

NORME E REGOLAMENTI

PRINCIPI GENERALI

ALLENATORE E GIOCATORI

Blood Bowl è un gioco da tavolo e i giochi da tavolo sono tradizionalmente giocati dai "Giocatori". Ma Blood Bowl è anche un gioco che rappresenta un'appuntamento sportivo piuttosto che una battaglia tra eserciti rivali. Mentre in altri giochi da tavolo i modelli potrebbero rappresentare guerrieri, in Blood Bowl i modelli rappresentano giocatori sportivi. Per evitare confusione e per aderire al tema del gioco, le regole faranno sempre riferimento ai modelli come "Giocatori" e a te, la persona che lancia i dadi e prende le decisioni, come "Allenatore". Inoltre, i giocatori che appartengono alla stessa squadra sono indicati come "Compagni di Squadra", mentre i giocatori che appartengono all'altra squadra sono indicati come "Giocatori Avversari".

RIPENSAMENTI E CAMBIARE IDEA

Non è raro che gli Allenatori di tanto in tanto dicono che stanno per fare qualcosa prima di cambiare immediatamente idea. Come regola generale, dovresti essere tollerante nei confronti dei tuoi avversari poiché probabilmente lo farai anche tu! Tuttavia, una volta che i dadi sono stati lanciati per qualsiasi motivo, devi rispettare la tua decisione; non puoi più tornare indietro e cambiare tutto ciò che è avvenuto prima del lancio dei dadi.

SELEZIONE CASUALE DI UN GIOCATORE

Le regole richiedono spesso che un Allenatore selezioni un giocatore a caso. Per fare ciò, tira semplicemente un D16 e controlla il Roster di Squadra. Il numero ottenuto è il giocatore selezionato. Se il numero tirato non corrisponde a un giocatore o, come spesso accade, se il numero tirato non soddisfa i criteri del giocatore da selezionare a caso (forse il numero tirato corrisponde a un giocatore non in campo, per esempio) rilancia semplicemente i dadi.



TURNOVER

Una delle meccaniche più importanti del gioco del Blood Bowl è il "Turnover". Molti eventi sfortunati faranno terminare prematuramente il turno della squadra attiva con un Turnover, indipendente da quanti giocatori sono stati attivati.

Un Turnover è causato da:

- Se un giocatore della squadra attiva Cade a Terra durante la propria attivazione.
- Se un giocatore della squadra attiva viene Atterrato durante il proprio turno di squadra.
- Se un giocatore della squadra attiva che è in possesso della palla è piazzato Prono durante il proprio turno di squadra.
- Se un giocatore della squadra attiva che è in possesso di palla è costretto a lasciare il campo per qualsiasi motivo.
- Se un giocatore della squadra attiva tenta di raccogliere la palla da terra e fallisce, anche se la palla che rimbalza viene poi presa da un giocatore della squadra attiva.
- Se un giocatore della squadra attiva fallisce con un Fumble un'Azione Passaggio, anche se la palla che rimbalza viene poi presa da un giocatore della squadra attiva.
- Se nessun giocatore della squadra attiva prende la palla dopo un'Azione Passaggio o un'Azione Hand-Off e la palla si ferma a terra o in possesso di un giocatore della squadra avversaria.
- Se un'Azione Passaggio viene Deflettata o Intercettata e la palla si ferma a terra o in possesso di un giocatore della squadra avversaria.
- Se un giocatore della squadra attiva che è in possesso della palla viene lanciato da un compagno di squadra e non riesce ad atterrare in sicurezza, atterra in mezzo alla folla o viene mangiato, anche se la palla che rimbalza viene poi presa da un giocatore della squadra attiva.
- Se un giocatore della squadra attiva viene Espulso dall'arbitro per aver commesso un fallo.
- Se viene segnato un Touchdown.

Questo elenco non è esaustivo; potrebbero esserci altri eventi che causeranno un Turnover. Quando questo è il caso, sarà spiegato in dettaglio dalle regole.

Se si verifica un Turnover, i lanci di dadi che devono essere effettuati a seguito dell'evento che lo ha causato vengono effettuati immediatamente, dopodiché l'attivazione del giocatore corrente termina. La squadra attiva non può attivare altri giocatori e il turno di squadra corrente termina.

Ad esempio, se uno dei tuoi giocatori Cade a Terra mentre si muove, viene effettuato un Tiro Armatura contro di lui. Se quel giocatore era in possesso della palla, la palla rimbalzerà. Una volta che la palla si è fermata, l'attivazione del giocatore termina e non puoi attivare più giocatori in questo turno. Infine, il turno della tua squadra finisce e la squadra avversaria diventa la squadra attiva.

TIRARE I DADI

Il gioco del Blood Bowl utilizza moltissimi tiri di dadi. Il tiro di un dado determina tutto, sia che si tratti di un semplice tentativo di raccogliere la palla, o dell'efficacia di un fallo subdolo.

TIRO DI DADO SINGOLO

Le regole spesso richiedono di tirare un singolo dado, nel qual caso le regole diranno "tira un D6" o "tira un D8", ad esempio.

TIRO DI DADI MULTIPLI

Spesso le regole indicheranno "tira 2D6". In questi casi, vengono tirati due D6 e i risultati vengono sommati per ottenere un totale compreso tra 2 e 12. Questo è un tiro di dadi multipli.

GRUPPO DI DADI

A volte il gioco può richiedere il tiro di due o più dadi e la selezione di un singolo risultato: ad esempio, un Allenatore potrebbe tirare due o tre dadi blocco e selezionare un risultato da applicare. In questo caso è stato lanciato un "gruppo" di dadi.

TIRO DI DADO PER UN NUMERO SPECIFICO

Di solito, quando si effettua un tiro di dado o di più dadi, le regole richiedono di tirare un numero specifico seguito da un "+". Ciò indica che il tiro è un "numero specifico da ottenere". Fare un tiro per il numero specifico è semplice. Se viene richiesto di tirare un 4+ su un singolo D6, ad esempio, un tiro di 4, 5 o 6 sarà un successo, ma non lo sarà un tiro di 1, 2 o 3.

MODIFICARE IL TIRO DI DADO

Le regole richiedono spesso la modifica di un tiro di dado o di più dadi, in particolare quando si effettua un tiro di numero specifico da ottenere. Per fare ciò, tira semplicemente il dado e poi aggiungi o sottrai i modificatori mostrati, cambiando effettivamente il risultato del tiro del dado. Se le regole ti chiedono di dividere un tiro di dado in qualsiasi modo, le frazioni dovranno essere arrotondate per eccesso, a meno che le regole non stabiliscano diversamente.

ROLLING OFF

Le regole possono richiedere che entrambi gli Allenatori tirino un dado (di solito un D6 o un D3). Spesso al risultato verrà aggiunta una caratteristica di qualche tipo. Questo si chiama "Rolling Off" e il punteggio più alto vince sempre un "Roll-Off". In caso di parità, tirare di nuovo se non diversamente indicato.

TIRO NATURALE

Un tiro "naturale" è il numero effettivo ottenuto su un dado, indipendentemente dai modificatori. Non è raro che un test venga superato se un 6 naturale viene tirato o fallito se viene ottenuto un 1 naturale, anche se i modificatori potrebbero apparentemente rendere il successo una certezza o il fallimento impossibile.

RE-ROLL

Quando si tirano i dadi, è normale che le cose vadano storte! Fortunatamente, Blood Bowl consente di ripetere alcuni lanci di dadi:

- Il secondo risultato deve essere sempre accettato, anche se peggiore del risultato originale.
- Un dado non può mai essere ritirato più di una volta, indipendentemente dal motivo del tiro.

**RE-ROLL DA ABILITÀ**

Molti giocatori possiedono Abilità che consentono loro di ripetere il tiro del dado in una situazione specifica:

- I Re-Roll delle Abilità possono essere utilizzati come scritto in dettaglio nella descrizione dell'Abilità.
- I Re-Roll delle Abilità possono essere utilizzati durante il turno di entrambe le squadre, a seconda dei casi.
- Quando viene ritirato un gruppo di dadi, un Re-Roll di un'Abilità consentirà di ripetere solo determinati risultati, come scritto in dettaglio nella descrizione dell'Abilità.

RE-ROLL DI SQUADRA

Ogni squadra di Blood Bowl avrà un numero di Re-Roll di Squadra da utilizzare durante una partita. Una squadra inizierà ogni partita con la sua serie completa di Re-Roll di Squadra. Tutti i Re-Roll di Squadra utilizzati durante il primo tempo della partita vengono reintegrati completamente all'inizio del secondo tempo, ma i Re-Roll di Squadra inutilizzati non vengono trasferiti dal primo tempo al secondo tempo (o da un incontro all'altro in una partita di lega):

- I Re-Roll di Squadra possono essere usati solo quando una squadra è attiva, durante il proprio turno di squadra.
- I Re-Roll di Squadra non possono essere utilizzati per ripetere:

– Tiri Deviazione, Dispersione e Rimbalzo.

Oppure:

– Tiri Armatura, Infortunio o Perdita.

- Quando si tira un gruppo di dadi, è possibile usare il Re-Roll di Squadra. Quando viene utilizzato un Re-Roll di Squadra, tutti i dadi nel gruppo di dadi devono essere ritirati (non solo quei dadi che mostrano un risultato indesiderato).