BLITZ BOWL

REGOLAMENTO

ver. 1.0

BLITZ BOWL

IL TESTO E' STATO TRADOTTO IN ITALIANO SOLO NELLE PARTI INERENTI ALLE REGOLE VERE E PROPRIO DI GIOCO, ESCLUSI ANEDDOTI ETC...

A CURA DELLA:

F.B.B.F.

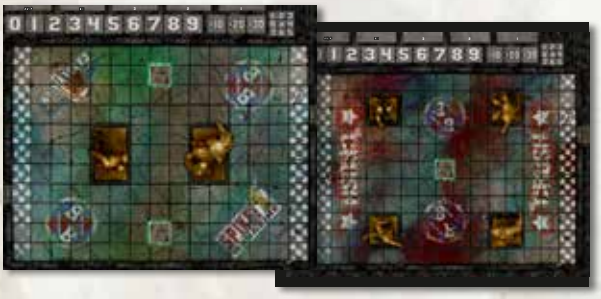
FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION

COMPONENTI

Oltre il presente manuale ci sono i seguenti componenti:

TABELLONE DOPPIA FACCIA

Ogni faccia del tabellone presenta un'area di gioco, una traccia del Punteggio ed una tabella dei rimbalzi. La partita può essere giocata su entrambi i lati, ognuno con le sue peculiarità. Si raccomanda per la prima partita di giocare sul lato con una sola botola.



PANCHINE

Sono disposte ai lati del tabellone, una ciascuna dietro le zone di meta di ciascun giocatore. Vi sono indicate le 7 azioni possibili da fare durante la partita, inoltre è presente pure uno spazio per le riserve. I giocatori sono posizionati qui quando sono rimossi dal gioco (ad es. dopo una meta).

RIGHELLO DEI PASSAGGI

Questo righello è usato quando la palla viene lanciata da un giocatore per determinare quanto lontano può essere lanciata e se il passaggio è ostruito.

ELEMENTI IN PLASTICA

Ci sono sei giocatori in plastica per squadra da assemblare. Ci sono anche dei segnalini per il punteggio, delle monete di squadra ed alcuni palloni.

CARTE DI SFIDA

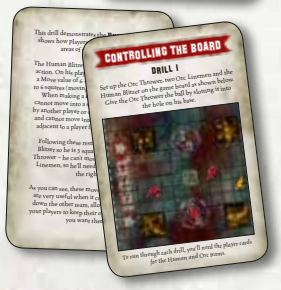
Ci sono due tipi di carte Sfida: 24 carte Sfida standard e 16 carte Sfida Fine Partita. Le carte Sfida Fine Partita sono un'aggiunta opzionale, e non sono usate se i due giocatori non sono d'accordo (vedi pagina 12 Fine Partita). Ogni carta è a doppia-faccia, con un lato Sfida ed un lato Bonus di Gioco.

CARTE GIOCATORI

Incluse nella scatola ci sono 23 carte Giocatori, ma solo 8 di loro sono necessarie per usare il resto del contenuto - quattro per la squadra degli Umani e quattro per la squadra degli Orchi. Le altre carte sono per le squadre Nani, Skaaven, Goblin, Caos e Unione Elfica da acquistare a parte.

CARTE ADDESTRAMENTO

Le 7 carte addestramento incluse nella scatola offrono un tutorial passo-passo per acquisre i concetti base del gioco.



DADI

La scatola contiene tre tipi di dadi. I dadi blocco hanno sei facce e sono segnate con simboli speciali che sono spiegati dopo (vedi azione Block pag. 9). I dadi ad 8 facce sono numerati da 1 ad 8 ed è usato per i rimbalzi del pallone (vedere Rimbalzi del pallone pag. 10). I dadi normali a sei facce (o D6) sono numerati da 1 a 6 e sono usati per molte cose. Sulla faccia del 6 c'è il simbolo Blitz Bowl.

BOB BIFFORD'S BOOT CAMP

Before you go any further, it's recommended that you play through each of the 7 drill cards in order so that you have an understanding of the core principles of the game. Once you've mastered those, the rest of the rules will make a lot more sense! It's also a good idea to read through this rulebook at least once before playing your first full game.

PER INIZIARE

INTRODUZIONE

Blitz Bowl è un gioco sportivo frenetico che contrappone due squadre che si battono per andare in meta, mettere a segno le Sfide e segnare più punti possibile, attraverso un mix di abilità, fortuna e aggressività. Il gioco mostra un gran numero di elementi che saranno familiari ai fans di Blood Bowl, essendo i due giochi pienamente compatibili. Un partita ha una durata media di un'ora (o meno se i giocatori hanno familiarità con le regole) che si traduce in una eccitante e veloce esperienza di gioco.

CONCETTI IMPORTANTI

ALLENATORI E GIOCATORI

In questo regolamento i termini "allenatore" e "giocatore" sono usati in modi molto specifici. Quando una regola si riferisce ad un allenatore, si sta riferendo a te, il lettore del manuale, e ad ogni altra persona reale che sta giocando. Questo significa che quando nelle regole appare il termine "giocatore" questo si riferisce ad uno dei modelli in plastica che formano la squadra dell'allenatore.

Similmente i termini "compagno di squadra" e "avversario" hanno significati specifici. Un compagno di squadra è un giocatore della stessa squadra a cui ci si sta riferendo, mentre un avversario è un giocatore della squadra avversaria.

IL CAMPO

Il campo è l'area di gioco dove ha luogo la lotta. E' divisa in caselle, ognuna della quali può contenere un giocatore (questo significa che i giocatori non possono muovere dentro o attraverso caselle occupate). Ognuna delle otto caselle intorno ad una data casella sono indicate come adiacenti ad essa.

Ci sono alcune caratteristiche speciali del campo che si trovano su entrambi i lati:

- Su ciascun lato finale del campo l'ultima fila di caselle è chiamata la zona meta 1. Questa è dove una squadra si schiera e si segna la meta.
- Al centro del campo, i giocatori possono vedere una o due botole 2. Quando la palla entra in gioco, viene lanciata attraverso una botola. I giocatori non possono stazionare su una botola, ma se lo fanno, lo fanno a loro rischio e pericolo!
- Il campo contiene anche delle caselle bloccate che contengono statue 3. I giocatori non possono muovere in queste caselle bloccate, ma la palla può essere lanciata sopra di loro.
- Ci sono cinque spazi lungo il lato del campo per le carte Sfida 4 – uno spazio per il mazzo della carte Sfida (segnato con), uno per le carte Sfida scartate (segnato con) e tre per le carte Sfida attive (segnata con 1,2 e 3). Questo è spiegato a pag 11.
- Vicino allo spazio per le carte Sfida c'è la traccia del Punteggio. 5. Questo è spiegato a pag 11 in Punteggio.
- La stella con in numero da 1 ad 8 intorno è la tabella dei Rimbalzi 6 . Questo è spiegato a pag 10, Rimbalzo della Palla.

CARTE GIOCATORE

Ogni tipo di giocatore di una squadra ha la sua carta. Per esempio, la squadra Umani ha 4 carte giocatori: il Catcher, il Thrower, il Blitzer ed il Lineman. Su di una carta è indicato:

1.Il tipo di giocatore e la squadra.
2. Quanti giocatori di quel tipo ci sono nella squadra.
3. Una fotografia della miniatura del giocatore.
4.I valori di Movimento, Passaggio e Armatura del giocatore.
5. Le abilità speciali del giocatore se le possiede.

CARTE SFIDA

Ogni carts Sfida standard ha due facce contenenti le seguenti informazioni. Il fronte (lato Sfida) di ogni carta riporta:

1. Il nome della Sfida (in altre parole quello che gli allenatori stanno urlando dal bordo campo.
2. Le condizioni richieste per cui un allenatore può reclamare la carta.
3. I punti ottenuti per avere reclamato la carta. Le carte Sfida Fine Partita riportano la dicitura stessa.

Il retro (lato Bonus Gioco) di ogni carta Sfida mostra:

1.Il nome del Bonus Gioco.
2.Come la carta deve essere giocata:

LA MANO DELL'ALLENATORE

Durante il gioco, gli allenatori hanno la possibilità di reclamare carte Sfida e di metterle nella propria mano. Una volta che una carta è nella mano dell'allenatore, egli può vedere il lato Bonus Gioco, che è mantenuto segreto fino a quando non viene giocato.

CONTROLLI PER I PASSAGGI E ARMATURE

Se ad un allenatore viene chiesto di effettuare un controllo per un Passaggio o per l'Armatura di un giocatore, lancia 1D6 e confronta il risultato con il valore di Passaggio o Armatura del giocatore (dipende da quale controllo deve essere effetuato). Se il risultato è inferiore a quello del valore pertinente, il controllo è fallito, altrimenti, è superato. Alcune regole possono modificare il risultato del controllo - questo è fatto prima di comparare il risultato al valore del Passaggio o Armatura, e modificatori multipli possono essere applicati allo stesso lancio. Tuttavia prima di applicare un qualsiasi modificatore, un risultato di 1 è sempre un fallimento, ed un risultato di 6 è sempre un successo.

RILANCIARE I DADI

Alcune regole permetterranno ad un allenatore di rilanciare i dadi. L'allenatore potrà riprendere i dadi appena lanciati e rilanciarli ancora. Se sono stati lanciati più dadi, devono essere rilanciati tutti. Un rilancio non può essere usato sulla stesso lancio di dadi più di una volta. Non puoi rilanciare un rilancio!!

GIOCATORE LIBERO

Un giocatore che è in piedi, e che non sia adiacente a nessun avversario, è **Libero.**

In questo diagramma, entrambi i giocatori sono **Liberi.**

GIOCATORE MARCATO

Se un giocatore è adiacente ad un avversario e nessuno dei due è **Prono**, essi si **Marcano** a vicenda. Un giocatore può marcare, ed essere marcato da più avversari conteporaneamente. Marcare ha diversi effetti nel gioco, che sono spiegati più avanti nelle regole.

In questo diagramma entrambi i giocatori sono **Marcati.**

GIOCATORE PRONO

Un giocatore che è sdraiato a terra è **Prono.** Un giocatore Prono non può marcare nessun giocatore.

In questo diagramma il giocatore Umano **è Prono,** ed il giocatore Orco è **Libero.**

GIOCATORI IN PANCHINA

Un giocatore potrà essere talvolta piazzato in Panchina - questo rappresenta sia il giocatore che aspetta di tornare in gioco dopo aver segnato una meta, o che si sta recuperando dalle ferite per tornare in campo di nuovo.

PIAZZAMENTO

Gli allenatori decidono con quale squadra giocare . Poi ogni allenatore prende i sei giocatori, i segnalini vari, dadi e carte della squadra. Piazzano la carte della squadra di fronte a se dove possono essere facilmente consultate. 1

Poi lanciare una moneta per determinare chi vince la scelta del tipo di campo. 2 Piazzarlo con le zone meta di fronte a ciascun allenatore, insieme ad una panchina per parte. 3 Ora mischiare il mazzo della 24 carte standard di Sfida e piazzarle con il lato Sfida in alto vicino all'icona. 4 Poi pescare tre carte Sfida in cima dal mazzo e piazzarle negli spazi appositi, la prima sullo spazio 1, la seconda sulla spazio 2 e la terza sullo spazio 3. 5 Le carte Sfida non possono essere giocate nel primo turno, così possono essere ignorate fino all'inizio del secondo turno.

Poi l'allenatore che ha vinto la scelta del campo schiera la sua squadra nella propria zona meta, a seguire l'altro allenatore fa la stessa cosa. 6 Ciascun allenatore posiziona il suo segnapunti sullo spazio 0 della traccia del punteggio 7 la moneta della propria squadra vicino al campo - servirà più tardi. 8

Infine piazzare la palla sulla botola 9 (notare che la forma ed il colore della palla non hanno importanza, le palle non appartengono alle squadre e seguono tutte le stesse regole). se viene usato il lato con due botole, l'allenatore che ha vinto il lancio della monetina tira 1D6, con un risultato di1,2 o 3 la palla è piazzata sulla botola alla sua sx, con un risultato di 4,5 o 6 sulla botola alla sua dx.

Il gioco può ora iniziare.

COMMENTARY WITH JIM JOHNSON: UNDERSTANDING YOUR TEAM

Each team consists of six players – three Linemen, who are decent all-round players but do not have any special abilities, and three unique players. Both the Human and Orc teams have a Thrower, who is good at picking up and throwing the ball, and a Blitzer, who is good at blocking opposing players. In addition, the Humans have a Catcher, who is quite fragile but can make an extra move when they catch a thrown ball, while the Orcs have a Black Orc Blocker, a hulking brute who is slow but deadly! Playing to the strengths of your different players is vital to winning the game.

COME SI GIOCA

OBIETTIVO DEL GIOCO

Durante una partita di Blitz Bowl, le squadre tentano di segnare più punti possibili. La via più sempilce per fare questo è segnare mete - in parole povere, portare la **palla** zona meta avversaria - ma gli allenanori devono tenere a mente le carte Sfida ai lati del campo, perchè offrono molteplici alternative per segnare punti. Il gioco termina quando il punteggio di uno dei due allenatori è più alto di 10 punti rispetto a quello dell'altro, o quando il mazzo dell carte Sfida è esaurito. In qualunque caso la squadra con il punteggio più alto vince! Se quando il mazzo delle carte Sfida è esaurito ed il punteggio è in parità, la partita termina in pareggio.

SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco procede attraverso una serie di round. In ciascun round , entrambi gli allenatori eseguono un singolo turno con la loro squadra, a partire dall'allenatore che ha posizionato la sua squadra per primo (allenatore A), seguito dall'altro allenatore (allenatore B). Dopo avere completato un round, iniziare un nuovo round, continuando così fino a quando il gioco non finisca.

(vedere Vincere la Partita, pag 12). Quando è il turno di un allenatore, egli può eseguire tre azioni con in giocatori della sua squadra (vedere Azioni Disponibili, pag 8). Dal secondo round in poi, un allenatore può utilizzare una carta Sfida attiva dopo l'esecuzione di ciascuna azione, assicurandosi che le condizioni di utilizzo scritte sulla carta siano rispettate. Vedere Carte Sfida a pagina 11 per maggiori informazioni.

ROUND DI GIOCO

Un singolo round di Blitz Bowl procede con questa sequenza:

TURNO ALLENATORE A	TURNO ALLENATORE B
• **Se non c'è una palla in campo, introdurne una nuova**	• **Se non c'è una palla in campo, introdurne una nuova**
• **Riserve d'Emergenza***	• **Riserve d'Emergenza***
Azione 1 • **Eseguire un'azione** • **Reclamare una carta Sfida****	**Azione 1** • **Eseguire un'azione** • **Reclamare una carta Sfida****
Azione 2 • **Eseguire un'azione** • **Reclamare una carta Sfida****	**Azione 2** • **Eseguire un'azione** • **Reclamare una carta Sfida****
Azione 3 • **Eseguire un'azione** • **Reclamare una carta Sfida****	**Azione 3** • **Eseguire un'azione** • **Reclamare una carta Sfida****
• **Rimischiare le carte Sfida****	• **Rimischiare le carte Sfida****

*Le Riserve d'Emergenza sono descritte a pag 10, ed entrano in campo solo se una squadra ha meno di 3 giocatori in campo
** Le carte Sfida non sono usate nel primo round della partita, questo passaggio è saltato da entrambi gli allenatori il primo turno

AZIONI DISPONIBILI

Un allenatore può dividere le sue azioni tra i suoi giocatori come desidera, ed un giocatore può compiere più di un'azione in un turno. La sola restrizione è che un giocatore non può compiere la stessa azione più di una volta per turno. Ad esempio il giocatore umano usa la sua prima azione per Correre con un blitzer, non potrà fare un'altra azione Correre con il il blizter, ma potrà farne una diversa, ad esempio Marcare un avversario. Potrà comunque fare altre azioni Correre con altri giocatori della squadra, sempre con il limite che un giocatore non compia la stessa azione più di una volta.

Le azioni che un giocatore può fare dipendono dal loro corrente status, come descritto sotto:

Giocatore Libero:
- Correre
- Marcare
- Passare

Giocatore Marcato:
- Bloccare
- Eludere

Giocatore Prono:
- Rialzarsi

Giocatori in Panchina:
- Riserva

AZIONI GRATUITE

Alcune abilità dei giocatori e Bonus di Gioco consentono ad un giocatore di effettuare delle azioni gratuite. Questo viene fatto allo stesso modo di una azione regolare, ma non conta ai fini del totale delle azioni che quella squadra può compiere durante il suo turno. Inoltre, l'azione gratuita di un giocatore può anche essere un'azione che ha già effettuato in questo turno, ed effettuare un'azione gratuita non impedisce ad un giocatore di effettuare un'azione di quel tipo più tardi bel turno

Ad esempio un Ricevitore Umano ha l'abilità Catcher's Instinct, che gli permette di effettuare un'azione gratuita di Correre quando riceve una palla passata. Nel turno della squadra Umana , il Ricevitore potrebbe fare un'azione Correre, ricevere la palla passata, poi effettuare un'azione gratuita Correre (anche se ha già effettuato un'azione Correre questo turno).

AZIONE CORRERE

Quando un giocatore effettua un'azione Correre, l'allenatore lo muoverà di un numero di caselle fino al suo valore di Movimento. Il movimento può essere eseguito in qualsiasi casella adiacente che non sia occupata da un'altro giocatore (sia in piedi che Prono) o bloccata (come descritto a pag 4), ed il giocatore non può muovere fuori dal campo. Le botole non bloccano il movimento; i giocatori vi possono muovere sopra liberamente, ma dato che si aprono immediatamente non appena si segna una meta, potrebbe essere pericoloso! Inoltre quando un giocatore effettua un'azione Correre, il movimento non può finire aadiacente ad un avversario.

In questo diagramma il Lanciatore Umano sta effettuando uno slancio per la zona di meta, percorrendo un totale di 6 caselle senza muovere adiacente a nessuno degli orchi

COMMENTARY WITH JIM JOHNSON: RUN ACTIONS

Run is arguably the most important action in the game – it lets players move around the board, and is the only action that lets players pick up the ball (this is explained in Taking Possession of the Ball, page 10). However, it has an important restriction, in that a running player cannot move adjacent to an opponent. This means that if the ball is next to an opposing player, you'll need to clear them (with a Block action) before you can pick the ball up. Of course, if you're feeling lucky, you could also use a Mark action to move onto the ball, which would make it bounce in a random direction… and as we all know, Nuffle favours the bold!

AZIONE MARCARE

Un'azione Marcare è un movimento fino a 2 caselle, seguendo le regole sopra descritto, ma quando un giocatore effettua quest'azione deve finire il suo movimento adiacente ad un avversario e possono muovere adiacenti agli avversari quando muovono.

AZIONE PASSARE

Un giocatore in possesso di palla può usare questa azione per passarla. Scegliere una casella bersaglio che sia entro la distanza del passaggio. Per vedere se una casella è nella distanza, posizionare la sagoma dei passaggi in modo che la parte terminale tonda sia in asse con la basetta della miniatura (come mostrato nel diagramma); una casella bersaglio è a distanza di passaggio se la sagoma raggiunge il suo centro. Notare che la sagoma dei passaggi è divisa in due parti, se il centro della casella bersaglio è nella parte più distante, sarà un passaggio lungo (più difficile da realizzare). Inoltre, se qualsiasi parte della sagoma tocca una casella bloccata o occupata da un avversario Libero, il passaggio è ostruito.

La sagoma è posizionata allineata con la base della miniatura. L'area in grigio è a distanza corto, quella in rosso è a distanza lungo.

Se la casella bersaglio è occupata da un compagno di squadra Libero adiacente al lanciatore, automaticamente riceve la palla (in gergo Passaggio alla Mano). Altrimenti, effettuare un controllo per il Passaggio (vedere pag. 5) al giocatore che vuole passare la palla. Sottrarre 1 dal risultato per ciascuno dei seguenti modificatori:

- E' un passaggio lungo.
- E' un passaggio ostruito.
- La casella bersaglio è occupata da un giocatore Marcato.

Se il controllo ha successo, la palla finisce nella casella bersaglio. Se la casella bersaglio è occupata da un giocatore Libero o Marcato, questi riceve la palla. Se la casella bersaglio è occupata da un giocatore Prono, o è vuota, la palla rimbalza (vedere Palle che Rimbalzano, pag. 10).

Se il controllo fallisce, la palla rimbalza dalla casella bersaglio. Se il risultato è 1 o meno dopo che sono stati applicati i modificatori, il passaggio è un fumble e la palla rimbalza dalla casella del lanciatore.

AZIONE BLOCCARE

Quando un giocatore effettua un blocco, l'allenatore sceglie un giocatore avversario in piedi adiacente (il bersaglio) e lancia i dadi Blocco. Il risultato viene poi applicato in base a quale dei simboli seguenti sia uscito.

Mancato: Il bersaglio non è colpito, inoltre il giocatore che ha fatto il Blocco non può fare altre azioni in questo turno.

Placcaggio: Il bersaglio è atterrato (vedere pag.10). Inoltre il giocatore che ha fatto il Blocco non può fare altre azioni in questo turno.

Spinta: Se possibile, il bersaglio è spinto indietro una casella direttamente dal giocatore che blocca, che può scegliere se muovere nella casella lasciata libera dall'avversario. Se questo muoverebbe il bersaglio in una casella occupata o bloccata o fuori dalla mappa, il bersaglio è invece Atterrato (vedere pag.10).

Il giocatore Umano ha tirato una Spinta con il dado Blocco. Questo causa uno spostamento indietro di una casella del giocatore Orco

Smash: Il bersaglio è Atterrato (vedere pag. 10).

Kerrunch!: Il bersaglio è Atterrato (vedere pag. 10). Quando effettui il controllo Armatura, sottrarre 1 dal risultato.

ASSISTERE UN BLOCCO

Se il bersaglio di un'azione Blocco è anche Marcato da uno o più giocatori compagni di squadra del giocatore che blocca, il blocco è assistito, questo signifca che il giocatore che blocca lancia due dadi Blocco invece di uno, e sceglie il risultato da usare. Notare che un blocco non può beneficiare di più di una assistenza - possono essere tirati un massimo di due dadi Blocco.

COMMENTARY WITH JIM JOHNSON: ASSIST

Coaches who are familiar with Blood Bowl, the classic board game from which Blitz Bowl draws a great deal of inspiration, might be looking for a rule that lets them cancel out assists. The short answer is that there isn't one! As long as a player is adjacent to an opponent, and both players are standing, they are marking each other, regardless of what any other players are getting up to around them.

ATTERRATI

Se un giocatore è Atterrato, è piazzato Prono nella casella in cui si trova. Se stava trasportando la palla, rimbalza (vedere l'altra colonna). Poi, l'Allenatore deve effetture un controllo Armatura (vedere pag. 5). Se il controllo ha successo, non ci sono conseguenze, altrimenti il giocatore è Infortunato.

GIOCATORI INFORTUNATI

Se un giocatore è infortunato, è rimosso dal campo e posizionato nella propria Panchina.

AZIONE ELUDERE

Un'azione Eludere è un movimento di una casella con le stesse regole descritte a pag. 8 per l'azione Correre, ma quando un giocatore esegue quest'azione deve finire il suo movimento in modo da non essere più Marcato da nessun avversario.

AZIONE ALZARSI IN PIEDI

Un giocatore Atterrato può eseguire un'azione Alzarsi In Piedi nella casella che occupanno.

AZIONE RISERVA

Un giocatore che si trova nella Panchina della propria squadra può eseguire un'azione Riserva. Posizionare il giocatore nella zona meta della propria squadra. Non può essere posizionato adiacente ad un avversario a meno chè non ci siano altre opzioni, nè in una casella con la palla.

RISERVE D'EMERGENZA

Se una squadra ha meno di tre giocatori in campo all'inizio del proprio turno, ottiene un'azione Riserva gratuita che deve essere eseguita immediatamente

LA PALLA

PRENDERE POSSESSO DELLA PALLA

Ci sono vari modi di entrare in possesso della palla. Qaundo accade la palla viene posizionata sulla base del giocatore per fare vedere che la trasporta. Quando il giocatore si muove la palla si muove con lui.

Un giocatore è in possesso della palla fino a quando non si verifica una delle tre seguenti situazioni:

- E' Atterrato (vedi a sinistra).
- Passa la palla (vedere azione Passare, pag. 9)
- Segna una meta (vedere Segnare una Meta, lato opposto).

MUOVERE "SULLA" PALLA

Se un giocatore muove "sulla" palla mentre effettua un'azione Correre, ne entra in possesso. Se un giocatore muove "sulla" palla in qualsiasi altro modo - per esempio mentre effettua un'azione Marcare o Eludere, o quando spinto da un avversario - la palla rimbalza.

PALLA CHE RIMBALZA

Quando la palla rimbalza, finisce in una casella adiacente. Tirare il D8 e consultare la sagoma del rimbalzo per determinare dove finisce la palla. Cosa succede dopo dipende dalla casella in cui finisce la palla.

- Se la palla rimbalza in una casella che è occupata da un giocatore Libero, questi entra in possesso della palla.
- Se la palla rimbalza in una casella che è occupata da un giocatore Marcato, rimbalza ancora dalla casella occupata.
- Se la palla rimbala in un casella libera, si ferma.
- Se la palla rimbalza in una casella bloccata, o fuori mappa, muoversi in senso orario sulla sagoma di dispersione fino a trovare una casella valida.

In questo diagramma, la pala è stata lanciata verso la casella bersaglio ed è rimbalzata di una casella nella direzione indicata dal risultato del D8.

PALLE MULTIPLE

In alcune situazioni speciali ci potrebbero essere in gioco più di una palla contemporaneamente. Una casella può essere occupata da una sola palla, e ciascun giocatore può trasportare una sola palla per volta. Se un giocatore che trasporta muove in una casella che contiene un'altra palla, quella palla rimbalza. Se la palla rimbalza in una casella che contiene un'altra palla o un giocatore che trasporta un'altra paalla, rimbalza ancora.

NESSUNA PALLA IN GIOCO

Se non ci sono palle sul campo all'inizio di un turno, ne entra una in gioco. Per prima cosa si apre una botola - se c'è un giocatore in piedi sopra. è immediatmente Infortunato e posizionato nella propria Panchina - poi la palla è posizionata in quella casella e rimbalza

Se gli Allenatori stanno usando il campo con due botole, quello che è di turno tira un D6 all'inizio del turno. Con un risultato di 1,2 o 3 la palla comparirà dalla botola alla sua sinistra; con 4,5 o 6 la palla emergerà dalla botola alla sua destra.

SEGNARE UNA META

Per segnare una meta, un giocartore deve finire la sua azione realizzando i segueti tre criteri:

- Deve trovarsi nella zona meta avversaria.
- Deve trasportare la palla.
- Deve essere Libero.

Se un giocatore segna una meta, la palla è rimossa dal campo e la squadra del giocatore che ha segnato ottiene 3 punti. In aggiunta, il giocatore che ha segnato viene trascinato fuori dal campo (per ricevere i festeggiamenti dei tifosi) e viene piazzato nella propria Panchina. La squadra può terminare il suo turno normalmente anche se non c'è la palla in campo - una ottima occasione per riposizionarsi e forse fare un paio di blocchi!

SEGNARE PUNTI

Le squadre segnano punti realizzando mete e reclamando carte Sfida. Il punteggio di una squadra è mostrato dal proprio segnalino di squadra sulla traccia del Punteggio. Una volta che una squadra raggiunge lo spazio 10 della traccia del Punteggio, la "moneta" di squadra è piazzata nello spazio +10 ed il segnalino torna a 0, La stessa cosa succede quando si raggiungono i 20 o 30 punti. Ad esempio una squadra a 17 punti ha la moneta sullo spazio +10 ed il segnalino sullo spazio 7.

CARTE SFIDA

Nel primo turno di gioco (di ciascun Allenatore), non si applicano le regole per le carte Sfida - possono essere usate a partire dal secondo turno in poi.

CARTE SFIDA ATTIVE

Le tre carte Sfida negli spazi 1-3 sono le carte attive, e possono essere reclamate durante il turno di una squadra. La carta in cima al mazzo delle carte Sfida non è attiva, sebbene sia visibile ad entranbi

RECLAMARE CARTE SFIDA

Dopo aver eseguito un'azione con un giocatore, un Allenatore può reclamare una carta Sfida, se soddisfa le condizioni stampate sulla carta scelta. Quando una carta Sfida viene acquisita il suo valore in punti è aggiunto al punteggio della squadra e l'allenatore prende la carta in mano.
Se un Allenatore ha più di tre carte Sfida nella sua mano alla fine del suo turno (non contando nessuna delle carte che ha giocato di fronte a sè), deve scartare carte fino a rimanerne con tre in mano.

RAMAZZATA!

Se un Allenatore acquisice tutte e tre le carte Sfida in un singolo turno, si dice che ha fatto una bella Ramazzata!, e il punteggio di squadra è incrementato di 2 punti per l'esultanza della folla impazzita.

RIMPIAZZARE LE CARTE SFIDA

Alla fine di ogni turno di ciascun giocatore, le carte Sfida attive sono rimpiazzate. Se tutte e tre le carte sono presenti negli appositi spazi, viene scartata la carta sullo spazio 1. Poi le rimanenti carte sono mosse lungo gli spazi verso il numero più basso libero fino a riempire tutti gli spazi e nuove carte vengono presa dalla cima del mazzo delle carte Sfida fino a riempire gli spazi vuoti, iniziando con i numeri più bassi.

In questo diagramma, la carta sullo spazio 2 è stata acquisita questo turno, mentre la carta sullo spazio 1 non è rimossa. la carta sullo spazio 3 è mossa nel lo spazio 2 ora vuoto, e la carta in cima al mazzo Sfida è piazzata nello spazio 3.

BONUS DI GIOCO

Il retro di ogni carta Sfida ha stampato un Bonus di Gioco - uno speciale vantaggio usa e getta che un Allenatore può usare per trarne un vantaggio. Ogni carta indica quando può essere giocata, e durante un turno di squadra, un Allenatore può giocare qualsiasi numero di Bonus di Gioco dalla sua mano, scartando le carte Sfida dopo aver giocato il bonus (salvo che il testo della carta non dica altrimenti). La sola restrizione è che carte uguali non possono essere giocate nello stesso turno; ad esempio un Allenatore non può giocare due carte Bonus di Gioco Ispirazione nel suo turno.

SCARTARE LA CARTE SFIDA

Quando una carta Sfida è scartata, posizionarla nell'apposito spazio lungo il lato del tabellone (indicato con) con il lato Bonus di Gioco in vista.

VINCERE LA PARTITA

Se il punteggio di una delle due squadre supera quello della squadra avversaria di 10 punti, la partita termina immediatamente e la squadra con il punteggio più alto vince. E' una vittoria per "Morte Improvvisa!".

Altrimenti, una volta che l'ultima carta Sfida è posizionata e diventa attiva, ogni squadra ha ancora un turno, poi la squadra con il punteggio più alto vince la partita. Se entrambe le squadre hanno lo stesso punteggio, la partita finisce in pareggio!

ESPANDERE LA PARTITA

FINE PARTITA

Una volta che entrambi i giocatori hanno familiarizzato con il gioco, può essere introdotta la regola del Fine Partita. Questa regola introduce le speciali carte Sfida Fine Partita.

Durante la preparazione prendere le 16 carte Sfida Fine Partita e mescolarle. Poi sceglierne 6 a caso, con il lato Sfida in vista, vicino al mazzo delle carte Sfida. Le 10 carte Sfida Fine Partita rimanenti sono riposte via. Poi mescolare le 24 carte Sfida standard e posizionalrle sopre le 6 carte speciali Sfida Fine Partita. Questo creerà un mazzo di 30 carte Sfida in totale, con alla fine le 6 carte Sfida Fine Partita.

Non appena le carte Sfida Fine Partita diventanno attive, la fase Fine partita ha inizio. Da questo punto in poi non è più possibile vincere la partita con la modalità Morte Improvvisa!

La partita finirà solo quando tutto il mazzo delle carte Sfida sarà stato distribuito. Non appena l'ultima carta del mazzo diventa attiva, ogni squadra ha ancora un turno, poi la squadra con il punteggio più alto vince la partita. Se entrambe le squadre hanno lo stesso punteggio, la partita finisce in pareggio!

NUOVE SQUADRE

La scatola include carte per 5 altri tipi di squadra: Nani. Skaven. Union e Elfica, Goblin e Chaos.

RIFERIMENTI

ROUND DI GIOCO

Un singolo round di gioco in Blitzbowl procede nel seguente modo:

TURNO DELL'ALLENATORE A

- **Se non c'è una palla in campo, ne entra una in gioco**
- **Riserva d'Emergenza***

Azione 1
- **Eseguire un'azione**
- **Reclamare una carta Sfida****

Azione 2
- **Eseguire un'azione**
- **Reclamare una carta Sfida****

Azione 3
- **Eseguire un'azione**
- **Reclamare una carta Sfida****

- **Pescare le nuove carte Sfida****

TURNO DELL'ALLENATORE B

- **Se non c'è una palla in campo, ne entra una in gioco**
- **Riserva d'Emergenza***

Azione 1
- **Eseguire un'azione**
- **Reclamare una carta Sfida****

azione 2
- **Eseguire un'azione**
- **Reclamare una carta Sfida****

Azione 3
- **Eseguire un'azione**
- **Reclamare una carta Sfida****

- **Pescare le nuove carte Sfida****

*Le Riserve d'Emergenza sono descritte a pag. 10, entrano in campo solo se una squadra ha meno di 3 giocatori in campo.

** Le carte Sfida non sono usate nel primo round della partita, questo passo è saltato da entrambi gli Allenatori nel loro primo turno.

AZIONI

GIOCATORI LIBERI:

- **Correre:** Muovere il giocatore di un numero di caselle fino al suo valore di Movimento. Non si può muovere adiacente ad un avversario.
- **Marcare:** Muovere il giocatore fino a 2 caselle - deve finire il Movimento adiacente ad un avversario.
- **Passare** (solo se trasporta la palla): Il giocatore passa la palla.

GIOCATORI MARCATI:

- **Bloccare:** Risolvere un Blocco contro un avvesario in piedi ed adiacente.
- **Eludere:** Muovere il giocatore in una casella adiacente in modo che non sia più Marcato da nessun avversario.

GIOCATORI ATTERRATI:

- **Rialzarsi:** Il giocatore si rialza nella casella che occupa.

GIOCATORI IN PANCHINA:

- **Riserve:** Piazzare il giocatore nella propria zona di meta.

PASSARE

PENALITA' AI PASSAGGI

Per ciascuna delle seguenti condizioni, sottrarre 1 dal test del Passaggio:

- E' un passaggio lungo
- E' un passaggio ostacolato
- La casella bersaglio è occupata da un giocatore Marcato

I DADI BLOCCO

Mancato: Il bersaglio non subisce effetti. In aggiunta il giocatore che blocca non può effettuare altre azioni questo turno.

Placcare: Il bersaglio è Atterrato. Inoltre il giocatore che blocca non può effettuare altre azioni questo turno.

Spingere: Se possibile, il bersaglio è spinto indietro di una casella direttamente via dal giocatore che blocca, che può scegliere di muoversi nella casella lasciata libera. Se questo porterebbe il bersaglio in una casella occupata o bloccata o fuori dal tabellone, il bersaglio è invece Atterrato.

Smash: Il bersaglio è Atterrato.

Kerrunch!: Il bersaglio è Atterrato. Quando si effettua il controllo Armatura, sottrarre 1 dal risultato.