

## 1<sup>D8</sup> QUELLO! QUELLO LÌ!

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario che ha Atterrato o ha inflitto una Perdita ad un giocatore della tua squadra. Quando un giocatore della tua squadra esegue un Blocco contro quel giocatore, può ritirare qualsiasi dado



DISORDINE MISTO



## 2<sup>D8</sup> APPICCIA IL FUOCO

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Tirare 1D6 per ogni giocatore nello spazio Riserve della Panchina avversaria. Con un risultato di 3-5, piazzarli immediatamente nello spazio KO. Con un risultato di 6 deve perdere il resto della partita; piazzarlo nello spazio delle Perdite



DISORDINE MISTO



## 3<sup>D8</sup> CREATURE DEL BOSCO

### QUANDO

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

### DURATA

Scarta questa carta alla fine di questo Drive

### EFFETTO

Scegliere un Altern Forest Treeman della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il Treeman può ritirare un singolo dado Blocco durante qualsiasi azione Blocco egli esegue



DISORDINE MISTO



## 4<sup>D8</sup> MISSILE HALFLING

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un tuo turno di squadra, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Halfling Opeful della tua squadra che sia adiacente ad un Altern Forest Treeman della tua squadra. Il Treeman può eseguire la azione speciale Lanciare Compagni prima che inizi il tuo turno. Questo lancio deve avere come bersaglio un giocatore avversario entro la distanza, sarà sempre un lancio con successo, e non devierà dalla casella bersaglio. Risolvere normalmente gli effetti dello atterraggio in una casella occupata



DISORDINE MISTO



## 5<sup>D8</sup> MUCCHIO DI CANI!

### QUANDO

Gioca questa carta alla fine di un tuo turno di squadra, anche se è finito con un Turnover

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere un Halfling Hefty della tua squadra. Il giocatore si può muovere fino a tre caselle, ignorando le Zone Tackle, ed eseguendo un'azione Fallo poi. Il giocatore non può essere Espulso durante quest'azione. Piazzare il giocatore Prono a seguito quest'azione



DISORDINE MISTO



## 6<sup>D8</sup> SCOIATTOLO!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un qualsiasi turno di entrambe le squadre, se la palla è a terra

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Dare immediatamente il possesso della palla ad un Halfling della tua squadra che sia entro sei caselle dalla palla. Questa carta non può essere usata immediatamente a seguito di un Kick-off eseguito dalla tua squadra



DISORDINE MISTO



## 7<sup>D8</sup> LASCIAMI LA CAVILGLIA!

### QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di un qualsiasi turno della squadra avversaria, prima che qualsiasi giocatore sia attivato

### DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno della squadra avversaria

### EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario adiacente a qualsiasi Halfling, eccetto quelli che siano Storditi. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore non può eseguire azioni Movimento



DISORDINE MISTO



## 8<sup>D8</sup> OI, ARBITRO! OUAGGIÙ!

### QUANDO

Gioca questa carta alla fine di qualsiasi turno della tua squadra, anche se è finito con un Turnover

### DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

### EFFETTO

Scegliere fino a tre Halfling della tua squadra. Ciascun giocatore scelto può immediatamente eseguire una azione Fallo. I giocatori non saranno Espulsi durante queste azioni Fallo



DISORDINE MISTO



# 1<sup>D8</sup> AVVELENAMENTO DA CIBO

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del secondo tempo

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario a caso. Il giocatore non può essere schierato all'inizio del secondo tempo e deve essere piazzato nello spazio Riserve della Panchina



EVENTI CASUALI



# 2<sup>D8</sup> PRENDI I TUOI HAMBURGER!

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno di squadra avversario

## EFFETTO

Mentre questa carta è in gioco, i giocatori avversari non possono muovere più di quattro caselle, e non possono eseguire l'azione Blitz



EVENTI CASUALI



# 3<sup>D8</sup> TORTA IN FACCIA

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di uno qualsiasi dei turni dell'avversario, prima che un qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta alla fine del turno di squadra avversario

## EFFETTO

Scegliere un giocatore avversario. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore non può essere attivato



EVENTI CASUALI



# 4<sup>D8</sup> È ORA DEL PIC-NIC!

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio del turno finale della squadra che riceve di uno qualunque dei due tempi

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Entrambi gli allenatori muovono il loro segnalino del turno in avanti di uno spazio causando la fine del tempo a causa di una invasione di campo da parte dei tifosi Halfling



EVENTI CASUALI



# 5<sup>D8</sup> CALCIATO!

## QUANDO

Gioca questa carta all'inizio di qualsiasi turno della tua squadra, prima che qualunque giocatore sia attivato

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Scegliere un Halfling Hopeful della tua squadra che sia adiacente ad un Altern Forest Treeman In Piedi della tua squadra. L'Altern Forest Treeman può eseguire l'azione speciale Calciare un Compagno sul giocatore scelto, prima che il tuo turno cominci



EVENTI CASUALI



# 6<sup>D8</sup> BUCCIA DI BANANA

## QUANDO

Gioca questa carta quando un giocatore avversario dichiara che farà dei Passi Aggiuntivi, prima di tirare i dadi

## DURATA

Scarta questa carta immediatamente dopo l'uso

## EFFETTO

Non tirare il dado per i Passi Aggiuntivi, conta automaticamente come aver tirato 1



EVENTI CASUALI



# 7<sup>D8</sup> COS'È QUEL PROFUMO?

## QUANDO

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

## DURATA

Scarta questa carta alla fine del Drive

## EFFETTO

Scegliere un giocatore Halfling Hefty della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore guadagna la Abilità Disturbing Presence



EVENTI CASUALI



# 8<sup>D8</sup> STRANAMENTE SCIVOLOSO

## QUANDO

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

## DURATA

Scarta questa carta alla fine del tuo turno di squadra

## EFFETTO

Scegliere un Halfling Hopeful della tua squadra. Mentre questa carta è in gioco, il giocatore passa automaticamente ogni tiro Dodge che esegue



EVENTI CASUALI

