

1^{D6} COME OSI!

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario dichiara un'azione Blocco (che non sia parte di un'azione Blitz) contro un giocatore della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore che ha dichiarato l'azione Blocco deve scegliere un bersaglio diverso per il Blocco. Se non può farlo, non puoi usare questa carta



IMPRESE EROICHE



2^{D6} SCATTO FINALE!

QUANDO

Gioca questa carta dopo che un Catcher della tua squadra ha effettuato una azione Movimento e sia entro tre caselle dalla Zona Meta avversaria

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il Catcher può ritirare il D6 quando effettua Passi Aggiuntivi, e può effettuare Passi Aggiuntivi per una terza casella aggiuntiva fino alla fine della sua attivazione



IMPRESE EROICHE



3^{D6} TALENTO NATURALE

QUANDO

Gioca questa carta in qualsiasi momento durante l'attivazione di un Blitzer della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il Blitzer scelto può ritirare qualsiasi dado singolo fino alla fine della sua attivazione - sebbene si deve ricordare che non si può mai ritirare un dado già ritirato!



IMPRESE EROICHE



4^{D6} PER TUTTO IL CAMPO

QUANDO

Gioca questa carta quando un Thrower della tua squadra dichiara un'azione Passaggio

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il Lanciatore scelto ottiene l'abilità Hail Mary Pass fino alla fine della sua attivazione



IMPRESE EROICHE



5^{D6} CIANGHETTA!

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario tenta di effettuare un Dodge nella Zona Tackle di un giocatore della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore avversario non può usare l'abilità Dodge mentre effettua questo tentativo di smarcarsi e subisce una penalità aggiuntiva di -1 al tiro



IMPRESE EROICHE



6^{D6} BUTTALO A TERRA!

QUANDO

Gioca questa carta quando un Lineman della tua squadra dichiara un'azione Blocco

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Qualunque giocatore della tua squadra che Marca il bersaglio dell'azione Blocco ottiene l'abilità Guard per la durata dell'azione Blocco



IMPRESE EROICHE



7^{D6} GIOCO DI GAMBE FANTASIOSO

QUANDO

Gioca questa carta immediatamente dopo aver attivato un giocatore In Piedi della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore attivato può muovere immediatamente in una casella vuota adiacente gratuitamente ignorando le Zone Tackle



IMPRESE EROICHE



8^{D6} LANCIA E MUOVI

QUANDO

Gioca questa carta quando un Thrower della tua squadra dichiara un'azione Passaggio

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Quando effettua un'azione Passaggio, il Lanciatore scelto non deve fermarsi una volta risolta l'azione Passaggio. Se il giocatore non ha mosso per la sua intera Capacità di Movimento, può ancora continuare a muovere dopo aver risolto l'azione Passaggio



IMPRESE EROICHE



1^{Da} ALLENAMENTO AL PASSAGGIO

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta alla fine di un Drive

EFFETTO

Scegliere un Thrower della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il Thrower scelto riceve un modificatore +1 a tutti i tentativi di passaggio



2^{Da} VETERANO DI LEGA

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 ma prima del passo 6

DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un giocatore della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene l'abilità Pro



3^{Da} IN CACCIA

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra dichiara un'azione Blocco contro un giocatore con il pallone

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il giocatore che effettua l'azione Blocco ottiene l'abilità Strip Ball fino alla fine dell'azione Blocco



4^{Da} ATERRAGGIO MORBIDO

QUANDO

Gioca questa carta dopo che un tiro Armatura o un tiro Infortunio è stato effettuato contro un giocatore della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Puoi far ripetere all'allenatore avversario il tiro Armatura o il tiro Infortunio. Devi accettare il secondo risultato, anche se peggiore del risultato originale



5^{Da} MARCALI COME SAI FARE TU!

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un Drive prima che qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta alla fine di un Drive

EFFETTO

Scegliere un Lineman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il Lineman scelto ottiene le abilità Shadowing e Stand Firm



6^{Da} COLPIRE I PESANTI

QUANDO

Gioca questa carta durante la sequenza Pre-partita, dopo il passo 5 ma prima del passo 6

DURATA

Scarta questa carta alla fine della partita

EFFETTO

Scegliere un Blitzter della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il Blitzter ha sua Forza aumentata a 4



7^{Da} TRATTENETELI

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni della squadra avversaria

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Fino alla fine del turno, tutti i Linemen della tua squadra ottengono l'abilità Fend



8^{Da} CORRICI SOPRA

QUANDO

Gioca questa carta se il pallone atterra o rimbalza in una casella non occupata adiacente ad un Catcher della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Il Catcher può muovere nella casella adiacente in cui atterrerà il pallone, ignorando le Zone Tackle. Il Catcher poi può tentare di ricevere il pallone

