

BLITZBOWL™

SEASON 2

REGOLAMENTO

By



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

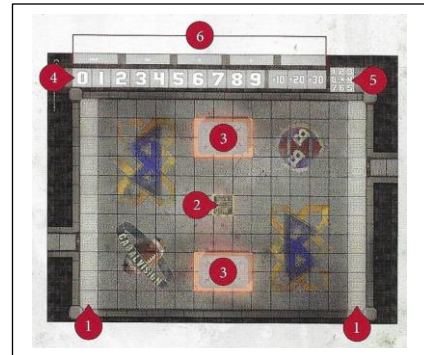
V1.0

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. Ogni tabellone ha le seguenti caratteristiche:

1. Zone Finale da dove parte ogni squadra e dove si segnano le Mete
2. Una o due botole da dove entra in gioco la palla
3. Caselle bloccate (impassabili) delimitate da un bordo rosso
4. Traccia del punteggio
5. Diagramma del rimbalzo
6. Tabella carte Sfida – uno spazio per il mazzo carta Sfida, uno spazio per le carte Sfida scartate, tre spazi per le carte Sfida Attive



CARTE GIOCATORE

Ciascun tipo di giocatore in una squadra ha la sua carta specifica che indica:

1. La squadra/razza del giocatore
2. La posizione del giocatore
3. Un'immagine della miniatura del giocatore
4. Quanti giocatori di quel tipo ci siano in squadra
5. I valori di Movimento, Armatura e Passaggio del giocatore
6. La/le Abilità del giocatore se ne ha



PREPARAZIONE

Il campo è l'area di gioco dove ha luogo la lotta. E' diviso 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 Finale. Questa è dove una squadra si schiera e si segna la Meta.

Al centro del campo, i giocatori possono vedere una o due botole. Quando il pallone entra in gioco, viene lanciato 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. 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 - uno spazio per il mazzo delle carte Sfida, uno per le carte Sfida scartate e tre per le carte Sfida attive. Questo è spiegato in seguito.

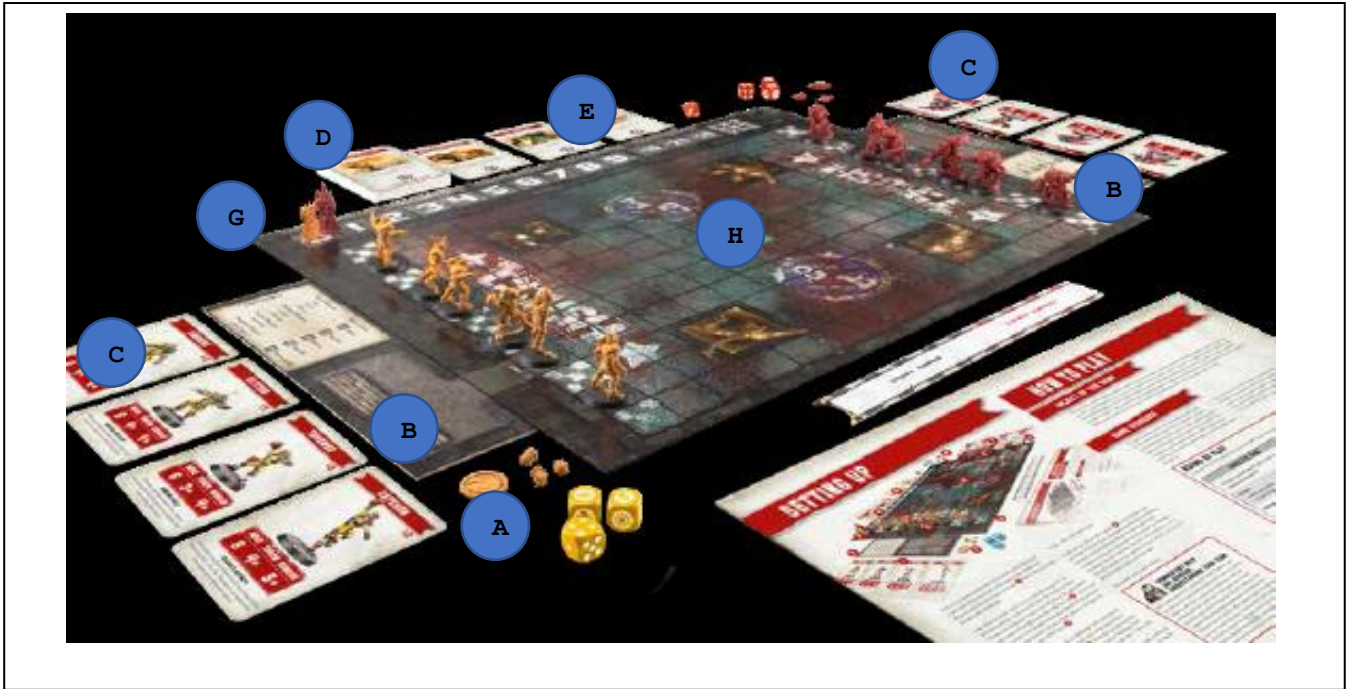
Vicino allo spazio per le carte Sfida c'è la traccia del Punteggio. Questo è spiegato in seguito in Punteggio.

La stella con in numero da 1 ad 8 intorno è la tabella dei Rimbalzi. Questo è spiegato a in seguito, in Rimbalzo del Pallone.

Prima di iniziare a giocare seguire i seguenti passi:

1. Lanciare una moneta per determinare chi vince la scelta del tipo di campo. (A)
2. Piazzarlo con le zone meta di fronte a ciascun Allenatore, insieme ad una panchina per parte. (B)
3. Gli Allenatori decidono con quale squadra giocare. Poi ogni Allenatore prende i sei giocatori, i segnalini vari, dadi e carte della squadra. Piazzano le carte della squadra di fronte a sé dove possono essere facilmente consultate (C)
4. Ora mischiare il mazzo della 24 carte standard di Sfida e piazzarle con il lato Sfida in alto vicino all'icona  (D). Poi pescare tre carte Sfida in cima dal mazzo e piazzarle negli spazi appositi, la prima sullo spazio 1, la seconda sullo spazio 2 e la terza sullo spazio 3 (E).
5. 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 (E). Quando piazza la propria squadra, un Allenatore sceglie in che caselle dove piazzare i propri giocatori. Ogni casella può contenere un solo giocatore.
6. Ciascun Allenatore posiziona il suo segnapunti sullo spazio 0 della traccia del punteggio (G) e la moneta della propria squadra vicino al campo - servirà più tardi.

7. Infine piazzare il pallone sulla botola (H) - notare che la forma ed il colore del pallone non ha importanza, i palloni 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 di 1,2 o 3 il pallone è piazzato sulla botola alla sua sx, con un risultato di 4,5 o 6 sulla botola alla sua dx



COME SI GIOCA

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). Quando è il turno di un Allenatore, egli può eseguire tre azioni con i giocatori della sua squadra (vedere Azioni Disponibili). Dopo avere completato un round, iniziare un nuovo round, continuando così fino a quando il gioco non finisce (vedere Vincere la Partita).

SEQUENZA DI GIOCO

Un singolo round di Blitz Bowl procede con questa sequenza:

TURNO ALLENATORE A	TURNO ALLENATORE B
<ul style="list-style-type: none"> • Controllo Nessun Pallone in Gioco¹ • Riserve di Emergenza² 	<ul style="list-style-type: none"> • Controllo Nessun Pallone in Gioco¹ • Riserve di Emergenza²
Azione 1 <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare un'azione • Fase Reclamare una Carta Sfida³ 	Azione 1 <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare un'azione • Fase Reclamare una Carta Sfida³
Azione 2 <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare un'azione • Fase Reclamare una Carta Sfida³ 	Azione 2 <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare un'azione • Fase Reclamare una Carta Sfida³
Azione 3 <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare un'azione • Fase Reclamare una Carta Sfida³ 	Azione 3 <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare un'azione • Fase Reclamare una Carta Sfida³
Rinfrescare le Carte Sfida ³	Rinfrescare le Carte Sfida ³

¹vedere Nessun Pallone in Gioco

²vedere Riserve d'Emergenza

³vedere Carte Sfida. Notare il passo Reclamare una Carta Sfida e Rinfrescare le Carte Sfida è saltato da entrambi gli Allenatori nel primo turno.

IMPORTANTI TERMINI DI GIOCO

ALLENATORE: 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.

GIOCATORE: questo si riferisce ad uno dei modelli in plastica che formano la squadra dell'Allenatore.

COMPAGNO DI SQUADRA: un giocatore della stessa squadra a cui ci si sta riferendo.

AVVERSARIO: è un giocatore della squadra opposta.

CARTE SFIDA: Il fronte (lato Sfida) di ogni carta riporta:

1. Il nome della Sfida
2. Le condizioni richieste per cui un Allenatore può reclamare la carta.
3. I punti ottenuti per avere reclamato la carta.



Il retro di ogni carta Sfida è un Bonus Gioco e mostra le seguenti informazioni:

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



LA MANO DELL'ALLENATORE: quando le carte Sfida vengono reclamate (vedere in seguito) queste carte sono messe da parte o tenute in mano dall'Allenatore che le ha reclamate. Queste carte sono menzionate nelle regole come la "mano" dell'Allenatore. Il lato Bonus Gioco, è mantenuto segreto fino a quando non viene giocato.

CONTROLLI PER I PASSAGGI E LE ARMATURE: Se ad un Allenatore viene chiesto di effettuare un controllo per un Passaggio o per l'Armatura di un giocatore, lanciare 1D6 e confrontare il risultato con il valore di Passaggio o Armatura della carta specifica del giocatore. 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 tiro di dadi. Tuttavia prima di applicare un qualsiasi modificatore, un risultato di 1 è sempre un fallimento, ed un risultato di 6 è sempre un successo.

RITIRARE I DADI: Alcune regole permetteranno ad un allenatore di ritirare i dadi. L'Allenatore potrà riprendere i dadi appena tirati e ritirarli ancora. Se sono stati tirati più dadi, devono essere ritirati tutti. Un ritiro non può essere usato sullo stesso tiro di dadi più di una volta. Non puoi ritirare un ritiro!!

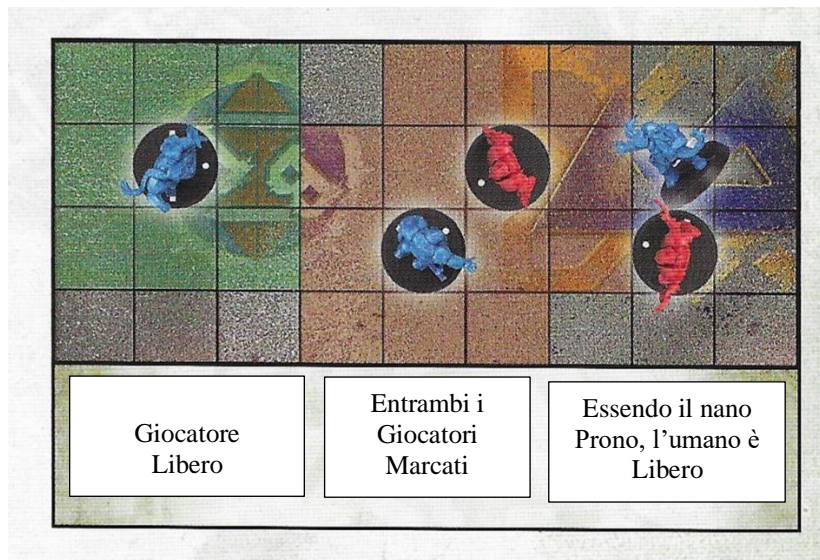
STATUS DEI GIOCATORI: durante una partita di BlitzBowl, i giocatori possono essere Liberi, Marcati, Proni o in Panchina. Ciascuno di queste condizioni è spiegata sotto:

Giocatore Libero: un giocatore che è in piedi, e che non sia adiacente a nessun avversario, è Libero. Ciascuna delle otto caselle intorno ad una specifica casella sono dette adiacenti ad essa.

Giocatore Marcato: Se un giocatore è in piedi adiacente ad un avversario che non è Prono, è Marcato. Un giocatore può marcare, ed essere marcato da più avversari contemporaneamente.

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

Giocatore in Panchina: Un giocatore potrà essere talvolta piazzato in Panchina - questo rappresenta il giocatore che aspetta di tornare in gioco.



AZIONI

Un allenatore può dividere le sue tre 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 blitzzer, non potrà fare un'altra azione Correre con il blitzzer, 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.

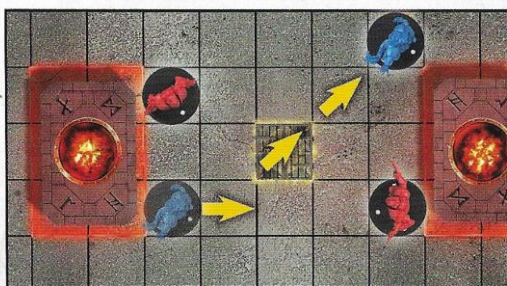
Le azioni che un giocatore può fare dipendono dal loro corrente status, come descritto sotto:

GIOCATORE LIBERO	GIOCATORE MARCATO	GIOCATORE PRONO	GIOCATORE PANCHINA
Correre	Bloccare	Rialzarsi	Riserva
Marcare	Eludere		
Passare			

Alcune abilità dei giocatori e Bonus di Gioco consentono ad un giocatore di effettuare delle azioni gratuite. Questo viene fatto allo stesso modo di un'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 nel 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 prima), ed il giocatore non può muovere fuori dal campo. Inoltre quando un giocatore effettua un'azione Correre, il movimento non può finire adiacente ad un avversario. 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, e un nuovo pallone entra in gioco, potrebbe essere pericoloso.



In questo diagramma il lineman Nano sta attraversando di corsa il campo per un totale di 4 caselle senza muovere adiacente a nessuno dei giocatori Umani

RACCOGLIERE IL PALLONE

Un giocatore che effettua un'azione Correre e muove in una casella che contiene il pallone, ne entra in possesso. Se un giocatore muove "sul" pallone in qualsiasi altro modo - per esempio mentre effettua un'azione Marcare o Eludere, o quando spinto da un avversario - il pallone rimbalza (vedere pag 10). Quando un giocatore entra in possesso del pallone, questo viene messo sulla miniatura del giocatore ad indicare che ne è in possesso. Quando un giocatore con il pallone si muove, il pallone si muove insieme a lui.

AZIONE MARCARE

Un'azione Marcare è un movimento fino a 2 caselle, (come descritto in Azione Correre), ma quando un giocatore effettua quest'azione deve finire il suo movimento adiacente ad un avversario e può muovere adiacente agli avversari quando muovono.

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.



Knocked Down: Il bersaglio è Atterrato. Quando un giocatore è Atterrato, è piazzato Prono nella casella in cui si trova. Se stava trasportando il pallone, questo rimbalza (vedere in seguito). Poi il suo allenatore procede ad un controllo Armatura per lui (vedere pag 7). Se non ci sono ulteriori effetti, ma il controllo non è superato, il giocatore è infortunato. Quando un giocatore è infortunato, non rimane Prono, è rimosso dal campo e piazzato nella propria Panchina.



Kerrunch!: Il bersaglio è Atterrato (vedi sopra). Inoltre quando effettui il controllo Armatura, sottrarre 1 dal risultato.



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 in seguito). 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 sotto).



Il giocatore Umano ha ottenuto una Spinta sul dado Blocco. Questo ha come effetto che il giocatore Orco sia spinto indietro di una casella.

ASSISTERE UN BLOCCO

Se il bersaglio di un blocco è anche marcato da uno o più giocatori della squadra del giocatore che sta effettuando il blocco, questo è detto Assistito. Questo significa che l'Allenatore tira due dadi Blocco invece che uno, e sceglie quale risultato usare. Un Blocco non può mai beneficiare di più di un'Assistenza – si possono tirare un massimo di due dadi Blocco.

AZIONE ELUDERE

Un'azione Eludere è un movimento di 1 casella (vedere l'azione Correre), ma quando un giocatore esegue quest'azione deve finire il suo movimento Libero. Se un giocatore muove sul pallone quando effettua un'azione Eludere il pallone rimbalza (vedere in seguito)

AZIONE ALZARSI IN PIEDI

Un giocatore Atterrato può eseguire solo un'azione Alzarsi In Piedi. Se un giocatore effettua questa azione, rialzarlo nella casella che occupa.

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 che non ci siano altre opzioni, nè in una casella con il pallone.

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.

AZIONE PASSARE

Un giocatore in possesso del pallone può usare questa azione per passarlo al giocatore della propria squadra. 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); un giocatore è a distanza di passaggio se la sagoma raggiunge il centro della casella in cui si trova in piedi.



Il lanciometro è piazzato in linea con la base del giocatore. L'area grigia è a distanza Corta, mentre l'area rossa è a distanza Lunga

Se la casella bersaglio è occupata da un compagno di squadra Libero che è adiacente al lanciatore, questi automaticamente riceve il pallone (è detto Hand-off). Altrimenti effettuare un controllo per il Passaggio (vedere sopra) per il giocatore che passa il pallone, sottraendo 1 dal risultato per ciascuno dei seguenti modificatori (fino ad un minimo di 1):

- Passaggio lungo (il centro della casella bersaglio è nella metà del lanciometro denominata Passaggio Lungo);
- Se è un passaggio ostacolato (qualunque parte del lanciometro fra il lanciatore e chi riceve tocca una casella bloccata, o una occupata da un avversario Libero);
- Il giocatore bersaglio è Marcato;

Se il controllo viene effettuato con successo, il giocatore bersaglio riceve il pallone. Se il controllo fallisce, il pallone rimbalza dalla casella bersaglio.

Fumble: se il risultato del controllo per il Passaggio è 1 (prima di ogni modificatore), il passaggio fallisce e il pallone rimbalza dalla casella del lanciatore invece che da quella del giocatore bersaglio.

PALLONE CHE RIMBALZA

Quando un pallone rimbalza, muove in una casella adiacente. Tirare il D8 e guardare sulla sagoma dei rimbalzi in quale casella finisce il pallone.

- Se il pallone rimbalza in una casella che è occupata da un giocatore Libero, questi la afferra al volo.
- Se il pallone rimbalza in una casella occupata da un giocatore Marcato o Prono, rimbalza ancora dalla casella occupata.
- Se il pallone rimbalza in una casella vuota, si ferma.
- Se il pallone dovrebbe rimbalzare in una casella bloccata, o fuori campo, non rimbalzerà in quella direzione. Invece rimbalzerà seguendo in senso orario la sagoma dei rimbalzi fino a quando non si trova una casella che non sia bloccata o che non sia un fuori campo. Si usa quel risultato/casella.

SEGNARE UNA META

Per segnare una meta, alla fine di una azione uno dei tuoi giocatori deve rispondere ai tre seguenti criteri:

- Deve trovarsi nella Zona Finale della squadra avversaria;
- Deve essere in possesso del pallone;
- Deve essere Libero;

Se un giocatore segna una Meta, il pallone viene rimosso dal gioco e la squadra del giocatore che ha segnato guadagna 3 punti. Inoltre il giocatore che ha segnato esce dal campo e va nella propria Panchina. La squadra termina il suo turno normalmente, anche se non ci sono più palloni in campo. Una buona occasione per riposizionarsi e fare qualche blocco!

NESSUN PALLONE IN GIOCO

Se non ci sono palloni sul campo all'inizio di un turno, ne entra uno in gioco. Per prima cosa si apre una botola e se c'è un giocatore in piedi sopra, è immediatamente Infortunato e posizionato nella propria Panchina - poi il pallone è posizionato in quella casella e rimbalza (vedi sopra). 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 il pallone comparirà dalla botola alla sua sinistra; con 4,5 o 6 il pallone emergerà dalla botola alla sua destra.

PALLONI MULTIPLI IN GIOCO

In alcune situazioni speciali ci potrebbero essere in gioco più di un pallone contemporaneamente. Una casella può essere occupata da un solo pallone, e ciascun giocatore può trasportare un solo pallone per volta. Se un giocatore che trasporta muove in una casella che contiene un altro pallone, quel pallone rimbalza (vedi sopra). Se il pallone rimbalza in una casella che contiene un altro pallone o un giocatore che trasporta un altro pallone, rimbalza ancora.

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

CARTE SFIDA ATTIVE

Le tre carte Sfida negli spazi 1-3 sono dette attive, e possono essere reclamate durante il turno di una squadra. La carta in cima al mazzo delle carte Sfida non è attiva, sebbene visibile ad entrambi gli allenatori. Quindi entrambi sono a conoscenza di quale sarà una delle prossime tre carte Sfida attive del prossimo turno. Notare che agli Allenatori non è consentito vedere il lato Bonus di Gioco delle carte Sfida fino a quando non le abbiano nella loro mano.

IL PASSO RECLAMARE CARTE SFIDA

Nel primo turno di gioco (di ciascun Allenatore), non si applica il passo Reclamare le carte Sfida. A partire dal secondo turno in poi, durante il passo Reclamare le carte Sfida, l'Allenatore in turno può reclamare una carta Sfida ogni volta che un giocatore della propria squadra abbia eseguito un'azione e soddisfa le condizioni stampate sulla carta scelta. Se più di una carta Sfida soddisfa le condizioni, l'Allenatore in turno ne può reclamare comunque soltanto una.

Se le condizioni di una carta Sfida sono soddisfatte come descritto sopra, e l'Allenatore in turno non la reclama, non può più reclamarla in seguito salvo che le condizioni non siano di nuovo soddisfatte dopo aver effettuato un'azione diversa.

Quando una carta Sfida viene acquisita il suo valore in punti è aggiunto al punteggio della squadra e l'Allenatore prende la carta aggiungendola alla sua 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 sé), deve scartare carte fino a rimanerne con tre in mano.

RAMAZZATA!


Se un Allenatore reclama tutte e tre le carte Sfida attive 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 prese dalla cima del mazzo delle carte Sfida fino a riempire gli spazi vuoti, iniziando con i numeri più bassi.



SCARTARE 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.

VAI AVANTI!

Se una squadra inizia il suo turno con il possesso di tutte le palle in campo e alla fine del suo turno ha ancora il possesso di tutte le palle in campo e non ha reclamato nessuna carta Sfida, una nuova palla entra in campo, seguendo le regole per "Nessuna Palla in Campo" (vedi di seguito).

BONUS DI GIOCO

Il retro di ogni carta Sfida ha stampato un Bonus di Gioco - uno speciale bonus usa e getta che un Allenatore può usare per trarne un vantaggio. Alcune carte indicano che devono essere giocate immediatamente, altre carte indica quando un Allenatore può scegliere di giocarle. La sola restrizione è che un Allenatore non può giocare carte uguali nello stesso turno; ad esempio un Allenatore non può giocare due carte Bonus di Gioco "Ispirazione" nel suo turno.

VINCERE LA PARTITA

Se il punteggio di una delle due squadre supera quello dell'altra squadra di 10 punti, la partita termina immediatamente e la squadra con il punteggio più alto vince. È 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!

REGOLE EXTRA

Queste sono regole opzionali ed entrambi gli Allenatori devono essere d'accordo sul loro utilizzo.

IL 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 nella scatola. Poi mescolare le 24 carte Sfida standard e posizionarle sopra le 6 carte speciali Sfida Fine Partita. Questo creerà un mazzo di 30 carte Sfida in totale, con in fondo le 6 carte Sfida Fine Partita.

Non appena una carta Sfida Fine Partita diventa attiva, il Fine Partita ha inizio. Da questo momento in poi una vittoria per "Morte Improvvisa!" non è più possibile. 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!

REGOLE PALLONI SPECIALI

Molti Allenatori sono usi portare in campo dei palloni non regolamentari. Questi speciali palloni sono adorati dalla folla nelle grosse leghe e vedere cosa un novellino è capace di fare in campo con essi, è un passaggio fondamentale di un processo di selezione.... Naturale....

Per poter usare i palloni speciali, è necessario formare un mazzo dei palloni speciali prima della partita. Per fare questo, ogni Allenatore sceglie due carte palloni speciali fra quelle disponibili per la sua squadra. Ogni carta pallone speciale indica a quale squadra appartiene. Prendere le quattro carte scelte mescolarle e metterle a faccia in giù a formare il mazzo dei palloni speciali. Prima che un pallone entri in gioco, pescare la carta in cima al mazzo e piazzarla a faccia in su vicino al campo. Il pallone indicato sulla carta entra in gioco e si applicano le sue regole speciali. La maggior parte di questi palloni speciali sono studiati per intrattenere la folla, non aiutare i giocatori! Quando il pallone speciale è rimosso dal campo, mescolare il mazzo dei palloni speciali reinserendo la carta appena usata. Se per un qualsiasi motivo un quinto o ulteriore pallone entra in campo, l'Allenatore che è in turno può sceglierne uno di questi speciali, solo se c'è il modello disponibile.



1. Il nome del pallone speciale
2. Un'immagine della miniatura del pallone
3. Le regole speciali uniche del pallone
4. La squadra che può usare quel pallone

REGOLAMENTO DI LEGA

COME GIOCARE UNA LEGA

Gli Allenatori possono giocare una serie di partite cercando di fare più punti lega possibile. Gli Allenatori che faranno più punti possibili durante la lega, otterranno l'accesso alle finali per determinare il Vincitore di Lega.

COSA SERVE

Ci vogliono almeno tre Allenatori per disputare una lega di Blitz Bowl. Ogni Allenatore deve avere una squadra ed il suo roster da Allenatore.

PARTITE DA DISPUTARE

In una lega di Blitz Bowl, ciascun Allenatore deve disputare 10 partite. Ogni volta che due Allenatori giocano contro devono disputare almeno una partita contro un altro Allenatore prima di poter rigiocare di nuovo contro. I risultati vengono segnati sul roster dell'Allenatore.

IL ROSTER DELL'ALLENATORE

Sul roster dell'Allenatore vengono segnate le partite disputate ed i risultati. I seguenti dati devono essere riportati sul roster dopo ogni partita.

L'Allenatore Avversario: registrare il nome dell'Allenatore avversario.

Risultato: dopo ogni partita registrare un numero di punti lega in base al risultato della partita.

Vittoria = 3 punti

Pareggio = 1 punto

Sconfitta = 0 punti

Carte Sfida Reclamate: ogni volta che reclaims una carta Sfida, segnarla nello spazio "Carte Sfida Reclamate" del tuo roster.

Infortuni Causati: ogni volta che un giocatore avversario viene infortunato, segnarlo nello spazio "Giocatori Avversari Infortunati" del tuo roster.

LE FINALI

Una volta giocate le 10 partite, e comparati i punti lega realizzati da ogni Allenatore, contare i punti lega nella colonna "Risultati" del roster. I due Allenatori con il totale più alto disputeranno la finale, ed il vincitore sarà designato il vincitore della lega. La finale non dà punti lega.

QUARTI DI FINALE E SEMIFINALI

I quarti di finale e le semifinali sono una ottima opzione per leghe numerose. Dopo aver comparati i punti lega realizzati da ogni Allenatore, invece di disputare una singola finale con due Allenatori più alti in classifica, i primi otto disputeranno una serie di quarti di finale. Una volta terminate queste partite, i vincitori andranno in semifinale, e disputeranno un'altra partita. Concluse le semifinali, i vincitori disputeranno la finalissima.

PAREGGIARE UNA PARTITA

Se durante un quarto di finale o una semifinale o la finalissima il risultato sia un pareggio come descritto in "Vincere la Partita", rimuovere tutte le carte Sfida rimaste sull'area Carte Sfida Attive. Prendere tutte le 24 carte Sfida, mescolarle e formare un mazzo. Non usare le carte Sfida Fine Partita. Pescare ora tre carte dalla cima del mazzo e piazzarle normalmente nell'area Carte Sfida Attive. Continuare a giocare ora come se la partita non fosse finita. Le carte Sfida sono reclamate e rimpiazzate seguendo le normali regole. Se alla fine del round un Allenatore ha più punti dell'altro, è dichiarato il vincitore.

Per decidere gli abbinamenti nei quarti di finale, l'Allenatore con il punteggio più alto giocherà con quello con il punteggio più basso, l'Allenatore con il secondo punteggio più alto giocherà con quello con il secondo punteggio più basso, e così via.

Notare che queste partite sono al di fuori della lega, e non assegnano punti lega.

Una volta disputati i quarti di finale, i perdenti sono eliminati, mentre i vincitori disputeranno le semifinali.

I vincitori delle semifinali, disputeranno la finalissima per incoronare il vincitore della lega, mentre i perdenti si disputeranno la finale per il terzo e quarto posto.

PREMI DI LEGA

Blitz Bowl ha un seguito di followers degli Allenatori e naturalmente di tifosi. Questo significa massicci investimenti da parte degli sponsors per renderlo il più possibile cruento, famoso e spettacolare. A tal fine gli sponsor assegnano agli Allenatori diversi premi. Ciascuno di questi premi è presentato alla fine della lega e assegnato all'Allenatore che ne ha soddisfatto i requisiti.

THE CABALVISION MASTER OF THE CRUSH AWARD

Premio assegnato all'Allenatore che ha realizzato più punti lega.

LEAGUE BREAKER'S KING OF CARNAGE AWARD

Premio assegnato all'Allenatore la cui squadra ha causato il maggior numero di infortuni durante la lega.

THE BUGMAN'S XXXXXX CHALLENGER AWARD

Premio assegnato all'Allenatore che ha reclamato più carte Sfida durante la lega.

THE SPIKE! MAGAZINE LEAD LAURELS

Premio assegnato all'Allenatore che ha realizzato meno punti lega.

TRATTI DEGLI ALLENATORI

Anche l'Allenatore più scafato può imparare sempre nuovi trucchi, dai più "innocenti" ai più "sporchi", tutto è consentito per accrescere le possibilità di successo della propria squadra.

GUADAGNARE TRATTI DEGLI ALLENATORI

Dopo avere giocato una partita di Lega (non una finale, semifinale o quarti di finale), entrambi gli Allenatori guadagnano un Tratto Allenatore. Ciascun Allenatore tira 2D8 e compara il risultato finale sulla tabella Tratti degli Allenatori per vedere quale Tratto ha guadagnato. Se il risultato è un Tratto che già possiede, ne può scegliere uno che non possiede ancora. Quel Tratto diventa disponibile per quell'Allenatore per tutta la lega e deve essere annotato nel proprio roster dell'Allenatore. Ogni Tratto acquisito fornisce all'Allenatore una speciale abilità che può essere usata una volta per partita.

RISULTATO	TRATTO DELL'ALLENATORE
2	MAGICAL "TRAINING" : prima che un giocatore della tua squadra in campo effettui un'azione Correre, Bloccare o Passare, puoi scegliere un altro giocatore della tua squadra che sia in campo o in Panchina. Fino alla fine di quella azione, quei giocatori scambiano tutte le loro abilità descritte nel loro profilo /carta (ad esempio Safe Hands o Hulking Brute)
3	SPONSORED KIT : dopo aver effettuato un Controllo Armatura, puoi ritirare i dadi
4	THREATENING LOOKS : prima che un avversario compia un'azione Bloccare, tirare 1D8, con un risultato di 6 o meglio quell'avversario deve effettuare un'azione Eludere invece. Se non può effettuare un'azione Eludere, quell'avversario non può effettuare nessuna ulteriore azione questo turno
5	BRIBE THE REF : incomincia la partita con 1 punto invece che a 0
6	LAST BLAST : durante il tuo ultimo turno, se la tua squadra ha meno punti dell'altra squadra, puoi mescolare le carte Sfida Fine Partita e che non sono state usate nel mazzo carte Sfida di questa partita, pescane una e piazzala a faccia in su di fronte a te. Questa sfida può essere reclamata dalla tua squadra in questo turno. Se non viene reclamata viene scartata.
7	INCENTIVISER : quando la tua squadra effettua un'azione gratuita, tirare 1D8, con un risultato di 8, effettuare un'altra azione gratuita con un altro giocatore
8	LOUD CELEBRATOR : quando la tua squadra segna una Meta, ottiene 4 punti invece di 3
9	WELL PREPARED : puoi scegliere su quale botola appare il pallone invece dell'apparizione casuale. Se entrambi gli Allenatori hanno questo Tratto e desiderano usarlo nello stesso momento, ciascuno tirerà 1D8, ritirando ogni pareggio. Chi otterrà il risultato più alto deciderà su quale botola far apparire il pallone
10	GLORY HOUND : la tua squadra guadagna 3 punti invece di 2 se effettua una "Bella Ramazzata!"
11	LIGHT FINGER : questo Tratto è utilizzato all'inizio della partita, e dura tutta la partita. Puoi avere 4 carte Sfida in mano invece di 3, e ne puoi mantenere 4 invece di 3 nel momento in cui devi scartare gli eccessi
12	TERRIFYNG REPUTATION : una squadra deve superare il tuo punteggio di 11 punti invece che 10 per ottenere una vittoria per "Morte Improvvisa!"
13	BLINDING SMILE : quando un avversario deve effettuare un'azione gratuita, puoi scegliere di tirare 1D6. Con un risultato di 3 o più, quell'azione gratuita non può essere effettuata dal quel giocatore
14	EARLY STARTER : quando schieri la tua squadra ad inizio partita, un giocatore può essere schierato in una casella adiacente ad una casella della tua Zona Finale
15	INSPIRING PRESENCE : dopo che un giocatore della tua squadra ha effettuato un'azione Bloccare, puoi ritirare i dadi
16	OLTREAGEOUS CHEAT : quando un avversario reclama una carta Sfida, puoi scegliere di tirare 1D8. Se il risultato è 8, la carta Sfida la puoi reclamare tu

Compila il tuo roster dell'Allenatore ad inizio lega, aggiornalo ogni partita annotando quando ottieni una carta Sfida o causa un infortunio come mostrato nell'esempio.

Segna i tuoi Tratti a matita, così potrai cancellarli quando usati in partita e riscriverli prima dell'inizio di una nuova partita.

COACH TRAITS		
TRAIT NAME	RULE	USED THIS GAME?
<i>Loud Celebrator</i>	<i>Score 4 points for a touchdown.</i>	X
		X
		X

BLITZ BOWL COACH ROSTER				
YOUR NAME	<i>Lisa - Karak Norn Crushers</i>		CHALLENGE CARDS CLAIMED	INJURIES CAUSED
	OPPONENT'S NAME	RESULT 3/1/0		
GAME 1	<i>Steve's Destroyers</i>	<i>3</i>	 	
GAME 2				
GAME 3				
GAME 4				
GAME 5				
GAME 6				
GAME 7				
GAME 8				
GAME 9				
GAME 10				
LEAGUE TOTALS				

RIFERIMENTI

SEQUENZA DI GIOCO

Un singolo round di Blitz Bowl procede con questa sequenza:

TURNO ALLENATORE A	TURNO ALLENATORE B
<ul style="list-style-type: none"> • Controllo Nessun Pallone in Gioco¹ • Riserve di Emergenza² 	<ul style="list-style-type: none"> • Controllo Nessun Pallone in Gioco¹ • Riserve di Emergenza²
Azione 1 <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare un'azione • Fase Reclamare una Carta Sfida³ 	Azione 1 <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare un'azione • Fase Reclamare una Carta Sfida³
Azione 2 <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare un'azione • Fase Reclamare una Carta Sfida³ 	Azione 2 <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare un'azione • Fase Reclamare una Carta Sfida³
Azione 3 <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare un'azione • Fase Reclamare una Carta Sfida³ 	Azione 3 <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare un'azione • Fase Reclamare una Carta Sfida³
Rinfrescare le Carte Sfida ³	Rinfrescare le Carte Sfida ³

¹vedere Nessun Pallone in Gioco






²vedere Riserve d'Emergenza)

³vedere Carte Sfida Notare il passo Reclamare una Carta Sfida e Rinfrescare le Carte Sfida è saltato da entrambi gli Allenatori nel primo turno.

AZIONI

GIOCATORE LIBERO	GIOCATORE MARCATO	GIOCATORE PRONO	GIOCATORE PANCHINA
<p>Correre: muovere il giocatore di un numero di caselle fino al suo valore massimo di movimento. Non può muovere adiacente ad un avversario Libero o Marcato</p> <p>Marcare: muovere il giocatore fino a due caselle – deve finire il movimento adiacente ad un avversario</p> <p>Passare: (solo se in possesso del pallone) il giocatore passa il pallone</p>	<p>Bloccare: risolvere un blocco contro un avversario in piedi adiacente</p> <p>Eludere: muovere il giocatore in una casella adiacente in modo che non sia Marcato da nessun avversario</p>	<p>Rialzarsi: il giocatore si rialza in piedi nella casella che occupa</p>	<p>Riserva: posizionare il giocatore nella Zona Finale della propria squadra</p>
<div style="background-color: #800000; color: white; padding: 5px; display: inline-block;">PASSARE</div>			
<p>PENALITA' AL PASSAGGIO Per ognuna delle sottostanti condizioni sottrarre 1 al Controllo del Passaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passaggio lungo • Se è un passaggio ostacolato • Il giocatore bersaglio è Marcato; 			

I DADI BLOCCO

 <p>Knocked Down: Il bersaglio è Atterrato, è piazzato Prono. Perde il pallone, il suo allenatore procede ad un controllo Armatura.</p>	 <p>Mancato: Il bersaglio non è colpito, inoltre il giocatore che ha fatto il Blocco non può fare altre azioni in questo turno.</p>	 <p>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.</p>
 <p>Kerrunch!: Il bersaglio è Atterrato. Quando effettui il controllo Armatura, sottrarre 1 dal risultato.</p>	 <p>Placcaggio: Il bersaglio è Atterrato. Inoltre il giocatore che ha fatto il Blocco non può fare altre azioni in questo turno.</p>	