

Fight Bowl Human Edition

- 1) **Serve** un RING di 5 X 5 caselle, una palla, 3 dadi da blocco, 2D6, 1D8 e le miniature
- 2) 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")**
- 3) **Chi difende sceglie per primo il team di Wrestlers** tra quelli disponibili:
 - **Chaos Pact 1:** Minotaur (Piling On) + Goblin (Dirty Player)
 - **Chaos Pact 2:** Ogre (Stand Firm) + Lineman Skaven (Horns)
 - **Chaos Pact 3:** Troll (Juggernaut) + Lineman Dark Elf (Side Step)
 - **Chaos Pact 4:** Marauder (Leader) + Marauder (Block) + Marauder (Guard)
 - **Pro Elf:** Blitzer Pro Elf (Diving Tackle) + Catcher Pro Elf (Dodge)
 - **Dark Elf:** Witch Elf (Wrestle) + Assassin (Jump Up)
 - **Wood Elf:** Wardancer (Strip Ball) + Catcher (Block)
 - **High Elf:** Blitzer High Elf (Tackle) + Thrower High Elf (Sure Hands)
 - **Halfling:** Treeman (Multiple Block) + Halfling (Dauntless)
 - **Goblin:** Goblin Fanatico (Pro) + Goblin con Motosega (Dodge)
 - **Underworld:** Troll (Claw) + Goblin (Two Heads)
 - **Lizardman:** Kroxigor (Break Tackle), Shink (Sure Hands)
 - **Human:** Lanciatore (Dump Off) + Blitzer (Guard) + Catcher (Block)
 - **Norse:** Berserker (Piling On) + Werewolf (Stand Firm)
 - **Amazon:** Blitzer (Guard) + Blitzer (Guard)
 - **Brettonia:** Lineman (Pro) + Yeoman (Tackle) + Blitzer (Leader)
- 4) Si piazza la **Palla Chiodata al centro del Ring**
- 5) 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)
- 6) Il giocatore che schiera in **"attacco"** deve piazzare i propri pezzi **nelle 10 caselle del RING dalla sua parte**
- 7) **Si inizia a giocare un turno a testa** (inizia chi attacca, subito dopo aver piazzato)
- 8) 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)
 - **Blocco** (eventualmente pugnalata se brandisce la palla in quel momento)
 - **Blitz** (eventualmente pugnalata se brandisce la palla in quel momento)
 - **Passaggio**
 - **Fallo**

9) 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 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 senza volerlo 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, perderla a seguito di uno strip, 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