

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>	