

ZÁMĚNA

„JAKOBY SE ŘÍDILI POUČKOU
Z VELKÉ KNIHY ÚSKOČNÉ HRY!“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Vyber jednoho hráče svého týmu, který
nenese míč. Tento hráč si může ihned vyměnit
místo se sousedním hráčem svého týmu,
který také nenesení míč.

Ani jeden z těchto hráčů při výměně
neprovádí hod na uskočení (Dodge).

PŘEDSTÍRANÝ FUMBLE

„SKORO TO VYPADÁ, JAKO BY NETUŠILI,
CO DĚLAJÍ!“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Platí až do konce tohoto kola.

Pokud některý tvůj hráč nechytí přihrávku,
nezvedne míč nebo hodí fumble, příslušná akce
okamžitě končí, avšak nenastane turnover.

Hráč, který nechytí přihrávku, již v tomto kole
nebude provádět žádnou akci.

ZARPUTILÝ ÚTOK

„JEJDA! POPIŠ MI TU BOLEST!“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

V tomto kole nesmíš provádět
akci Blitz ani akci Pass.

Až do konce tohoto kola získává každý tvůj hráč
schopnost Mighty Blow.

VŠICHNI ZA JEDNOHO

„NYNÍ JE TO TÝMOVÁ SPOLUPRÁCE – VŠICHNI SE
ŘÍDÍ Z CESTY, ABY JEDEN CHLÁPEK SLÍZNUL
VŠECHNU SMETANU.“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Vyber jednoho hráče svého týmu
a proved' s ním libovolnou akci.

Kdykoli budeš v tomto kole pro tohoto hráče
provádět hod kostkami, můžeš si namísto házení
zvolit výsledek (hody na AV a hody na zranění
se provádí jako obvykle).

Jakmile tento hráč dokončí svou akci,
nastane ihned turnover.

NONSTOP TRÉNINK

„POVÍDEJTE MI NĚCO O OBĚTAVOSTI. ŘÍKÁ SE, ŽE ANI NESTIHLI PŘEDZÁPASOVÝ VEČÍREK!“

ČASOVÁNÍ

Zahraj tuto kartu namísto použití
týmového re-rollu.

EFEKT

Můžeš přehodit kostky, jako kdybys použil
týmový re-roll.

Jakmile je akce vyřešena, hod' K6.

Výsledek 1-4: odhod' tuto kartu.

Výsledek 5-6: kartu si ponechej pro další použití.
(Pozor: v každém kole lze použít
pouze jeden týmový re-roll.)

PROSLOV K TÝMU

„ZDÁ SE, ŽE HLAVNÍ TRENÉR MÁ K HRÁČŮM
PŘÁTELSKÝ MOTIVAČNÍ PROSLOV.
TO, CO VIDÍM, JSOU PALEČNICE?“

ČASOVÁNÍ

Zahraj po skončení libovolného drivu.

EFEKT

Ihned získáváš zpět jeden svůj týmový re-roll.
Poté hod' K3. Pokud je výsledek vyšší než
aktuální počet tvých týmových re-rollů,
vezmi si zpět ještě jeden re-roll.

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

POCHYBNÉ SKANDOVÁNÍ

„... A RÁDI BYCHOM SE OMLUVILI DIVÁKŮM DOMA,
ALE ZDÁ SE, ŽE TÝM INSPIROVAL SVÉ FANOUŠKY
KE SKANDOVÁNÍ NĚKTERÝCH NOVÝCH SLOV!“

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku hry,
těsně před prvním výkopem.

EFEKT

Před každým výkopem v tomto zápase
hod' K6 a přičti své FAME.

Při výsledku 6 a více ztrácí tvůj protivník
týmový re-roll.

PROMO TOUR

„ZROVNA JSME SI ZAČÍNALI MYSLET,
ŽE VÁZANÝCH TÝMOVÝCH ROČENEK
JSME JIŽ VIDĚLI DOST...“

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku hry, ještě před zjištěním,
kolik fanoušků podporuje tvůj tým.

EFEKT

Hod' 3K6 namísto 2K6, abys zjistil,
kolik fanoušků podporuje tvůj tým.
Na konci zápasu při zjišťování zisku ze zápasu
si navíc ke svému výsledku
přičti ještě hod K3.

STŘÍDÁNÍ V POSLEDNÍ SEKUNDĚ

„TECHNICKY JE TO PROTI PRAVIDLŮM,
ALE KDO BY TO POČÍTAL!“

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku libovolného drivu,
ve kterém jsi vykopávajícím,
ale ještě před výkopem.

EFEKT

Můžeš vyměnit jednoho ze svých hráčů na hřišti
s libovolným hráčem nacházejícím se
ve tvém Dugoutu v boxu pro náhradníky.

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

ŘETĚZOVÁ PŘEDÁVKA

„MÍČ ZNOVU ZMĚNIL DRŽITELE...
A ZASE... A ZNOVU!“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Pokud hráč, který ještě v tomto kole neprováděl
žádnou akci, úspěšně chytí míč při Předávce,
může ihned provést další Předávku – což bude
jeho akce v tomto kole.
Toto lze provést i vícekrát.

PŘIHRÁVKA DO STRANY

„HELE, NEMĚLI BY MÍČ POSOUVAT SPÍŠE
SMĚREM K SOUPEŘOVĚ END ZÓNĚ?“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

V tomto kole můžeš provést dvě akce Přihrávka,
pokud je cílový čtverec alespoň jedné z nich
blíže ke tvé End zóně než házející hráč.

RYCHLÁ SPÁSA

„MYSLELI, ŽE JE KONEC ...
ALE MOŽNÁ NENÍ!“

ČASOVÁNÍ

Zahraj, když utrpíš Turnover.

EFEKT

Jeden z hráčů tvého týmu,
který v tomto kole neprováděl žádnou akci,
může ještě před ukončením kola provést svou akci.
Pokud by něco opět způsobilo Turnover,
jeho akce ihned končí.

TVRDOŠIJNÁ OBRANA

„JSOU NA ZEMI, ALE STÁLE BOJUJÍ!“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Až do začátku tvého kola mají všichni tví hráči, kteří jsou Prone (ne Stunned) své skládkové zóny, jako kdyby stáli. Pro všechny ostatní případy jsou tito hráči stále Prone.

Prone – ležící lícem nahoru
Stunned – ležící lícem dolů (omráčený)

TRÉNINK VÝDRŽE

„NEVIDÍ SE ČASTO, ŽE BY SE HRÁČI
CHTĚLI VRÁTIT ZPĚT DO AKCE!“

ČASOVÁNÍ

Zahraj na začátku jakéhokoli drivu, před hodem na to, zda se někteří tví hráči vrátí z boxu KO.

EFEKT

Namísto hodu na to, zda se hráč vrátí z boxu KO, můžeš oznámit, že se příslušný hráč vrací automaticky. Toto oznámení můžeš učinit u každého z hráčů, kteří se nacházejí v boxu KO. Každý hráč, který se takto vrátí, je na hřiště umístěn Stunned. Poté, co je tvůj tým rozmístěn, hod' K6 pro každého hráče, který je Stunned. Při výsledku 4+ je hráč přetočen do polohy Prone.

Prone – ležící lícem nahoru
Stunned – ležící lícem dolů (omráčený)

RYCHLÝ ŠVIH

„MÍČ JE TADY,
A NAJEDNOU JE NĚKDE JINDE!“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Pokud první akce Přihrávka, kterou tvůj tým v tomto kole provedl, je Rychlá přihrávka (Quick Pass), může tvůj tým provést ještě jednu akci Přihrávka v tomto kole.

(Upozornění: akce Přihrávka nemusí být první akcí tvého týmu v příslušném kole).

VŠEOBECNÝ NÁPOR

„JAK VŽDY ŘÍKÁM – NEJLEPŠÍ OBRANA JE
BUŠIT DO SOUPEŘE, DOKUD SE NEZASTAVÍ!“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Tvůj tým může v tomto kole provést dvě akce Blitz.

OKOŘENĚNÝ IONŤÁK

„NAŠI SPONZOŘI BY RÁDI, ABYCHOM VYSVĚTLILI, ŽE KONZUMACE KARMÍNOVÉHO MINOTAURA JE ZCELA BEZPEČNÁ. SPONTÁNNÍ MUTACE JSOU JEHO VLASTNOST, NE VEDLEJŠÍ ÚČINEK!“

ČASOVÁNÍ

Zahraj poté, co jsou při výkopu všichni hráči rozmístěni, avšak ještě před umístěním míče.

EFEKT

Vyber jednoho protivníka hráče a hod' K6. Při 1 se tento hráč rozzuří a až do konce tohoto drivu získá schopnost Jump Up a schopnost No Hands. Při 2 se nic nestane. Při 3 a více se tento hráč cítí strašně ospalý a až do konce tohoto drivu získává schopnost Really Stupid.

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

RUNA NEDOBROVOLNÉHO LETU

„HMM! ZE VŠECH PASTÍ, CO JSEM VIDĚL UKRYTÉ V TRÁVĚ, JE TAHLE JEDNOZNAČNĚ NEJORIGINALNĚJŠÍ!“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Vyber jednoho protivníka hráče. Za použití všech pravidel pro schopnost Throw Team-mate je tento hráč automaticky hozen (nemůže nastat fumble) náhodným směrem (použij šablonu) na cílový čtverec vzdálený K6 čtverců od čtverce, kde stojí. Hráč musí provést hod na přistání jako obvykle, pokud přistane na hřišti. Pokud přistane mimo hřiště, je napaden diváky.

PŘEDZÁPASOVÁ ŠPIONÁŽ

„VYPADÁ TO, JAKO BY MĚLI OKOPIROVÁN SOUPEŘŮV PLAYBOOK!“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Vyber hráče svého týmu. Až do konce tohoto kola tento hráč získává schopnost Pass Block a schopnost Shadowing.

NEBEZPEČÍ PODRAŽENÍ

„NĚKDO ZAVOLEJTE SPRÁVCE HŘIŠTĚ, VIDÍM NATAŽENÝ DRÁT!“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Vyber hráče ze soupeřova týmu. Tento hráč je ihned položen Prone – neprovádí se proti němu žádný hod na AV. Pokud tento hráč nese míč, pak míč odskočí jako obvykle, avšak nezpůsobí to Turnover.

Prone – ležící lícem nahoru

PROKLOUZNUTÍ

„KDE SE TU VZAL?“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Vyber jednoho hráče ve svém boxu náhradníků a hod' K6. Při výsledku 4 nebo méně umístí tohoto hráče kamkoli do své End zóny.

Při výsledku 5-6 můžeš tohoto hráče umístit kamkoli do své End zóny nebo na neobsazený čtverec s poklopem v libovolné polovině hřiště.

Tento hráč může v tomto kole provést pouze akci Pohyb. Do konce tohoto drivu tak může mít tvůj tým až 12 hráčů na hřišti.

Umístění poklopu:



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

NEČISTÝ ZÁKROK

„EXISTUJE SPOUSTA PRAVIDEL, KTERÁ SE TÝKAJÍ BLOKOVÁNÍ. MYSLÍM, ŽE ON PORUŠIL VŠECHNA!“

ČASOVÁNÍ

Zahraj na konci jakéhokoli svého kola, dříve než začne soupeřovo kolo.

EFEKT

Vyber hráče svého týmu, který během právě končícího kola neprovedl žádnou akci.

Tento hráč je položen Prone.

Poté vyber s ním sousedícího protihráče.

Tento protihráč je Stunned.

Prone – ležící licem nahoru

Stunned – ležící licem dolů (omráčený)

NEJŠPINAVĚJŠÍ Z FAULŮ

„A TOTO, DÁMY A PÁNOVÉ, JE JEDNOHLASNÝ VÝKŘIK HRŮZY ŠEDESÁTI TISÍC FANOUŠKŮ.“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Pokud v tomto kole provedeš akci Faul, je hod na AV automaticky úspěšný a počítá se, že při něm nepadlo double.

Double při hodu na zranění (Injury roll) znamená pro faulujícího hráče vyloučení, jako obvykle (a dobře mu tak!).

KLUZKÉ PODRÁŽKY

„TÝÝÝJO. JESTLI SE NEMÝLÍM, NĚKDE NA TOMHLE STADIONU MAJÍ POLOPRÁZDNÝ HRNEC ZPOMALOVACÍ IMPREGNAČNÍ MASTI DAISY PALMEROVÉ.“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Pokaždé, když během tohoto kola některý hráč provádí GFI, tak zakopne při výsledku 1, 2 nebo 3.

HELE, DÍVEJ, PTÁČEK

„JE VŽDYCKY HANBA VIDĚT HRÁČE,
KTERÝ NEBERU HRU VÁŽNĚ ...“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Vyber hráče ze svého týmu, který na toto kolo
získává schopnost Disturbing Presence.

A jakýkoli hráč, který začíná svou akci
v dosahu až tři čtverce od tohoto hráče,
získává na toto kolo schopnost Bone-head
(ztracené skládkové zóny díky špatnému hodu
na Bone-head získají hráči zpět
na konci tohoto kola).

UKRYTÁ ČEPEL

„FAKT NETUŠÍM, JAK MOHL PROJÍT KONTROLOU
VÝSTROJE. NĚKDO ASI NAVYŠOVAL ZŮSTATEK
NA BANKOVNÍM ÚČTU SUDIHO...“

ČASOVÁNÍ

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

EFEKT

Vyber hráče ve svém týmu.

Až do konce drivu získává tento hráč
schopnost Dirty player a schopnost Stab.

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