

AVANCEZ CE BALLON !



Revendiquez cette carte si le ballon s'est déplacé d'au moins 5 cases pour s'éloigner de la zone d'en-but de votre équipe durant cette action (qu'il ait été lancé, porté... Ou même qu'il ait rebondi !).

1

DEFI

BOUGEZ-VOUS !



Revendiquez cette carte si au moins trois joueurs ont fait une action de Course pendant votre tour.

2

DEFI

BOUGEZ-VOUS !



Revendiquez cette carte si au moins trois joueurs ont fait une action de Course pendant votre tour.

2

DEFI

BRISEZ-LEUR LES OS !



Revendiquez cette carte si un adversaire est blessé au cours de cette action.

3

DEFI

BRISEZ-LEUR LES OS !



Revendiquez cette carte si un adversaire est blessé au cours de cette action.

3

DEFI

COUVREZ LES ARRIERES !



Revendiquez cette carte si au moins deux joueurs de votre équipe sont dans votre zone d'en-but ou dans les 2 cases de celle-ci.

1

DEFI

FAITES VIBRER LE PUBLIC !



Revendiquez cette carte si votre équipe a marqué un touchdown au cours de cette action.

1

DEFI

FAITES VIBRER LE PUBLIC !



Revendiquez cette carte si votre équipe a marqué un touchdown au cours de cette action.

1

DEFI

**FAITES VIBRER
LE PUBLIC !**



Revendiquez cette carte si votre équipe a marqué un touchdown au cours de cette action.

1

DEFI

FIXEZ-LES !



Revendiquez cette carte si au moins trois adversaires sont Marqués.

2

DEFI

FIXEZ-LES !



Revendiquez cette carte si au moins trois adversaires sont Marqués.

2

DEFI

INFILTRÉZ-VOUS !



Revendiquez cette carte si deux joueurs de votre équipe sont dans la zone d'en-but adverse ou dans les deux cases de celle ci.

2

DEFI

LIBÉREZ LE BALLON !



Revendiquez cette carte si un adversaire porteur du ballon au début de cette action ne le porte plus.

2

DEFI

LIBÉREZ LE BALLON !



Revendiquez cette carte si un adversaire porteur du ballon au début de cette action ne le porte plus.

2

DEFI

LIBÉREZ LE BALLON !



Revendiquez cette carte si un adversaire porteur du ballon au début de cette action ne le porte plus.

2

DEFI

METTEZ-LES AU SOL !



Revendiquez cette carte si un adversaire a été Mis Au Sol ou blessé au cours de cette action.

2

DEFI

METTEZ-LES AU SOL !



Revendiquez cette carte si un adversaire a été Mis Au Sol ou blessé au cours de cette action.



DEFI

METTEZ-LES AU SOL !



Revendiquez cette carte si un adversaire a été Mis Au Sol ou blessé au cours de cette action.



DEFI

MONTREZ DU COURAGE !



Revendiquez cette carte si un de vos joueurs est debout sur une trappe et qu'un adversaire porte le ballon.



DEFI

MONTREZ-MOI UNE PASSE PARFAITE !



Revendiquez cette carte si un joueur a fait une action de Passe (pas une transmission) et qu'un joueur de son équipe a réceptionné le ballon.



DEFI

MONTREZ-MOI UNE PASSE PARFAITE !



Revendiquez cette carte si un joueur a fait une action de Passe (pas une transmission) et qu'un joueur de son équipe a réceptionné le ballon.



DEFI

MONTREZ-MOI UNE PASSE PARFAITE !



Revendiquez cette carte si un joueur a fait une action de Passe (pas une transmission) et qu'un joueur de son équipe a réceptionné le ballon.



DEFI

PRENEZ CE BALLON !



Revendiquez cette carte si votre équipe a pris possession du ballon au cours de cette action.



DEFI

PRENEZ CE BALLON !



Revendiquez cette carte si votre équipe a pris possession du ballon au cours de cette action.



DEFI

AGRESSION



Jouer cette carte vous coûte une de vos actions. Vous blessez immédiatement un joueur Au Sol adjacent à un de vos joueurs Libre.

ACTION BONUS

BALLON NEUF



Jouez cette carte au début de votre tour pour amener immédiatement un nouveau ballon en jeu en suivant les règles Aucun Ballon en Jeu et Ballons Multiples.

ACTION BONUS

TALENT BRUT



Jouez cette carte pour relancer n'importe quel jet de dé utilisant un D6 ou un dé de Blocage.

ACTION BONUS

TALENT BRUT



Jouez cette carte pour relancer n'importe quel jet de dé utilisant un D6 ou un dé de Blocage.

ACTION BONUS

TALENT BRUT



Jouez cette carte pour relancer n'importe quel jet de dé utilisant un D6 ou un dé de Blocage.

ACTION BONUS

BLOPAGE DE PASSE



Jouez cette carte quand un joueur adverse décide de faire une action de Lancer, après le choix de la case cible, mais avant d'effectuer le jet de dés. Vous pouvez immédiatement déplacer un de vos joueurs Libres de 1 ou 2 cases.

ACTION BONUS

DIVERSION



Jouez cette carte au moment où un adversaire termine une action de Marquage. Un joueur de votre équipe que ce joueur marque peut effectuer immédiatement une action gratuite d'Esquive.

ACTION BONUS

EVITEMENT



Jouez cette carte quand un de vos joueurs effectue une action de Course. Dans le cadre de cette action, il peut se déplacer dans des cases adjacentes à des adversaires, tant qu'il ne finit pas son mouvement dans une case adjacente à un adversaire.

ACTION BONUS

FEINTE



Jouez cette carte quand un de vos joueurs est choisi pour cible d'une action de Blocage. Ce joueur peut alors effectuer une action gratuite d'Esquive. L'action de Blocage est annulée et ne compte pas comme ayant été effectuée.

ACTION BONUS

INSPIRATION



Jouez cette carte après votre troisième action pour pouvoir en effectuer une quatrième. Si vous avez revendiqué cette carte après votre troisième action, vous pouvez la jouer immédiatement si vous le souhaitez.

ACTION BONUS

INTERFERENCE



Jouez cette carte quand un de vos joueurs fait une action de Marquage. Il peut se déplacer de 4 cases au lieu de 2.

ACTION BONUS

INTERVENTION



Jouez cette carte quand un adversaire vient d'effectuer une action de Course. Vous pouvez immédiatement effectuer une action de Marquage avec un joueur Libre, tant qu'il se déplace dans une case adjacente au joueur qui vient de d'effectuer l'action de Course.

ACTION BONUS

JEU DE PASSES



Jouez cette carte en la plaçant devant vous au début de votre tour. Tant qu'elle est là, ajoutez 1 à tous les résultats de jet de Lancer faits par vos joueurs. Défaussez cette carte quand un de vos joueurs effectue une action de Blocage, ou quand votre équipe marque un touchdown.

ACTION BONUS

OMBRE



Jouez cette carte quand un adversaire vient d'effectuer une action d'Esquive. Un de vos joueurs qui le marquait avant son action peut immédiatement se déplacer dans la case que cet adversaire a laissée vacante.

ACTION BONUS

PASSE PRECISE



Jouez cette carte avant de faire un jet de Lancer pour un de vos joueurs. Ce jet réussit automatiquement.

ACTION BONUS

RESERVES



Jouez cette carte au début de votre tour pour effectuer une action de Réserves gratuite.

ACTION BONUS

SCHEMA DEFENSIF



Jouez cette carte en la plaçant devant vous. Tant qu'elle est présente, tous les blocages effectués par vos joueurs sont considérés comme soutenus. Défaussez cette carte dès qu'un de vos joueurs se déplace d'une case vers l'en-but adverse.

ACTION BONUS

SCHEMA OFFENSIF



Jouez cette carte en la plaçant devant vous au début de votre tour. Tant qu'elle est présente, les joueurs de votre équipe peuvent se déplacer dans des cases adjacentes à celle de vos adversaires pendant les actions de Course, mais cela met fin à leur mouvement. Défaussez cette carte dès que l'un de vos joueur effectue une action de Lancer, une action d'Esquive, ou que l'un de vos joueurs marque un Touchdown.

ACTION BONUS

SPRINT



Jouez cette carte quand un de vos joueurs effectue une action de Course. Dans le cadre de cette action, il peut se déplacer de 2 cases supplémentaires.

ACTION BONUS

TACLE PLONGEANT



Jouez cette carte quand vous effectuez une action de Blocage, pour relancer les dés de Blocage. Après la résolution de l'action, le joueur ayant effectué l'action de Blocage est placé Au Sol.

ACTION BONUS

RESERVES



Jouez cette carte au début de votre tour pour effectuer une action de Réserves gratuite.

ACTION BONUS

RESERVES



Jouez cette carte au début de votre tour pour effectuer une action de Réserves gratuite.

ACTION BONUS

INSPIRATION



Jouez cette carte après votre troisième action pour pouvoir en effectuer une quatrième. Si vous avez revendiqué cette carte après votre troisième action, vous pouvez la jouer immédiatement si vous le souhaitez.

ACTION BONUS

INSPIRATION



Jouez cette carte après votre troisième action pour pouvoir en effectuer une quatrième. Si vous avez revendiqué cette carte après votre troisième action, vous pouvez la jouer immédiatement si vous le souhaitez.

ACTION BONUS