

# Fight Bowl

Idea di Gioco: **Fantasy Wrestling** con miniature, per due giocatori

Durata: **5 / 15 minuti**

Livello di difficoltà: basso (medio per chi non conosce il Blood Bowl)

Componentistica necessaria: un RING di 5x5 caselle, una squadra completa di Chaos Pact, una palla da Blood Bowl, 3 dadi da blocco, 2 dadi a 6 facce, 1 dado a 8 facce

## Istruzioni

- 1) **Ad ogni giocatore viene assegnato con sorteggio un team di Wrestlers** tra quelli disponibili:
  - Minotauro (con Piling On) + Goblin (con Dirty Player)
  - Troll (con Stand Firm) + Skaven (con Horns)
  - Ogre (con Juggernaut) + Dark Elf (con Side Step)
  - Marauder (con Leader) + Marauder (con Block) + Marauder (con Guard)
- 2) Si piazza la **Palla Chiodata al centro del Ring**
- 3) **Il giocatore che ha scelto come secondo schiera in "difesa"** e deve piazzare i propri pezzi nelle 10 caselle del RING dalla sua parte oppure nelle 4 caselle del centro (è quindi esclusa solo quella centrale, con la palla)
- 4) **Il giocatore che ha scelto per primo schiera in "attacco"** e deve piazzare i propri pezzi esclusivamente nelle 10 caselle del RING dalla sua parte
- 5) **Si inizia a giocare** un turno a testa senza alcun limite di tempo (inizia chi ha scelto per primo)
- 6) Durante il proprio turno un giocatore **può far fare a ciascuno dei suoi pezzi una tra le seguenti azioni** (rispettando le regole del Blood Bowl, quindi 1 solo Blitz ed 1 solo fallo):
  - **Movimento** (con eventuali Dodge e / o Raccolta di Palla con eventuali modificatori)
  - **Blocco** (eventualmente pugnalata se brandisce la palla in quel momento)
  - **Blitz** (eventualmente pugnalata se brandisce la palla in quel momento)
  - **Fallo**
- 7) **Il gioco finisce quando all'inizio del proprio turno un giocatore non può compiere nessuna azione con nessuno dei suoi pezzi** (perché tutti Stun o volati fuori dal RING). Costui perde. ^ \_\_\_\_ ^

## Regole Speciali

- ❖ Non si è mai espulsi per un fallo
- ❖ I Big Guy non hanno i consueti Malus e possono ad ogni turno compiere una qualsiasi delle azioni previste
- ❖ Leader consente di rerollare un tiro (comunque NON armatura né injury) ad ogni turno
- ❖ Impugnare la palla equivale ad avere la skill "Stab", cioè può essere utilizzata come un Pugnale, ma fallirne la raccolta implica il subire un tiro armatura (anche se si fallisce la presa al volo in caso di bounche)
- ❖ E' "turnover" solo quando un proprio giocatore finisce a terra per qualsiasi ragione, ma non se si fallisce la raccolta di palla (a meno che ciò non abbatta il giocatore, dato che subisce un tiro armatura)
- ❖ Quando un giocatore viene "spinto" per qualsiasi ragione fuori dal RING, può provare a reggersi alle corde: se riesce un check di agilità immodificabile (4+ per un pezzo con Ag 3) resta nella casella che occupa