INTRODUZIONE

Questo Manuale non vuole sostituire il regolamento ufficiale edito dalla GW – Blood Bowl "The Official Rules" edizione 2020 in lingua inglese, ma semplicemente essere un valido e prezioso supporto per coloro che non hanno una grossa dimestichezza con la lingua inglese.

È il frutto del lavoro di alcuni appassionati del gioco della Fulginium Blood Bowl Federation (la Lega di Foligno e gli Organizzatori del Torneo Fulginium Bowl) con la collaborazione di appassionati esterni alla nostra Lega.

Abbiamo puntato a tradurre solo le regole vere e proprie del gioco, volutamente tralasciando background, aneddoti e tutto quello che non aveva nessun effetto sul gioco per rendere più snello e meno oneroso stampare o conservare il file. Abbiamo anche "impaginato" in maniera leggermente diversa rispetto all'originale per una migliore funzionalità.

Con l'uscita del Death Zone abbiamo deciso di realizzare in seguito un "Compendium" che aggiorneremo costantemente con le nuove uscite in modo da non andare come detto prima ad "appesantire" il regolamento vero e proprio, dato che la maggior parte di queste regole contenute nei vari Spike! o supplementi sono specifici per varie razze od opzionali.

Probabilmente, oltre al "Compendium" continueremo a produrre le singole "Liste" (Incentivi, Palloni Speciali, eccetera) come abbiamo fatto finora e le renderemo disponibili sulla pagina download del nostro sito **www.fbbfederation.it**, e pubblicheremo sulla pagina Facebook "**Blood Bowl Italia**" un avviso di aver caricato i vari aggiornamenti sul sito.

In aggiunta alle squadre "ufficiali" della Games Workshop, abbiamo aggiunto le squadre "raccomandate" dalla NAF, un'associazione internazionale di giocatori di Blood Bowl, che agisce come risorsa centrale per i giocatori di tutto il mondo, offrendo novità, discussioni, sanzionature dei Tornei, tenendo aggiornata la classifica mondiale dei giocatori ed emanando linee guida per gli Organizzatori dei Tornei ed ultimo ma non meno importante, organizzando ogni quattro anni la NAF World Cup, i "mondiali" di Blood Bowl!

Siamo esseri umani e quindi non "perfetti" perciò se trovate degli errori o incongruenze con il regolamento ufficiale, contattateci pure che provvederemo alle correzioni. Per ora, buon divertimento e a presto ad incrociare i dadi dal vivo.

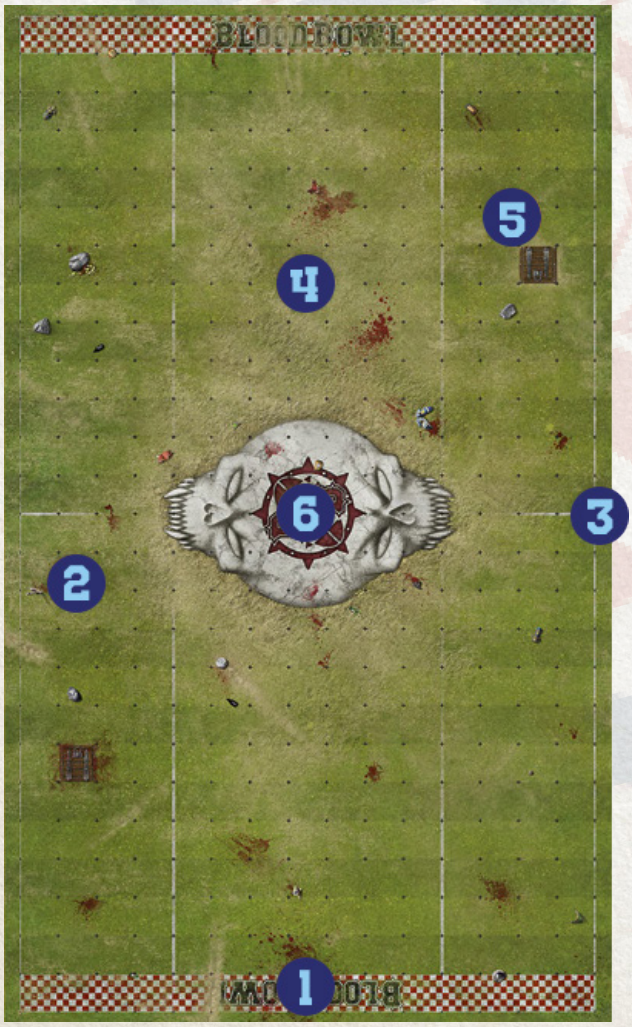
V3.0 - Aggiornato all'uscita della rivista Spike! #15 - Ottobre 2022.

COMPONENTI DEL GIOCO

CAMPO DI BLOOD BOWL

Un campo di Blood Bowl è diviso in sezioni distinte che condividono le stesse caratteristiche:

1. Due Aree di Meta, una adiacente ad ogni lato corto del campo.
2. Due Aree Laterali, una per ciascun fianco del campo, lunghe tutto il campo.
3. Due Linee Laterali, lunghe tutto il campo, da ciascuna area di meta.
4. L'Area Centrale del campo, posto tra le due aree laterali, lunghe da ciascuna area di meta.
5. Ci sono due Botole-Trappola in ciascuna metà campo, all'interno di una area laterale.
6. Il campo è diviso a metà dalla Linea di Scrimmage, punto in cui le due squadre si schierano per il Kick-Off e dove avviene la maggior parte della violenza!



Infine, il campo è suddiviso in una griglia di caselle; 13 caselle dalla Linea di Scrimmage alla Area di Meta, creando un campo lungo 26 caselle in totale e largo 15 caselle; 4 caselle nelle aree laterali e 7 caselle nell'Area Centrale del campo.

PANCHINE

Ogni squadra ha la sua panchina, un posto sicuro a lato del campo dove le riserve possono riscaldarsi, gli infortunati curarsi e dove alcune informazioni fondamentali vengono tenute:

1. Lo spazio delle Riserve, dove i giocatori in forma e sani aspettano l'inizio del prossimo Drive.
2. Lo spazio dei KO, dove i giocatori rimossi dal gioco per lievi infortuni recuperano.
3. Lo spazio degli Infortunati, dove i giocatori rimossi dal gioco per infortuni seri cercano di recuperare o, se incapaci di giocare, aspettano il fischio finale.
4. Il Segna-Turni, esso è vitale, informa in quale turno ci si trova e quanto manca alla fine del tempo corrente. Il Segna-Turni è discusso in maniera piu' approfondita nelle **pagine 5** e **21**.
5. Il Segna-ReRoll, serve a tener conto dei Re-Roll disponibili alla squadra per quel tempo. I Re-Roll sono descritti in dettaglio a **pagina 8**.
6. Il Segna-Punti, dove ogni Allenatore segna il numero di Touchdown.

PALLONE

Indiscutibilmente, il modello più importante sul campo! Quando non è in possesso di nessun giocatore (ovvero non è trattenuto e trasportato da un giocatore), il pallone, o più semplicemente la palla, è posizionato al suolo all'interno di una casella vuota. Quando è in possesso di un giocatore, sarà posizionato sopra o adiacente alla base di quel modello.

La palla è una componente essenziale in qualsiasi partita di Blood Bowl e ci sono moltissimi modi in cui può essere rappresentata, da un semplice gettone a un modello dipinto.