

BLITZ BOWL

EDIZIONE 2020
SECONDA STAGIONE



MANUALE DI GIOCO



SOMMARIO

Componenti	3
Preparazione	4
Come si gioca	5
Regole Extra	10
Regole di Lega	11
Abilità	14
Palloni Speciali	15
Squadre	17
Riferimenti	18

Il testo è stato tradotto in italiano solo nelle parti inerenti alle regole vere e proprie di gioco, esclusi aneddoti e eccetera.

Aggiornato alle Errata Corrigere Dicembre 2021.

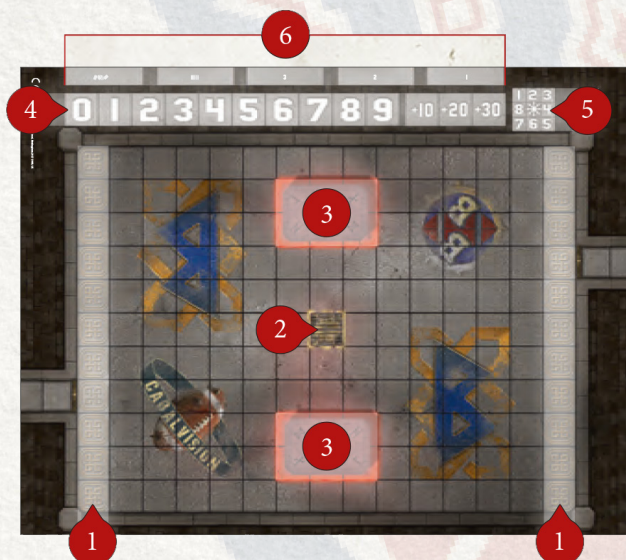


COMPONENTI

TABELLONE A 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:

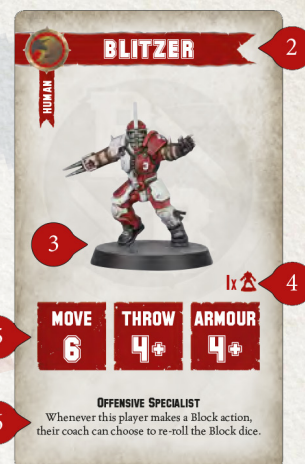
1. Zone Finale da dove parte ogni squadra e dove si segnano le Mete.
2. Una o due botole da dove entra in gioco la palla.
3. Caselle bloccate (impassabili) delimitate da un bordo rosso.
4. Traccia del Punteggio.
5. Tabella dei Rimbalzi.
6. Tabella Carte Sfida – uno spazio per il mazzo Carte Sfida, uno 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 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 Finale 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 Finale, a seguire l'altro Allenatore fa la stessa cosa (F). Quando piazza la propria squadra, un Allenatore sceglie in che caselle 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
- Controllo Nessun Pallone in Gioco¹ - Riserve di Ermegenza² - Fase Bonus di Gioco³	- Controllo Nessun Pallone in Gioco¹ - Riserve di Ermegenza² - Fase Bonus di Gioco³
AZIONE 1	AZIONE 1
- Effettuare un'Azione - Fase Reclamare una Carta Sfida⁴	- Effettuare un'Azione - Fase Reclamare una Carta Sfida⁴
AZIONE 2	AZIONE 2
- Effettuare un'Azione - Fase Reclamare una Carta Sfida⁴	- Effettuare un'Azione - Fase Reclamare una Carta Sfida⁴
AZIONE 3	AZIONE 3
- Effettuare un'Azione - Fase Reclamare una Carta Sfida⁴	- Effettuare un'Azione - Fase Reclamare una Carta Sfida⁴
Rinfrescare le Carte Sfida ⁴	Rinfrescare le Carte Sfida ⁴

¹ Vedere Nessun Pallone in Gioco.

² Vedere Riserve di Ermegenza.

³ Nella Fase Bonus di Gioco, l'Allenatore di turno può giocare qualsiasi Carta Bonus di Gioco che può essere giocata "all'inizio del turno", in qualunque ordine sceglie.

⁴ Vedere 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 è un Bonus di Gioco e mostra le seguenti informazioni:



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

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 di 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 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

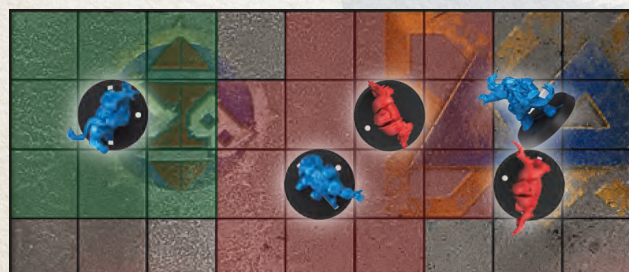
Se un giocatore è in piedi adiacente ad un avversario che non è Prono, è Marcato. Un giocatore può marcare, ed essere marcato da più avversari contemporaneamente.

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.



Questo
giocatore è
Libero

Entrambi di
questi giocatori
sono Marcati

Così il giocatore
blu è Prono, il
giocatore rosso
è Libero

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: Correre, Marcare, Passare

GIOCATORE MARCATO: Bloccare, Eludere

GIOCATORE PRONO: Rialzarsi

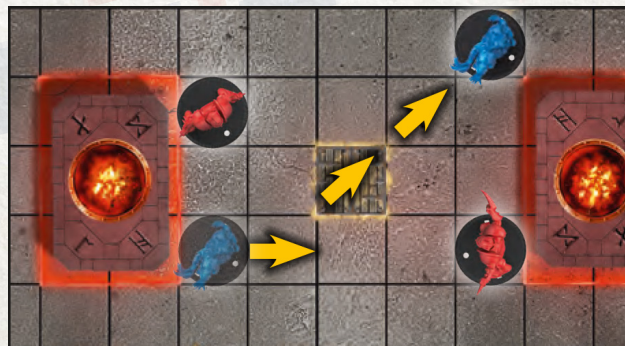
GIOCATORE PANCHINA: Riserva

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 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 giocatore blu sta attraversando di corsa il campo per un totale di 4 caselle senza muovere adiacente a nessuno dei giocatori rossi

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 pagina 00). Quando un giocatore entra in possesso del pallone, questo viene messa 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.



ATTERRATO: 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 pagina 00). 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.



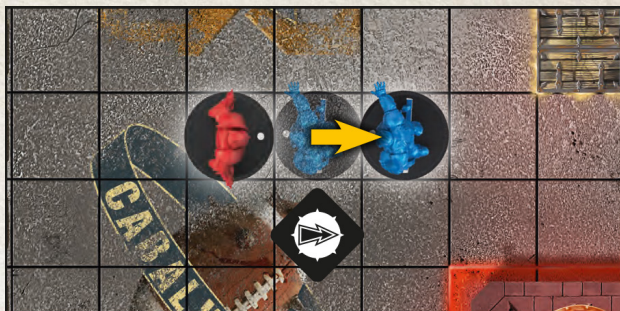
MANCATO: Il bersaglio non è colpito, inoltre il giocatore che ha fatto il Blocco non può fare altre azioni in questo turno.



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 rosso ha ottenuto una Spinta sul dado Blocco. Questo ha come effetto che il giocatore rosso 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 RIALZARSI

Un giocatore Atterrato può eseguire solo un'Azione Rialzarsi. 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 Finale 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 DI 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 che è adiacente al lanciatore, questi automaticamente riceve il pallone (è detto Hand-Off). Altrimenti effettuare un Controllo 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 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.

RECLAMARE LE CARTE SFIDA

Nel primo turno del gioco (il primo turno di ogni Allenatore), il passo Reclamare le Carte Sfida si salta. A partire dal secondo turno in poi, durante il passo Reclamare le Carte Sfida, l'Allenatore in turno può reclamare una Carta Sfida attiva ogni volta che un giocatore della propria squadra abbia eseguito un'azione e soddisfa tutte le condizioni stampate sulla carta scelta. Se le condizioni di una o più Carte Sfida sono soddisfatte, 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 reclamare quella Carta Sfida in seguito salvo che le condizioni non siano di nuovo soddisfatte dopo aver effettuato un'azione diversa.

Quando una Carta Sfida viene acquisita da un Allenatore 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 dalla sua mano fino a rimanere con tre carte.

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 LE 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 segnato nessun punto, 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 indicano 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.

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 speciali Carte 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!

PALLONI SPECIALI

Molti Allenatori sono usi portare in campo dei palloni non regolamentari. Questi palloni speciali 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.

REGOLE 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.

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, segnarela nello spazio "Carte Sfida Reclamate" del tuo Roster.

INFORTUNI CAUSATI

Ogni volta che un giocatore avversario viene Infortunato, segnarelo nello spazio "Giocatori Avversari Infortunati" del tuo Roster.

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 di 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.

TABELLA - TRATTI DEGLI ALLENATORI

2D8 RISULTATO

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 "Ramazzata!".

11 LIGHT FINGERS

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 TERRIFYING 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 OUTRAGEOUS 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.

COMPILARE SUL ROSTER

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
		X

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

ABILITÀ

CANNY TRACKER

La prima volta in un turno che un giocatore avversario adiacente effettua un'Azione Eludere [Side Step], questo giocatore può muovere nella casella lasciata libera dall'avversario.

CATCHER'S INSTINCTS

Se questo giocatore riceve una palla lanciata [Thrown] (non una palla consegnata [Hand-Off] o rimbalzante), tira un D6. Questo giocatore può effettuare un'azione gratuita Correre [Run] fino ad un massimo degli spazi totalizzati con il dado.

FLESH-HUNGRY HORROR

Quando questo giocatore effettua un'Azione Marcare [Mark], può muovere fino a tre caselle invece di due.

FLIGHTY

Questo giocatore quando effettua un'Azione Eludere [Side Step], può muovere di due caselle invece che una. Deve finire il movimento Libero [Open], non Marcato [Marked].

FRENZIED

Dopo che questo giocatore ha effettuato un'Azione di Marcare [Mark], può immediatamente effettuare un'Azione gratuita Bloccare [Block].

IMMOVABLE BULK

Se questo giocatore è il bersaglio di un'Azione Bloccare [Block], il risultato Spinta [Shove] è trattato come un risultato Mancato [Miss].

HANDLING SKILLS

Quando questo giocatore muove in una casella che contiene la palla, la raccoglie come se stesse eseguendo un'Azione Correre [Run].

HEADBUTT

Se questo giocatore esegue un'Azione Marcare [Mark] e ha già effettuato un'Azione Correre [Run] in questo turno, può immediatamente effettuare un'Azione gratuita Bloccare [Block].

HULKING BRUTE

Tutte le Azioni Bloccare [Block] eseguite da questo giocatore contano come se avessero un'Assistenza [Assist]. In aggiunta, sottrai 1 da ogni Controllo Armatura [Armour] causato dai blocchi di questo giocatore.

INDOMITABLE

Questo giocatore non può essere Abbattuto [Knocked Down]. Se viene Atterrato, e stava trasportando il pallone, il pallone rimbalza. Poi effettuare un Controllo Armatura per questo giocatore – se viene superato non ci sono effetti. Se fallito, il giocatore è Infortunato.

OFFENSIVE SPECIALIST

Ogni volta che questo giocatore effettua un'Azione Bloccare [Block], il suo Allenatore può scegliere di tirare nuovamente [Re-Roll] il dado di Blocco [Block Dice].

QUANTITY OVER QUALITY

Nel tuo turno, se questo giocatore è in panchina, può effettuare un'Azione Riserva gratuitamente.

SAFE HANDS

Se questo giocatore è Abbattuto [Knocked Down] mentre porta la palla, puoi scegliere in quale casella adiacente rimbalza la palla invece di tirare un D8.

SLIPPERY LITTLE RUNT

Quando questo giocatore è il bersaglio di un'Azione Bloccare [Block], ed il risultato di quel Blocco è Mancato [Miss], Spinta [Shove] o Placcaggio [Tackle], il suo Allenatore può scegliere di ignorare il risultato e il giocatore può effettuare un'Azione gratis Eludere [Side Step].

SMALL AND SHIFTY

Quando questo giocatore effettua un'Azione Correre [Run] può muovere nelle caselle adiacenti agli avversari, ma deve terminare l'azione Libero [Open], non Marcato [Marked].

SNEAKY STABBER

Se questo giocatore effettua un'Azione Bloccare [Block] con un'Assistenza [Assist], tira un D6 insieme ai due dadi di Blocco [Block Dice]. Se questo tiro è un 6, il bersaglio è automaticamente Infortunato [Injured], non si risolve il Blocco.

UNDEAD JUGGERNAUT

Se questo giocatore effettua un'Azione Marcare [Mark], trattare il risultato Spinta [Shove] come Abbattuto [Knocked Down] nel prossimo blocco che effettuerà in questo turno.

VERY WELL FED

Nel tuo turno se questo giocatore è in campo, può effettuare un'Azione gratis Bloccare [Block] o Marcare [Mark].

WARDANCE

Quando questo giocatore effettua un'Azione Correre [Run], può muovere adiacente ad un avversario, ma facendo ciò termina la sua azione. Se entra o si trova in una casella che contiene il pallone dopo aver mosso adiacente ad un avversario durante questa azione, il pallone rimbalza.

PALLONI SPECIALI

CHAOS



DAEMONIC BALL

Quando un giocatore si impossessa di questo pallone, tirare 1D6. Con un risultato di 1 il pallone cade e rimbalza.



ORB OF DARK MAJESTY

Quando un giocatore in possesso di questo pallone esegue un'azione, tirare 1D8: con un risultato di 1 non può effettuare quell'azione e deve immediatamente scegliere un'altra azione da fare. Se non è possibile eseguire altre azioni, quel giocatore non esegue l'azione e non può eseguirne altre in questo turno.

DARK ELF



COLD ONE SCALE BALL

Quando un giocatore in possesso di questo pallone, esegue un'Azione Passare, aggiungere 1 al Controllo Passaggio (fino ad un massimo di 6).



DRACONIC EGG

Se dopo un rimbalzo, questo pallone non è in possesso di nessuno, tirare 1D6, con un risultato di 1, rimbalza di nuovo.

DWARF



GRUDGE BALL

Se il giocatore in possesso di questo pallone esegue un'Azione Bloccare, quell'azione è considerata avere assistenza.



RUNE BALL

Quando un giocatore in possesso di questo pallone, esegue un'Azione Passare, se è un passaggio Lungo, sottrarre 2 invece che 1 dal Controllo Passaggio (fino ad un minimo di 1).

ELF



SOULSTONE BALL

Se un giocatore in possesso di questo pallone, è il bersaglio di un blocco, tirare 1D6 prima che i dadi Blocco siano tirati. Con un risultato di 6, quel giocatore può eseguire un'Azione Eludere gratuita. Se la esegue, l'Azione Bloccare non è completata ed è considerata non essere mai stata eseguita.

GOBLIN



BOMB BALL

Tirare 1D6 all'inizio di ogni turno in cui questo pallone è in gioco. Con un risultato di 1, ciascun giocatore che è nella stessa casella di questo pallone. Subisce un risultato Atterrato come descritto nell'Azione Bloccare. Poi rimuovere il pallone dal gioco.



SHADY SPECIAL

Quando un giocatore in possesso di questo pallone, esegue un'Azione Passare, sottrarre 2 invece che 1 dal Controllo Passaggio (fino ad un minimo di 1).

SNOTLING BALL SUIT

All'inizio del turno, prima di eseguire qualunque azione, se questo pallone non è in possesso di nessun giocatore, tirare 1D8 e consultare la sagoma dei rimbalzi per determinare la direzione. Poi muovere il pallone di 3 caselle in quella direzione. Se il pallone si sposterebbe in una casella con un giocatore o una casella bloccata, si ferma e rimane nella casella in cui si trova.



HALFLING



PASTY BALL

Quando un giocatore segna una Meta con questo pallone, tirare 1D6. Con un risultato di 1 la Meta non è realizzata ed il giocatore non è posizionato in Panchina.



TWELVE INCH SUB BALL

Quando un giocatore entra in una casella in cui si trova questo pallone, lo può raccogliere come se stesse eseguendo un'Azione Correre.

HUMAN



EXTRA SPIKY BALL

Quando un giocatore entra in possesso di questo pallone dopo un Controllo Passaggio riuscito, immediatamente tirare 1D6. Con un risultato di 1 l'Allenatore di quel giocatore deve eseguire un Controllo Armatura. Se il Controllo Armatura non è superato, quel giocatore è Infortunato e il pallone rimbalza una volta.

LIZARDMEN

SACRED EGG OF MIGHTY SOTEK

Quando un giocatore entra in possesso di questo pallone, tirare 1D6. Con un risultato di 1, l'Allenatore di quel giocatore deve eseguire un Controllo Armatura. Se il Controllo Armatura non è superato, quel giocatore è Infortunato e il pallone rimbalza una volta.

NURGLE

NURGLING BALL

Quando tiri 1D8 per vedere dove rimbalza il pallone, considerare il risultato sempre 7.

PLAGUE BALL

Prima di eseguire un'azione con il giocatore in possesso di questo pallone, tirare 1D6. Con un risultato di 1, questo giocatore non può eseguire quell'azione in questo turno. Ciò non riduce il numero di azioni che puoi eseguire in questo turno.

ORC

LIMPIN' SQUIGG BALL

Quando un giocatore in possesso di questo pallone, esegue un'Azione Passare, immediatamente dopo aver eseguito il Controllo Passaggio, tirare 1D6. Con un risultato di 1, il pallone è rimosso dal gioco, l'Azione Passare non è completata ed è considerata non essere mai stata eseguita.

CRUDELY STITCHED BALL

Quando un giocatore entra in possesso di questo pallone, immediatamente tirare 1D6. Con un risultato di 1, l'Allenatore di quel giocatore deve eseguire un Controllo Armatura. Se il Controllo Armatura non è superato, quel giocatore è Infortunato e il pallone rimbalza una volta.

SKAVEN

WARPCENSER BALL

Dopo che il giocatore in possesso di questo pallone ha eseguito un'Azione Correre, tirare 1D6. Con un risultato di 1 quel giocatore è Infortunato e la palla rimbalza una volta.

WARPSTONE BRAZIER

Quando un giocatore è in possesso di questo pallone all'inizio del turno del proprio Allenatore e prima di seguire qualsiasi azione, tirare 1D6. Con un risultato di 1, l'Allenatore di quel giocatore deve eseguire un Controllo Armatura. Se il Controllo Armatura non è superato, quel giocatore è Infortunato e il pallone rimbalza una volta.

UNDEAD

SKELETAL HAEMONCULUS

Questo pallone non può essere usato per i passaggi Lunghi.

WOOD ELF

BRAMBLEVINE BALL

Se, dopo che questo pallone ha rimbalzato, si trova in una casella occupata da un giocatore, prima di rimbalzare ancora (se il giocatore è Marcato) o che quel giocatore ne entri in possesso (perché è Libero), l'Allenatore di quel giocatore deve eseguire un Controllo Armatura. Se il Controllo Armatura non è superato, quel giocatore è Infortunato e il pallone rimbalza una volta.

SPITEFUL SPRITE

Se nessun giocatore è in possesso di questo pallone all'inizio del turno di un Allenatore, il pallone rimbalza una volta.

SQUADRE

CHAOS

NR.	POSIZIONE	MOVE	THROW	ARMOUR	ABILITA'
4	Beastmen Runner	6	4+	3+	Headbutt
2	Blocker	5	4+	3+	Indomitable

DARK ELF

NR.	POSIZIONE	MOVE	THROW	ARMOUR	ABILITA'
1	Blitzer	6	3+	4+	Offensive Specialist
1	Witch Elf	6	4+	5+	Frenzied
1	Runner	7	3+	4+	Safe Hands
3	Linemen	6	3+	4+	

DWARF

NR.	POSIZIONE	MOVE	THROW	ARMOUR	ABILITA'
1	Blitzer	5	5+	2+	Offensive Specialist
1	Troll Slayer	5	5+	4+	Frenzied
1	Runner	6	4+	3+	Safe Hands
3	Linemen	4	5+	2+	

ELF

NR.	POSIZIONE	MOVE	THROW	ARMOUR	ABILITA'
1	Blitzer	6	3+	5+	Offensive Specialist
1	Thrower	6	2+	5+	Handling Skills
1	Catcher	7	3+	6+	Catcher's Instincts
3	Linemen	6	3+	5+	

GOBLIN

NR.	POSIZIONE	MOVE	THROW	ARMOUR	ABILITA'
8	Linemen	6	4+	6+	Small and Shifty

HUMAN

NR.	POSIZIONE	MOVE	THROW	ARMOUR	ABILITA'
1	Blitzer	6	4+	4+	Offensive Specialist
1	Thrower	6	3+	4+	Handling Skills
1	Catcher	7	4+	5+	Catcher's Instincts
3	Linemen	6	4+	4+	

HALFLING

NR.	POSIZIONE	MOVE	THROW	ARMOUR	ABILITA'
1	Hefty	5	4+	5+	Very Well Fed
2	Runner	5	4+	6+	Slippery Little Runt
3	Hopeful	5	4+	3+	Quantity over Quality

LIZARDMEN

NR.	POSIZIONE	MOVE	THROW	ARMOUR	ABILITA'
1	Chameleon Skink	7	4+	5+	Canny Tracker
2	Skink Runner	7	4+	5+	Flighty
3	Saurus Blocker	5	6+	2+	Hulking Brute

NURGLE

NR.	POSIZIONE	MOVE	THROW	ARMOUR	ABILITA'
1	Pestigor	6	4+	4+	Headbutt
2	Bloater	4	5+	2+	Immovable Bulk
3	Rotter	5	4+	3+	

ORK

NR.	POSIZIONE	MOVE	THROW	ARMOUR	ABILITA'
1	Blitzer	5	4+	3+	Offensive Specialist
1	Thrower	5	3+	3+	Handling Skills
1	Black Ork Blocker	4	5+	2+	Hulking Brute
3	Linemen	4	5+	3+	

SKAVEN

NR.	POSIZIONE	MOVE	THROW	ARMOUR	ABILITA'
1	Blitzer	7	4+	4+	Offensive Specialist
1	Thrower	7	3+	5+	Handling Skills
1	Gutter Runner	9	4+	6+	Sneaky Stabber
3	Linemen	7	4+	5+	

UNDEAD

NR.	POSIZIONE	MOVE	THROW	ARMOUR	ABILITA'
1	Wight Blitzer	6	4+	3+	Offensive Specialist
1	Ghoul	7	4+	4+	Flesh-Hungry Horror
1	Mummy	3	6+	2+	Undead Juggernaut
2	Zombie	4	6+	3+	
2	Skeleton	5	5+	4+	

WOOD ELF

NR.	POSIZIONE	MOVE	THROW	ARMOUR	ABILITA'
1	Wardancer	7	3+	5+	Wardance
1	Thrower	7	2+	6+	Handling Skills
1	Catcher	8	3+	6+	Catcher's Instincts
3	Linemen	7	3+	6+	

RIFERIMENTI

SEQUENZA DI GIOCO

Un singolo round di Blitz Bowl procede con questa sequenza:

TURNO ALLENATORE A	TURNO ALLENATORE B
- Controllo Nessun Pallone in Gioco¹ - Riserve di Ermegenza² - Fase Bonus di Gioco³	- Controllo Nessun Pallone in Gioco¹ - Riserve di Ermegenza² - Fase Bonus di Gioco³
AZIONE 1	AZIONE 1
- Effettuare un'Azione - Fase Reclamare una Carta Sfida⁴	- Effettuare un'Azione - Fase Reclamare una Carta Sfida⁴
AZIONE 2	AZIONE 2
- Effettuare un'Azione - Fase Reclamare una Carta Sfida⁴	- Effettuare un'Azione - Fase Reclamare una Carta Sfida⁴
AZIONE 3	AZIONE 3
- Effettuare un'Azione - Fase Reclamare una Carta Sfida⁴	- Effettuare un'Azione - Fase Reclamare una Carta Sfida⁴
Rinfrescare le Carte Sfida ⁴	Rinfrescare le Carte Sfida ⁴

¹ Vedere Nessun Pallone in Gioco.

² Vedere Riserve di Ermegenza.

³ Nella Fase Bonus di Gioco, l'Allenatore di turno può giocare qualsiasi Carta Bonus di Gioco che può essere giocata "all'inizio del turno", in qualunque ordine sceglie.

⁴ Vedere 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

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.

MARCARE: Muovere il giocatore fino a due caselle – deve finire il movimento adiacente ad un avversario.

PASSARE: Il giocatore passa il pallone (solo se in possesso del pallone).

GIOCATORE MARCATO

BLOCCARE: Risolvere un Blocco contro un avversario in piedi adiacente.

ELUDERE: Muovere il giocatore in una casella adiacente in modo che non sia Marcato da nessun avversario.

GIOCATORE PRONO

RIALZARSI: Il giocatore si rialza in piedi nella casella che occupa.

GIOCATORE PANCHINA

RISERVA: Posizionare il giocatore nella Zona Finale della propria squadra.

PENALITA' AL PASSAGGIO

Per ognuna delle sottostanti condizioni sottrarre 1 al Controllo del Passaggio:

- Passaggio lungo.
- Se è un passaggio ostacolato.
- Il giocatore bersaglio è Marcato.

DADI BLOCCO



ATTERRATO: Il bersaglio è Atterrato, è piazzato Prono. Perde il pallone, il suo Allenatore procede ad un Controllo Armatura.



KERRUNCH: Il bersaglio è Atterrato. 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. 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.