

## SEQUENZA PRE KICK-OFF

Determinare l'uso delle carte Special Play se in uso\* (TORNEI)

Piazzare la palla sul campo

Tirare per la Deviazione della palla (1D8 per la direzione 1D6 per la distanza)

Tirare sulla tabella dell'Evento del Kick-off

## SEQUENZA POST KICK-OFF

Risolvere l'evento del Kick-off

rimbalzo della palla (1D8 per la direzione)

Ricevere o Touchback

## EVENTO DEL KICK-OFF

2D6	ESITO
2	Chiama l'Arbitro! <b>Get the Ref! A Por el Árbitro</b> viene assegnata una Mazzetta per squadra, con un risultato di 2-6 il giocatore non viene espulso e non è Turnover
3	<b>Zuffa Riot Disturbios</b> se il segnalino dei turni della squadra che riceve è sul turno 7, i segnalini vengono spostati indietro di un turno; se invece siamo al turno "zero", i segnalini vengono spostati avanti di un turno. Altrimenti lanciare 1D6. Con un esito di 1-3 i segnalini dei turni vengono spostati avanti di un turno con 4-6 vengono spostati indietro di un turno
4	<b>Difesa Perfetta Perfect Defense Defensa Perfecta</b> la squadra che calcia può rischiare i suoi giocatori
5	<b>Tiro Alto High Kick Patada Alta</b> un giocatore della squadra che riceve e non si trova in Zona di Tackle avversaria può essere piazzato nella casella dove atterrerà la palla, a patto che non sia occupata
6	<b>Tifosi Scatenati Cheering Fans Los Hinchas Animad</b> entrambi tirano 1D3 + FAMA + Cheerleaders, chi ottiene il risultato più alto riceve una ripetizione addizionale. In caso di pareggio la ottengono entrambi
7	<b>Tempo Capriccioso Changing Weather Clima Variabile</b> ripetere il lancio per le condizioni atmosferiche. Applicare gli effetti del nuovo tiro. Se le nuove condizioni sono "Bel Tempo", la palla devia di una ulteriore casella prima di toccare terra
8	<b>Allenamento Efficace Brilliant Coach Táctica Brillante</b> entrambi tirano 1D3 + MT + Allenatori Assistenti, chi ottiene il risultato più alto riceve una ripetizione addizionale. In caso di pareggio la ottengono entrambi
9	<b>Rapido Scarto! Quick Snap! Anticipación</b> Tutti i giocatori della squadra che riceve possono muoversi di una casella, in qualsiasi direzione ignorando le Zone di Tackle avversarie
10	<b>Blitz! Blitz! Penetración!</b> Tutti i giocatori della squadra che calcia che non sono in Zona di Tackle avversarie, possono effettuare un'azione. La squadra che calcia può usare le ripetizioni di squadra, e se un giocatore provoca un turnover, questo turno aggiuntivo finisce immediatamente
11	<b>Sasso in Campo! Throw a Rock Pedrada</b> entrambi tirano 1D6 + FAMA. Il vincitore tira un sasso. Scegliere casualmente un giocatore della squadra avversaria che subisce un tiro Infortunio
12	<b>Invasione di Campo Pitch Invasion Invasión del Campo</b> entrambi tirano 1D6 + FAMA, per ciascun giocatore avversario in campo. Con un esito di 6 o più dopo le modifiche il giocatore è Stordito (i giocatori con Palla e Catena finiscono normalmente KO) Un esito di 1 prima di aggiungere la FAMA non avrà nessun effetto

## MODIFICATORI FALLI

CHI	+/- Lancio Armatura
Giocatore che commette il fallo	+0
Assistenza Offensiva/Difensiva*	+1/-1 per assistenza

\* può assistere solo se non in Zona di Tackle avversaria

## ESPULSIONI

LANCIO ARMATURA 2D6	Risultato
Lancio non doppio	Nessun effetto
Lancio doppio	Espulsione

## MODIFICATORI SCHIVARE (DODGE)

Tentare di Schivare (DODGE)	+1
Per ogni Zona di Tackle avversaria in cui si trova la casella dove vuole andare il giocatore che schiva	-1

## TABELLA INFORTUNI

2D6	ESITO
2-7*	Stordito giocatore a faccia in giù sul campo. Si può girare alla fine del proprio turno successivo. *Uno "stunty" dopo tutte le modifiche con 7 è KO
8-9*	KO giocatore nel settore KO della panchina. Può uscire alla fine di ogni Drive successivo con un lancio di 1D6 ed un esito pari a 4-6. *Uno "stunty" dopo tutte le modifiche con 9 subisce una Perdita (GRAVEMENTE INFORTUNATO direttamente)
10-12	Perdita giocatore nel settore Morti e Feriti della panchina e subisce il tiro sulla Tabella delle Perdite

## TABELLA PERDITE

TIRO	ESITO	EFFETTI
11 - 38	GRAVEMENTE INFORTUNATO	Il giocatore salta il resto della partita
41 - 48	SALTA LA PROSSIMA	Il giocatore salta il resto della partita e la successiva
51 - 52	INFORTUNIO PERSISTENTE	Il giocatore salta il resto della partita, la successiva e subisce un infortunio cronico
53 - 54	-1 MO	Il giocatore salta il resto della partita, la successiva e subisce -1 MO
55 - 56	-1 VA	Il giocatore salta il resto della partita, la successiva e subisce -1 VA
57	-1 AG	Il giocatore salta il resto della partita, la successiva e subisce -1 AG
58	-1 FO	Il giocatore salta il resto della partita la successiva e subisce -1 FO
61 - 68	MORTO	Il giocatore è morto e deve essere cancellato dal roster della squadra
Salta la prossima partita	Scrivere una "M" nella casella degli infortuni del roster (anche quello Excel) di squadra e cancellarlo alla fine della partita successiva	
Infortunio Persistente	Scrivere una "C" nella casella degli infortuni del roster di squadra (anche quello Excel), ciascun Infortunio Persistente aggiunge 1 a qualsiasi tiro infortunio che subisce d'ora in poi	
-1 MO, FO, AG, VA	Registrare nel roster (anche quello Excel) la modifica della caratteristica. In ogni caso nessuno caratteristica può essere ridotta di più di 2 punti. Ignorare tutti gli altri infortuni che la ridurrebbero ulteriormente	

## TABELLA CONDIZIONI METEO STANDARD

2D6	ESITO
2	Caldo Soffocante <b>Sweltering Heat Calor Asfixiante</b> tirare 1D6 per ogni giocatore alla fine di ogni Drive. Con un esito di 1 il giocatore va in panchina
3	Soleggiato <b>Very Sunny Muy Soleado</b> -1 a tutti i lanci (palla, bomba, compagno)
4-10	Bel tempo <b>Nice Dia Perfecto</b> nessun effetto
11	Acquazzone <b>Pouring Rain Lluvioso</b> -1 a tutti i tiri Raccolta, Ricezione e Intercetto
12	Temporale <b>Blizzard Ventisca</b> si cade con 1-2 sugli scatti (Mettercela Tutta). Non si possono fare lanci Lunghi e Bomba

## TABELLA GENERICA AGILITÀ

AGILITÀ DEL GIOCATORE	1	2	3	4	5	6+
Lancio richiesto senza modificatori con 1D6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Un lancio non modificato di "1" è sempre un fallimento, ed un lancio non modificato di "6" è sempre un successo