

BLOOD BOWL

7 vs 7

REGOLE DEL GIOCO

Le regole che seguono sono in aggiunta alle regole base del gioco.

DISPOSIZIONE INIZIALE

Ogni allenatore può piazzare fino a 7 giocatori fra la propria zona di meta e la propria linea di scrimage. In BB a 7 le squadre sono piazzate distanziate fra loro, in maniera simile al rugby. Questo significa che ci sono due linee di scrimage, una per ciascuna squadra e si applicano le seguenti restrizioni:

1. la squadra che calcia piazza per prima
2. almeno tre giocatori devono essere piazzati sulla linea di scrimage

KICK OFF

Dopo che entrambi i giocatori hanno piazzato, l'allenatore della squadra che calcia piazza la palla ovunque nella porzione di campo davanti alla propria linea di scrimage. Il calcio poi procede come usuale, ma si avrà un touchback solo se la palla esce dal campo (come normale procedura) o se attraversa all'indietro la linea di scrimage della squadra che calcia.

LANCIARE LA PALLA

I giocatori di BB7 non sono dei professionisti come le loro controparti del gioco maggiore. Per rappresentare questo la categoria di lancio è sempre considerata incrementata di una fascia, e di conseguenza non si possono lanciare delle Bombe come lancio puro. Se un giocatore ha la caratteristica Piccoletto (Stunty) deve incrementare il lancio di due fasce invece di una.

COMPORRE UNA SQUADRA DI BB7

Un allenatore ha a disposizione 600 monete oro per allestire la sua squadra, fra le razze contemplate nel regolamento. Usare le normali regole per acquistare la propria squadra con i seguenti cambiamenti:

1. tutti i costi della squadra sono divisi per 1000. Così se un giocatore costava normalmente 80.000 M.O. in Blood Bowl, ora costerà 80 M.O., similmente un apotecario costerà 50 M.O.. Questo è fatto per rispecchiare la natura dilettantistica del Blood Bowl a 7
2. la squadra deve essere composta da un minimo di tre giocatori ad un massimo di 10
3. i punti di Fan Factor costano 20 M.O. invece di 10
4. i reroll non possono essere acquistati
5. gli Assistenti Allenatori e le Cheerleaders costano 50 M.O. invece di 10
6. le Starplayers non possono giocare in BB7

LEGHE IN BB7

Gli spettatori per una partita di BB7 è generato nel seguente modo:

ogni allenatore lancia 1D6 per ogni punto di Fan Factor che la sua squadra ha. Il risultato ottenuto dai due allenatori è sommato insieme e moltiplicato per 5 per ottenere il numero totale degli spettatori.

PUNTI STARPLAYERS

I giocatori in BB7 non guadagnano punti starplayers. Tuttavia dopo ogni partita, scegliere un giocatore dal proprio roster che ha preso parte alla partita, e lanciare sulla tabella per guadagnare le abilità. Non si può rinunciare a questo tiro. Si può scegliere anche un giocatore che abbia già guadagnato una abilità, ma più abilità un giocatore riceve, più grandi sono le possibilità che venga notato da una squadra di professionisti ed ingaggiato in una lega professionista.

INGAGGIO

Come un giocatore diventa più esperto ci sono buone possibilità che venga ingaggiato nelle leghe maggiori. Quando ciò avviene c'è ben poco che un allenatore possa fare, il suo giocatore se ne andrà. Per rappresentare ciò ogni volta che si esegue un tiro di dadi sulla tabella per guadagnare le abilità si deve fare un lancio supplementare e consultare la seguente tabella per vedere se un giocatore dilettante sia stato ingaggiato da una squadra professionista.

Abilità	Livello giocatore	Non Ingaggio
Nessuna	Inesperto	-
1	Esperto	2+
2	Veterano	3+
3	Stella Emergente	4+
4	Stella	5+
5	Super Stella	6+
6	Mega Stella	automatico

se il risultato è uguale o superiore a quello indicato nella colonna del Non Ingaggio, il giocatore non ha attirato l'attenzione delle leghe maggiori e continua a giocare nella sua squadra. Se il risultato è minore, il giocatore è stato ingaggiato in una lega maggiore, viene rimosso dalla squadra ed il valore della stessa viene aggiustato di conseguenza.

TEAM RATING

Il team rating di una squadra di BB7 viene calcolato nel seguente modo: aggiungere l'intero costo della squadra in pezzi d'oro incluso il tesoro, questo numero è poi diviso per 10 e questo è il team rating della squadra, che per le squadre che iniziano sarà sempre di 60 M.O.

In aggiunta un extra di 10 M.O. viene dato al team rating per ogni abilità che ogni giocatore nel roster possieda.

Se un giocatore viene ingaggiato, dal proprio team rating viene sottratto sia il costo del giocatore stesso che quello derivato dalle sue abilità.

APOTECARIO

Si può acquistare un ipotecario ma data la natura non professionista del BB7, un apotecario non ha a disposizione molti mezzi per curare un giocatore infortunato se non una spugna ed una borraccia d'acqua. Per rappresentare questo quando si lanciano i dadi per vedere se un apotecario riesce a rimettere in sesto un giocatore, aggiungere 10 al risultato.

REROLL DI SQUADRA

Non si possono acquistare reroll di squadra in BB7, gli unici reroll di squadra che si possono usare sono quelli ottenuti con l'evento del kick-off.

MISURE DISPERATE

Se la squadra avversaria ha un divario di 50 o più punti di team rating, si possono usare le Misure Disperate per bilanciare gli eventi della partita.

È importante che chi possa usare le misure disperate le tenga segrete fino al momento in cui le usi. Per fare questo è necessario usare un set di 12 segnalini (quelli forniti nella scatola del gioco o in alternativa 2D6) tra cui ne verrà pescato uno casualmente e verrà tenuto nascosto fino al momento in cui sarà utilizzato.

1. buccia di banana

AZIONE: uno dei tuoi giocatori si è fatto un spuntino energetico con una banana

DICHIARAZIONE: quando un giocatore avversario entra in una zona di placcaggio vicino ad uno dei tuoi giocatori

EFFETTO: il giocatore avversario scivola a terra e deve fare un controllo per l'infortunio

2. mi faccio notare!!

AZIONE: uno dei tuoi giocatori ha saputo che un talent scout delle leghe maggiori lo sta visionando mentre gioca

DICHIARAZIONE: dopo che un tuo giocatore ha completato una azione

EFFETTO: il giocatore può effettuare una seconda azione

3. sbornia!!

AZIONE: un giocatore avversario la sera prima ha festeggiato la partita tirando fino a tardi e bevendo

DICHIARAZIONE: prima dell'inizio della partita

EFFETTO: un giocatore avversario perde il primo drive della partita

4. spia

AZIONE: hai incaricato una spia di impossessarsi del playbook avversario per vincere la partita

DICHIARAZIONE: quando subisci un turnover

EFFETTO: conta come usare un reroll di squadra

5. arbitro prevenuto

AZIONE: l'arbitro è stato corrotto per chiudere un occhio

DICHIARAZIONE: prima che un giocatore avversario lanci i dadi per fare un blocco o un fallo

EFFETTO: all'avversario è chiamato immediatamente un turnover

6. è meta??

AZIONE: l'arbitro è momentaneamente distratto

DICHIARAZIONE: quando l'avversario segna una meta

EFFETTO: la squadra avversaria subisce un turnover e potrà segnare la meta solo se il giocatore in possesso della palla è ancora in piedi nella zona di meta alla fine del suo prossimo turno

7. assassino

AZIONE: hai incaricato un assassino per eliminare un giocatore avversario durante la partita

DICHIARAZIONE: all'inizio di uno dei tuoi turni

EFFETTO: l'assassino colpisce un giocatore avversario con un dardo avvelenato. Scegliere un giocatore avversario e posizionarlo nello spazio KO della panchina

8. doping

AZIONE: uno dei tuoi giocatori ha deciso di usare sostanze dopanti prima della partita

DICHIARAZIONE: all'inizio della partita

EFFETTO: scegli un giocatore della tua squadra. Il giocatore avrà o la Forza o l'Agilità incrementata di +1 per tutta la durata della partita. Dopo che una meta è stata segnata o alla fine del primo tempo, lanciare 1D6 per quel giocatore. Con un risultato di 1 il giocatore subisce una reazione allergica alle sostanze dopanti e perde il resto della partita.

9. vecchi rancori

AZIONE: entrambe le squadre hanno vecchi rancori

DICHIARAZIONE: all'inizio della partita

EFFETTO: la tua squadra può fare quanti falli vuole ogni turno invece che uno solo

10. tirapugni

AZIONE: uno dei tuoi giocatori ha introdotto di nascosto alcuni tirapugni in campo

DICHIARAZIONE: quando uno dei tuoi giocatori fa un blocco

EFFETTO: la vittima è automaticamente atterrata e fallisce il controllo armatura senza che vengano tirati i dadi

11. gioco spettacolo

AZIONE: in preparazione della partita la tua squadra ha provato alcuni schemi per il gioco spettacolo

DICHIARAZIONE: quando passi la palla

EFFETTO: il passaggio è automaticamente accurato e ricevuto, senza tirare i dadi. I giocatori avversari possono tentare l'intercetto e sia il lanciatore che il ricevitore devono essere nel raggio del lanciometro

12. pozione magica

AZIONE: un losco figuro ti consegna prima della partita una pozione magica

DICHIARAZIONE: quando un tuo giocatore subisce un infortunio

EFFETTO: immediatamente dopo che un giocatore ha subito un infortunio, può essere usata la pozione magica, il giocatore rimane in campo a faccia in su.