

PRORAŽENÝ BUBÍNEK

GOBLINÍ KAPSAŘ, KTERÝ JE PŘILÍŠ VELKÁ DRŽGRĚŠLE NA TO, ABY ZAPLATIL VSTUPNÉ NA ZÁPAS, BYL PŘI VÝKOPU ZASAŽEN MÍČEM LETÍCÍM PŘES CELÝ STADIÓN.

ČASOVÁNÍ

Zahraj při jakémkoli výkopu poté, co jsou všichni hráči připraveni a míč je umístěn, ale dříve, než je proveden hod na odskočení míče.

EFEKT

Míč odskočí 2K6 čtverců místo 1K6.

DOMÁCÍ FANOUŠCI

FANOUŠCI TVÉHO TÝMU PŘICHÁZÍ NA KAŽDÝ ZÁPAS S ODHODLÁNÍM POMOCI SVÉMU OBLÍBENÉMU TÝMU TÍM, ŽE VHAZUJÍ MÍČ NA MÍSTO, KDE JEJ POTŘEBUJETE.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku hry, těsně před prvním výkopem.

EFEKT

Kdykoli míč během prvního poločasu opustí hrací plochu, můžeš si v šabloně pro vhažování vybrat směr vhození míče. Ve druhém poločase se míč vhazuje obvyklým způsobem.

PŘÁTELSTÍ FANOUŠCI

DAVY MILUJÍ TVŮJ TÝM A ANI NEMPOMÝSLÍ NA TO, ŽE BY NAPADLI BYT JEDINÉHO Z TVÝCH HRÁČŮ... TEDY, ALESPŮŇ NE V TOMTO ZÁPASE.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku hry, těsně před prvním výkopem.

EFEKT

Pokud je hráč tvého týmu v této hře zatlačen do davu, nehází se na zranění. Místo toho jej dej v dugoutu přímo do boxu pro náhradníky.

PEPÍK VODIČKA

MÍSTNÍ POKOUTNÝ KOUZELNÍK JE PŘIPRAVEN V DUGOUTU TVÉHO TÝMU. NABÍZÍ OSVĚŽUJÍCÍ LOKNUTÍ Z OČAROVANÉHO SOUDKU S VODOU. JEDEN HLT A HRÁČI UŽ ZASE SKÁČOU PŘES KALUŽE.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku hry, těsně před prvním výkopem.

EFEKT

Během tohoto zápasu přidej +1 ke všem hodům, které provádíš na začátku drivu, abys zjistil, zda se tví hráči zotaví z KO.

(Dříve: časový úsek mezi výkopem a přerušením hry, buď touchdownem, nebo ukončením poločasu.)

PORUCHA HASICÍHO ZAŘÍZENÍ

NĚKDO SPUSTIL HASICÍ ZAŘÍZENÍ, SAMOZŘEJMĚ OMYLEM! DOKUD NEBUDE ZAŘÍZENÍ VYPNUTO, JE TĚŽKÉ UCHOPIT MÍČ A MLHA ZNESNADŇUJE JEHO VIDITELNOST.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku jakéhokoli soupeřova kola, dříve než některý z jeho hráčů zahájí akci.

EFEKT

Všechny pokusy o přihrávku, chycení míče nebo zvednutí míče mají v tomto drivu navíc modifikátor -1.

(Drive: časový úsek mezi výkopem a přerušením hry, buď touchdownem, nebo ukončením poločasu.)

UŽ LETÍ!

DIVÁCI DNES DOSTALI UPOMÍNKOVÉ MÍČE A ROZHODLI SE, ŽE JE POUŽIJÍ RADĚJI JAKO MUNICI, NEŽ JAKO SUVENÝR.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku jakéhokoli soupeřova kola, dříve než některý z jeho hráčů zahájí akci.

EFEKT

V tomto kole musí soupeř provádět hod na úskok pokaždé, když některý z jeho hráčů opouští čtverec vzdálený až dva čtverce od postranní čáry nebo End zóny.

PROVOKATÉR

NAŽHAVENÝ FANOUŠEK SI VYHLÉDL A ZAČAL PROVOKOVAT A ROZPTYLOVAT JEDNOHO HRÁČE SOUPEŘE.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku jakéhokoli svého kola, dříve než některý z tvých hráčů zahájí akci.

EFEKT

Vyber jednoho hráče soupeře. Tento hráč nemůže až do začátku tvého příštího kola používat jiné dovednosti, než ty, které použít musí (Zuřivost, Samotář apod.).

(Zuřivost = Frenzy; Samotář = Loner)

KLONOVANÝ MÍČ

NÁHODNÝ VLIV TZEENTCHA POSEDL MÍČ A ZPŮSOBIL NEKONČÍCÍ ZMATEK A ŠILENSTVÍ.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku jakéhokoli soupeřova kola, dříve než některý z jeho hráčů zahájí akci. Tuto kartu můžeš zahrát pouze tehdy, leží-li míč na zemi.

EFEKT

Na čtverci s míčem se zhmotní druhý míč a odskočí. Když se hráč dostane do End zóny s jedním z těchto míčů, hodí 1K6. Padne-li 1-3, míč zmizí a touchdown neplatí. Na konci drivu je druhý míč odstraněn. Hráč nemůže zvedat, chytat ani zachytávat míč, pokud již jeden nese. Pokud míč odskočí na čtverec, kde se již míč nachází, odskočí znovu.

(Drive: časový úsek mezi výkopem a přerušením hry, buď touchdownem, nebo ukončením poločasu.)

V RUKAVIČKÁCH

JEDEN Z HRÁČŮ SOUPEŘOVA TÝMU JE VYŠETŘOVÁN ÚŘADY NAF. TENTO HRÁČ SE ROZHODL ODEHRÁT DNEŠNÍ ZÁPAS ZLEHKA, ABY SE VYHNUL DALŠÍ NEŽÁDOUCÍ POZORNOSTI.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku jakéhokoli soupeřova kola, dříve než některý z jeho hráčů zahájí akci.

EFEKT

Vyber soupeřova hráče. Po zbytek zápasu nemůže tento hráč faulovat, ani asistovat u bloků nebo faulů.

ŽELEZNÝ MUŽ

JEDEN Z HRÁČŮ TVÉHO TÝMU VĚNOVAL TENTO ZÁPAS SVÉ NEDÁVNO ZEMŘELÉ MATCE A JE ODHODLÁN JEJ CELÝ ODEHRÁT ZA KAŽDOU CENU.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku jakéhokoli soupeřova kola, dříve než některý z jeho hráčů zahájí akci.

EFEKT

Vyber svého hráče. Po zbytek zápasu je jakýkoli hod v tabulce zranění proti tomuto hráči považován za výsledek Omráčený.

KLETBA BABKY MŮČKOVÉ

TVŮJ TÝM SI NAJAL STAROU ČARODĚJNICI, ABY PROKLELA JEDNOHO ZE SOUPEŘOVÝCH HRÁČŮ.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku jakéhokoli soupeřova kola, dříve než některý z jeho hráčů zahájí akci.

EFEKT

Vyber soupeřova hráče. Do konce zápasu nemůže soupeř za tohoto hráče přehazovat žádné kostky, ani pomocí týmových opakovacích hodů, ani pomocí opakovacích hodů za dovednosti.

SLOŽTE JE NA ZEM!

TVŮJ TÝM JE MOTIVOVÁN K VYTVOŘENÍ VELKÉHO TLAKU NA PROLOMENÍ SOUPEŘOVY OBRANY POTÉ, CO VIDĚLI JEDNOHO SVÉHO SPOLUHRÁČE SPADNOUT.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku jakéhokoli svého kola, dříve než některý z tvých hráčů zahájí akci. Tuto kartu můžeš zahrát pouze tehdy, pokud některý z tvých hráčů v předchozím soupeřově kole utrpěl zranění (tzn. hod na jeho AV byl úspěšný).

EFEKT

V tomto kole získávají všichni tví hráči +1 ST.

MINA

TVŮJ TÝM UMÍSTIL NA HRŠTĚ MASKOVANOU MINU A SOUPEŘ JI PŘÁVĚ AKTIVOVAL.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku jakéhokoli svého kola, dříve než některý z tvých hráčů zahájí akci.

EFEKT

Tebou vybraný soupeřův hráč právě vstoupil na minu. Hod 1K6 pro něj a pro každého s ním sousedícího stojícího hráče (z jakéhokoli týmu). Pokud padne 4 a více, pak je hráč, pro něhož bylo házeno, sražen k zemi.

Proveď hod na obranu pro každého sraženého hráče a přičti +1 u každého hodu na zranění. Pokud je sražen tvůj hráč, nenastane turnover, pokud tento hráč nenesl míč.

NAFOUKANEC

JEDEN Z HRÁČŮ SOUPEŘOVA TÝMU PO NEDÁVNÝCH ÚSPĚŠÍCH ZPYCHNUL A POŽADUJE HVĚZDNÉ ZACHÁZENÍ.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku jakéhokoli soupeřova kola, dříve než některý z jeho hráčů zahájí akci.

EFEKT

Vyber soupeřova hráče. Po zbytek zápasu musí tento hráč v každém kole provádět akci jako první, nebo neprovádět žádnou akci.

BOXERY

JEDEN Z HRÁČŮ TVÉHO TÝMU SI NA ZÁPAS NAVLÉKL PÁR JEDNORÁZOVÝCH MAGICKÝCH BOXERŮ, ABY MĚL JISTOTU, ŽE OBZVLÁŠTĚ NENÁVIDĚNÝ HRÁČ SOUPEŘE PŮJDE V TOMTO ZÁPASE K ZEMI.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku jakéhokoli svého kola, dříve než některý z tvých hráčů zahájí akci.

EFEKT

Vyber svého hráče. V tomto kole můžeš změnit libovolnou nebo všechny blokovací kostky, kterými jsi za tohoto hráče házel, na výsledek Obránce sražen

VYDÍRÁNÍ

VÍŠ NĚCO NA JEDNOHO SOUPEŘOVA HRÁČE A ROZHODNEŠ SE TO VYUŽÍT VE SVŮJ PROSPĚCH.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku jakéhokoli svého kola, dříve než některý z tvých hráčů zahájí akci.

EFEKT

Vyber soupeřova hráče, který **nene**se míč. Pouze v tomto kole považuj tohoto hráče za svého. Pamatuj, že rozhodčí tohoto hráče stále bere jako tvého soupeře, takže s ním nemůžeš skórovat touchdown pro tvůj tým. Tento hráč také nemůže být vyloučen za foul na hráče tvého soupeře.

KAŽDÝ JE TADY EXPERT...

KDYŽ HRÁČI TVÉHO TÝMU NAVŠTÍVILI VEČER PŘED ZÁPASEM MÍSTNÍ PUTYKU, NĚKOLIK NAŽHAVENÝCH FANOUSHKŮ SLÍBILLO, ŽE BUDOU OD POSTRANNÍ ČÁRY DOBŘE RADIT. ŘEKL JSI JIM, ŽE JSOU VÍTANI, POKUD BUDOU RADIT OBZVLÁŠT HLASITĚ!

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku hry, těsně před prvním výkopem.

EFEKT

V tomto zápase automaticky vyhraješ všechny hody na **Pokřikující fanoušky** nebo **Brilantního trenéra** v tabulce výkopu. Rovněž získáš navíc +1 ke **SLÁVĚ (FAME)** za jakékoli hody na **Hod skálou** nebo na **Invazi na hřiště** v tabulce výkopu.

TVRDÉ JÁDRO FANOUSHKŮ

FANOUSHCI TVÉHO TÝMU PŘIŠLI NA ZÁPAS S PODIVNÝM LESKEM V OČÍCH. CHTĚJÍ DNES SPOUSTU KRVE A JSOU ODHODLÁNÍ POMOCI S JEJÍM PROLÉVÁNÍM.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku hry, těsně před prvním výkopem.

EFEKT

V tomto zápase získává tvůj tým při jakémkoli bloku nebo faulu prováděném proti soupeřovi hráči, vedle postranní čáry navíc jednu asistenci. Navíc nemůže soupeřův hráč vedle postranní čáry asistovat při bloku ani při faulu.

ŠPATNÉ NÁVYKY

SOUPEŘOVI HRÁČI SI OSVOJILI NĚKTERÉ OPRAVDU ŠPATNÉ NÁVYKY A TY ZAČÍNÁJÍ NARUŠOVAT JEJICH SCHOPNOST TÝMOVÉ SPOLUPRÁCE.

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku hry, těsně před prvním výkopem.

EFEKT

Hod K3. Tvůj soupeř ztratí tolik týmových opakovačích hodů pro první poločas zápasu.

MAGICKÁ ŽÍNKA

CECH MÍSTNÍCH KOUZELNÍKŮ FANDÍ TVÉMU TÝMU A DODAL TI MAGICKOU ŽÍNKU, KTERÁ V SOBĚ SKRÝVÁ LÉČIVÉ KOUZLO PRO JEDNOHO ŠTASTLIVCE.

ČASOVÁNÍ

Zahraj po skončení drivu.

(Drive: časový úsek mezi výkopem a přerušením hry, buď touchdownem, nebo ukončením poločasu.)

EFEKT

Hod K6. Pokud padne 1, magie žínky selhala. Padne-li 2 a více, přesuň jednoho hráče z boxu Mrtvých a zraněných do boxu náhradníky.