

SEQUENZA PRE-PARTITA

1. Determina il numero dei Tifosi

Entrambi gli Allenatori tirano un D3 e lo aggiungono al valore dei loro Tifosi Sfegatati. La somma determina il Fan Factor di ogni squadra.

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. Ingaggia Journeymen

4. Scegli gli Incentivi

Ogni squadra può spendere pezzi d'oro dal proprio Tesoro per acquistare qualsiasi incentivo elencato in basso. Se una squadra ha ricevuto Oro in Contanti (**Petty Cash**) può aggiungere pezzi d'oro dal proprio Tesoro, che vengono immediatamente decurtati dallo stesso.

Gli incentivi sono scelti dalla seguente lista:

- 0-2 Fusti di Bloodweiser (**Bloodweiser Kegs**) – 50.000 gp l'uno
- 0-3 Mazzette (**Bribes**) – 100.000 gp l'una (*50.000 gp solo squadre soggette alle regole speciali *Bribery and Corruption*)
- 0-8 Allenamenti Intensivi (**Extra Team Training**) – 100.000 gp l'uno
- 0-1 Capocuoco Halfling* (**Halfling Master Chef**) - 300.000 gp (*100.000 solo squadre soggette alle regole speciali *Halfling Thimble Cup*)
- Mercenari (illimitati) – prezzi vari
- 0-2 Star Players – prezzi vari
- 0-2 Apotecari nomadi (**Wandering Apothecaries**) – 100.000 gp l'uno
- 0-1 Assistente Mortuario (**Mortuary Assistant**) - 100.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali per la zona *Sylvanian Spotlight*)
- 0-1 Dottore della Peste (**Plague Doctor**) - 100.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Favoured of Nurgle*)
- 0-1 Esordienti Ribelli (**Riotous Rookies**) - 100.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Low Cost Linemen*)
- 0-3 Bottiglie di Birra Inebriante (**Bottles of Heady Brew**) – 40.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Halfling Thimble Cup*)
- 0-1 Calderone Halfling (**Hot Pot**) – 60.000 gp (solo squadre soggette alle regole speciali *Halfling Thimble Cup*)
- 0-5 carte Special Play – 100.000 gp l'una
- 0-2 Staff di Allenamento Famigerati (**(In)Famous Coching Staff**) – prezzi vari
- 0-1 Staff di Allenamento di Razza – prezzi vari
- 0-2 carte incentivo Winter Bowl – prezzi vari
- 0-1 Mago del Clima (**Weather Mage**) – 30.000 gp
- 0-1 Mago – prezzi vari
- 0-1 Arbitro Imparziale (**Biased Referee**) – prezzi vari
- 0-4 Cheerleader Temporanee (**Temp Agency Cherleader**) – 20.000 gp l'uno
- 0-3 Assistenti Allenatori Part-Time (**Part-time Assistant Coaches**) – 20.000 gp l'uno
- 0-1 Palla Speciale - 30.000 gp
- 0-1 Gigante (**Slave Giant**) – 400.000 gp

Dopo aver acquistato gli Incentivi si ricalcola in Valore Corrente della Squadra (**CTV**). Se a questo punto una delle due squadre ha il CTV più basso dell'altra, viene definita Sfavorita (**Underdog**) ed il suo Allenatore Capo può appellarsi all'intervento divino tirando sulla tabella della Preghiera a Nuffle del passo 5.

5. La Preghiera a Nuffle

L'allenatore tira sulla Tabella della Preghiera a Nuffle una volta per ogni 50.000 gp di differenza di CTV.

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.



SEQUENZA POST-PARTITA

1 AGGIORNARE RISULTATI E RICOMPENSE

- Alla fine della partita ogni Allenatore Capo registra il risultato (Vittoria, Sconfitta o Pareggio)
- Quanti Touchdown sono state segnati (per ogni squadra)
- Quante Casualties sono state inflitte (contano solo quelle che generano SPP come descritto al punto 3)
- Quanti Punti Lega sono stati ottenuti
- Rimozione dal Draft Team di squadra dei giocatori Morti

RICOMPENSE

Alla fine di ogni partita, ogni squadra riceve un premio in denaro offerto dallo stadio dove si è svolta. Il premio si calcola così:

- Dividere il numero totale dei Tifosi Partecipanti (**Fan Attendance**) per due
- Aggiungere il numero dei Touchdown segnati dalla propria squadra
- Moltiplicare il totale per 10.000

Questo è il valore del premio in denaro ottenuto dalla propria squadra, viene registrato sotto la voce Ricompense del Report Partita ed immediatamente aggiunto al Tesoro di Squadra.

Se una squadra “concede” il totale dei Tifosi Partecipanti non viene diviso per due ma l'intero ammontare è assegnato alla squadra che ha vinto.

TIFOSI PARTECIPANTI

Viene calcolato sommando insieme il Fan Factor di entrambe le squadre per determinare il numero totale dei tifosi presenti.

2 AGGIORNA I TIFOSI SFEGATATI

Un buon risultato può vedere aumentare il numero dei tifosi che seguono la squadra, con un relativo incremento delle finanze della squadra stessa.

- Se la tua squadra ha vinto la partita tirare un D6. Se il risultato è uguale o più alto del tuo attuale valore di Tifosi Sfegatati, aumentare questo valore di 1.
- Se la tua squadra ha perso la partita tirare un D6. Se il risultato è minore del tuo attuale valore di Tifosi Sfegatati, diminuire questo valore di 1.
- Se il risultato è un pareggio, nessuna squadra vedrà aumentare o diminuire il proprio valore di Tifosi Sfegatati.

3 AVANZAMENTO DEI GIOCATORI

Una volta determinato il MVP e contati i SPP fatti dai vari giocatori, i giocatori che hanno un sufficiente numero di SPP li possono spendere per guadagnare avanzamenti. Il costo dei singoli avanzamenti è indicato sulla Tabella degli Avanzamenti

4 INGAGGIA, LICENZIA E TEMPORANEAMENTE RITIRATI

Durante questa fase una squadra può:

- Ogni Allenatore Capo ora può spendere l'oro del suo Tesoro per comprare nuovi giocatori e Staff di Allenamento, aumentando il suo CTV di conseguenza.
- Licenziare i giocatori e lo staff di allenamento non più graditi, diminuendo il suo CTV di conseguenza.
- Può acquistare Ripetizioni di squadra aggiuntive. Acquistare 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 Draft Team se lo desideri; In questa fase gli Allenatori Capo possono anche aggiungere una Star Player al proprio Draft Team.
- Se una squadra ha nel proprio Draft Team qualsiasi Journeyman/vagabondo, l'Allenatore Capo deve licenziarlo o ingaggiarlo permanentemente. Nota che una squadra deve avere meno di 16 giocatori sul Draft Team e per poter ingaggiare Journeyman. Se ingaggiato, un Journeyman perde l'abilità Loner ma può mantenere gli eventuali SPP guadagnati o le abilità ricevute dai tiri sulla tabella degli Avanzamenti.
- Se la squadra ha nel Draft Team una Star Player, l'Allenatore Capo deve pagare il suo stipendio o svincolarla (vedi paragrafo **INCLUDERE UNA STAR PLAYER NEL DRAFT TEAM**).
- Una Squadra può istituire una Taglia nei confronti di un giocatore avversario.

TEMPORANEAMENTE RITIRATO

Durante questa fase ad un giocatore che ha subito una Lesione Permanente (**Lasting Injury**) può essere concesso del tempo per guarirsi ed essere disponibile nella prossima stagione nel caso si voglia rischierare la stessa squadra.

Quando un giocatore si ritira temporaneamente (**TR**) apporre una nota nella rispettiva casella del Draft Team di squadra. Rimane comunque un membro della squadra e non viene cancellato dal Draft Team. Non può più prendere parte a nessuna partita di quella stagione, ma conta sempre ai fini del numero massimo di giocatori disponibili per quel ruolo e per il numero massimo di 16 giocatori. Inoltre mentre il suo Valore Corrente è conteggiato quando si considera il valore di squadra, non lo è quando si considera il CTV.

5 ERRORI COSTOSI

Se una squadra ha almeno 100.000 gp nel proprio Tesoro, il suo Allenatore Capo deve tirare per gli Errori Costosi.

6 PREPARARSI PER LA PROSSIMA PARTITA

Calcola il valore di squadra (**Team Value**) ed CTV e appuntalo sul tuo Draft Team.

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.

Il CTV viene calcolato togliendo il valore di qualsiasi giocatore che sarà costretto a saltare la prossima partita a causa di un infortunio. Ricordarsi di aggiungere il valore corrente di ogni giocatore che ha saltato questa partita.