

FINE DI UN DRIVE

Quando un Drive finisce sia come risultato di un Touchdown segnato, sia perché scade il tempo e l'arbitro fischia, il gioco si ferma. A meno che non sia stata fischiate la fine della partita, ci sarà un altro Drive da giocare, ed entrambe le squadre faranno uso della pausa temporanea dell'attività. Questo dà a entrambe le squadre il tempo di fare sostituzioni, discutere tattiche e alle Cheerleader e ai personaggi a bordo campo di intrattenere la folla ed entusiasmare i loro tifosi.

FINE DELLA SEQUENZA DI UN DRIVE

Quando viene segnato un Touchdown o alla fine dell'ultimo turno di un tempo, il Drive attuale finisce e il gioco si ferma. Se ci sono ancora più turni dell'attuale tempo o il secondo tempo deva ancora iniziare, il gioco si ferma solo temporaneamente. Entrambi gli Allenatori percorrono la seguente sequenza di passaggi:

- 1. TRATTARE LE ARMI SEGRETE** Qualsiasi giocatore con il Tratto Secret Weapon rischia di essere Espulso.
- 2. RECUPERARE I GIOCATORI KO** I giocatori KO possono recuperarsi.
- 3. FINE DEL DRIVE** Il Drive finisce.

1. TRATTARE LE ARMI SEGRETE

Se una delle due squadre ha schierato giocatori con il Tratto Secret Weapon durante il Drive precedente, quei giocatori verranno Espulsi per aver commesso un Fallo, anche se non sono in campo alla fine del Drive.

Quando un giocatore viene Espulso in questo modo, il suo Allenatore può tentare di contestare la Chiamata del Fallo come descritto a [pagina 35](#). Può anche essere utilizzata una singola Mazzetta (Bribe) per ogni giocatore Espulso in questo modo, se ce ne sono disponibili e se l'Allenatore lo vuole (vedere [pagina 50](#)). Se una delle due opzioni ha successo, il giocatore non è Espulso.

2. RECUPERARE I GIOCATORI KO

Se gli Allenatori hanno giocatori nello spazio della loro panchina, ora possono vedere se hanno recuperato abbastanza per prendere parte al prossimo Drive. Tirare 1D6 per ogni giocatore che è attualmente KO:

- Con un risultato di 4+, il giocatore si è ripreso ed è impaziente di riprendere a giocare. I giocatori recuperati vengono immediatamente inseriti nello spazio delle Riserve della Panchina della loro squadra.
- Con un risultato di 1-3, il giocatore è ancora troppo scosso per scendere di nuovo in campo.

3. FINE DEL DRIVE

Il Drive giunge al termine. Eventuali regole speciali o effetti, di qualsiasi tipo, che sono stati in effetto per la durata di questo Drive finiscono di avere effetto ora.

RICOMINCIARE IL GIOCO

Se ci sono ancora turni da giocare nel tempo corrente, o se c'è ancora il tutto il secondo tempo da giocare, entrambe le squadre eseguiranno nuovamente il piazzamento iniziale, come descritto a [pagina 19](#). Se il precedente Drive si è concluso con un Touchdown, la squadra che ha segnato il Touchdown ora diventa la difesa e darà il Kick-Off verso la squadra che ha subito il Touchdown.

FINIRE LA PARTITA

Alla fine del secondo tempo, la partita finisce. A meno che la partita non sia una partita di Lega, non c'è nient'altro da fare se non determinare il vincitore. In una Lega, invece c'è la Sequenza Post-Partita, quando gli Allenatori calcolano le ricompense, i giocatori possono guadagnare avanzamenti e così via (vedere [pagina 38](#)).

VINCERE LA PARTITA

La squadra che ha segnato il maggior numero di Touchdowns alla fine della partita viene dichiarata vincitrice. Se non c'è vincitore, può essere giocato un periodo di tempo supplementare, come descritto di fronte.

CONCEDERE LA PARTITA

È molto raro che una squadra di Blood Bowl conceda una partita, la maggior parte giocherebbe fino alla morte prima di abbandonare il campo fra la vergogna. Ma a volte un Allenatore può anteporre la discrezione all'onore e dire che ne ha avuto abbastanza. Puoi concedere all'inizio di un qualsiasi dei turni della tua squadra. Tuttavia, così facendo significa che:

- All'avversario viene assegnato un Touchdown e tutti i Touchdowns segnati dalla tua squadra vengono annullati e assegnati all'avversario.
- Non puoi assegnare un MVP a nessuno dei tuoi giocatori.
- Non si generano ricompense.
- La tua caratteristica di Tifosi Sfegatati è ridotta di 1D3 (fino a un minimo di 1).

Infine, tira un D6 per ciascuno dei tuoi giocatori che ha ottenuto tre o più avanzamenti:

- Con un risultato di 1-3, il giocatore lascia la squadra disgustato. Elimina immediatamente il giocatore dal tuo Roster di Squadra.
- Con un risultato di 4+, il giocatore rimane con la squadra.

TEMPO SUPPLEMENTARE

A volte, un appuntamento importante ha bisogno di un chiaro vincitore. Semifinali, finali e finalissime di tornei sono ottimi esempi, ma anche durante le partite dimostrative, avere un chiaro vincitore spesso può essere vitale!

Se, alla fine del secondo tempo, il punteggio è un pareggio tra le due squadre, può essere giocato un tempo supplementare di otto turni extra. Una volta che la sequenza Fine del Drive è risolta, il tempo supplementare inizia determinando quale squadra darà il Kick-Off e quale riceverà, come descritto a [pagina 17](#).

I Re-Roll di Squadra non vengono ripristinati all'inizio del tempo supplementare. Tuttavia, qualsiasi Re-Roll di Squadra che non sia stato utilizzato nel secondo tempo viene riportato al tempo supplementare. Sotto tutti gli altri aspetti, il tempo supplementare viene giocato esattamente come un tempo normale.

CALCI DI RIGORE

Se non c'è ancora un chiaro vincitore alla fine del tempo supplementare, la partita viene decisa da "chi ha la meglio!", che rappresenta le squadre che prendono parte ad una sorta di "calci di rigore" virtuali (gli unici calci di rigore che siano usati nel moderno Blood Bowl). Per risolvere i Calci di Rigore, entrambi gli Allenatori effettueranno cinque lanci di dadi, ognuno tira 1D6 e si ritirano i pareggi. L'Allenatore che vince il maggior numero di lanci dei dadi vince la partita.

SEQUENZA POST-PARTITA

Una volta che è fischiata la fine di una partita giocata durante una Lega e la folla esuberante ha lasciato lo stadio, entrambi gli Allenatori guideranno le loro squadre attraverso la Sequenza Post-Partita. Questo è il momento in cui le vincite vengono conteggiate e spese per nuovi giocatori e per lo Staff di Bordo Campo, quando vengono valutate le perdite, vengono trattati gli infortuni e/o licenziati i giocatori, quando vengono valutate le varie Abilità dei giocatori e di conseguenza aggiornate le tattiche di squadra.

PARTITE DI LEGA E DI ESIBIZIONE

Dopo una partita di Lega, entrambi gli Allenatori dovranno seguire passo dopo passo l'intera Sequenza Post-Partita. Nelle partite di esibizione, non è necessaria utilizzare la Sequenza Post-Partita.

1. REGISTRARE IL RISULTATO E LE RICOMPENSE

I dettagli della partita, quali il risultato e le ricompense di ciascuna squadra sono annotati sul Foglio Report Partita.

2. AGGIORNARE I TIFOSI SFEGATATI Registra eventuali modifiche ai Tifosi Sfegatati in base al risultato della partita.

3. AVANZAMENTI DEI GIOCATORI Tutti i giocatori che hanno guadagnato abbastanza SPP possono spenderli sugli avanzamenti.

4. INGAGGI, LICENZIAMENTI E TEMPORANEAMENTE RITIRATI Vengono reclutati nuovi giocatori e personale dello staff. I giocatori infortunati possono essere licenziati o possono essere ritirati temporaneamente. Qualunque personale dello staff indesiderato può essere licenziato.

5. ERRORI COSTOSI Se la squadra ha abbastanza ricchezza accumulata, c'è una possibilità che i giocatori e il personale dello staff la spenderà in modo irresponsabile.

6. PREPARARSI PER LA PROSSIMA PARTITA Il Valore della Squadra ed il Valore Corrente della Squadra sono entrambi prontamente aggiornati per la prossima partita di Lega.

1. REGISTRARE IL RISULTATO E LE RICOMPENSE

Alla fine di ogni partita di Lega, entrambi gli Allenatori sono responsabili della corretta registrazione sul loro Foglio Report Partita dei dettagli di come la loro squadra ha giocato e il risultato della partita. Ogni Allenatore deve registrare le seguenti informazioni nelle appropriate sezioni del loro Foglio Report Partita in modo che possa essere passato al commissario di Lega:

- Il risultato della partita (vittoria, sconfitta o pareggio).
- Quanti Touchdowns sono stati segnati (da ogni squadra).
- Quante Perdite sono state causate (contando solo quelle che generano SPP, come descritto nel passaggio 3).
- Quanti Punti Lega sono stati guadagnati (vedere [pagina 43](#)).
- Infine, tutti i giocatori che hanno subito un risultato MORTO sulla tabella delle Perdite durante questa partita vengono cancellati dal tuo Roster di Squadra (vedi [pagina 33](#)).

RICOMPENSE

Alla fine di ogni partita, ogni squadra riceve una ricompensa per aver giocato, di solito pagata dal proprietario dello stadio ricavata dalla vendita dei biglietti. Per calcolare quanto riceve ogni squadra:

- Dividere il numero dei Tifosi Partecipanti alla partita per due (vedi sotto).
- Aggiungere il numero dei Touchdown segnati dalla tua squadra.
- Moltiplicare il totale per 10.000.

Il risultato sono quanti pezzi d'oro riceve la tua squadra per questa partita. Questo viene registrato nella sezione "Ricompense" del Foglio Report Partita e viene aggiunto immediatamente alla Tesoreria della squadra.

Notare che, se una squadra ha concesso, il numero dei Tifosi Partecipanti non è diviso per due. Invece, l'intero ammontare viene assegnato alla squadra vincente.

TIFOSI PARTECIPANTI

Si ottiene sommando semplicemente il FF (Fan Factor) di entrambe le squadre ottenendo così il numero dei Tifosi Partecipanti.