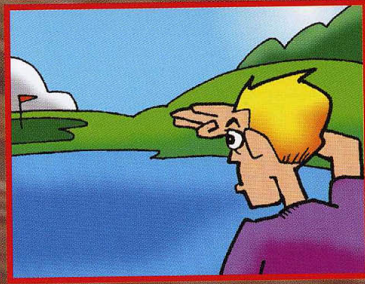


БУНКЕР



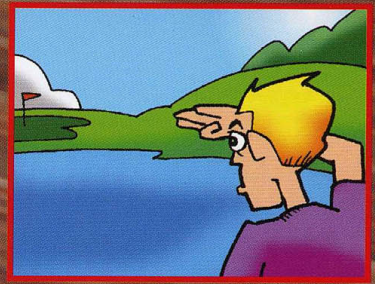
ИГРОК-ЦЕЛЬ ДОЛЖЕН
ПРИБАВИТЬ ДВА (+2) К
СВОЕМУ ДРАЙВУ

ВЕЛИКИЕ ОЗЕРА



ИГРОК-ЦЕЛЬ ДОЛЖЕН
ПРИБАВИТЬ ОДИН (+1) К СВОЕМУ
ДРАЙВУ. КРОМЕ ТОГО, ЕСЛИ
ИГРОК-ЦЕЛЬ ВЫБРАСЫВАЕТ 6, ОН
ТЕРЯЕТ ВСЕ СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕЛИКИЕ ОЗЕРА



ИГРОК-ЦЕЛЬ ДОЛЖЕН
ПРИБАВИТЬ ОДИН (+1) К СВОЕМУ
ДРАЙВУ. КРОМЕ ТОГО, ЕСЛИ
ИГРОК-ЦЕЛЬ ВЫБРАСЫВАЕТ 6, ОН
ТЕРЯЕТ ВСЕ СНАРЯЖЕНИЕ

ГЛУБОКИЙ БУНКЕР



ИГРОК-ЦЕЛЬ ДЕЛАЕТ
УСПЕШНЫЙ ДРАЙВ ТОЛЬКО
ПРИ РЕЗУЛЬТАТЕ ДРАЙВА 1
ИЛИ МЕНЬШЕ

ГЛУБОКИЙ БУНКЕР



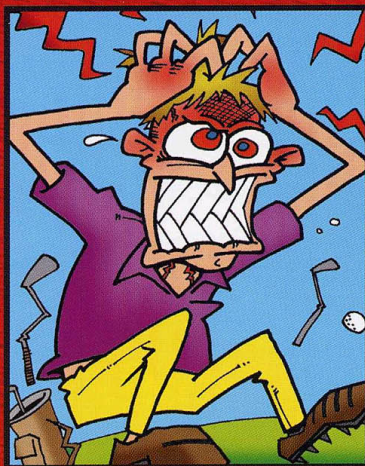
ИГРОК-ЦЕЛЬ ДЕЛАЕТ
УСПЕШНЫЙ ДРАЙВ ТОЛЬКО
ПРИ РЕЗУЛЬТАТЕ ДРАЙВА 1
ИЛИ МЕНЬШЕ

БУНКЕР



ИГРОК-ЦЕЛЬ ДОЛЖЕН
ПРИБАВИТЬ ДВА (+2) К
СВОЕМУ ДРАЙВУ

СТРЕСС !!!

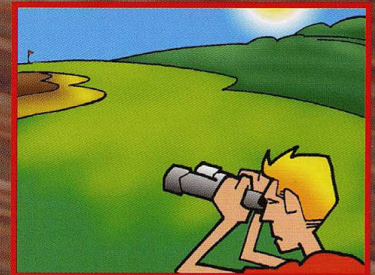


ГУСТЫ КУСТЫ



ВСЕ ИГРОКИ ДОЛЖНЫ
СКАЗАТЬ ВСЛУХ «СПАСИТЕ!»
КТО ПОСЛЕДНИЙ, ТОТ
УХОДИТ С ЛУНКИ

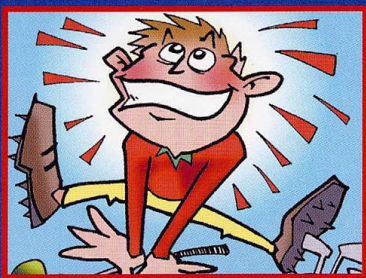
ДОЛГАЯ ДОРОГА НА ГРИН



ВСЕ ИГРОКИ ДОЛЖНЫ
СДЕЛАТЬ ДВА УСПЕШНЫХ
ДРАЙВА, ЧТОБЫ ПРОЙТИ НА
ГРИН



ЭГЕГЕЙ!



ТЫ МОЖЕШЬ ВЫЧЕСТЬ ОДИН (-1) ИЗ РЕЗУЛЬТАТА ЛЮБОГО БРОСКА КУБИКА

ЭГЕГЕЙ!



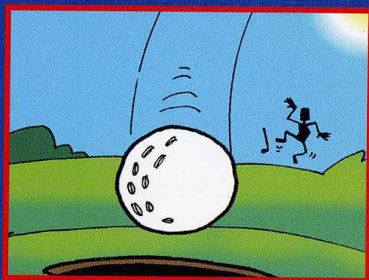
ТЫ МОЖЕШЬ ВЫЧЕСТЬ ОДИН (-1) ИЗ РЕЗУЛЬТАТА ЛЮБОГО БРОСКА КУБИКА

ЭГЕГЕЙ!



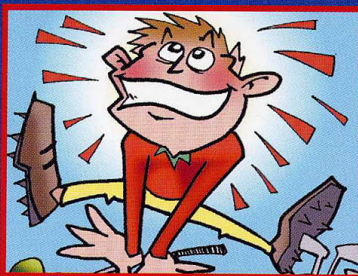
ТЫ МОЖЕШЬ ВЫЧЕСТЬ ОДИН (-1) ИЗ РЕЗУЛЬТАТА ЛЮБОГО БРОСКА КУБИКА

СРАЗУ В ЛУНКУ!!!



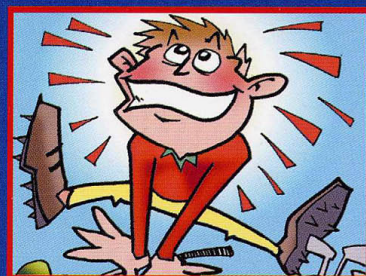
ЭТУ КАРТУ МОЖНО ИГРАТЬ ТОЛЬКО ТОГДА, КОГДА ТЫ ВЫБРОСИЛ 1 НА ДРАЙВЕ: ТЫ АВТОМАТИЧЕСКИ ВЫИГРЫВАЕШЬ НА ЭТОЙ ЛУНКЕ

ЭГЕГЕЙ!



ТЫ МОЖЕШЬ ВЫЧЕСТЬ ОДИН (-1) ИЗ РЕЗУЛЬТАТА ЛЮБОГО БРОСКА КУБИКА

ЭГЕГЕЙ!



ТЫ МОЖЕШЬ ВЫЧЕСТЬ ОДИН (-1) ИЗ РЕЗУЛЬТАТА ЛЮБОГО БРОСКА КУБИКА

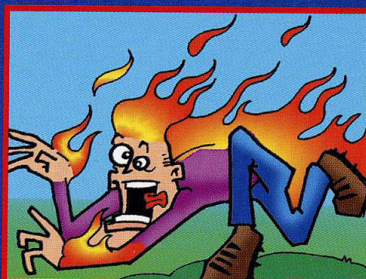
ПОСЛАНИЕ НЕБЕС...



ИГРАЙ ЭТУ КАРТУ НА ЛЮБУЮ КАРТУ, КОТОРАЯ ТОЛЬКО ЧТО СЫГРАНА НА «ИГРОКА-ЦЕЛЬ»:

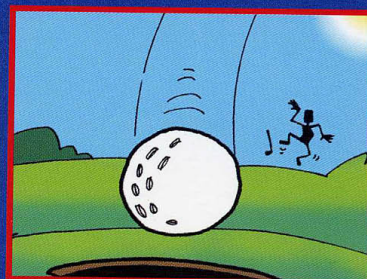
ТЫ МОЖЕШЬ ТЕПЕРЬ ВЫБРАТЬ «ИГРОКА-ЦЕЛЬ»

ЖЖЁШЬ!!!



ЭТУ КАРТУ МОЖНО ИГРАТЬ ТОЛЬКО ТОГДА, КОГДА ТЫ ВЫБРОСИЛ 1 НА ДРАЙВЕ: МОЖЕШЬ ВЫЧЕСТЬ ЧЕТЫРЕ (-4) ИЗ РЕЗУЛЬТАТА ТВОЕГО СЛЕДУЮЩЕГО БРОСКА НА ГРИНЕ

СРАЗУ В ЛУНКУ!!!



ЭТУ КАРТУ МОЖНО ИГРАТЬ ТОЛЬКО ТОГДА, КОГДА ТЫ ВЫБРОСИЛ 1 НА ДРАЙВЕ: ТЫ АВТОМАТИЧЕСКИ ВЫИГРЫВАЕШЬ НА ЭТОЙ ЛУНКЕ

УДАР НА ПУБЛИКУ



НАДО =



ИГРОК-ЦЕЛЬ
АВТОМАТИЧЕСКИ ДЕЛАЕТ
ДРАЙВ (БЕЗ БРОСКА ДРАЙВА)

ВЕТЕР

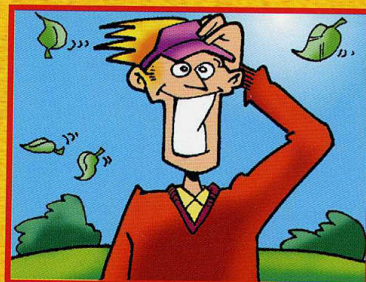


НАДО =



ВСЕ ИГРОКИ, КРОМЕ
СЫГРАВШЕГО ЭТУ КАРТУ,
ДОЛЖНЫ ДОБАВЛЯТЬ ОДИН (+1)
К ДРАЙВАМ НА ЭТОЙ ЛУНКЕ

ВЕТЕР



НАДО =



ВСЕ ИГРОКИ, КРОМЕ
СЫГРАВШЕГО ЭТУ КАРТУ,
ДОЛЖНЫ ДОБАВЛЯТЬ ОДИН (+1)
К ДРАЙВАМ НА ЭТОЙ ЛУНКЕ

ТОРНАДО



НАДО =



ВСЕ СНАРЯЖЕНИЕ
СБРАСЫВАЕТСЯ, А КАЖДЫЙ
ИГРОК БЕРЕТ СЛУЧАЙНУЮ
КАРТУ ЛУНКИ У ИГРОКА СЛЕВА

ПОЮЩИЙ ПОД ДОЖДЕМ



НАДО =



СЫГРАВШИЙ ЭТУ КАРТУ
МОЖЕТ ОТЫСКАТЬ В КОЛОДЕ
КАРТ ИГРЫ ЛЮБУЮ КАРТУ И
ВЗЯТЬ ЕЕ НА РУКУ.

СТОЯАААААААТЬ!!!

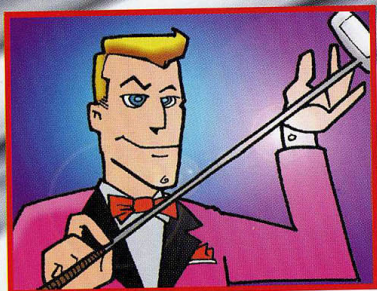


НАДО =



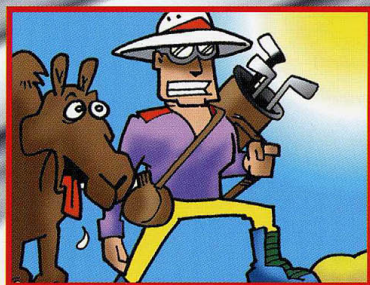
ИГРОК-ЦЕЛЬ ДОЛЖЕН УЙТИ С
ЭТОЙ ЛУНКИ, ЕСЛИ ТУТ ЖЕ НЕ
СЫГРАЕТ КАРТУ СТРЕССА

СУПЕРТУРБОГРАФИТ



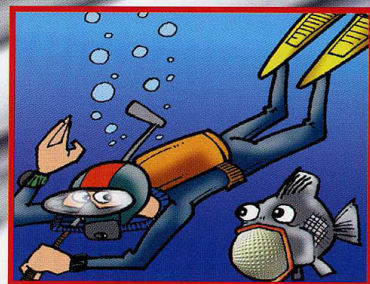
МОЖЕШЬ ВЫЧИТАТЬ ОДИН
(-1) ИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ ВСЕХ
ТВОИХ ДРАЙВОВ

ПУСТЫННЫЙ НАБОР



НИ ОДИН ТИП БУНКЕРА НЕ
МОЖЕТ ТЕБЕ ПОМЕШАТЬ

ПОДВОДНЫЙ НАБОР



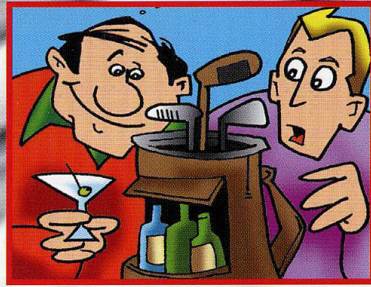
ЕСЛИ КТО-ТО ИГРАЕТ
ВЕЛИКИЕ ОЗЕРА, ТЫ
АВТОМАТИЧЕСКИ ДЕЛАЕШЬ
ДРАЙВ (БЕЗ БРОСКА ДРАЙВА)

ГОЛЬФ-СТЕРОИДЫ



ПЕРЕД ТВОИМ ДРАЙВОМ ТЫ МОЖЕШЬ ЗАЯВИТЬ, ЧТО ТЫ ПРИМЕНЯЕШЬ ГОЛЬФ-СТЕРОИДЫ, И ВЫЧЕСТЬ ДВА (-2) ИЗ РЕЗУЛЬТАТА ТВОЕГО ДРАЙВА. НО ЕСЛИ ТЫ ВЫБРОСИШЬ 6, ТЫ ТЕРЯЕШЬ ВСЕ ТВОИ КАРТЫ ЛУНОК

СУМКА-БАР



РАЗ НА КАЖДОЙ ЛУНКЕ ТЫ МОЖЕШЬ ПЕРЕБРОСИТЬ САМ ИЛИ ЗАСТАВИТЬ СОПЕРНИКА ПЕРЕБРОСИТЬ ОДИН БРОСОК

ГОЛЬФ-МОБИЛЬ У8



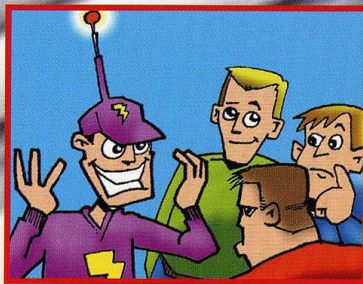
НА КАЖДОЙ ЛУНКЕ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ТЫ МОЖЕШЬ УКРАСТЬ ОДНУ СЛУЧАЙНУЮ КАРТУ ИГРЫ У ПРОТИВНИКА

ВОЛШЕБНЫЙ ТИ



С ЭТИМ ТИ (КОЛЫШКОМ-ПОДСТАВКОЙ ПОД МЯЧИК) ТЫ МОЖЕШЬ ДЕРЖАТЬ НА РУКЕ И ДОБИРАТЬ ДО ШЕСТИ КАРТ ИГРЫ

ГРОМООТВОД



ВСЕ КАРТЫ МОЛНИЙ НЕ ДЕЙСТВУЮТ НА ТЕБЯ

БАААЛЬШОЙ ЗОНТ



НА ТЕБЯ НЕ ДЕЙСТВУЮТ НИКАКИЕ ПОГОДНЫЕ ОПАСНОСТИ

ТРАВА ПО ПОЯС



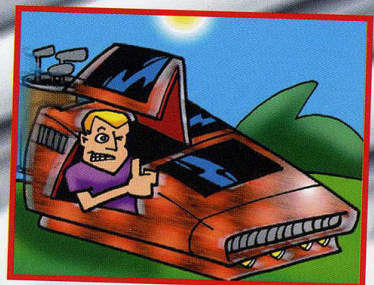
ИГРОК-ЦЕЛЬ ДОЛЖЕН СБРОСИТЬ ВСЕ СВОИ КАРТЫ ИГРЫ ИЛИ УЙТИ С ЛУНКИ

ТРАВА ПО ПОЯС



ИГРОК-ЦЕЛЬ ДОЛЖЕН СБРОСИТЬ ВСЕ СВОИ КАРТЫ ИГРЫ ИЛИ УЙТИ С ЛУНКИ

СКРЫТНАЯ ТАЧКА



ТЫ ВСЕГДА БРОСАЕШЬ КУБИК ПОСЛЕДНИМ!

УДАЧНЫЙ ОБМАН



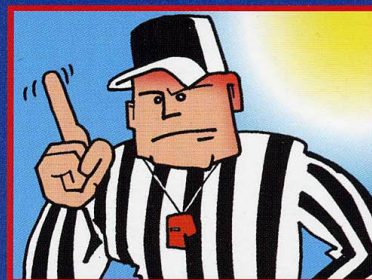
ЭТУ КАРТУ МОЖНО СЫГРАТЬ ТОЛЬКО СРАЗУ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ТЫ ВЫБРОСИЛ 1: УКРАДИ У ЛЮБОГО ИГРОКА СЛУЧАЙНУЮ КАРТУ ЛУНКИ

УДАЧНЫЙ ОБМАН



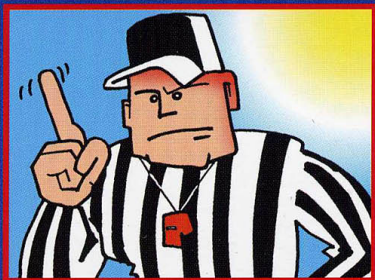
ЭТУ КАРТУ МОЖНО СЫГРАТЬ ТОЛЬКО СРАЗУ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ТЫ ВЫБРОСИЛ 1: УКРАДИ У ЛЮБОГО ИГРОКА СЛУЧАЙНУЮ КАРТУ ЛУНКИ

НЕТ-НЕТ



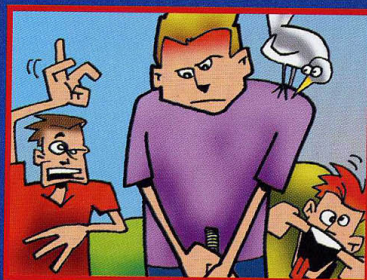
ТУТ ЖЕ ОТМЕНИ ЭФФЕКТЫ ЛЮБОЙ КАРТЫ ИГРЫ, КОТОРАЯ ТОЛЬКО ЧТО СЫГРАНА. ЗАТЕМ СБРОСЬ И «НЕТ-НЕТ» И ОТМЕНЕННУЮ КАРТУ

НЕТ-НЕТ



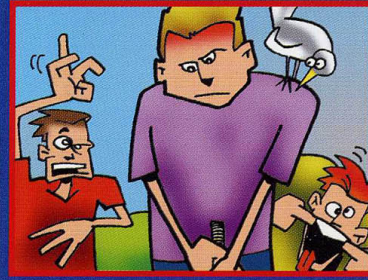
ТУТ ЖЕ ОТМЕНИ ЭФФЕКТЫ ЛЮБОЙ КАРТЫ ИГРЫ, КОТОРАЯ ТОЛЬКО ЧТО СЫГРАНА. ЗАТЕМ СБРОСЬ И «НЕТ-НЕТ» И ОТМЕНЕННУЮ КАРТУ

СОСРЕДОТОЧЕНИЕ



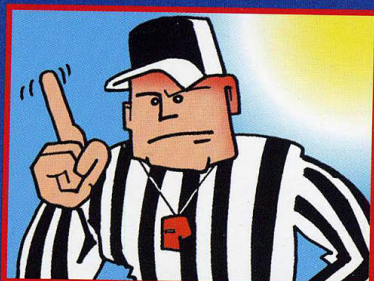
ТЫ МОЖЕШЬ ВЫЧЕСТЬ ДВА (-2) ИЗ РЕЗУЛЬТАТА ЛЮБОГО БРОСКА КУБИКА (ДАЖЕ БРОСКА ПРОТИВНИКА)

СОСРЕДОТОЧЕНИЕ



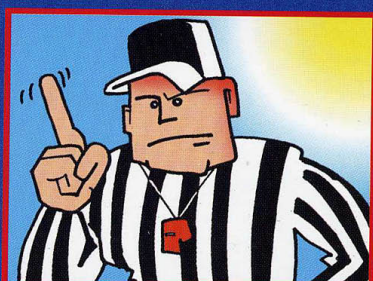
ТЫ МОЖЕШЬ ВЫЧЕСТЬ ДВА (-2) ИЗ РЕЗУЛЬТАТА ЛЮБОГО БРОСКА КУБИКА (ДАЖЕ БРОСКА ПРОТИВНИКА)

НЕТ-НЕТ



ТУТ ЖЕ ОТМЕНИ ЭФФЕКТЫ ЛЮБОЙ КАРТЫ ИГРЫ, КОТОРАЯ ТОЛЬКО ЧТО СЫГРАНА. ЗАТЕМ СБРОСЬ И «НЕТ-НЕТ» И ОТМЕНЕННУЮ КАРТУ

НЕТ-НЕТ



ТУТ ЖЕ ОТМЕНИ ЭФФЕКТЫ ЛЮБОЙ КАРТЫ ИГРЫ, КОТОРАЯ ТОЛЬКО ЧТО СЫГРАНА. ЗАТЕМ СБРОСЬ И «НЕТ-НЕТ» И ОТМЕНЕННУЮ КАРТУ

НЕТ-НЕТ



ТУТ ЖЕ ОТМЕНИ ЭФФЕКТЫ ЛЮБОЙ КАРТЫ ИГРЫ, КОТОРАЯ ТОЛЬКО ЧТО СЫГРАНА. ЗАТЕМ СБРОСЬ И «НЕТ-НЕТ» И ОТМЕНЕННУЮ КАРТУ

ФЛОРИДСКИЕ ИГРЫ

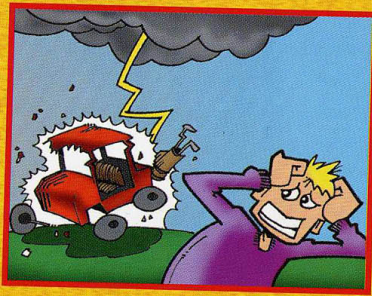


НАДО =



ЭТА КАРТА ДОЛЖНА ИГРАТЬСЯ В ПАРЕ С ВЕЛИКИМИ ОЗЕРАМИ: ИГРОК-ЦЕЛЬ ТЕРЯЕТ СЛУЧАЙНУЮ КАРТУ ЛУНКИ

СНОВА МОЛНИЯ!

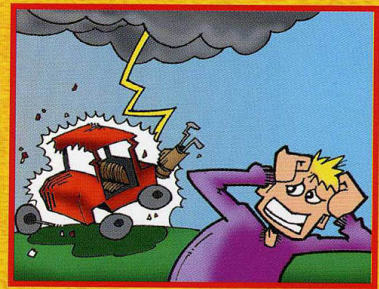


НАДО =



УНИЧТОЖь ОДНУ КАРТУ СНАРЯЖЕНИЯ ПО ТВОЕМУ ВЫБОРУ

СНОВА МОЛНИЯ!

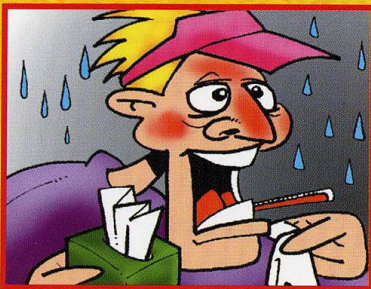


НАДО =



УНИЧТОЖь ОДНУ КАРТУ СНАРЯЖЕНИЯ ПО ТВОЕМУ ВЫБОРУ

ЖУТКИЙ ГРИПП

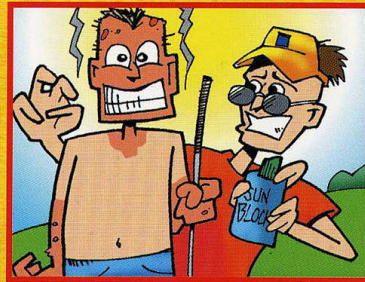


НАДО =



ИГРОК-ЦЕЛЬ ДОЛЖЕН ДОБАВЛЯТЬ ОДИН (+1) КО ВСЕМ СВОИМ БРОСКАМ, НАХОДЯСЬ ПОД ДЕЙСТВИЕМ ЭТОЙ КАРТЫ. КАРТА СБРАСЫВАЕТСЯ, КОГДА ИГРОК ВЫБРАСЫВАЕТ 1. ЕСЛИ ИГРОК ВЫБРАСЫВАЕТ 5 ИЛИ 6, КАРТА ПЕРЕДАЕТСЯ ИГРОКУ СЛЕВА.

СОЛНЕЧНЫЕ ОЖОГИ



НАДО =



ВСЕ ИГРОКИ БЕЗ СНАРЯЖЕНИЯ ДОЛЖНЫ СБРОСИТЬ ПО ОДНОЙ СЛУЧАЙНОЙ КАРТЕ ЛУНКИ

ВРЕДНЫЙ СОСЕД

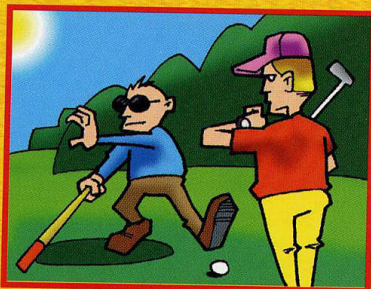


НАДО =



ИГРОК-ЦЕЛЬ ДОЛЖЕН ПРИБАВЛЯТЬ ОДИН (+1) КО ВСЕМ СВОИМ БРОСКАМ НА ГРИНЕ, ПОКА НЕ ВЫБРОСИТ 1 НА ЛЮБОМ БРОСКЕ

ПРОГУЛКА ВСЛЕПУЮ

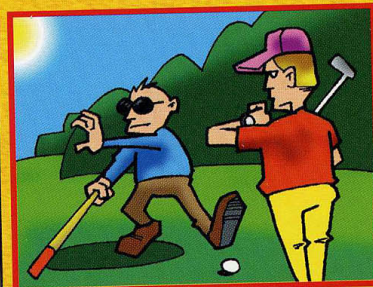


НАДО =



ИГРОК-ЦЕЛЬ ДОЛЖЕН УЙТИ С ЛУНКИ, ЕСЛИ НЕ СМОЖЕТ ТУТ ЖЕ СЫГРАТЬ КАРТУ СТРЕССА

ПРОГУЛКА ВСЛЕПУЮ

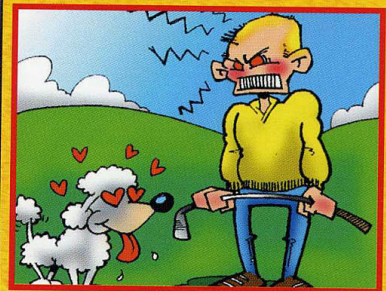


НАДО =



ИГРОК-ЦЕЛЬ ДОЛЖЕН УЙТИ С ЛУНКИ, ЕСЛИ НЕ СМОЖЕТ ТУТ ЖЕ СЫГРАТЬ КАРТУ СТРЕССА

ВЛЮБЧИВЫЙ ПУДЕЛЬ



НАДО =



ИГРОК-ЦЕЛЬ ДОЛЖЕН ПРИБАВЛЯТЬ ОДИН (+1) КО ВСЕМ БРОСКАМ КУБИКА, ПОКА НЕ СЫГРАЕТ 1 КАРТУ СТРЕССА

ВЕЗЕНИЕ



ИГРАЙ КАРТУ, ЧТОБЫ
ПЕРЕБРОСИТЬ ЛЮБОЙ
БРОСОК КУБИКА (ДАЖЕ
БРОСОК ПРОТИВНИКА)

ВЕЗЕНИЕ



ИГРАЙ КАРТУ, ЧТОБЫ
ПЕРЕБРОСИТЬ ЛЮБОЙ
БРОСОК КУБИКА (ДАЖЕ
БРОСОК ПРОТИВНИКА)

ВЕЗЕНИЕ



ИГРАЙ КАРТУ, ЧТОБЫ
ПЕРЕБРОСИТЬ ЛЮБОЙ
БРОСОК КУБИКА (ДАЖЕ
БРОСОК ПРОТИВНИКА)

НАКЛЮКАЛСЯ



НАДО ≡



КОГДА ЭТА КАРТА СЫГРАНА,
ВСЕ ИГРОКИ СТУЧАТ ПО
СТОЛУ: КТО СТУКНУЛ ПОЗЖЕ
ВСЕХ, УХОДИТ С ЛУНКИ

ВЕЗЕНИЕ



ИГРАЙ КАРТУ, ЧТОБЫ
ПЕРЕБРОСИТЬ ЛЮБОЙ
БРОСОК КУБИКА (ДАЖЕ
БРОСОК ПРОТИВНИКА)

ВЕЗЕНИЕ



ИГРАЙ КАРТУ, ЧТОБЫ
ПЕРЕБРОСИТЬ ЛЮБОЙ
БРОСОК КУБИКА (ДАЖЕ
БРОСОК ПРОТИВНИКА)

МОЛНИЯ!



НАДО ≡



ИГРОК-ЦЕЛЬ
АВТОМАТИЧЕСКИ
ПРОИГРЫВАЕТ НА ЭТОЙ
ЛУНКЕ

МОЛНИЯ!

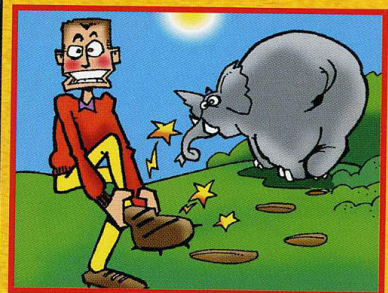


НАДО ≡



ИГРОК-ЦЕЛЬ
АВТОМАТИЧЕСКИ
ПРОИГРЫВАЕТ НА ЭТОЙ
ЛУНКЕ

СВОИМИ ГЛАЗАМИ...



НАДО ≡



ИГРОК-ЦЕЛЬ, ПОХОЖЕ,
НАПИЛСЯ, А РАЗ ТАК, ПУСТЬ
СБРОСИТ ВСЕ КАРТЫ ИГРЫ С
РУКИ