

KAOSBALL

Traduzione plance, upgrade e carte

PLANCE

MODES:

SPRINT: (qualunque miniatura) Muovi di un massimo di 5 spazi.

TACKLE: (solo Bruiser) Muovi di un massimo di 3 spazi, poi prova a mettere knockdown un modello adiacente (attiva un Tackling contest).

ATTACK: (solo Bruiser) Muovi di un massimo di 3 spazi, poi prova ad infliggere danni ad un modello adiacente (attiva un Fighting contest).

TEAM ABILITIES:

AMAZONS (MELEE MASTERY): La tua killzone include le caselle diagonali.

DAEMONS (SMOKIN' HOT): Alla fine dell'attivazione di una miniatura, puoi bruciare tutte le miniature avversarie nella sua killzone infliggendo loro 1 danno. Un avversario può prevenire completamente questo tipo di danno inflitto alle sue miniature bruciando una Carta Energia di valore 3 o superiore.

FANGS (VAMPIRISM): Quando una delle tue miniature effettua un attacco o un tackle con successo, cura un danno a una qualunque tua miniatura.

OGRES (STOMP): Prima di attivare una delle tue miniature, puoi effettuare uno stomp con questa miniatura, spingendo tutte le miniature nemiche adiacenti indietro di uno spazio. Un nemico che non può indietreggiare di uno spazio è messo knockdown.

SEGNALINI UPGRADE

TEAM ABILITIES:

BRICK: I tuoi bruiser possono subire 1 danno non cancellabile per evitare di essere messi knockdown.

CELERITY: Prima che il primo giocatore di ogni periodo effettui un turno, puoi attivare un runner o un bruiser.

ENDORSEMENT: Puoi schierare un Ringer aggiuntivo.

HARDY: Cancella il primo 1 danno inflitto a ognuna delle tue miniature ogni turno.

HATE: Ottieni 1 punto ogni volta che uccidi o si infortuna una miniatura avversaria.

LAST STAND: Puoi attivare un bruiser alla fine del periodo.

LUCKY: Ogni volta che devi tirare il dado, puoi ritirarlo (ed accettare il secondo risultato).

PAIN/GAIN: Prima di un contest, le tue miniature non infortunate possono subire 1 danno per ottenere +1 al contest.

PILE DRIVER: Ottieni 1 punto ogni volta che inizi e vinci un tackling contest.

RELAY TRAINING: Le tue miniature possono effettuare e ricevere hand-off da 1 spazio di distanza aggiuntivo.

SEXY CONTRACT: Ottieni 3 cash aggiuntivi all'inizio della partita.

SPEED TRAINING: Le tue miniature possono muoversi di uno spazio aggiuntivo.

CARTE

ENERGY CARDS:

UPSETI: Auto vinci (di 3) contro un avversario che ha giocato una energy card +4 o superiore o una dead card.

TACTIC CARDS:

HAIL MARY PLAY: *Giocala solo se hai meno di cinque miniature in campo.* Scegli una miniatura non Ringer dalla tua panchina e mettila su un qualunque spazio del campo non occupato, poi attivala.

HUDDLE: Scarta tre carte dalla tua mano, poi pesca fino ad avere sette carte nella tua mano. Poi attiva una miniatura.

HUSTLE: Attiva una miniatura, raddoppiando il suo movimento per questo turno.

POWER PLAY: Attiva una delle tue miniature. Fino alla fine del turno, annulla tutto il danno inflitto a questa miniatura.

RAIN OF FIRE: Metti un segnalino Fuoco su due differenti spazi non occupati e che non danno punti (non-scoring) (il Fuoco danneggia le miniature che entrano nello spazio). Poi attiva una miniatura.

SCATTER!: Muovi ognuno dei tuoi runner di massimo tre spazi ognuno. Un runner che entra in una killzone nemica termina il suo movimento ma non può essere attaccato o subire tackle.

WALL OF STONE: Metti due segnalini muro sulle linee tra gli spazi (i muri bloccano il movimento e le killzone). Poi attiva una miniatura.

WARPScore: Metti un segnalino minor scoring su uno spazio del midfield non occupato e senza scoring mound. Solo i tuoi runner possono fare punto in questo spazio. Poi attiva una miniatura.

CHEATING CARDS:

BOOSTER BRU: Giocala invece di una energy card (conta come una energy card). **+6**

BOOT TO THE HEAD: *Giocala all'inizio del tuo turno.* Metti knockdown una miniatura avversaria. Il team di questa miniatura perde la sua abilità di squadra. Alla fine del tuo turno, rimetti in piedi questa miniatura; il team riottiene la sua abilità.

BZZZZT!: *Giocala quando una miniatura avversaria entra in una tua killzone qualunque.* Questa miniatura subisce 1 danno (non può essere cancellato).

ILLEGAL SCOUTING: *Giocala all'inizio di un contest.* Il tuo avversario deve giocare la sua energy card a faccia in su prima che tu scelga la tua.

KAOS RULE: *Giocala quando un avversario gioca una tactic card.* Cancella gli effetti di questa tactic e scartala. L'avversario deve attivare una miniatura.

KAOS WARP: *Giocala quando i giocatori rivelano le carte durante un contest.* Cancella i risultati di questo contest (scartando le carte) e cominciate un altro.

STIM PACK!: *Giocala prima dell'inizio di un contest.* Se la tua Energy card rivelata ha una ★, raddoppia il tuo totale.

RINGER CARDS:

CRETIN THE ETTIN: Nel tuo turno, Cretin the Ettin può attaccare o effettuare tackle su due nemici alla volta con un solo contest.

MACHO LIBRE: Macho Libre ottiene il doppio dei punti alla fine di un periodo.

PANDA MONIUM: Ogni volta che un avversario inizia un contest contro Panda Monium, perde 1 punto.

PANTHER: Panther non può essere attaccata o subire tackle quando si muove nelle killzone avversarie nel tuo turno.

SPECTRE: Spectre può muoversi attraverso miniature e muri.

T-BONE: T-Bone recupera tutta la salute all'inizio del tuo turno.

THE BUTCHER: Se Butcher vince un fighting contest e infligge dei danni, la miniatura avversaria viene uccisa.

THE DRAGON: The Dragon può muoversi di tre spazi addizionali quando viene attivato.