

Fight Bowl. Elf Edition

Cosa serve: un RING di 5 X 5 caselle, una palla, 3 dadi da blocco, 2 D6, 1 D8 ed alcune miniature

Istruzioni

- 1) Si determina l'ordine di gioco tirando il dado a 6 facce: **chi fa di più decide se** giocare per primo ("attaccare") o schierare per primo ("difendere")
- 2) **Chi difende sceglie per primo il team di Wrestlers** tra quelli disponibili:
 - Minotaur (con Piling On) + Goblin (con Dirty Player)
 - Ogre (con Stand Firm) + Lineman Skaven (con Horns)
 - Troll (con Juggernaut) + Lineman Dark Elf (con Side Step)
 - Marauder (con Leader) + Marauder (con Block) + Marauder (con Guard)
 - Blitzer Pro Elf (con Diving Tackle) + Catcher Pro Elf (con Dodge)
 - Witch Elf (con Wrestle) + Assassin (con Jump Up)
 - Treeman (con Grab) + Linea Wood (con Frenzy)
 - Blitzer High Elf (con Fend) + Thrower High Elf (con Sure Hands)
- 3) Si piazza la **Palla Chiodata al centro del Ring**
- 4) Il giocatore che schiera in "**difesa**" 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)
- 5) Il giocatore che schiera in "**attacco**" deve piazzare i propri pezzi **nelle 10 caselle del RING dalla sua parte**
- 6) **Si inizia a giocare un turno a testa** (inizia chi attacca, subito dopo aver piazzato)
- 7) 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/e 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)
 - **Passaggio**
 - **Fallo**
- 8) **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
- ❖ E' "turnover" quando un giocatore finisce a terra per qualsiasi ragione o se si fallisce la raccolta di palla
- ❖ Chi impugna la palla può usarla come un'arma durante Blocchi, Blitz o Passaggi tirando direttamente l'armatura con un bonus di +1, ma fallirne la raccolta implica il subire un tiro armatura +1
- ❖ Essere spinti in una casella con la palla, caderci sopra, cadere quando si impugna la palla, fallirne la presa al volo in caso di bounche, fanno subire un tiro armatura +1
- ❖ Chi riceve un passaggio preciso subisce un tiro armatura +1, quindi, se lo supera, può tentare di ricevere
- ❖ Se la palla scattera fuori dal RING, viene ributtata al centro del Ring, dove atterra e scattera
- ❖ Quando un giocatore viene "spinto" per qualsiasi ragione fuori dal RING, può provare a reggersi alle corde: se riesce un check di agilità imm modificabile (4+ per un pezzo con Ag 3) resta nella casella che occupa