

SEQUENZA PRE-PARTITA

1. Tira sulla tabella degli Arbitri per determinare chi dirigerà la partita

Entrambi gli Allenatori Capo tirano un D6 per determinare il tipo di Arbitro che dirigerà la partita.

2. Tira sulla tabella del Clima

Entrambi gli Allenatori Capo tirano un D6 e consultano il totale sulla tabella del Clima per determinare come sarà il tempo durante la partita. (N.B. nel periodo invernale fare riferimento alla tabella Clima Invernale per partite disputate dal 31 novembre al 28 febbraio, o ad altre eventuali tabelle del clima in uso).

3. Scegli gli Incentivi

Ogni squadra può spendere oro dai propri fondi per acquistare qualsiasi incentivo elencato in basso. La squadra con il valore più alto deve acquistare gli incentivi per prima, quando ha finito l'altra squadra può fare lo stesso.

Gli incentivi sono scelti dalla seguente lista:

- 0-2 Fusti di Bloodweiser – 50.000 gp l'uno
- 0-3 Mazzette – 100.000 gp l'una (*50.000 gp per i Goblin)
- 0-4 Allenamenti Intensivi – 100.000 gp l'uno
- 0-1 Capocuoco Halfling* - 300.000 gp (*100.000 per gli Halfling)
- Mercenari (illimitati) – prezzi vari
- 0-2 Star Players – prezzi vari
- 0-2 Apotecari nomadi – 100.000 gp l'uno
- 0-1 Igor - 100.000 gp (solo Khemri, Necromanti, Non Morti)
- 0-5 carte Special Play – prezzi vari
- 0-2 Staff di Allenamento Noto(rio) – prezzi vari
- 0-1 Staff di Allenamento di Razza – prezzi vari
- 0-1 carta incentivo Winter Bowl – prezzi vari
- 0-1 Mago del Clima – 30.000 gp
- Staff a Bordo Campo Addizionale Illimitato – 20.000 gp l'uno
- 0-1 Palla Speciale - 30.000 gp

4. Pesca le carte Special Play

Si segue la procedura sottostante **solo se i due giocatori sono d'accordo sull'uso delle carte. Sono sempre utilizzabili quando acquistate come incentivi:**

| TABELLA CARTE SPECIAL PLAY | | |
|-------------------------------------|-------|-------|
| Valore più alto di Squadra | Pesca | Tieni |
| Fino a 995.000 gp | 2 | 1 |
| Da 1.000.000 gp fino a 1.990.000 gp | 3 | 2 |
| Da 2.000.000 gp fino a 2.990.000 gp | 4 | 3 |
| Da 3.000.000 gp o più alto | 5 | 4 |

5. Determinare il numero dei Tifosi e la FAMA

6. Tira per il calcio d'inizio

Gli Allenatori Capo tirano una moneta o un dado e il vincitore decide se calcia o riceve nel primo drive.



Aggiornata al: "Primo Almanacco di Blood Bowl", "Almanacco di Blood Bowl



2018" e Spike Magazine #4 - ver 4.0 stadi videogioco

SEQUENZA POST-PARTITA

1 TIRI MIGLIORAMENTO

- Alla fine della partita ogni Allenatore Capo sceglie tre giocatori della propria squadra e tira un D3 per sceglierne uno a caso. Quel giocatore riceve il MVP.
- Tira per i miglioramenti di qualsiasi giocatore che ha guadagnato punti Star Player sufficienti ad ottenerne uno. Annota gli eventuali cambiamenti dei valori del giocatore causati dai miglioramenti.
- Se attualmente hai un contratto di Sponsorizzazione Maggiore con McMurty's, i giocatori della squadra non possono migliorare le loro MO o AG. Se attualmente hai una Sponsorizzazione Maggiore con Steelhelm Sporting Emporium, quando effettui il tiro Miglioramento puoi approfittare per tirare tre dadi anziché due e poi scartare un risultato (vedi tabella OTTENERE UNO SPONSOR).

2 AGGIORNA LE CARATTERISTICHE DELLA SQUADRA

3 APPUNTA FORTUNA E FAMA

- Ogni Allenatore Capo genera ricompense per la partita tirando un D6 e sommando il risultato alla FAMA della propria squadra. La squadra riceve tale quantità x 10.000 gp come ricompensa per la partita. Se ha vinto o pareggiato ricevi 10.000 gp addizionali. **Se hai vinto la partita puoi pure decidere di ripetere il tiro del tuo D6, ma devi accettare il secondo risultato anche se è peggiore del primo.** Ricordati che le squadre che si arrendono non ricevono ricompense. Se la tua squadra ha uno o più Sponsors continuativi, ricevi D3x10.000 gp addizionali per ciascuno, rischiando però di contrariarli. Se la tua squadra ha uno stadio di casa e la partita è stata giocata lì, le ricompense variano a seconda che abbia vinto o perso.
- Se lo desideri, puoi porre fine a uno Sponsor Continuativo o alle eventuali Sponsorizzazioni Maggiori di McMurty's, Farblast & Sons e Steelhem Sporting.
- Se hai vinto la partita tira 3D6: se il risultato è maggiore del tuo attuale Fattore Campo aumentalo di 1; Se hai perso la partita tira 2D6: se il risultato è minore del tuo attuale Fattore Campo riducilo di 1; Se hai pareggiato tira 2D6: il Fattore Campo della tua squadra aumenta di 1 se il risultato è maggiore del tuo attuale Fattore Campo, mentre diminuisce di 1 se è inferiore.
- Se lo desidera l'Allenatore Capo può trovare uno Sponsor, tira un D16 poi somma il Fattore Campo e gli eventuali modificatori e consulta la tabella OTTENERE UNO SPONSOR.

4 INGAGGIA E LICENZIA

- Una squadra può acquistare un ammodernamento per uno stadio di proprietà se soddisfa i requisiti di Fan Factor e denaro necessari.
- Se la tua squadra possiede uno stadio ammodernato (non livello 0), puoi decidere di venderlo.
- Rimuovi dalla scheda eventuali giocatori morti. Se la tua squadra ha la Sponsorizzazione Maggiore della Star Insurance Guild, ricevi il rimborso dell'assicurazione. Tira il dado per stabilire se vengono a riscuotere (vedi tabella OTTENERE UNO SPONSOR).
- Ogni Allenatore Capo ora può spendere l'oro nei suoi Fondi per comprare nuovi giocatori e staff di Allenamento, e/o licenziare i giocatori e lo staff di allenamento non più graditi. Inoltre, ogni Allenatore Capo può scegliere di spendere l'oro dei suoi Fondi per aumentare le Ripetizioni della squadra. Aggiungere una ripetizione costa il doppio della cifra indicata nella lista di squadra, ma si aggiunge solo il costo base (non doppio) al valore totale della squadra. In questa fase poi anche rimuovere qualsiasi ripetizione di squadra dal roster se lo desideri; In questa fase gli Allenatori Capo possono anche aggiungere uno starplayer al proprio roster o mettere da parte i fondi per comprare uno stadio (vedi paragrafi INCLUDERE UNA STARPLAYER NEL ROSTER, e ASSUMERE LA PROPRIETÀ DI UNO STADIO).
- Se una squadra ha nel proprio roster qualsiasi Journeyman/vagabondo, (vedi fase 5 - Preparati per la prossima Partita!), l'Allenatore Capo deve licenziarlo o ingaggiarlo permanentemente pagando il suo costo da Pivello. Nota che una squadra deve avere meno di 16 giocatori sul roster per poter ingaggiare Journeymen. Se ingaggiato, un Journeymen perde l'abilità Loner ma può mantenere gli eventuali punti Star Player guadagnati o le abilità ricevute dai tiri sulla tabella dei Miglioramenti.
- Se la squadra ha nel roster una Starplayer, l'Allenatore Capo deve pagare il suo stipendio o svincolarla (vedi paragrafo INCLUDERE UNA STARPLAYER NEL ROSTER).
- Una Squadra può istituire una Taglia nei confronti di un giocatore avversario

5 PREPARATI PER LA PROSSIMA PARTITA

- Se una delle squadre ha almeno 100.000 gp nei propri Fondi, il suo Allenatore Capo deve tirare per gli errori costosi.
- Se una squadra può schierare solo 10 giocatori o meno per la partita successiva, può aggiungere gratuitamente Journeymen sul roster fino a quando non sarà in grado di schierare 11 giocatori nella prossima partita. Un Journeymen è sempre un giocatore fra quelli acquistabili nella posizione 0-16 o 0-12 volte sul roster di squadra. Sono considerati normali Pivelli per quanto riguarda il valore di squadra, ma hanno l'abilità Loner perché non sono abituati a giocare con la squadra. In questa fase i Journeymen possono portare il numero di giocatori totale della squadra (inclusi i giocatori infortunati) a più di 16.
- Calcola il valore totale di ciascuna squadra e appuntalo sul tuo roster. Il valore della squadra viene calcolato sommando il valore dei giocatori (inclusi i valori extra per i miglioramenti), staff di allenamento, ripetizioni di squadra, e Fattore Campo. Non includere i pezzi d'oro nei tuoi Fondi o il valore di qualsiasi giocatore che sarà costretto a saltare la prossima partita a causa di un infortunio.
- Se lo desideri, puoi porre fine alla Sponsorizzazione Maggiore della Star Insurance Guild.