

Regelübersicht: Blood Bowl

Vor dem Spiel:

- Eventuell Legionäre, Zauberer oder Starspieler anheuern (Seite 41 oder 25).
- Mit 2W6 auf der Wettertabelle (Seite 19).
- **Der Einlass:** Der Fanfaktor eines jeden Teams gibt an, mit wie viel W6 der Trainer würfeln darf. Der Wurf beider Teams wird addiert und mit 1000 multipliziert. Das Ergebnis ergibt die Anzahl der Zuschauer.
- Bei einer Teamwertdifferenz von >10 muss noch auf der Handycap-Tabelle 1W6 gewürfelt werden (Seite 42).
- Für bleibende Verletzungen 1W6 werfen. Bei einer 1 kann der Spieler dieses Spiel nicht spielen.

Anstoß:

- Das anstoßende Team stellt auf.
- Das annehmende Team stellt auf.
- Das anstoßende Team platziert den Ball in der gegnerischen Hälfte.
- Würfeln auf der Anstoßtablette (Seite 18).
- Der Ball weicht 1W6 Felder in eine zufällige (1W8) Richtung ab.
- Siehe **Springender Ball**.

Der Spielzug:

- Bewegen der Spielzugmarke.
- Die Aktionen der Spieler in beliebiger Reihenfolge.
 - **Ballaufnahme:** Ein Spieler versucht den Ball vom Boden aufzuheben.
 - **Ballübergabe:** Ein Spieler pro Zug darf den Ball einem anderen übergeben.
 - **Bewegen:** BW-Wert in Felder. Vom Boden aufstehen kostet 3 BW-Punkte.
 - **Blocken:** Kostet alle BW-Punkte. Aufstehen und Blocken ist nicht möglich.
 - **Blitz:** Ein Spieler pro Spielzug darf Blitzen. Während der Bewegung darf ein Block durchgeführt werden. Dieser Block kostet 1 BW-Punkt.
 - **Pass:** Ein Spieler pro Zug darf einen Pass werfen.

Zugverlust:

- Team macht einen Zugfehler und will oder kann keine Trainingsmarke einsetzen.
- Ein Spieler des aktiven Teams geht zu Boden.
- Ein Pass wird geworfen, aber nicht gefangen.
- Ein Spieler schafft die Ballaufnahme nicht.
- Touchdown.
- Zugzeitbegrenzung abgelaufen (4 Min).

Springender Ball:

Der Ball springt ein Feld weit in eine zufällige Richtung (1W8). Springt er auf ein leeres Feld, bleibt er einfach liegen. Wenn er auf ein Feld mit einem Spieler springt, muss dieser sofort versuchen, den Ball zu fangen. Gelingt ihm das nicht, springt der Ball ein weiteres Feld in eine zufällige Richtung (1W8). Dies setzt sich solange fort, bis der Ball gefangen wird oder in einem leeren Feld liegen bleibt.

Einwurf:

Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, werfen ihn die Zuschauer **2W6 weit** auf das Spielfeld zurück. Die Richtung wird mit der **Einwurfsschablone und 1W6** bestimmt.

Bewegen:

Die acht benachbarten Felder jeden Spielers nennt man die **Angriffszone**. Jedem Spieler, der die Angriffszone eines Gegners verlassen will, muss ein **Ausweichversuch** gelingen. Misslingt der Versuch, geht der Spieler in dem Feld, das er verlassen wollte, zu Boden. Gelingt dieser Versuch, darf er sich ein Feld weiter bewegen.

Zusatzbewegungen:

Jeder Spieler kann versuchen, sich weiter als durch seinen BW-Wert angegeben, zu bewegen. Für jedes Feld der Zusatzbewegung wird ein W6 geworfen. Bei einer 1 stolpert der Spieler und geht zu Boden. Bei jedem anderen Ergebnis gelingt die Zusatzbewegung. Maximal sind zwei Zusatzbewegungen pro Spieler möglich. Ein blitzender Spieler darf eine Zusatzbewegung verwenden, um zu blocken. In dem Fall wird zuerst ein W6 für die Zusatzbewegung geworfen und dann die Würfel für den Block.

Ballübergabe:

Bei der Ballübergabe gibt der ballführende Spieler den Ball weiter an einen Spieler in einem benachbarten Feld. Der annehmende Spieler muss dabei den Geschicklichkeitswurf bestehen wie bei der **Ballannahme (den Ball fangen)**. Die Übergabe gilt automatisch als akkurater Pass. Es ist nur eine Ballübergabe pro Spielzug möglich.

Ballaufnahme:

Wenn sich ein Spieler in ein Feld bewegt, in dem der Ball liegt, muss er testen, ob es ihm gelingt, den Ball vom Boden aufzunehmen. Wirf einen W6. Eine 1 bedeutet immer einen Fehlschlag und eine 6 bedeutet immer einen Erfolg. Erst jetzt werden die Modifikationen zum Wurf Ergebnis gerechnet:

+1: Ball aufnehmen

-1: Pro gegnerischer Angriffszone, aus der der Spieler ausweichen will

Tabelle: GE-Wert des Werfers	1	2	3	4	5	6+
Benötigtes Ergebnis	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Wenn der Aufnahmeversuch fehl geschlagen ist, **springt der Ball** ein Feld weiter. Es kommt zu einem Zugverlust.

Ausweichen:

Immer wenn ein Spieler eine gegnerische Angriffszone verlassen will, wird ein Ausweichwurf fällig. Wirf einen W6. Eine 1 bedeutet immer einen Fehlschlag und eine 6 bedeutet immer einen Erfolg. Erst jetzt werden die Modifikationen zum Wurf Ergebnis gerechnet:

+1: Ausweichen

-1: Pro gegnerischer Angriffszone, aus der der Spieler ausweichen will

Tabelle: GE-Wert des Werfers	1	2	3	4	5	6+
Benötigtes Ergebnis	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Wenn der Ausweichversuch fehl geschlagen ist, geht der Spieler in dem Feld zu Boden, das er verlassen wollte.

Blocken:

Beliebig viele Spieler können einen Block gegen einen Gegenspieler in einem benachbarten Feld versuchen. Hierbei versucht man, den Gegenspieler umzuwerfen. Um Blocken zu können, müssen die Spieler auf ihre Bewegungsfähigkeit verzichten. Jetzt wird die Stärke der Spieler verglichen:

> Beide Spieler haben die **gleiche Stärke**

Es wird **ein Würfel** geworfen

> Ein Spieler hat eine **höhere Stärke**

Es werden **zwei Würfel** geworfen und der Spieler mit der höheren Stärke sucht sich einen aus.

> Die Stärke eines Spielers ist **mehr als doppelt so hoch**

Es werden **drei Würfel** geworfen und der Spieler mit der höheren Stärke sucht sich einen aus.



Der blockende Spieler geht zu Boden.



Beide Spieler gehen zu Boden. Wenn ein Spieler die Fähigkeit **Blocken** hat, bleibt er stehen. Haben beide die Fähigkeit Blocken, passiert nichts.



Der geblockte Spieler wird zurückgedrängt. Der blockende Spieler darf nachsetzen.



Der geblockte Spieler wird zurückgedrängt und geht zu Boden. Wenn er die Fähigkeit **Ausweichen** hat, wird er nur zurückgedrängt. Der blockende Spieler darf nachsetzen.



Der geblockte Spieler wird zurückgedrängt und geht zu Boden. Der blockende Spieler darf nachsetzen.

Blocks unterstützen:

Ein Spieler darf einen Block unterstützen, wenn er

- > in direktem Kontakt zu dem gegnerischen Spieler steht, der am Block beteiligt ist.
- > nicht in der Angriffszone eines anderen gegnerischen Spielers steht.
- > steht (also nicht zu Boden gegangen ist).

Sowohl der blockende als auch der geblockte Spieler können von Mitspielern unterstützt werden. Für jeden Spieler, der den Block unterstützt, erhält der am Block beteiligte Spieler +1 auf Stärke. Die unterstützenden Spieler werden vom Ergebnis des Blocks nicht beeinflusst.

Zu Boden gehen:

Es wird sofort ein **Rüstungswurf** fällig.

Rüstungswurf bestanden

Der Spieler wird auf den Rücken gelegt und kann im nächsten Spielzug aufstehen.

Rüstungswurf verpatzt

Der Spieler würfelt 1W6 auf der **Verletzungstabelle** (Seite 11).

Bei **Verlust** > 1W6 auf der **Verlusttabelle** (Seite 11).

Bei **Schwer verletzt** > 1W66 auf der Tabelle **Schwere Verletzungen** (Seite 38).

Geht ein Spieler des aktiven Teams zu Boden kommt es zum Zugverlust der RW spielt keine Rolle. Ist der Spieler in Ballbesitz **springt der Ball** weiter. Wenn der Ball zufällig auf ein Feld kommt, wo ein Spieler am Boden liegt **springt der Ball** weiter.

Aufstehen:

Ein Spieler kann für 3 Bewegungspunkte aufstehen. Wenn ein Spieler weniger als 3 Bewegungspunkte hat, muss er 4+ würfeln, um aufzustehen. Ein Spieler der aufsteht, darf nicht blocken. Er darf aber sprinten.

Passen:

Pro Spielzug darf jedes Team einen Pass werfen. Der Trainer gibt an, in welches Feld der Ball gepasst werden soll. Das kann ein Feld mit einem Spieler oder auch ein leeres Feld sein. Dann wird mit der Pass-Schablone abgemessen, um welche Art Pass es sich handelt. Wirf einen W6. Eine 6 bedeutet immer einen Erfolg. Eine 1 bedeutet einen Patzer. Bei einem Patzer **sprint der Ball** vom Feld des Werfers aus. Erst jetzt werden die Modifikationen zum Wurf Ergebnis gerechnet:

- +1 - Kurzes Abspiel
- +0 - Kurzer Pass
- 1 - Langer Pass
- 2 - Megapass
- 1 - Pro gegnerischer Angriffszone, in der der werfende Spieler steht

Tabelle: GE-Wert des Werfers	1	2	3	4	5	6+
Benötigtes Ergebnis	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Wenn der Pass fehl geschlagen ist, weicht der Ball vom Zielfeld ab. Es wird **dreimal** 1W8 für die Abweichung geworfen, um zu sehen, in welchem Feld der Ball landet.

Ein Pass ist erst gelungen, wenn der Ball auch gefangen wurde.

Einen Pass abfangen:

Wenn mindestens ein Gegenspieler unter der Pass-Schablone ist, so darf einer dieser Spieler versuchen, den Pass abzufangen. Wirf einen W6. Eine 1 bedeutet immer einen Fehlschlag und eine 6 bedeutet immer einen Erfolg. Erst jetzt werden die Modifikationen zum Wurf Ergebnis gerechnet:

- 2 - Abfangversuch
- 1 - Pro gegnerischer Angriffszone, in der der Fangende Spieler steht

Tabelle: GE-Wert des Werfers	1	2	3	4	5	6+
Benötigtes Ergebnis	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Wenn der Abfangversuch fehl geschlagen ist, fliegt der Ball ungehindert weiter. Wenn der Abfangversuch gelingt, so ist der Spieler, der den Ball abgefangen hat, in Ballbesitz. Das passende Team erleidet einen Zugverlust.

Ballannahme (den Ball fangen):

Immer wenn der Ball im selben Feld landet, in dem ein Spieler steht, muss dieser versuchen, den Ball zu fangen. Am Boden liegende Spieler können den Ball nicht fangen. Der Ball springt dann weiter. Wirf einen W6. Eine 1 bedeutet immer einen Fehlschlag und eine 6 bedeutet immer einen Erfolg. Erst jetzt werden die Modifikationen zum Wurf Ergebnis gerechnet:

- +1 - Akkuraten Pass fangen
- +0 - Springenden Ball, Einwurf oder ungenauen Pass fangen
- 1 - Pro gegnerischer Angriffszone, in der der fangende Spieler steht

Tabelle: GE-Wert des Werfers	1	2	3	4	5	6+
Benötigtes Ergebnis	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Wenn der Fangversuch fehl geschlagen ist, dann **sprint der Ball** weiter. Ein Pass ist erst gelungen, wenn der Ball auch gefangen wurde.

Nach dem Spiel:

- **Einnahmen ermitteln:** Jeder Trainer wirft einen W6. Die Modifikation ist nachzuschauen auf der Gewinnntabelle (Seite 43). Einnahmen = (W6 + Modifikationen) x 10 000.
- **Spieler des Tages** ermitteln: Von jedem Team wird zufällig ein Spieler des Tages ermittelt.
- **Starspielerpunkte** ermitteln (Seite 39).
- **Starspielerwürfe** mit 2W6 durchführen (Seite 39).
- **Das Altern:** Nach jedem Starspielerwurf 2W6 werfen, um die Folgen des Alterns zu ermitteln (Seite 39/40).
- **Fanfaktor:** Jedes Team würfelt einmal auf der Fanfaktortabelle Seite 44.

<=1	Fanfaktor sinkt um 1
2 – 5	FF bleibt unverändert
>=6	FF steigt um 1
Spiel gewonnen	+1
Spiel verloren	-1
2+ Touchdowns erzielt	+1
2+ Verluste erzielt	+1
Halbfinale	+1
Finale	+2
Für je 10 Fanfaktor	-1

Das Altern: Bei Erreichen des Ergebnisses kommen keine Folgen des Alterns (Seite 40) zum Tragen:	
Erfahrener Spieler	3+
Veteran	4+
Aufstrebender Star	5+
Starspieler	6+
Superstar	7+
Megastar	8+
Legende	9+

- **Neue Spieler** oder neues Personal anheuern.
- **Neuen Teamwert** errechnen: Summe des Gesamtwertes des Teams in Goldstücken plus das Geld aus der Kasse. Das Ergebnis durch 10 000 teilen. Plus die Summe der Starspielerpunkte des ganzen Teams geteilt durch fünf.