

D	Dribble
	
Pressing	Tacle
1	Piochez une carte Action.

D	Dribble <small>PRO</small>
	
Pressing	Tacle
1	Piochez une carte Action.

D	Dribble <small>PRO</small>
	
Pressing	Tacle
1	Piochez une carte Action.

D	Dribble
	
Pressing	Tacle
1	Piochez une carte Action.


D	Dribble <small>PRO</small>
	
Pressing	Tacle
1	Piochez une carte Action.


D	Dribble <small>PRO</small>
	
Pressing	Tacle
1	Piochez une carte Action.


D	Dribble
	
Pressing	Tacle
1	Piochez une carte Action.


D	Dribble
	
Pressing	Tacle
1	Piochez une carte Action.


D	Dribble
	
Pressing	Tacle
1	Piochez une carte Action.


P	Passe
	
Interception ①	Tacle ①
2	Piochez 1 carte Joueur.


P	Passe <small>PRO</small>
	
Interception ①	Tacle ①
2	Piochez 1 carte Joueur.


P	Passe <small>PRO</small>
	
Interception ①	Tacle ①
2	Piochez 1 carte Joueur.


P	Passe
	
Interception ①	Tacle ①
2	Piochez 1 carte Joueur.

P	Passe
	
Interception ①	Tacle ①
2	Piochez 1 carte Joueur.

P	Passe
	
Interception ①	Tacle ①
2	Piochez 1 carte Joueur.

P	Passe
	
Interception ①	Tacle ①
2	Piochez 1 carte Joueur.

P	Passe
	
Interception ①	Tacle ①
2	Piochez 1 carte Joueur.

P	Passe
	
Interception ①	Tacle ①
2	Piochez 1 carte Joueur.

P

Passé



Interception 1

Tacle 1

2

Piochez une carte Joueur.

PL

Passé longue PRO



Interception 3

Pressing

3

Défaussez-vous d'une carte Action de votre choix.

PL

Passé longue PRO



Interception 3

Pressing

3

Défaussez-vous d'une carte Action de votre choix.

PL

Passé longue



Interception 3

Pressing

3

Défaussez-vous d'une carte Action de votre choix.

PL

Passé longue



Interception 3

Pressing

3

Défaussez-vous d'une carte Action de votre choix.

PL

Passé longue



Interception 3

Pressing

3

Défaussez-vous d'une carte Action de votre choix.

PL

Passé longue



Interception 3

Pressing

3

Défaussez-vous d'une carte Action de votre choix.

PP

4/5

Passé en profondeur



Interception 1

Pressing 1

2

Votre adversaire ne peut pas défendre sur votre prochaine action.

PP

4/5

Passé en profondeur



Interception 1

Pressing 1

2

Votre adversaire ne peut pas défendre sur votre prochaine action.

C
5/6

Centre




Interception ②

1 Si vous jouez Tir à votre prochaine action, bénéficiez d'un bonus +1 sur votre d6.

PP
4/5

PRO

Passé en profondeur




Interception ① Pressing ①

2 Votre adversaire ne peut pas défendre sur votre prochaine action.

PP
4/5

PRO

Passé en profondeur



Interception ① Pressing ①

2 Votre adversaire ne peut pas défendre sur votre prochaine action.

C
5/6

Centre



Interception ②

1 Si vous jouez Tir à votre prochaine action, bénéficiez d'un bonus +1 sur votre d6.

C
5/6

PRO

Centre



Interception ②

1 Si vous jouez Tir à votre prochaine action, bénéficiez d'un bonus +1 sur votre d6.

C
5/6

PRO

Centre



Interception ②

1 Si vous jouez Tir à votre prochaine action, bénéficiez d'un bonus +1 sur votre d6.

 0 ⇒ 5 PA : coup franc
Engagement avec P, PL, PP ou C
Pas de défense sur première action

6 PA : coup franc direct
Tir à 1d6 + 1

7 / 8 PA : penalty

 Défausse de 1 carte

 Défausse de 3 cartes
7 cartes Action en main max

 Nouvelle attaque à 5 PA
Engagement avec P, PL, ou C

 Au moins 1 pioche épuisée
+ 2 ballons rendus successifs

 0 ⇒ 5 PA : coup franc
Engagement avec P, PL, PP ou C
Pas de défense sur première action

6 PA : coup franc direct
Tir à 1d6 + 1


7 / 8 PA : penalty

 Défausse de 1 carte

 Défausse de 3 cartes
7 cartes Action en main max


 Nouvelle attaque à 5 PA
Engagement avec P, PL ou C


 Au moins 1 pioche épuisée
+ 2 ballons rendus successifs


 0 ⇒ 5 PA : coup franc
Engagement avec P, PL, PP ou C
Pas de défense sur première action


6 PA : coup franc direct
Tir à 1d6 + 1

7 / 8 PA : penalty

 Défausse de 1 carte

 Défausse de 3 cartes
7 cartes Action en main max

 Nouvelle attaque à 5 PA
Engagement avec P, PL ou C

 Au moins 1 pioche épuisée
+ 2 ballons rendus successifs

D Dribble



Pressing	Tacle		
1	Piochez une carte Action.		

T 5/6/7 Tir PRO



Pressing	Tacle		
PA	5	6	7
	-1	0	+1

T 5/6/7 Tir PRO



Pressing	Tacle		
PA	5	6	7
	-1	0	+1

T 5/6/7 Tir



Pressing	Tacle		
PA	5	6	7
	-1	0	+1

T 5/6/7 Tir



Pressing	Tacle		
PA	5	6	7
	-1	0	+1

T 6/7/8 Tir



Pressing	Tacle		
PA	6	7	8
	0	+1	+2

T 6/7/8 Tir



Pressing	Tacle		
PA	6	7	8
	0	+1	+2

T 6/7/8 Tir



Pressing	Tacle		
PA	6	7	8
	0	+1	+2

T 6/7/8 Tir



Pressing	Tacle		
PA	6	7	8
	0	+1	+2

18 Pressing

1	2 3

18 Pressing

1	2 3

18 Pressing PRO

1	2 3

16 Tacle

1	2 3	4 → 6

16 Tacle

1	2 3	4 → 6

16 Tacle PRO

1	2 3	4 → 6

19 Interception

19 Interception

19 Interception PRO

18 Pressing

1	2 3

18 Pressing

1	2 3

18 Pressing PRO

1	2 3

16 Tacle

1	2 3	4 → 6

16 Tacle

1	2 3	4 → 6

16 Tacle PRO

1	2 3	4 → 6

19 Interception

19 Interception

19 Interception PRO

Simulation



Simulation peut être activée si vous avez 6 PA ou + et que votre adversaire pose une carte Défense.

Lancez le d20.

Si vous faites 11 ou +, vous obtenez une faute (6 PA : coup franc direct, 7 ou 8 PA : penalty). Sinon, vous perdez immédiatement le ballon.

Endurance

Capacité non cumulative



Endurance peut être activée au début d'une phase offensive.

Échangez 1 carte Action de votre main contre 1 carte Action de votre défausse.

Bloc défensif



Bloc défensif peut être activé au début d'une phase défensive.

Bénéficiez d'un bonus +3 sur tous les jets défensifs de la phase de défense à venir.

Contre-attaque



Contre-attaque peut être activée si vous récupérez le ballon alors que votre adversaire a 2 PA ou moins.

Gagnez immédiatement 4 PA.

Jeu offensif

Non utilisable sur coups de pied arrêtés



Jeu offensif peut être activé si vous avez le ballon et avez entre 0 et 5 PA.

Gagnez 1 PA.

Créativité



Créativité peut être activée si vous avez le ballon.

Piochez 3 cartes Action ou piochez 1 carte Tir.

Efficacité

Capacité non cumulative



Efficacité peut être activée si vous validez une carte Tir.

Votre tir bénéficie d'un bonus +1.

Votre adversaire ne peut pas utiliser de carte G sur ce tir.

Piège du hors-jeu



Piège du hors-jeu peut être activé si votre adversaire joue PP ou PL et a 3 PA ou +.

Lancez le d20. Si vous obtenez 9 ou +, récupérez immédiatement le ballon.

Schéma tactique



Schéma tactique peut être activé si vous avez le ballon.

Piochez 1 carte Action de votre choix.

Simulation



Simulation peut être activée si vous avez 6 PA ou + et que votre adversaire pose une carte Défense.

Lancez le d20.

Si vous faites 11 ou +, vous obtenez une faute (6 PA : coup franc direct, 7 ou 8 PA : penalty). Sinon, vous perdez immédiatement le ballon.

Endurance

Capacité non cumulative



Endurance peut être activée au début d'une phase offensive.

Échangez 1 carte Action de votre main contre 1 carte Action de votre défausse.

Bloc défensif



Bloc défensif peut être activé au début d'une phase défensive.

Bénéficiez d'un bonus +3 sur tous les jets défensifs de la phase de défense à venir.

Contre-attaque



Contre-attaque peut être activée si vous récupérez le ballon alors que votre adversaire a 2 PA ou moins.

Gagnez immédiatement 4 PA.

Jeu offensif

Non utilisable sur coups de pied arrêtés



Jeu offensif peut être activé si vous avez le ballon et avez entre 0 et 5 PA.

Gagnez 1 PA.

Créativité



Créativité peut être activée si vous avez le ballon.

Piochez 3 cartes Action ou piochez 1 carte Tir.

Efficacité

Capacité non cumulative



Efficacité peut être activée si vous validez une carte Tir.

Votre tir bénéficie d'un bonus +1.

Votre adversaire ne peut pas utiliser de carte G sur ce tir.

Piège du hors-jeu



Piège du hors-jeu peut être activé si votre adversaire joue PP ou PL et a 3 PA ou +.

Lancez le d20. Si vous obtenez 9 ou +, récupérez immédiatement le ballon.

Schéma tactique



Schéma tactique peut être activé si vous avez le ballon.

Piochez 1 carte Action de votre choix.