BLOOD BOWL®

IL GIOCO DEL FOOTBALL FANTASY.

© Copyright Games Workshop Limited 2016

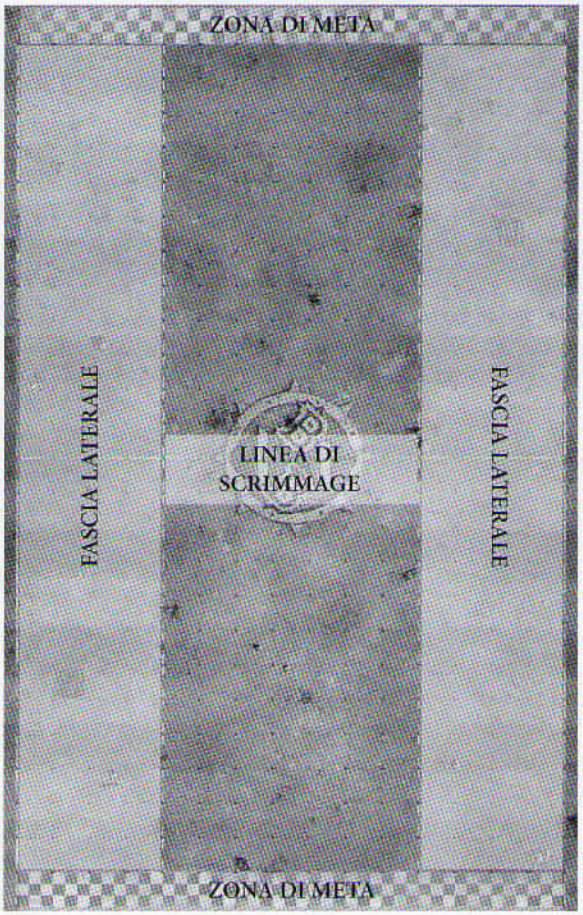
Benvenuto in Blood Bowl, un brutale gioco di sport in cui team di maniaci assetati di sangue cercano di vincere portando la palla al di là della Zona di Meta avversaria per segnare più touchdown dei rivali. Tuttavia, Blood Bowl è ben più che un semplice gioco: alcuni lo descrivono come una vera e propria guerra ritualizzata!

Quella che segue è una versione ridotta del regolamento completo incluso nel gioco in scatola Blood Bowl. Le regole sono descritte nella forma più scarna, senza dettagli di background e cose del genere, ma puoi stare certo che sono identiche a quelle stampate nel regolamento e ti forniscono tutte le informazioni necessarie a giocare esaltanti partite a Blood Bowl. Quindi, senza indugi: che la battaglia... ehm... la partita abbia inizio!

ASSEMBLARE LE MINIATURE

Troverai le istruzioni per assemblare le miniature nelle pagg.50-56 del regolamento di Blood Bowl. Devi contrassegnare i giocatori di ciascun team con numeri da 1 a 12, dipingendoli sulla basetta o applicando i trasferibili inclusi nella scatola.

Dividi il campo da gioco (mostrato in basso) tra i due allenatori. La Zona di Meta più vicina a ciascun allenatore è la Zona di Meta del rispettivo team. Il campo da gioco viene diviso in caselle, ciascuna delle quali può contenere un giocatore. Nota le fasce laterali e la linea di scrimmage, poiché saranno importanti quando schiererai i tuoi team.



Ci sono due team: Orcs e Humans. Decidete chi controlla ciascun team, poi prendete i 12 giocatori e le quattro carte giocatore.

ALLENATORI E GIOCATORI

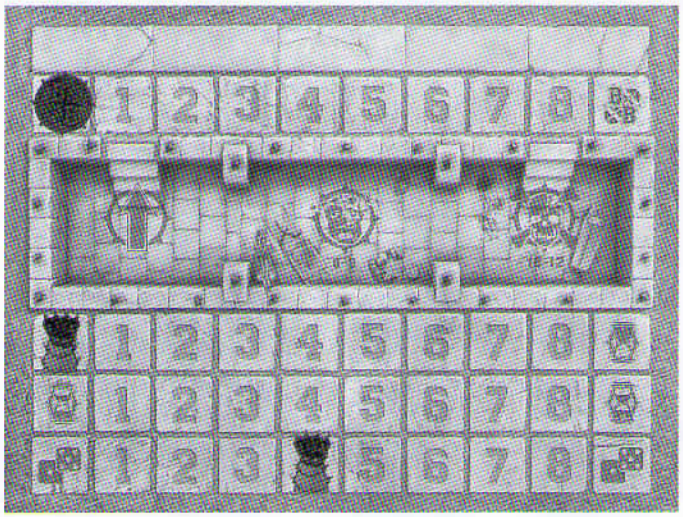
Quando le regole menzionano i 'giocatori', fanno riferimento ai veri giocatori sul prato del campo, ovvero le miniature di plastica. Quando le regole devono indicare te, il giocatore in carne ed ossa che tira i dadi e muove i modelli, viene utilizzato il termine 'allenatore'.

023109990119

Ciascun allenatore prende una Panchina (mostrata in basso). Queste ospitano i giocatori che non sono sul campo, siano essi in riserva, messi KO o gravemente infortunati. Ciascuna Panchina ha quattro righe, contenti numeri da 1 a 8. La riga superiore tiene il conto del punteggio del tuo team, le due successive tengono traccia del turno in corso (nel primo e nel secondo tempo della partita). L'ultima indica quante ripetizioni del team che ti rimangono. Colloca uno dei tuoi segnalini del team sulla riga del Turno e una delle tue monete Blood Bowl sulla riga del Punteggio, come mostrato in figura. L'allenatore del team degli Humans mette l'altro segnalino del team sullo spazio numerato con il '4' della riga delle Ripetizioni (come mostrato in basso), e l'allenatore del team degli Orcs colloca il suo sullo spazio con il '3'. Se usi un team personalizzato (vedi pag.7), colloca il segnalino Ripetizioni sullo spazio che corrisponde al numero di ripetizioni del team che hai comprato.

Segnalini e monete del team degli Orcs

Segnalini e monete del team degli Humans



DADI

In Blood Bowl vengono usati diversi tipi di dado. Da sinistra a destra nelle immagini in basso puoi vedere D6, D8, D16 e dadi Blocco. Le regole spiegano come usare ciascuno di essi. Spesso dovrai tirare un D6 per stabilire se un'azione viene eseguita con successo (come raccogliere la palla, schivare e così via). A prescindere dai modificatori, un risultato pari a 1 è sempre un fallimento e uno pari a 6 è sempre un successo.

A volte ti viene chiesto di tirare 2D6. Per farlo tira due D6 e somma i risultati.

Dadi a sei facce (D6). Il simbolo di Blood Bowl conta come 6.

Dado a otto facce (D8) e dado a 16 facce (D16)

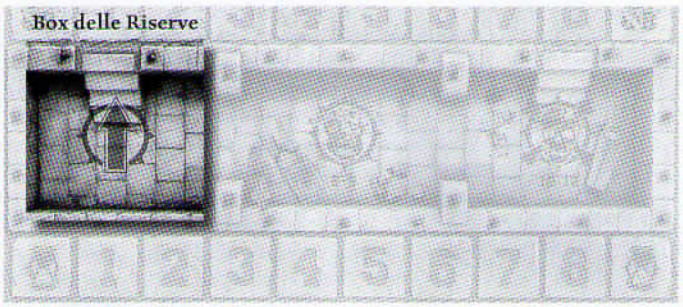
Dadi Blocco

SCHIERAMENTO

Il vincitore di un tiro di moneta o di dado decide se tirare il calcio d'inizio o se ricevere. Il team che tira il calcio d'inizio si schiera per primo, mentre il team che riceve ha il primo turno.

L'allenatore del team che tira il calcio d'inizio schiera il proprio team, seguendo queste regole:

1. Deve schierare 11 giocatori (o quanti più possibile se ne ha meno di 11). Ogni giocatore in eccesso viene collocato nel box delle Riserve della Panchina.

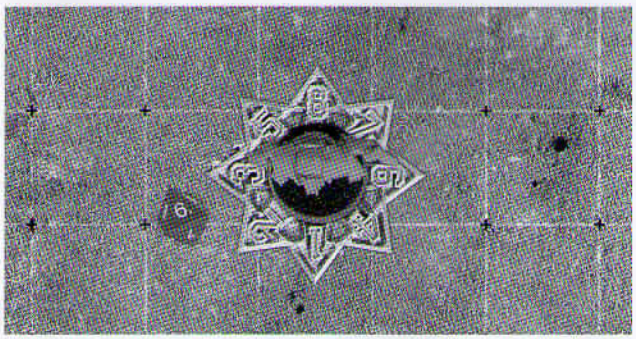


2. Deve schierare tutti i giocatori tra la Zona di Meta del proprio team e la linea di metà campo.
3. Non può schierare più di due giocatori in ciascuna fascia laterale.
4. Deve schierare almeno tre giocatori accanto alla linea di metà campo, all'interno della linea di scrimmage.

Quando il team che tira il calcio d'inizio è stato schierato, l'allenatore del team che riceve schiera il proprio team seguendo gli stessi quattro punti. Poi si procede con il calcio d'inizio.

DEVIAZIONE DELLA PALLA

Quando la palla devia, prendi la sagoma Deviazione (mostrata in basso) e centrala sulla casella occupata dalla palla in quel momento, in modo che ciascuna delle punte indichi una delle caselle adiacenti. Poi tira il D8 e muovi la palla nella casella che corrisponde al risultato ottenuto.



IL CALCIO D'INIZIO

L'allenatore del team che tira il calcio d'inizio colloca la palla in una casella qualsiasi della metà campo del team che riceve (anche nella Zona di Meta, se desidera). Poi la palla devia come descritto a pag.2. Tuttavia, anziché deviare di una casella, il giocatore che tira il calcio d'inizio tira un D6 e muove la palla di un numero equivalente di caselle nella direzione della deviazione per determinare dove atterra. I calci d'inizio sono molto inaccurati!

Se la palla termina in una casella vuota della metà campo del team che riceve, si verifica un rimbalzo (vedi pag.4).

Se atterra in una casella occupata da un membro del team che riceve, quel giocatore deve provare a prendere la palla come descritto a pag.6.

Se la palla si muove fuori dal campo di gioco o nella metà campo del team che ha tirato il calcio d'inizio, l'allenatore del team che riceve ottiene un touchback, che gli consente di dare la palla a qualsiasi giocatore del suo team.

Poi ha inizio il primo turno.

PORTARE LA PALLA

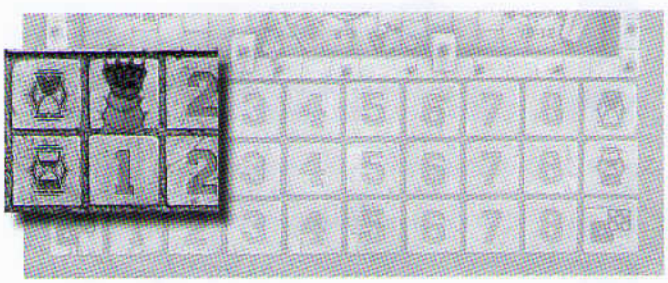
Per mostrare che un giocatore sta portando la palla, inserisci quest'ultima nel foro sulla basetta. Se un giocatore che porta la palla viene Atterrato, la palla viene abbandonata e devia dalla casella in cui si trova.

LA PARTITA INIZIA

SEQUENZA DEL TURNO

Una partita a Blood Bowl è divisa in due tempi, ciascuno dei quali è composto da 16 turni (otto per team). I tempi sono ulteriormente suddivisi in drives, ognuno dei quali inizia con un calcio d'inizio e si conclude quando viene segnato un touchdown o quando l'ultimo turno di un tempo termina.

Il primo turno della partita viene svolto dal giocatore che riceve. I team fanno quindi a turno a svolgere i propri turni, fino a che non termina il drive (vedi pag.7). All'inizio del tuo turno la prima cosa da fare è muovere il segnalino Turno di uno spazio lungo la riga del Turno. Se raggiunge l'ultimo spazio della riga, vuol dire che si tratta del tuo ultimo turno per quel tempo.



Una volta spostato il segnalino Turno puoi effettuare un'Azione con ciascuno dei tuoi giocatori sul campo di gioco. Il tuo turno termina quando tutti i tuoi giocatori hanno svolto un'Azione, o quando subisci un turnover (vedi Turnover). Puoi anche terminare il tuo turno se non desideri effettuare altre Azioni con i tuoi giocatori.

Per effettuare un'Azione scegli un giocatore, dichiara quale Azione effettuerà e poi svolgila come descritto.

TURNOVER

Alcuni eventi possono far sì che il tuo turno termini prematuramente, dando all'avversario la possibilità di cogliere l'occasione. Se qualunque dei seguenti eventi accade, il tuo turno termina immediatamente. Non puoi effettuare ulteriori Azioni in quel turno, e qualsiasi Azione iniziata termina istantaneamente, anche se era stata completata solo in parte. Devi comunque effettuare qualsiasi tiro Armatura, Infortunio o Deviazione, e qualsiasi giocatore Stordito viene comunque messo a faccia in su (ciò verrà spiegato più dettagliatamente in seguito).

1. Un giocatore del tuo team viene Atterrato (essere infortunato dai tifosi non causa un turnover, a meno che il giocatore non stesse portando la palla).
2. Un giocatore del tuo team lancia la palla ed essa non viene presa da un membro del tuo team prima che si fermi.
3. Un giocatore del tuo team fallisce un tentativo di raccogliere la palla.
4. Viene segnato un touchdown.
5. Un giocatore del tuo team perde la palla in un tentativo di Passaggio.

AZIONI

Ci sono quattro azioni disponibili. MOVIMENTO consente ai giocatori di muoversi nel campo; BLOCCO permette di colpire i giocatori nemici nella speranza di atterrarli, o quantomeno spostarli dal proprio percorso; BLITZ combina movimento e blocco in una singola azione; PASSAGGIO permette ai giocatori di muoversi e poi di lanciare la palla. Le prossime pagine descrivono tali Azioni.

AZIONE MOVIMENTO

Quando effettua un'Azione Movimento, un giocatore può muoversi di un numero di caselle pari alla sua Capacità di Movimento, o MA, indicata sulla sua carta. Ogni movimento deve essere effettuato verso una delle otto caselle adiacenti al giocatore e non può essere effettuato in una casella occupata. Se lo desidera, un giocatore può muoversi di un numero di caselle inferiore a quello della propria MA.

TEST DI AGILITÀ

Spesso ti verrà richiesto di effettuare un test di Agilità per uno dei tuoi giocatori. Per farlo consulta il valore di Agilità (AG) sulla sua carta e controlla sulla tabella in basso il risultato necessario, poi tira un D6.
Se ottieni un numero equivalente o superiore al risultato richiesto il test è stato superato, altrimenti fallisce. Nota che molti test di Agilità hanno uno o più modificatori che influenzano l'Agilità del giocatore. Applicali prima di controllare il risultato richiesto. A prescindere dal modificatore, un tiro pari a 1 è sempre un fallimento e uno pari a 6 ha sempre successo.

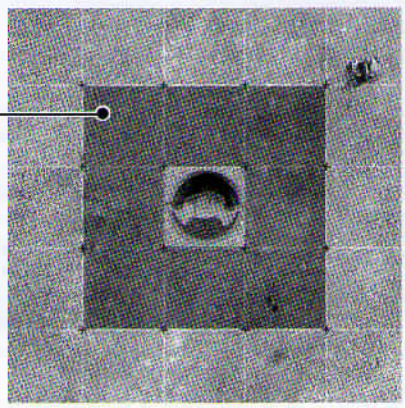
AG del giocatore	1	2	3	4	5	6
Risultato necessario	6+	5+	4+	3+	2+	1+

SCHIVARE

Quando il giocatore si muove potrebbe trovarsi a dover schivare gli avversari. Le otto caselle adiacenti ad un giocatore in piedi formano la sua zona di placcaggio (vedi sotto). Immediatamente dopo che uno dei tuoi giocatori si muove fuori da una casella che si trova in una zona di placcaggio di un giocatore nemico (a prescindere da dove si sta muovendo), devi effettuare un test di Agilità con i seguenti modificatori:

- +1 per provare a schivare.
- -1 per ciascuna zona di placcaggio nemica nella casella in cui il giocatore si è mosso.

Se il test viene superato il tuo giocatore schiva l'avversario e puoi continuare la sua azione, altrimenti il giocatore viene Atterrato nella casella in cui si è mosso (vedi pag.5) e tu subisci un turnover.



La zona di placcaggio di un giocatore è indicata dalle caselle più scure.

RACCOGLIERE LA PALLA

Se il tuo giocatore si muove in una casella che contiene la palla devi effettuare un test di Agilità con i seguenti modificatori:

- +1 per provare a raccogliere la palla.
- -1 per ciascuna zona di placcaggio nemica nella casella del giocatore.

Se il test viene superato il tuo giocatore raccoglie la palla e puoi continuare con la sua azione. Altrimenti la palla rimbalza (vedi a destra) e tu subisci un turnover.

AZIONI BLOCCARE E BLITZ

Quando effettua un'Azione BLOCCO, il giocatore prova a bloccare un giocatore in piedi adiacente del team avversario come descritto in basso.
Una volta per turno un giocatore del tuo team può effettuare un'Azione BLITZ. Ciò gli consente di effettuare un'Azione MOVIMENTO come descritto precedentemente, e di effettuare un'Azione BLOCCO in qualsiasi punto del suo movimento rinunciando ad una casella di movimento.

Per effettuare un Blocco devi tirare uno o più dadi Blocco. Il numero di dadi tirati dipende dai valori di Forza (ST) del giocatore che tenta il Blocco (indicato come attaccante) e del giocatore che viene bloccato (indicato come difensore). Puoi trovare i valori di ST sulle rispettive carte del giocatore.

- Se entrambi i giocatori hanno la stessa ST tira un dado Blocco.
- Se un giocatore ha un valore di ST superiore all'altro, tira due dadi Blocco.
- Se un giocatore ha più del doppio della ST dell'altro, tira tre dadi Blocco.

Se tiri più di un dado Blocco, l'allenatore del giocatore più forte sceglie quale usare, gli altri vengono ignorati.

Controlla il risultato sulla tabella in basso.

Simbolo	Risultato
	Attaccante a terra: l'attaccante è Atterrato. **Entrambi a terra:** se entrambi i giocatori hanno l'abilità Blocco non si verifica nessun effetto. Se uno ha l'abilità Block e l'altro no, il giocatore senza l'abilità Block è Atterrato. Se nessuno dei giocatori ha l'abilità Block entrambi sono Atterrati.
	Spintonato: il difensore viene allontanato di una casella dall'attaccante (vedi pag.5). L'attaccante può proseguire (vedi in basso) se desidera.
	Il difensore incespica: il difensore viene allontanato di una casella dall'attaccante (vedi pag.5). Poi, se non ha l'abilità Dodge, viene Atterrato. L'attaccante può proseguire (vedi pag.5) se desidera.
	Difensore a terra: il difensore viene allontanato di una casella dall'attaccante (vedi sotto) e Atterrato. L'attaccante può proseguire (vedi pag.5) se desidera.

RIMBALZO DELLA PALLA

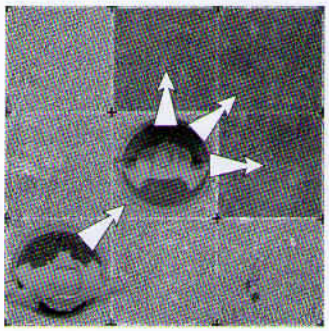
Sono molte le situazioni in cui la palla rimbalza:

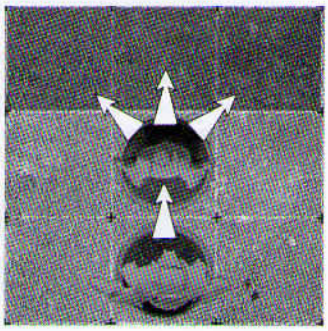
- Se un giocatore non riesce ad afferrarla dopo che è stata lanciata, o dopo che rimbalza nella sua casella.
- Se viene lanciata e atterra in una casella non occupata.
- Se un giocatore prova a raccoglierla e fallisce.
- Se rimbalza in una casella che contiene un giocatore Prono o Stordito.
- Se un giocatore viene spintonato in una casella che contiene la palla.

Quando la palla rimbalza, devia come descritto a pag.2. Se rimbalza in una casella occupata da un giocatore in piedi, quel giocatore deve provare ad afferrarla come descritto a pag.6.

GIOCATORI CHE SPINTONANO

Quando un tuo giocatore spintona l'avversario, quest'ultimo viene allontanato di una casella dal giocatore che effettua il Blocco (come mostrato in basso). Solitamente c'è una scelta di caselle in cui collocarlo, in tal caso puoi scegliere dove muoverlo. Tuttavia, il giocatore deve essere collocato in una casella non occupata, se possibile, e non può essere spintonato fuori dal campo da gioco a meno che non sia l'unica opzione (vedi sotto). Una casella che contiene la palla è considerata non occupata, e se un giocatore viene spintonato al suo interno la palla rimbalza (vedi pag.4).





Se tutte le caselle in cui un giocatore può essere spintonato sono occupate, il giocatore può essere spintonato in una casella occupata, e il giocatore che occupava prima quella casella viene a sua volta spintonato, come se fosse spintonato dal giocatore appena spintonato (in questo caso i giocatori Proni o Storditi possono essere spintonati). Puoi comunque scegliere la direzione dello spintone.

Se è possibile spintonare un giocatore fuori dal campo puoi farlo solo se non ci sono caselle vuote valide sul campo. In tal caso lo sventurato giocatore viene attaccato dai tifosi. Effettua un tiro Infortunio per esso come descritto nel riquadro a destra e senza effettuare tiri Armatura. Se ottieni un risultato Stordito colloca il giocatore nel box delle Riserve della sua Panchina.

Se un giocatore viene spintonato fuori dal campo mentre porta la palla, i tifosi la rilanciano in gioco (vedi Rimesse in basso).

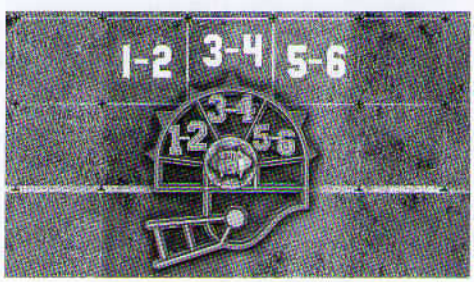
PROSEGUIRE

Dopo che il tuo giocatore ha spintonato un avversario, può proseguire muovendosi nella casella che quest'ultimo ha lasciato libera. L'allenatore del giocatore deve decidere se proseguire o meno prima di tirare qualsiasi altro dado (ad esempio per i tiri Armatura). Il movimento è gratis (se il giocatore sta effettuando un Blitz non costa una casella di movimento), e non devi effettuare un tiro per Schivare se il giocatore si trova in piedi in qualsiasi zona di placcaggio nemica.

RIMESSE

Se la palla lascia il campo, colloca la sagoma delle Rimesse in modo che il logo di Blood Bowl sia centrato sull'ultimo punto in cui essa si trovava prima di uscire dal gioco e che la linea dritta sia allineata con la linea laterale (come mostrato in basso). Tira un D6 e controlla il risultato sulla sagoma per stabilire la direzione in cui la palla si muove, poi tira 2D6 per determinare di quante caselle si muove in quella direzione (partendo dalla casella in cui la sagoma è centrata). Nota che la palla non entra in nessuna delle caselle, tranne che nell'ultima in cui si muove.

Se la palla atterra in una casella occupata da un giocatore in piedi, quel giocatore deve provare a prenderla (vedi pag.6). Se atterra in una casella vuota o occupata da un giocatore Prono o Stordito, rimbalza (vedi pag.4).



GIOCATORI ATTERRATI

Quando un giocatore è Atterrato viene collocato Prono (vedi in basso) nella propria casella. Se sta portando la palla, essa rimbalza (vedi pag.4) dopo che i tiri Armatura e i tiri Infortunio (vedi in basso) sono stati risolti. Se uno dei tuoi giocatori viene Atterrato durante il tuo turno si verifica un turnover.

Dopo che il giocatore è stato collocato Prono, l'allenatore dell'altro team effettua un tiro Armatura tirando 2D6 e confrontandolo con il Valore di Armatura (AV) sulla carta del giocatore (vedi sotto). Se il risultato è superiore al AV del giocatore, questi è Infortunato. Effettua un tiro Infortunio tirando 2D6 e consultando il risultato sulla tabella in basso.

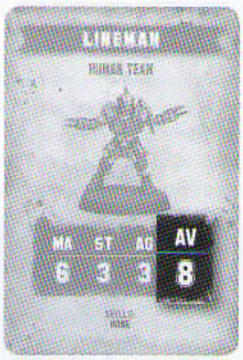
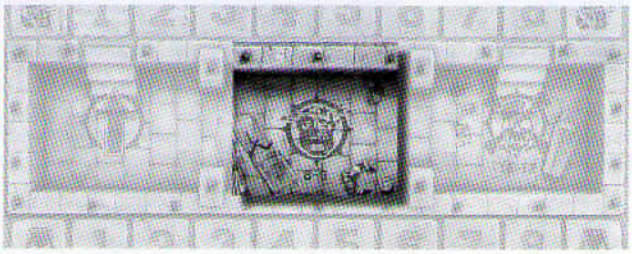


TABELLA DELL'INFORTUNIO

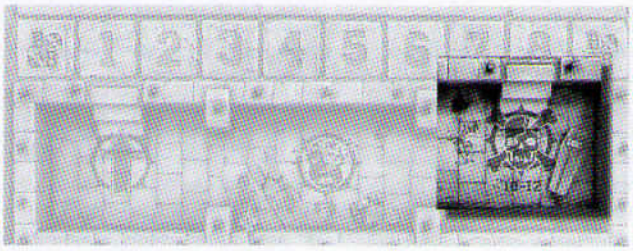
2D6 **Risultato**

2-7 **Stordito:** metti il giocatore faccia a terra. Non può fare nulla fino alla fine del suo turno successivo, durante il quale viene voltato a faccia in su.

8-9 **KO:** muovi il giocatore nel box dei KO della Panchina del suo team. Può riprendersi per l'inizio del successivo drive (vedi pag.7).



10-12 **Perdita:** muovi il giocatore nel box dei Morti e Feriti della Panchina del suo team. Non può più partecipare alla partita!



GIOCATORI PRONI

Un giocatore steso a faccia in su sul campo è Prono. Esso non ha una zona di placcaggio e non può prendere la palla; se essa rimbalza nella sua casella, rimbalza ancora. Un giocatore non può fare nulla mentre è Prono, ma può rialzarsi al costo di tre caselle di movimento la volta successiva che effettua un'Azione. Quest'ultima può essere qualsiasi Azione gli consenta di muoversi, come MOVIMENTO, BLITZ o PASSAGGIO; non può trattarsi di BLOCCO, poiché non consente al giocatore di muoversi.

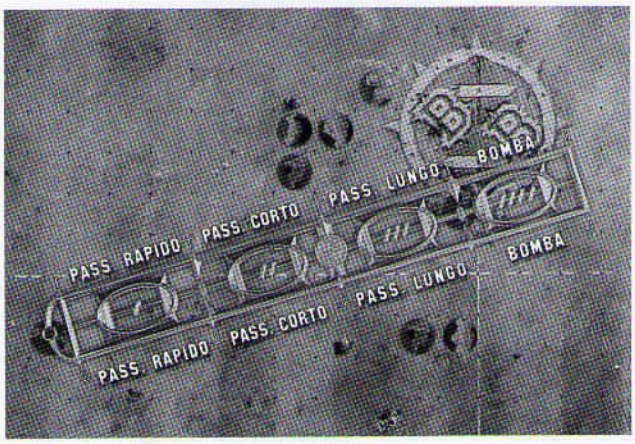
AZIONE PASSAGGIO

Una volta per turno un giocatore del tuo team può effettuare un'Azione PASSAGGIO. Ciò gli consente di effettuare un'Azione MOVIMENTO e poi lanciare la palla. Nota che il giocatore non deve per forza avere la palla all'inizio dell'azione: può provare a raccoglierla mentre si muove, ma deve (ovviamente) averla con sé quando prova a lanciarla.

Per lanciare la palla scegli una casella bersaglio. Probabilmente sarà una che contiene uno dei tuoi giocatori, ma sei libero di scegliere come bersaglio una casella vuota se lo desideri. Poi prendi il misuratore di distanza e allinealo in modo che il foro su una delle estremità sia centrato sul giocatore che lancia la palla e che la linea mediana attraversi il centro della casella bersaglio.

IL MISURATORE DI DISTANZA

Il misuratore di distanza è diviso in quattro sezioni numerate che mostrano diverse gittate del Passaggio: Passaggio Rapido (I), Passaggio Corto (II), Passaggio Lungo (III) e Bomba (IIII). Se la casella bersaglio si trova tra due gittate diverse usa la più alta. Nota che puoi misurare la gittata tra le caselle ogni volta che vuoi, anche prima di dichiarare un'Azione PASSAGGIO.



Una volta che hai determinato la gittata del lancio devi effettuare un test di Agilità con i seguenti modificatori:

- -1 per ciascuna zona di placcaggio nemica nella casella del giocatore che lancia.
- +1 se il bersaglio è nella gittata Passaggio Rapido (I).
- -1 se il bersaglio è nella gittata Passaggio Lungo (III).
- -2 se il bersaglio è nella gittata Bomba (IIII).

Se il test viene superato, il lancio è accurato e la palla viene mossa nella casella bersaglio. Se quella casella è occupata da un giocatore in piedi, questi deve provare a prenderla (vedi sotto). Se la casella è vuota la palla rimbalza. Se il test di Agilità viene fallito, il passaggio non è accurato e la palla devia tre volte, una dopo l'altra, ma si considera entrare solo nell'ultima casella (quindi non può essere presa dopo il primo o il secondo tiro Deviazione). Se termina in una casella occupata da un giocatore in piedi, questi deve provare a prenderla. Se termina in una casella vuota o in una casella occupata da un giocatore Prono o Stordito, la palla rimbalza. Se uno dei tuoi giocatori lancia la palla ed essa non è più in mano ad uno dei tuoi giocatori una volta che il lancio è stato risolto, subisci un turnover.

PRENDERE LA PALLA

Se una palla viene lanciata o rimbalza in una casella occupata da un giocatore in piedi, questi deve provare a prenderla. Ciò non conta come una sua Azione per il turno. Quando uno dei tuoi giocatori prova a prendere la palla, devi effettuare un test di Agilità con i seguenti modificatori:

- -1 per ciascuna zona di placcaggio nemica nella casella del giocatore che prende la palla.
- +1 se il lancio era accurato.

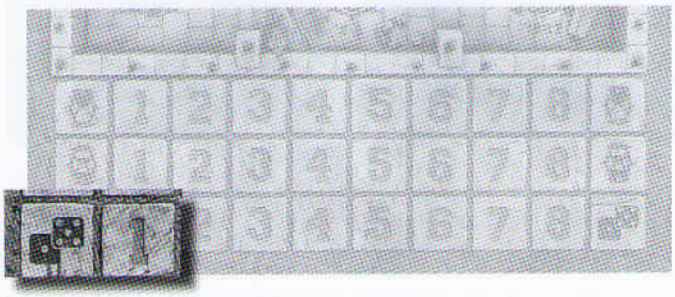
Se il test viene superato il giocatore afferra la palla e la porta con sé. In caso contrario la palla rimbalza.

RIPETIZIONI

Le ripetizioni ti consentono di ridurre le possibilità che brutti tiri di dado rovinino i tuoi piani. Ci sono due tipi di ripetizioni: le ripetizioni del team, che sono limitate e possono essere usate da qualsiasi giocatore, e le ripetizioni del giocatore, che possono essere usate ripetutamente dal giocatore che ha l'abilità corrispondente. Puoi usare una ripetizione dopo aver effettuato un tiro per tirare ancora tutti i dadi. Ad esempio, se hai tirato tre dadi Blocco puoi ripetere il tiro di tutti e tre i dadi. Non puoi mai ripetere il tiro di un singolo dado più di una volta, a prescindere dal numero di ripetizioni di cui disponi.

RIPETIZIONI DEL TEAM

Ciascun team inizia la partita con un certo numero di ripetizioni del team, indicato nella Panchina. Puoi usare una ripetizione del team per ripetere un tiro effettuato da uno dei tuoi giocatori sul campo, ma puoi usare una sola ripetizione del team per turno. Non puoi usare una ripetizione del team per far ripetere un tiro all'avversario, e non puoi ripetere nessuno dei seguenti tiri:



- Tiri Deviazione (incluso quello per la distanza in un calcio d'inizio)
- Tiri per la Rimessa (direzione e distanza)
- Tiri Armatura
- Tiri Infortunio

Ogni volta che usi una ripetizione del team muovi indietro il segnalino sulla relativa riga della Panchina. Quando le esaurisci non puoi più usarne per quel tempo. All'inizio del secondo tempo le ripetizioni del team sono riportate al valore iniziale.

RIPETIZIONI DEL GIOCATORE

Se il tuo giocatore ha una particolare abilità (come descritto in basso) puoi ripetere il tiro di dado senza spendere una ripetizione del team. Puoi usare quante ripetizioni del giocatore desideri in un turno.

ABILITÀ

Molti giocatori hanno una o più abilità (Skills) elencate sulla propria carta che lo rendono più efficace in gioco, in caso non ne abbiano troverai scritto None. Alcune consentono di ripetere i tiri, altre hanno regole più particolari. Le abilità più comuni sono descritte in basso:

Block	I giocatori con questa abilità sono più efficaci nei Blocchi, come descritto a pag.4.
Catch	Se il tuo giocatore ha questa abilità puoi ripetere qualsiasi suo tiro Agilità quando prova a prendere la palla.
Dodge	Se il tuo giocatore ha questa abilità puoi ripetere un tiro Agilità fallito per turno quando prova a schivare. Inoltre lo rende più efficace durante i Blocchi, come descritto a pag.4.
Pass	Se il tuo giocatore ha questa abilità puoi ripetere qualsiasi suo tiro Agilità quando lancia la palla.
Sure Hands	Se il tuo giocatore ha questa abilità puoi ripetere qualsiasi suo tiro Agilità quando prova a raccogliere la palla.

Non sei obbligato ad usare un'abilità soltanto perché il tuo giocatore la possiede. Inoltre, se usi un'abilità durante il turno del giocatore avversario, e anch'egli desidera usare un'abilità, il giocatore di turno deve dichiarare se userà l'abilità per primo o meno.

FARE TOUCHDOWN E VINCERE

Fai touchdown quando uno dei tuoi giocatori si trova nella Zona di Meta del team avversario mentre porta con sé la palla alla fine di qualsiasi Azione dei tuoi giocatori. Quando segni un touchdown muovi la moneta Blood Bowl avanti di uno spazio nella riga del Punteggio sulla tua Panchina. Il drive termina immediatamente.

Alla fine del secondo tempo, il giocatore che ha totalizzato più touchdown vince. Se i punteggi sono pari gli allenatori possono concordare di giocare un tempo supplementare ad eliminazione diretta. Un 'terzo tempo' di otto turni a giocatore ha inizio. Spareggia o lancia una moneta per decidere chi tira il calcio d'inizio e chi riceve. I team non recuperano le ripetizioni del team nei tempi supplementari, ma qualsiasi ripetizione rimasta alla fine del secondo tempo viene conservata. I tempi supplementari terminano quando viene segnato un touchdown, e il team che ci riesce vince.

Se la partita è ancora pari al termine dei tempi supplementari, il match viene deciso ai calci di punizione. Ciascun allenatore tira un D6, aggiungendo 1 per ciascuna ripetizione del team non ancora usata. Chi ottiene il risultato più alto vince!

TOUCHDOWN NEL TURNO DELL'AVVERSARIO

Se fai touchdown durante il turno dell'avversario, ad esempio se un giocatore con la palla viene spintonato nella Zona di Meta e non viene Atterrato, il drive termina immediatamente come di consueto, ma devi muovere il tuo segnalino del Turno di uno spazio sulla riga della tua Panchina per rappresentare la stravagante e prolungata esultanza che si verifica in eventi tanto insoliti.

INIZIARE UN NUOVO DRIVE

Dopo che è stata segnato un touchdown, e all'inizio del secondo tempo, ha inizio un nuovo drive. Rimuovi tutti i giocatori dal campo di gioco, quindi tira un D6 per ciascun giocatore nel box dei KO della tua Panchina. Con 4, 5 o 6 quel giocatore ritorna nel team, con 1, 2 o 3 resta dov'è.

Poi i giocatori vengono schierati nuovamente, come descritto a pag.2. Se il gioco riprende dopo un touchdown, il team che ha segnato ha sempre il calcio d'inizio per il drive successivo. Se il gioco riprende dall'inizio del secondo tempo, il team che ha ricevuto la palla all'inizio del primo tempo ha sempre il calcio d'inizio.

Nel raro caso che un team non possa schierare nessun giocatore (dopo aver effettuato i tiri per i giocatori KO), ciascun allenatore muove il proprio segnalino del Turno di uno spazio sulla riga della propria Panchina. Se uno dei team può poi schierare qualsiasi giocatore, viene premiato con un touchdown. Se ci sono ancora turni da giocare inizia un nuovo drive (gli allenatori possono tirare nuovamente per i giocatori KO). Altrimenti la partita termina.

CONCEDERE LA VITTORIA

All'inizio di uno dei tuoi turni, prima di effettuare qualsiasi Azione, puoi scegliere di rinunciare alla partita e darla vinta al team avversario.

REGOLE AVANZATE

Tutto ciò che segue è opzionale in uno scontro a Blood Bowl. Consigliamo di giocare prima qualche partita con le regole base, e poi di aggiungere una parte o tutte le regole delle pagine seguenti, come preferisci.

CREARE UN TEAM DI BLOOD BOWL

Se vuoi creare un team di Blood Bowl per sperimentare numeri e tipi di giocatori diversi troverai alcune miniature addizionali per farlo. Prima devi scegliere tra un elenco di team; due sono descritti a pagina 22 del regolamento: Orcs e Humans, ma altri saranno disponibili nei supplementi futuri. Puoi spendere una determinata somma di pezzi d'oro (gold pieces) in giocatori e ripetizioni dalla lista del team. Un team ha a disposizione 1.000.000 pezzi d'oro, e ciascun giocatore ha un costo. Diversi tipi di giocatori sono inoltre limitati. Ad esempio, un Human Lineman costa 50.000 pezzi d'oro, e puoi includerne da 0-16 nel tuo team. Il tuo team deve avere almeno 11 giocatori, e non più di 16.

Oltre ai giocatori puoi acquistare ripetizioni del team e Fattore Campo per il tuo team (che può entrare in gioco se usi la tabella del Calcio d'Inizio). Entrambi iniziano da 0. Il costo delle ripetizioni è elencato nella lista del team, mentre un punto di Fattore Campo costa sempre 10.000 pezzi d'oro.

Una volta che hai speso i tuoi fondi, annota i giocatori, il Fattore Campo e le ripetizioni del team sulla scheda del team. Non resta che dare un nome ai tuoi giocatori e al team, e sei pronto a giocare.

METTERCELA TUTTA

Quando un giocatore si muove come parte di una qualsiasi azione, può provare a 'Mettercela Tutta' e muoversi di un massimo di due caselle in più rispetto alla propria MA.

Ogni volta che uno dei tuoi giocatori si muove in una casella mentre ce la Mette Tutta, tira un D6. Con 1 il giocatore inciampa e viene Atterrato nella casella in cui si sta muovendo, e tu subisci un turnover.

Un giocatore che sta effettuando un'Azione BLITZ può 'Mettercela Tutta' per effettuare un blocco. Tira un D6 dopo che il tuo giocatore ha dichiarato il Blocco. Con 1 il giocatore è Atterrato nella sua casella, come prima, e tu subisci un turnover.

CONTRIBUIRE A UN BLOCCO

Dopo che hai dichiarato un Blocco puoi dichiarare che alcuni o tutti gli altri tuoi giocatori che sono adiacenti al difensore aiutano il giocatore che blocca. Poi l'avversario può dichiarare che alcuni o tutti gli altri giocatori adiacenti al giocatore che blocca aiutano il difensore. Un giocatore non può contribuire se:

- Si trova nella zona di placcaggio di un giocatore nemico.
- Non è in piedi.
- Non ha una zona di placcaggio per qualsiasi motivo.

Ogni giocatore che contribuisce aggiunge 1 alla ST del giocatore che sta aiutando. I giocatori che contribuiscono non possono usare abilità e non vengono considerati come parte del Blocco. Contribuire non conta come eseguire un'Azione.

PERDERE LA PALLA

Se il risultato di un tiro per Passare è 1 o meno, prima o dopo i modificatori, il Lanciatore sbaglia e perde la palla. La palla rimbalza dalla casella del Lanciatore e il suo team subisce immediatamente un turnover.

NUOVA AZIONE: HAND-OFF

Una volta per turno un giocatore del tuo team può effettuare un'Azione HAND-OFF. Ciò gli permette di effettuare un MOVIMENTO e poi passare la palla ad un compagno di squadra adiacente. Praticamente, questa Azione è identica a un PASSAGGIO, ma la casella bersaglio deve essere adiacente al giocatore che effettua l'Azione. Non effettuare un tiro per Passare, il 'lancio' è automaticamente preciso.

NUOVA AZIONE: FALLO

Una volta per turno un giocatore del tuo team può effettuare un'Azione FALLO. Ciò gli consente di effettuare un MOVIMENTO e poi attaccare un giocatore Prono o Stordito in una casella adiacente. Effettua un tiro Armatura contro il bersaglio. I giocatori adiacenti di ciascun team devono contribuire, seguendo le stesse regole per contribuire a un blocco. Ciascuno dei tuoi giocatori che assiste il giocatore che commette il fallo aggiunge 1 al tiro Armatura, mentre ciascun giocatore avversario che assiste il difensore sottrae 1. Se il tiro Armatura ha successo effettua un tiro Infortunio normalmente.

Se ottieni un doppio quando effettui un tiro Armatura o un tiro Infortunio (senza considerare i modificatori), l'arbitro espelle il giocatore che ha effettuato l'Azione FALLO. Quel giocatore viene rimosso dal tavolo e non può rientrare in nessun modo per il resto della partita. Se il giocatore ha la palla, questa rimbalza dalla casella in cui si trova. Inoltre subisci immediatamente un turnover.

IL CLIMA

Prima dell'inizio della partita ciascun allenatore tira un D6. Somma i risultati e consulta la tabella seguente:

2D6	Risultato
2	**Caldo soffocante:** alla fine di ciascun drive tira un D6 per ciascun giocatore sul campo di gioco. Con 1 il giocatore non può essere schierato per il calcio d'inizio successivo.
3	**Soleggiato:** sottrai 1 dal risultato di qualsiasi tiro per Passare.
4-10	**Bel tempo**: nessun effetto.
11	**Acquazzone:** sottrai 1 dai risultati di tutti i tiri per Prendere, Intercettare e Raccogliere la palla.
12	**Temporale:** ogni volta che un giocatore prova a Mettercela Tutta cade con un risultato di 1 o 2, non solo di 1. Inoltre i Passaggi Lunghi e le Bombe non possono essere effettuati.

FAMA

La FAMA del tuo team rappresenta il vantaggio che potresti avere sull'avversario per un numero maggiore di tifosi accorsi ad incoraggiare la tua squadra. Prima del primo calcio d'inizio della partita tira 2D6 e aggiungi il tuo Fattore Campo. Se stai usando i team inclusi nella scatola, il team degli Humans ha un Fattore Campo pari a 4, quello degli Orcs ha un Fattore Campo pari a 6. Il risultato sono le migliaia di tifosi venuti a vedere il team che gioca. Ad esempio, se ottieni 7 e hai un Fattore Campo pari a 4 significa che 11.000 tifosi stanno supportando la tua squadra.

Se hai lo stesso numero di tifosi, o meno, rispetto all'avversario la tua FAMA è 0. Se hai più tifosi dell'avversario la tua FAMA è +1. Se hai almeno il doppio dei tifosi dell'avversario la tua FAMA è +2.

INTERCETTARE LA PALLA

Quando un giocatore avversario lancia la palla, un giocatore del tuo team può provare ad intercettarla se rispetta i seguenti criteri:

- Il misuratore di distanza deve passare almeno parzialmente sulla sua casella.
- Deve avere una zona di placcaggio.
- Deve trovarsi più vicino al lanciatore di quanto non sia la casella bersaglio, e deve essere più vicino alla casella bersaglio di quanto non sia il lanciatore.

Dichiara l'intercettazione prima che l'avversario effettui il tiro per Passare. Poi devi effettuare un test di Agilità con i seguenti modificatori:

- -2 per tentare di intercettare.
- -1 per ciascuna zona di placcaggio sulla casella del giocatore che intercetta.

Se il test viene superato, il tuo giocatore prende la palla e l'avversario subisce un turnover immediatamente. Altrimenti l'avversario effettua il tiro per Passare come di consueto.

TABELLA DEL CALCIO D'INIZIO

Usa la tabella del Calcio d'Inizio solo se usi anche le regole per i Falli e per il Clima. Durante ciascun calcio d'inizio, dopo aver determinato dove la palla atterra, ma prima che rimbalzi, che venga tentata una presa o guadagnato un touchback, tira 2D6 e consulta il risultato sulla tabella seguente:

2	**Chiama l'arbitro...:** ciascun team riceve una Mazzetta che può usare in un momento qualsiasi della partita quando uno dei suoi giocatori viene espulso per un Fallo (vedi a sinistra). Per usare una Mazzetta tira un D6. Con 2-6 il giocatore non viene espulso (e non si verifica un turnover). Con 1 la Mazzetta va sprecata.
3	**Zuffa:** se il segnalino del Turno del team che riceve è nel settimo turno, entrambi i team muovono il proprio segnalino del Turno indietro di uno spazio, poiché l'arbitro azzera l'orologio. Se il team che riceve non ha ancora effettuato un turno in questo tempo, i segnalini del Turno di entrambi i team vengono spostati avanti di uno spazio. Altrimenti tira un D6. Con 1-3, i segnalini del Turno di entrambi i team vengono mossi avanti di uno spazio. Con 4-6, i segnalini del Turno di entrambi i team vengono mossi indietro di uno spazio.
4	**Difesa perfetta:** l'allenatore del team che ha il calcio d'inizio può schierare nuovamente i propri giocatori, seguendo le normali regole dello schieramento.
5	**Tiro alto:** l'allenatore del team che riceve può muovere uno dei propri giocatori che non si trova in una zona di placcaggio avversaria nella casella in cui la palla deve atterrare, indipendentemente dal suo MA, fintanto che la casella non è occupata.
6	**Tifosi scatenati:** ciascun allenatore tira un D3 e aggiunge la propria FAMA (vedi a sinistra). Il team con il punteggio più alto ottiene una ripetizione del team extra in questo tempo. Se entrambi i team hanno lo stesso punteggio ottengono entrambi una ripetizione del team extra.
7	**Tempo capriccioso:** effettua un nuovo tiro sulla tabella del Clima (a sinistra). Se il nuovo risultato è 'Bel tempo', un gentile soffio di vento fa deviare la palla una volta in più prima che atterri.
8	**Allenamento efficace:** ogni allenatore tira un D3 e aggiunge la propria FAMA (vedi a sinistra). Il team con il risultato più alto ottiene una ripetizione del team extra in questo tempo. Se entrambi i team hanno lo stesso risultato ottengono entrambi una ripetizione del team extra.
9	**Rapido scarto:** l'allenatore del team che riceve può muovere ciascuno dei propri giocatori di una casella. Si tratta di un movimento gratis che ignora qualsiasi zona di placcaggio. Può essere usato per entrare nell'altra metà del campo di gioco.
10	**Blitz!:** il team che ha il calcio d'inizio riceve un turno bonus gratis (non deve muovere il proprio segnalino del Turno). Tuttavia, i giocatori che sono in una zona di placcaggio nemica all'inizio del turno gratis non possono effettuare un'Azione durante il turno.
11	**Sasso in campo!:** ciascun allenatore tira un D6 e aggiunge la propria FAMA (vedi a sinistra). Un giocatore dell'allenatore che ottiene il risultato più basso viene colpito da un sasso. Se gli allenatori ottengono un risultato uguale viene lanciato un sasso su un giocatore di ciascun team. Per determinare quale giocatore di un team viene colpito tira un D16. Se il risultato non corrisponde al numero di un giocatore sul campo da gioco tira ancora. Effettua un tiro Infortunio per il giocatore colpito (non sono necessari tiri Armatura).
12	**Invasione di campo:** ciascun allenatore tira un D6 per ciascun giocatore avversario sul campo, aggiungendo la propria FAMA (vedi a sinistra) a ciascun tiro. Se il tiro è pari a 6 o più dopo i modificatori, il giocatore è Stordito. Un risultato pari a 1 non ha mai effetto, a prescindere dalla FAMA.