

## SEQUENZA DI GIOCO

Un singolo round di Blitz Bowl procede con questa sequenza:

TURNO ALLENATORE A	TURNO ALLENATORE B
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controllo Nessun Pallone in Gioco<sup>1</sup></li> <li>• Riserve di Emergenza<sup>2</sup></li> <li>• Fase Bonus di Gioco<sup>3</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controllo Nessun Pallone in Gioco<sup>1</sup></li> <li>• Riserve di Emergenza<sup>2</sup></li> <li>• Fase Bonus di Gioco<sup>3</sup></li> </ul>
<b>Azione 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare un'azione</li> <li>• Fase Reclamare una Carta Sfida<sup>4</sup></li> </ul>	<b>Azione 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare un'azione</li> <li>• Fase Reclamare una Carta Sfida<sup>4</sup></li> </ul>
<b>Azione 2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare un'azione</li> <li>• Fase Reclamare una Carta Sfida<sup>4</sup></li> </ul>	<b>Azione 2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare un'azione</li> <li>• Fase Reclamare una Carta Sfida<sup>4</sup></li> </ul>
<b>Azione 3</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare un'azione</li> <li>• Fase Reclamare una Carta Sfida<sup>4</sup></li> </ul>	<b>Azione 3</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare un'azione</li> <li>• Fase Reclamare una Carta Sfida<sup>4</sup></li> </ul>
Rinfrescare le Carte Sfida <sup>4</sup>	Rinfrescare le Carte Sfida <sup>4</sup>

<sup>1</sup>vedere Nessun Pallone in Gioco

<sup>2</sup>vedere Riserve d'Emergenza

<sup>3</sup>Nella fase Bonus di Gioco, l'Allenatore di turno può giocare qualsiasi carta Bonus di Gioco che possono essere giocate "all'inizio del turno", in qualunque ordine sceglie

<sup>4</sup>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	GIOCATORE MARCATO	GIOCATORE PRONO	GIOCATORE PANCHINA
<p><b>Correre:</b> muovere il giocatore di un numero di caselle fino al suo valore massimo di movimento. Non può muovere adiacente ad un avversario Libero o Marcato</p> <p><b>Marcare:</b> muovere il giocatore fino a due caselle – deve finire il movimento adiacente ad un avversario</p> <p><b>Passare:</b> (solo se in possesso del pallone) il giocatore passa il pallone</p>	<p><b>Bloccare:</b> risolvere un blocco contro un avversario in piedi adiacente</p> <p><b>Eludere:</b> muovere il giocatore in una casella adiacente in modo che non sia Marcato da nessun avversario</p>	<p><b>Rialzarsi:</b> il giocatore si rialza in piedi nella casella che occupa</p>	<p><b>Riserva:</b> posizionare il giocatore nella Zona Finale della propria squadra</p>
<div style="background-color: red; color: white; padding: 5px; display: inline-block;"><b>PASSARE</b></div>			
<p><b>PENALITA' AL PASSAGGIO</b> Per ognuna delle sottostanti condizioni sottrarre 1 al Controllo del Passaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Passaggio lungo</li> <li>• Se è un passaggio ostacolato</li> <li>• Il giocatore bersaglio è Marcato;</li> </ul>			

## I DADI BLOCCO

<p><b>Knocked Down:</b> Il bersaglio è Atterrato, è piazzato Prono. Perde il pallone, il suo allenatore procede ad un controllo Armatura.</p>	<p><b>Mancato:</b> Il bersaglio non è colpito, inoltre il giocatore che ha fatto il Blocco non può fare altre azioni in questo turno.</p>	<p><b>Spinta:</b> Se possibile, il bersaglio è spinto indietro una casella direttamente dal giocatore che blocca, che può scegliere se muovere nella casella lasciata libera dall'avversario. Se questo muoverebbe il bersaglio in una casella occupata o bloccata o fuori dalla mappa, il bersaglio è invece Atterrato.</p>
<p><b>Kerrunch!:</b> Il bersaglio è Atterrato. Quando effettui il controllo Armatura, sottrarre 1 dal risultato.</p>	<p><b>Placcaggio:</b> Il bersaglio è Atterrato. Inoltre il giocatore che ha fatto il Blocco non può fare altre azioni in questo turno.</p>	