

 QUICK REFERENCE CARD	
ACTIONS	
<ul style="list-style-type: none"> • 5 Actions par Rush (Pions) • 2 Actions + 1 Carte de Mouvement Spécial au max. par joueur. 	
Course	Mouvement
Sprint	Mouvement x2
Entrer sur le Terrain	Course ou Sprint
Slam	test de Force à 3 dés (X)
» Contre-Slam	» test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Vol	test de Vitesse à 3 dés (X)
» Contre-Slam	» test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Lancer	test d'Habilité à 3 dés (X)
» Réception	» test Variable d'Habilité (1)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Se Relever	test de Vitesse à 3 dés (1)
» Double : Action Gratuite (<i>toute action sauf Sprint</i>).	
Feinte	test de Vitesse à 3 dés (1)
» Contre-Slam	» test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Transformation	test à 4+ à 3 dés (1).
Acheter une Carte	Dans la limite de Carte(s) autorisée.

 QUICK REFERENCE CARD	
ACTIONS	
<ul style="list-style-type: none"> • 5 Actions par Rush (Pions) • 2 Actions + 1 Carte de Mouvement Spécial au max. par joueur. 	
Course	Mouvement
Sprint	Mouvement x2
Entrer sur le Terrain	Course ou Sprint
Slam	test de Force à 3 dés (X)
» Contre-Slam	» test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Vol	test de Vitesse à 3 dés (X)
» Contre-Slam	» test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Lancer	test d'Habilité à 3 dés (X)
» Réception	» test Variable d'Habilité (1)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Se Relever	test de Vitesse à 3 dés (1)
» Double : Action Gratuite (<i>toute action sauf Sprint</i>).	
Feinte	test de Vitesse à 3 dés (1)
» Contre-Slam	» test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Transformation	test à 4+ à 3 dés (1).
Acheter une Carte	Dans la limite de Carte(s) autorisée.

 QUICK REFERENCE CARD	
EXTRAS	
Dash	test de Vitesse à 3 dés (123)
» Gain d'1 hex supplémentaire.	
Évasion	test de Vitesse à 3 dés (123)
» Sortir d'une Zone de Menace.	
Ramasser la Balle	test de Habilité à 3 dés (1)
» Réussite : Ramassage.	
» Double : Action Gratuite (<i>Cause ou Lancer</i>).	
Interférence	Comme Slam ; Jack uniquement
Repousser	test de Force à 3 dés (123)
FAUTES	
Charge dans le Dos	Mouvement Spécial de Slam (cf. Règles)
Piétinement	test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Obstruction	Empêcher l'accès à la Balle
Blocage	Bloquer la Zone d'Entrée des joueurs
Intrusion	Trop de joueurs sur le Terrain
Distraire l'Arbitre	test à 4+ à 3 dés (X)
» Garder son Calme	» test à 4+ à 3 dés (X)

 QUICK REFERENCE CARD	
EXTRAS	
Dash	test de Vitesse à 3 dés (123)
» Gain d'1 hex supplémentaire.	
Évasion	test de Vitesse à 3 dés (123)
» Sortir d'une Zone de Menace.	
Ramasser la Balle	test de Habilité à 3 dés (1)
» Réussite : Ramassage.	
» Double : Action Gratuite (<i>Cause ou Lancer</i>).	
Interférence	Comme Slam ; Jack uniquement
Repousser	test de Force à 3 dés (123)
FAUTES	
Charge dans le Dos	Mouvement Spécial de Slam (cf. Règles)
Piétinement	test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Obstruction	Empêcher l'accès à la Balle
Blocage	Bloquer la Zone d'Entrée des joueurs
Intrusion	Trop de joueurs sur le Terrain
Distraire l'Arbitre	test à 4+ à 3 dés (X)
» Garder son Calme	» test à 4+ à 3 dés (X)

 QUICK REFERENCE CARD	
ACTIONS	
<ul style="list-style-type: none"> • 5 Actions par Rush (Pions) • 2 Actions + 1 Carte de Mouvement Spécial au max. par joueur. 	
Course	Mouvement
Sprint	Mouvement x2
Entrer sur le Terrain	Course ou Sprint
Slam	test de Force à 3 dés (X)
» Contre-Slam	» test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Vol	test de Vitesse à 3 dés (X)
» Contre-Slam	» test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Lancer	test d'Habilité à 3 dés (X)
» Réception	» test Variable d'Habilité (1)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Se Relever	test de Vitesse à 3 dés (1)
» Double : Action Gratuite (<i>toute action sauf Sprint</i>).	
Feinte	test de Vitesse à 3 dés (1)
» Contre-Slam	» test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Transformation	test à 4+ à 3 dés (1).
Acheter une Carte	Dans la limite de Carte(s) autorisée.

 QUICK REFERENCE CARD	
ACTIONS	
<ul style="list-style-type: none"> • 5 Actions par Rush (Pions) • 2 Actions + 1 Carte de Mouvement Spécial au max. par joueur. 	
Course	Mouvement
Sprint	Mouvement x2
Entrer sur le Terrain	Course ou Sprint
Slam	test de Force à 3 dés (X)
» Contre-Slam	» test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Vol	test de Vitesse à 3 dés (X)
» Contre-Slam	» test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Lancer	test d'Habilité à 3 dés (X)
» Réception	» test Variable d'Habilité (1)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Se Relever	test de Vitesse à 3 dés (1)
» Double : Action Gratuite (<i>toute action sauf Sprint</i>).	
Feinte	test de Vitesse à 3 dés (1)
» Contre-Slam	» test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Transformation	test à 4+ à 3 dés (1).
Acheter une Carte	Dans la limite de Carte(s) autorisée.

 QUICK REFERENCE CARD	
EXTRAS	
Dash	test de Vitesse à 3 dés (123)
» Gain d'1 hex supplémentaire.	
Évasion	test de Vitesse à 3 dés (123)
» Sortir d'une Zone de Menace.	
Ramasser la Balle	test de Habilité à 3 dés (1)
» Réussite : Ramassage.	
» Double : Action Gratuite (<i>Cause ou Lancer</i>).	
Interférence	Comme Slam ; Jack uniquement
Repousser	test de Force à 3 dés (123)
FAUTES	
Charge dans le Dos	Mouvement Spécial de Slam (cf. Règles)
Piétinement	test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Obstruction	Empêcher l'accès à la Balle
Blocage	Bloquer la Zone d'Entrée des joueurs
Intrusion	Trop de joueurs sur le Terrain
Distraire l'Arbitre	test à 4+ à 3 dés (X)
» Garder son Calme	» test à 4+ à 3 dés (X)

 QUICK REFERENCE CARD	
EXTRAS	
Dash	test de Vitesse à 3 dés (123)
» Gain d'1 hex supplémentaire.	
Évasion	test de Vitesse à 3 dés (123)
» Sortir d'une Zone de Menace.	
Ramasser la Balle	test de Habilité à 3 dés (1)
» Réussite : Ramassage.	
» Double : Action Gratuite (<i>Cause ou Lancer</i>).	
Interférence	Comme Slam ; Jack uniquement
Repousser	test de Force à 3 dés (123)
FAUTES	
Charge dans le Dos	Mouvement Spécial de Slam (cf. Règles)
Piétinement	test de Force à 3 dés (X)
» Esquive	» test de Vitesse à 3 dés (X)
Obstruction	Empêcher l'accès à la Balle
Blocage	Bloquer la Zone d'Entrée des joueurs
Intrusion	Trop de joueurs sur le Terrain
Distraire l'Arbitre	test à 4+ à 3 dés (X)
» Garder son Calme	» test à 4+ à 3 dés (X)