

FANS
ÉQUIPE A

FANS
ÉQUIPE B

FANS
ÉQUIPE C

FANS
ÉQUIPE D

FANS
ÉQUIPE E

FANS
ÉQUIPE F

ÉVÈNEMENT (IMMÉDIAT)

NOUVELLE BALLE



Troisième Chance
Lancez immédiatement
une nouvelle balle

- 11
- 4
- 8
- 13
- 12
- 3
- 9
- 1
- 2
- 10
- 6
- 14
- 7
- 5

ACCLAMATIONS



ÉVÈNEMENT (IMMÉDIAT)

BALLE BRISÉE



Ce n'est supposé arriver.
Choisissez un des balles en jeu et
retirez la. Cela n'arrête pas
le Rush en cours.

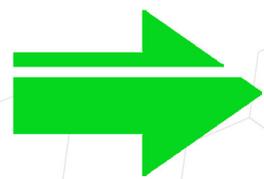
- 9
- 8
- 5
- 11
- 7
- 6
- 12
- 10
- 4
- 3
- 13
- 14
- 2
- 1

ACCLAMATIONS



MOUVEMENT SPÉCIAL

GÉANT



Charge dans le dos
ou Piétinement.
(l'Action jouée reste une faute).

- 2
- 14
- 13
- 8
- 1
- 6
- 10
- 7
- 11
- 3
- 4
- 9
- 5
- 12

ACCLAMATIONS



ÉVÈNEMENT

DU SANG SUR LE TERRAIN

?

C'est un peu glissant
Le nombre de succès à obtenir
lors d'un Dash est augmenté de 1.
Test de Vitesse (234)

ACCLAMATIONS —

13
3
2
7
9
1
4
6
10
8
5
11
14
12

ÉVÈNEMENT

ARBITRE DISTRAIT

?

Vous êtes aveugle ?
Tous les tests d'Arbitre lance 1 Dé
de moins. Si cela amène le nombre
de Dés à lancer à zéro, la faute
n'est pas vue pas l'Arbitre/l'Deil.

ACCLAMATIONS —

3
10
11
1
5
6
8
12
9
4
14
13
2
7

ÉVÈNEMENT

EGO SURDIMENTIONNÉ

?

Je sais. Je suis génial.
Déterminez un joueur adverse au
hasard. Ce joueur devra être le
premier à agir pour chacun des
Rushes suivants ou ne pourra pas
agir du tout. (l'achat d'une Carte ne
compte pas dans cette limitation).

ACCLAMATIONS —

5
7
14
12
3
11
2
9
10
1
4
8
13
6

ÉVÈNEMENT

FANS SANGUINAIRES

?

Vas-y ! Tue-le !
Toute blessure infligée génère
un test d'Acclamation pour
l'équipe qui l'a engendrée.

ACCLAMATIONS —

6
8
5
4
2
14
13
3
1
10
9
7
11
12

ÉVÈNEMENT

ARBITRE VIGILANT

?

Je vous surveille !
Tous les tests d'Arbitre ajoute
un Dé supplémentaire.

ACCLAMATIONS —

4
5
10
3
9
14
1
8
6
2
12
7
11
13

ÉVÈNEMENT

GUEULE DE BOIS

?

Vous pouvez faire moins
de bruit ?
La fiesta de la nuit dernière a eu
raison d'un joueur de l'équipe
adverse. Celui-ci perd 1 Dé
pour chacun de ses jets.

ACCLAMATIONS —

1
7
10
2
8
5
13
12
11
14
9
4
6
3

ÉVÈNEMENT

SURFACE RAPIDE

?

Où est-elle partie ?!
Après que la balle ait déviée,
effectuez une seconde déviation

ACCLAMATIONS —

7
4
3
2
10
12
13
11
6
5
1
8
14
9

ÉVÈNEMENT

BONNE PRISE

?

Comme de la colle !
Toutes les tentatives de Dash
gagnent 1 Dé supplémentaire.

ACCLAMATIONS —

14
3
7
8
2
1
4
11
5
9
6
12
13
10

ÉVÈNEMENT

FANS EXCITÉS

?

STRIKE !
Toute tentative de Strike
provoque un test d'Acclamation,
même si le tir échoue.

ACCLAMATIONS —

12
7
3
8
6
2
9
10
13
11
1
5
4
14

SPECIAL

SPECTACULAIRE

Jouez cette Carte immédiatement après n'importe quel test (1) ou (123) réussi, ou un test (X) gagnant, pour générer un test d'Acclamations.

ACCLAMATIONS

7
10
11
4
8
12
14
5
6
1
3
13
2
9

SPECIAL

SPECTACULAIRE

Jouez cette Carte immédiatement après n'importe quel test (1) ou (123) réussi, ou un test (X) gagnant, pour générer un test d'Acclamations.

ACCLAMATIONS

8
6
3
10
4
1
2
5
7
9
11
13
12
14

SPECIAL

SPECTACULAIRE

Jouez cette Carte immédiatement après n'importe quel test (1) ou (123) réussi, ou un test (X) gagnant, pour générer un test d'Acclamations.

ACCLAMATIONS

1
8
13
14
10
3
12
6
9
2
11
5
7
4

SPECIAL

A MOI DE JOUER

Jouez cette Carte avant le début d'un Rush si votre Pion ID d'Équipe n'a pas été sélectionné. Vous débutez ce Rush au lieu d'attendre votre Pion ID d'Équipe.

ACCLAMATIONS

10
14
12
1
8
6
2
4
13
9
7
11
3
5

SPECIAL

A MOI DE JOUER

Jouez cette Carte avant le début d'un Rush si votre Pion ID d'Équipe n'a pas été sélectionné. Vous débutez ce Rush au lieu d'attendre votre Pion ID d'Équipe.

ACCLAMATIONS

2
3
9
8
14
10
5
6
1
4
7
12
11
13

SPECIAL

A MOI DE JOUER

Jouez cette Carte avant le début d'un Rush si votre Pion ID d'Équipe n'a pas été sélectionné. Vous débutez ce Rush au lieu d'attendre votre Pion ID d'Équipe.

ACCLAMATIONS

8
14
12
13
2
5
6
1
9
4
7
11
10
3

MOUVEMENT SPECIAL

GÉANT

Toute Action

ACCLAMATIONS

6
11
8
12
14
4
5
2
1
9
10
13
7
3

MOUVEMENT SPECIAL

JACK

Toute Action

ACCLAMATIONS

9
2
6
11
1
10
3
13
14
8
12
4
5
7

MOUVEMENT SPECIAL

GUARD

Toute Action

ACCLAMATIONS

10
1
8
3
7
5
12
13
14
6
9
2
4
11

MOUVEMENT SPÉCIAL

GÉANT

Course

ACCLAMATIONS

3
6
5
1
12
10
8
14
4
13
11
9
2
7

MOUVEMENT SPÉCIAL

TOUT JOUEUR

Course

ACCLAMATIONS

12
8
9
3
5
1
7
2
13
10
10
14
4
6
11

MOUVEMENT SPÉCIAL

STRIKER OU JACK

Lancer

ACCLAMATIONS

9
5
2
4
14
8
11
12
10
6
3
13
7
1

MOUVEMENT SPÉCIAL

JACK

Toute Action

ACCLAMATIONS

4
5
1
10
7
12
14
6
8
11
13
9
3
2

MOUVEMENT SPÉCIAL

GUARD

Toute Action

ACCLAMATIONS

14
10
4
7
9
8
3
11
12
13
5
6
2
1

MOUVEMENT SPÉCIAL

TOUT JOUEUR

Toute Action

ACCLAMATIONS

11
2
13
5
4
14
10
7
12
3
9
1
8
6

MOUVEMENT SPÉCIAL

GUARD OU JACK

Slam

ACCLAMATIONS

12
13
4
14
6
10
3
2
11
7
9
8
5
1

MOUVEMENT SPÉCIAL

TOUT JOUEUR

Run

ACCLAMATIONS

6
2
11
1
10
5
7
4
8
14
13
3
12
9

MOUVEMENT SPÉCIAL

GUARD OU JACK

Slam

ACCLAMATIONS

1
12
14
6
10
2
13
7
4
8
3
9
11
5

MOUVEMENT SPÉCIAL

STRIKER

Toute Action

ACCLAMATIONS

4
13
6
2
5
3
11
1
10
12
7
8
9
14

MOUVEMENT SPÉCIAL

TOUT JOUEUR

Toute Action

ACCLAMATIONS

5
12
9
10
11
8
7
4
1
2
14
6
13
3

MOUVEMENT SPÉCIAL

STRIKER

Toute Action

ACCLAMATIONS

7
13
3
2
5
4
9
14
8
6
10
11
12
1

MOUVEMENT SPÉCIAL

GUARD

Toute Action

ACCLAMATIONS

13
6
1
9
3
7
4
12
11
10
2
8
5
14

MOUVEMENT SPÉCIAL

STRIKER OU JACK

Lancer

ACCLAMATIONS

6
2
10
13
11
7
14
8
3
12
4
1
5
9

MOUVEMENT SPÉCIAL

STRIKER OU JACK

Lancer

ACCLAMATIONS

2
4
8
7
3
10
14
11
9
13
12
6
5
1

MOUVEMENT SPÉCIAL

TOUT JOUEUR

Course

ACCLAMATIONS

9
3
4
7
12
13
6
1
2
5
11
8
14
10

MOUVEMENT SPÉCIAL

TOUT JOUEUR

Course

ACCLAMATIONS

4
5
14
10
13
8
2
9
3
7
1
6
12
11

MOUVEMENT SPÉCIAL

TOUT JOUEUR

Toute Action

ACCLAMATIONS

10
9
7
6
13
2
1
14
8
4
5
11
3
12

MOUVEMENT SPÉCIAL

TOUT JOUEUR

Toute Action

ACCLAMATIONS

13
12
10
9
1
11
6
3
7
14
2
5
4
8

MOUVEMENT SPÉCIAL

JACK

Toute Action

ACCLAMATIONS

14
1
7
12
6
11
10
4
13
2
9
3
8
5

MOUVEMENT SPÉCIAL

JACK

Interférence

ACCLAMATIONS

3
1
9
14
8
13
7
12
2
8
10
6
11
4

MOUVEMENT SPÉCIAL

JACK

Interférence

ACCLAMATIONS

11
9
5
13
3
7
14
10
12
1
4
8
2
6

MOUVEMENT SPÉCIAL

JACK

Interférence

ACCLAMATIONS

7
13
6
5
4
9
11
3
2
10
12
1
8
14

MOUVEMENT SPÉCIAL

GUARD OU JACK

Slam

ACCLAMATIONS

13
7
1
11
14
9
6
2
5
8
12
4
10
3

MOUVEMENT SPÉCIAL

GUARD OU JACK

Charge dans le dos
ou Piétinement.
(l'Action jouée reste une faute).

ACCLAMATIONS

14
9
11
5
13
4
8
7
6
1
3
10
2
12

MOUVEMENT SPÉCIAL

GUARD OU JACK

Charge dans le dos
ou Piétinement.
(l'Action jouée reste une faute).

ACCLAMATIONS

3
4
14
9
6
8
10
7
5
11
1
12
13
2

MOUVEMENT SPÉCIAL

GUARD OU JACK

Slam

ACCLAMATIONS

8
10
2
5
1
12
3
13
14
11
7
6
4
9