

1^{D8} MORDICCHIATORI DI CAVIGLIE

QUANDO

Gioca questa carta quando uno Snotling Lineman della tua squadra effettua un'azione Blocco

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Qualsiasi giocatore non Stordito, Prono della tua squadra che sia adiacente al bersaglio dell'azione Blocco può fornire assistenza, anche se sono Marcati



DISORDINE MISTO



2^{D8} CHI STA TENENDO IL CONTO ?

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un qualsiasi Drive del secondo tempo

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Aggiungere immediatamente un D3 Snotling Lineman Journeymen allo spazio Riserve della tua panchina



DISORDINE MISTO



3^{D8} SNOTLING ARMA LETALE

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un qualsiasi dei tuoi turni di squadra, ma prima che qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere uno Snotling Lineman della tua squadra che sia adiacente al tuo Trained Troll. Il Trained Troll può effettuare un'azione Lanciare Compagni con il giocatore scelto prima che inizi il tuo turno di squadra. Questa azione Lanciare Compagni deve prendere a bersaglio un giocatore avversario in portata, sarà sempre un successo, e non devierà dalla casella bersaglio. Risolvere gli effetti di un atterraggio in una casella occupata



DISORDINE MISTO



4^{D8} SNOTLING. INSIEME. FORZA!

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un qualsiasi dei tuoi turni di squadra prima che qualunque giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore Marcato da due Snotling Lineman della tua squadra. Durante il tuo turno di squadra, qualsiasi Snotling Lineman che effettua una azione Blocco contro il giocatore avversario scelto, considera la sua Forza a 3 invece di 1



DISORDINE MISTO



5^{D8} SULLE MIE SPALLE!

QUANDO

Gioca questa carta quando uno Snotling Lineman della tua squadra tenta di interferire con un'azione Passaggio

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Lo Snotling Lineman riceve un bonus 2+ al test di Agilità per ogni Snotling Lineman adiacente quando tenta di interferire



DISORDINE MISTO



6^{D8} SPORE GERMINATIVE

QUANDO

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

DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario. Il giocatore scelto diventa Radicato



DISORDINE MISTO



7^{D8} USA LA TUA ZUCCA

QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un qualsiasi dei tuoi turni di squadra, ma prima che qualsiasi giocatore sia attivato

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere uno Trained Troll della tua squadra. Durante questo turno di squadra, se il giocatore scelto effettua un'azione Blocco può tirare un D6 aggiuntivo fino ad un massimo di tre



DISORDINE MISTO



8^{D8} FUORI CONTROLLO

QUANDO

Gioca questa carta quando un Pump Wagon della tua squadra effettua un'azione Blitz

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Dopo aver risolto l'azione Blitz, il Pump Wagon può effettuare un'azione Blocco gratuita. Tuttavia a fine attivazione, il Pump Wagon è immediatamente Atterrato. Questo non comporta un Turnover salvo che non fosse in possesso del pallone



DISORDINE MISTO



1^{D8} SPORE DEL SONNO

QUANDO

Gioca questa carta quando un Funhoppa della tua squadra effettua un'azione Blitz

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Alla fine della attivazione del Funhoppa, effettuare un tiro Armatura per ogni giocatore nelle caselle adiacenti. Se il tiro Armatura ha successo, non tirare sulla tabella delle Perdite. Il giocatore è automaticamente Stordito



COLPI BASSI



2^{D8} ACQUE FETIDE

QUANDO

Gioca questa carta dopo il passo 1, ma prima del passo 2 all'inizio di una sequenza di Drive

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

I giocatori della squadra avversaria applicano un modificatore -1 al D6 quando tentano di recuperare dal KO



COLPI BASSI



3^{D8} TRUCCATO PER SBUFFARE!

QUANDO

Gioca questa carta quando un Pump Wagon della tua squadra è rimosso dal gioco per aver ottenuto un risultato KO o Perdita sulla tabella degli Infortuni

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Prima di rimuovere il Pump Wagon, tirare un D6 per ciascun giocatore adiacente. Con un risultato di 3+ il giocatore è immediatamente Atterrato (questo non causa un Turnover). Quando rimuovi il Pump Wagon, va direttamente nello spazio Perdite della panchina - non prende più parte alla partita



COLPI BASSI



4^{D8} A PROPOSITO DI FUNGHI

QUANDO

Gioca questa carta alla fine della attivazione di uno Snotling Lineman della tua squadra

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario Prono adiacente allo Snotling Lineman della tua squadra. Il giocatore scelto diventa Stordito



COLPI BASSI



5^{D8} TRAMPOLI CON LAME

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 uno Stilty Runna della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore scelto ottiene il tratto Stab



COLPI BASSI



6^{D8} FRENESIA DI FALLI!

QUANDO

Gioca questa carta alla fine di uno qualsiasi dei tuoi turni, anche se è finito con un Turnover

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Scegliere fino a tre Snotling Linemen della tua squadra. Ciascun giocatore scelto può immediatamente effettuare un'azione Fallo. I giocatori non possono essere Espulsi durante queste azioni Fallo



COLPI BASSI



7^{D8} LANCIO "PORCHETTATO"

QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario riceve una Bomba

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Puoi scegliere se far esplodere la Bomba immediatamente piuttosto che tirare per vedere se il giocatore che ha ricevuto la Bomba la può lanciare a sua volta



COLPI BASSI



8^{D8} SCIAMATE!

QUANDO

Gioca questa carta dopo il passo 2, ma prima del passo 3 all'inizio di una sequenza di Drive

DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

EFFETTO

Invece di tirare un D3 per il tratto Swarming, fino a tre Snotling Linemen aggiuntivi possono essere schierati in campo



COLPI BASSI

