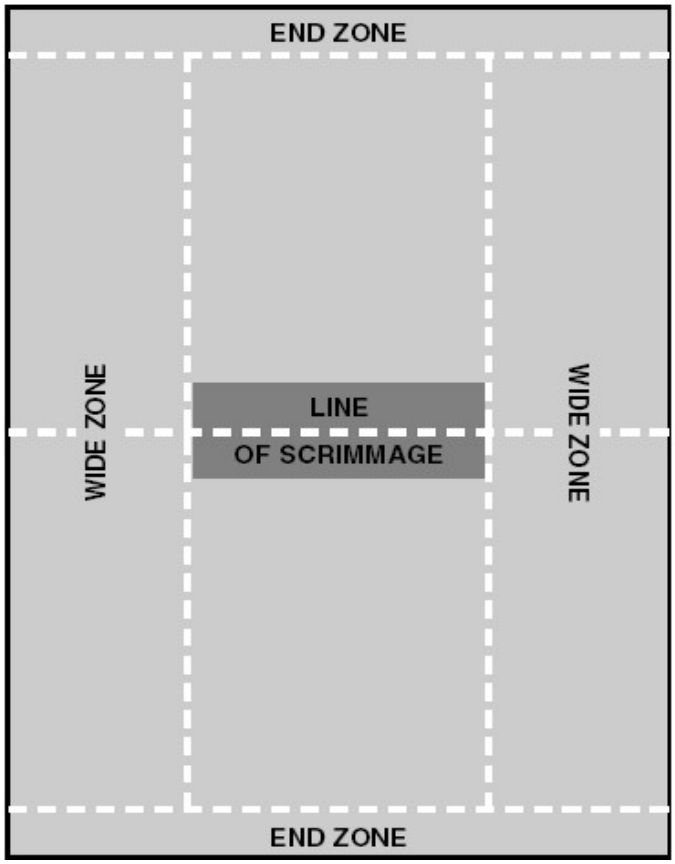
★ **Trenerzy:** Nie szukaj ich w pudełku bo ich tam nie ma - Ty z Twoim przeciwnikiem jesteście trenerami! By uniknąć pomyłki z zawodnikami drużyny (to te plastikowe ludki), chcielibyśmy was oraz innych prawdziwych, żywych graczy obsadzić w rolach trenerów. Wszystkie odniesienia do zawodników odnoszą się do plastikowych figurek.

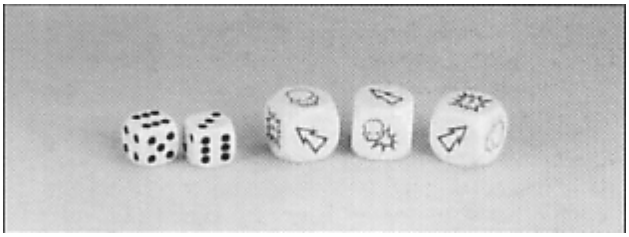
★ **Boisko:** To pole, na którym ma miejsce gra w Blood Bowl. Aktualnie jest duże i zielone (trochę jak ork), ale nie martw się - wkrótce pokryje się czerwienią! Boisko pokryte jest siatką kwadratowych pól; każde pole może pomieścić tylko jednego zawodnika na raz.

Obszary przy każdym z końców boiska zwane są (*strefami End Zone*). Jeśli drużyna wbiegnie z piłką do *strefy End Zone* przeciwnika wtedy zdobywa przyłożenie. To dobre miejsca do punktowania, ponieważ drużyna z największą liczbą przyłożeń wygrywa mecz i może wtedy tańczyć z radości!

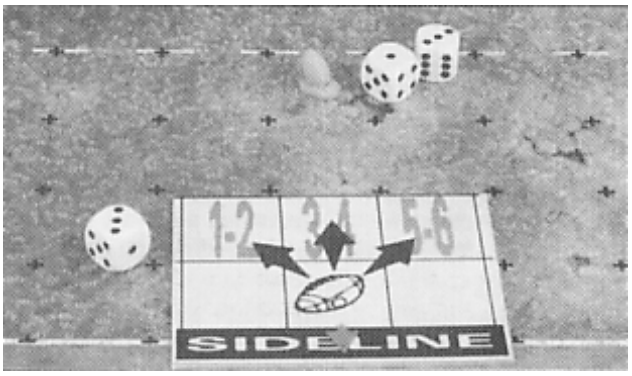
Przez środek boiska przebiega linia środkowa, a wzdłuż boiska przebiegają dwie linie wyznaczające strefy *Wide Zone*. Rzędy pól stykające się z linią środkową a pomiędzy dwoma strefami *Wide Zone* (w sumie 14 pól) nazywane są linią *Line of Scrimmage*. Podział obszarów boiska pokazany jest poniżej.



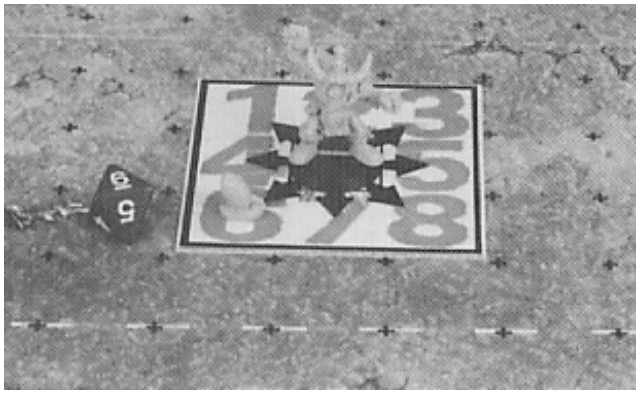
★ **Kości Bloku oraz sześciościenne kostki:** W Blood Bowl stosuje się specjalne Kości Bloku oraz zwykłe sześciościenne kostki z numerami od 1 do 6. Specjalne Kości Bloku stosuje się, gdy zawodnik próbuje powalić przeciwnika na ziemię (taką akcję nazywamy blokowaniem innego zawodnika). Zwykłe sześciościenne kostki stosowane są bardzo często i nazywane są skrótowo jako K6. Jeśli w zasadach napisane jest "rzuć K6", albo "wykonaj rzut" znaczy że należy rzucić kostką sześciościenną. Jeśli napisane jest "rzuć 2K6" znaczy, że należy rzucić dwoma kostkami sześciościennymi i dodać ich wyniki do siebie. Jeśli napisane jest "rzuć K3", należy rzucić jedną kostką sześciościenną. Wynik należy podzielić na dwa zaokrąglając w górę (czyli wyniki 1-2=1, 3-4=2, 5-6=3.)



★ **Szablon wyrzutu z autu:** W Blood Bowl piłka jest odrzucana z powrotem na boisko przez tłum fanatycznych kibiców, jeśli kiedykolwiek wypadnie poza linie końcowe. Szablon wyrzutu z autu stosuje się by określić gdzie piłka wyląduje po powrocie na boisko. Aby użyć Szablonu wyrzutu z autu, ustaw go polem zaznaczonym piłką, nad polem na którym piłka znajdowała się po raz ostatni przed opuszczeniem boiska oraz środkową strzałką (oznaczoną 3-4) skierowaną w stronę przeciwległej linik końcowej boiska. Rzuć K6. Wynik pokaże kierunek, w którym piłka się przemieści. Następnie rzuć 2K6 aby zobaczyć o ile pól piłka przemieści się w tym kierunku, licząc od pola zaznaczonego piłką jako pierwsze pole.



★ **Szablon rozrzutu:** Szablon rozrzutu jest stosowany gdy piłka jest wypuszczana lub podanie nie dosięga celu. Aby użyć tego szablonu (będzie o tym wzmianka w zasadach) ustaw jego środkowe pole nad piłką. Rzuć ośmiościenną kostką i przesuń piłkę pod odpowiednie do wyniku pole. Ośmiościenna kostka załączona do gry jest stosowana głównie do odczytu Szablonu rozrzutu. Użyj jej tak jak kostki K6, odczytując numer z jej górnej ścianki.



★ **Grające elementy:** Plastikowe elementy reprezentują 12 zawodników każdej drużyny, z czego w jednym momencie może znajdować się ich 11 na boisku. Powinni być ostrożnie wycięci z wyprasek i umieszczeni w plastikowych podstawkach. Jest sześć głównych typów zawodników w Blood Bowl: Blitzerzy, Łapacze, Miotacze, Liniowi, Begacze i Blokerzy. Drużyny różnych ras zawierają różne kombinacje zawodników. Drużyna Orków, na przykład, nie ma Łapaczy ani Biegaczy.

Aby móc zacząć grać, podełko z grą Blood Bowl zawiera jedną drużynę Orków i jedną drużynę Ludzi. Drużyna Orków składa się z 2 Blitzerów, 2 Czarnych Orków Blokerów, 2 Miotaczy i 6 Liniowych, podczas gdy drużyna Ludzi zawiera 2 Blitzerów, 2 Łapaczy, 2 Miotaczy i 6 Liniowych.

Blitzerzy są najlepszymi zawodnikami na boisku. Są całkiem szybcy oraz zręczni, są także wystarczająco silni by przebić się przez linie obrony przeciwnika. Czołowa gwiazda Reaversów, Griff Oberwald to typowy Blitzer: szybki, silny i trochę zbyt kosztowny!

Łapacze są przeciwieństwem Blokerów. Lekko opancerzeni oraz bardzo zręczni, nie mogą sobie pozwolić na wdawanie się w walkę. W otwartym polu są niezastąpieni, nikt tak jak oni nie potrafią łapać piłki. Łapacze specjalizują się w wyczekiwaniu w pobliżu strefy *End Zone* na podanie, które pozwoli im na zdobycie przyłożenia. Jedynym problemem Łapacza jest to, że ktoś inny może złapać jego!

Miotacze są śmietanką graczy, zdolni do precyzyjnego rzutu na daleki zasięg wprost w ręce zawodnika czekającego w pobliżu strefy *End Zone*. Ale w ostateczności to tylko teoria, rzucanie piłką wymaga prawdziwych umiejętności.

Liniowi są standardowymi zawodnikami, niewyróżniający się w żadnej umiejętności. Przydatni, gdy któryś z wyspecjalizowanych zawodników złapie kontuzję (wówczas liniowy zastępuje takiego zawodnika). Niektóre z drużyn składają się tylko i wyłącznie z liniowych - zapewne dlatego znajdują się na samym końcu tabeli ligowej!

Biegacze są najszybszymi zawodnikami w drużynie, zdolnymi do zdystansowania swoich kolegów w walce o przejęcie piłki. Biegacze nie są tak sprawni w łapaniu piłek jak Łapacze, a Biegacze innych ras, mogą mieć różne zestawy umiejętności i są niocenieni dla drużyn, którym bardziej odpowiada gra z piłką w ręku niż gra podaniami.

Blokerzy są bardzo silni, noszący dodatkowy pancerz chroniący ich w czasie wykonywania bloków, w których się specjalizują. Są jednak dość ociężali i słabo radzący sobie w przechwytywaniu zawodników ich omijających.

KOLEJNOŚĆ ZDARZEŃ

Mecz Blood Bowl składa się z dwóch połów po 16 tur każda (8 tur dla każdego trenera). Na koniec drugiej połowy drużyna z większą liczbą przyłożeń wygrywa mecz. Mecze rozgrywa się stosując bardzo prostą kolejność zdarzeń, a mianowicie:

A. Tura drużyny przyjmującej piłkę
B. Tura drużyny wykopującej piłkę

Powtarzaj na przemian kroki A i B aż nastąpi koniec Małej Gry.
UWAGA! Małą Grą definiujemy fragment meczu, który kończy się przyłożeniem lub końcem jednej z połów meczu.

Podczas swojej Tury drużyna może podjąć jedną akcję na każdego zawodnika w drużynie. Na wykonanie wszystkich akcji trener ma tylko 4 minuty (tyle trwa 1 tura). Zawodnicy drużyny przeciwnej nie mogą podejmować żadnych akcji dopóki nie nadejdzie ich Tura.

PRZESUWANIE ZNACZNIKA TURY

Każdy trener odpowiedzialny jest za śledzenie, w której turze rozgrywa akcje jego drużyna i musi przesuwać Znacznik Tury po polach w strefie ławki na początku każdej kolejnej swojej tury. Jeśli trener zapomni przesunąć znacznik nim rozpocznie akcje swoimi zawodnikami, trener drużyny przeciwnej może zgłosić "Nieprzepisową Procedurę". Pod pojęciem akcji rozumie się ruch o jedno lub więcej pól, wstanie zawodnika, a także rzut kośćmi podczas tury.

Trener, który został przyłapany na złamaniu przepisów musi zakończyć swoją turę lub natychmiast stracić 1 przerzut, który traktuje się jako wykorzystany w tej turze, pod warunkiem że jeszcze w niej nie był wykorzystany. Jeśli trener zdecyduje się nie kończyć swojej Tury a nie posiada żadnych przerzutów wówczas trener drużyny przeciwnej zyskuje 1 przerzut. Jeśli trener zapomniał przesunąć znacznik lecz zorientował się w swej pomyłce zanim trener drużyny przeciwnej zgłosił błąd, wówczas nie może podlegać karze za "Nieprzepisową Procedurę". Jeśli trener zgłasza w sposób błędny "Nieprzepisową Procedurę" wówczas to on musi natychmiast stracić 1 przerzut, a jeśli nie

AKCJE ZAWODNIKÓW

Każdy z zawodników w drużynie może wykonać jedną Akcję na Turę. Akcje jakie można wykonać, zostały opisane poniżej. Kiedy wszyscy zawodnicy wykonają swoje Akcje wówczas tura dobiega końca i następuje tura trenera drużyny przeciwnej.

Musisz zadeklarować którą Akcję wybierze zawodnik zanim ją wykona. Przykładowo powinieneś powiedzieć, "Ten zawodnik wykona Akcję Blokowania".

Zawodnicy wykonują jedną akcję na raz. Innymi słowy, trener wykonuje akcję jednym zawodnikiem a następnie rozpoczyna akcję kolejnym itd. Trwa to tak długo aż trener wykona akcje wszystkimi zawodnikami lub gdy zdecyduje, że któryś nie wykona żadnej akcji. Należy zwrócić uwagę, że zawodnik musi zawsze zakończyć akcję zanim kolejny rozpocznie swoją. Każdy zawodnik może wykonać tylko jedną akcję na turę. Tylko jedna akcja blitz oraz jedno podanie mogą być wykonane raz w całej turze drużyny. Te akcje muszą być wykonywane przez różnych zawodników, jeden zawodnik nie może wykonać akcji Blitz oraz podania w tej samej turze.

LISTA AKCJI

Ruch: Zawodnik może poruszyć się o liczbę pól równą jego punktom ruchu (MA).

Blokowanie: Zawodnik może wykonać jedno blokowanie przeciwko zawodnikowi stojącemu na sąsiednim polu. Leżący zawodnik nie może wykonywać tej akcji.

Blitz: Zawodnik może poruszyć się o liczbę pól równą jego punktom ruchu. W trakcie tego ruchu może wykonać jedną akcję blokowania. Blokowanie może wykonać w dowolnym momencie ruchu i kosztuje go to jeden punkt ruchu

WAŻNE: Ta akcja nie może być zdeklarowana przez więcej niż jednego zawodnika w drużynie podczas jednej tury. Jednakże każdy zawodnik może wykonać blitz - nie musi do tego być blitzerem (blitzerzy są po prostu w tym najlepsi)

Podanie: Zawodnik może poruszyć się o liczbę pól równą jego punktom ruchu. Na koniec ruchu może podać piłkę.

WAŻNE: Ta akcja nie może być zdeklarowana przez więcej niż jednego zawodnika w drużynie podczas jednej tury.

ZAUWAŻ: Zasady dodatkowe posiadają dwie dodatkowe akcje: **Przekazanie** (patrz strona 20) i **Faul** (patrz strona 23). Żadna z tych akcji nie może zostać zadeklarowana więcej niż przez jednego zawodnika i raz na turę.

STRATY

Normalnie tura kończy się gdy wszyscy zawodnicy w drużynie wykonają swoje akcje. Jednakże pewne zdarzenia powodują zakończenie tury zanim wszyscy zawodnicy zdążą wykonać swoje akcje. Zdarzenia takie nazywa się stratami. Następujące zdarzenia powodują stratę:

1. Zawodnik drużyny, której jest tura został powalony (zostać kontuzjowanym przez tłum kibiców lub zostać przewróconym nie powoduje straty, z wyjątkiem gdy zawodnik drużyny, której jest tura, trzyma piłkę… np. takie umiejętności jak Nurkująca Szarża, Naskok i Zapasy powodują przewrócenie) lub
2. Podana lub przekazana piłka, jest nie złapana przez zawodnika drużyny, której jest tura zanim piłka nie spocznie lub
3. Zawodnik drużyny, której jest tura próbując podnieść piłkę, poniesie porażkę (niezdanie rzutu na złapanie w przeciwieństwie do podnoszenia piłki samo w sobie nie powoduje straty) lub
4. Nastąpiło przyłożenie lub
5. Upłynął czas czterech minut tury lub
6. Podczas próby podania piłka zostaje wypuszczona nawet jeśli inny zawodnik tej samej drużyny ją złapie lub
7. Zawodnik z piłką jest rzucany lub następuje próba rzucenia nim z użyciem umiejętności Rzut Towarzyszem po czym nie udanie ląduje (wliczając w to zostanie zjedzonym lub wyswobodzenie podczas rzutu na Zawsze Głodny) lub
8. Zawodnik został usunięty z boiska przez sędziego za Faul.

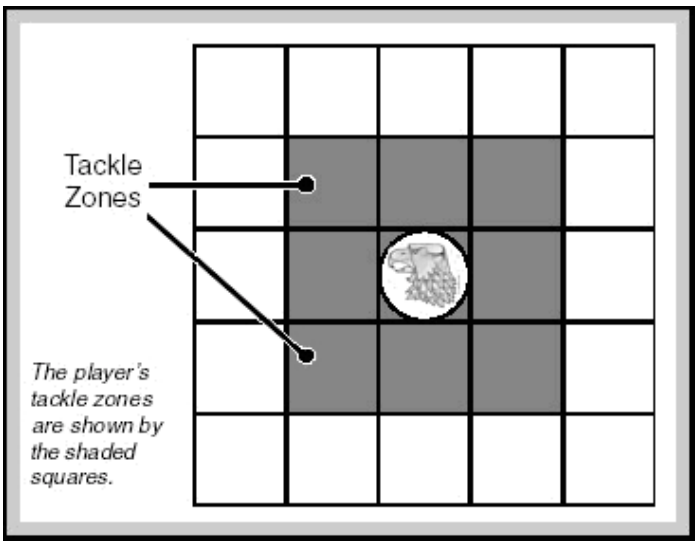
Trener, który zalicza stratę, nie może podjąć już żadnych akcji w tej turze i wszystkie akcje w niej wykonywane kończą się natychmiast, nawet jeśli zostały ukończone tylko częściowo. Wykonaj testy pancerza, na kontuzję powalonych zawodników oraz jeśli piłka została upuszczona rzuć by zobaczyć w którym miejscu upadnie. Ogłuszeni zawodnicy powinni odwrócić się twarzą ku górze po czym trener drużyny przeciwnej może rozpocząć swoją turę.

RUCH

Zawodnik może ruszyć się o ilość pól równą jego Punktom Ruchu (MA). Zawodnicy mogą poruszać się w każdym kierunku lub kombinacji kierunków, łącznie z ukośnymi, tak długo aż nie wejdą na pole, na którym stoi inny zawodnik (z którejkolwiek z drużyn). Zawodnicy nie muszą wykorzystywać wszystkich swoich punktów ruchu w swojej turze. Nie muszą ruszać się w ogóle, jeśli trener tego nie chce.

STREFY BLOKU

Każdy zawodnik stojący na boisku, posiada indywidualną strefę bloku na każdym z ośmiu przyległych pól jak pokazano na rysunku poniżej. Zawodnik leżący lub ogłuszony nie posiada strefy bloku.



W przypadku **opuszczania** pola, które znajduje się w co najmniej jednej strefie bloku przeciwnika, zawodnik musi wykonać unik. Zawodnik wykonuje unik tylko raz w przypadku opuszczania pola bez względu z ilu stref bloku przeciwnika ucieka. Należy zanotować, że zawsze trzeba wykonać unik jeśli wychodzi się ze strefy bloku, nawet jeśli nie ma już żadnych stref bloku na polu, na które zawodnik się przemieszcza (patrz na powtórkę w zwolnionym tempie).

Patrz na zwinność zawodników w Tabeli Zwinności obok by znaleźć wynik potrzebny do udanego opuszczenia pola. Na przykład, jeśli zawodnik ma zwinność równą 3 może potrzebować wyrzucić 4 lub więcej by wykonać unik z pola. Rzuć K6 i dodaj lub odejmij wszystkie niezbędne modyfikatory do rzutu. Wynik 1 przed modyfikacjami zawsze oznacza porażkę a wynik 6 przed modyfikacjami zawsze sukces.

Jeśli zmodyfikowany wynik końcowy jest równy lub wyższy potrzebnemu, zawodnik może kontynuować ruch (wykonywać kolejne uniki jeśli potrzebuje) aż skończą mu się wszystkie punkty ruchu. Jeśli wynik jest niższy od potrzebnego, wtedy zawodnik zostaje powalony na pole do którego próbował się przemieścić i musi zostać wykonany rzut by zobaczyć czy został kontuzjowany (patrz Powalenia i Kontuzje). Jeśli zawodnik jest powalony wtedy następuje strata i tura całej drużyny kończy się natychmiastowo.

TABELA ZWINNOŚCI

Zwinność zawodnika	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6 +**
Potrzebny wynik na K6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modyfikatory uniku

Wykonując unik ..... +1

Za każdą strefę bloku przeciwnika do której zawodnik ucieka wykonując unik . ..... –1

PODNOSZENIE PIŁKI

Jeśli zawodnik wbiega na pole, na którym leży piłka, **musi** spróbować ją podnieść i jeśli chce lub ma taką możliwość, może biec z nią dalej.

Zawodnicy, którzy wchodzą na pole, na którym leży piłka w jakikolwiek inny sposób (np. kiedy są przepychani, rzucani przez innego zawodnika z zasadą Throw Team Mate, itd) nie mogą podnieść piłki i zamiast tego odbijają piłkę o jedno pole. Nie powoduje to straty. Zobacz Odbijanie Piłki na stronie 13.

Patrz na zwinność zawodnika w Tabeli Zwinności by znaleźć wynik potrzebny do udanego podniesienia piłki. Rzuć K6 i dodaj lub odejmij modyfikatory do rzutu kostką. **Wynik 1 przed modyfikacjami zawsze oznacza porażkę, a wynik 6 przed modyfikacjami zawsze oznacza sukces dla wszystkich rzutów na Zwinność w całej grze.**

Jeśli końcowy wynik po modyfikacjach jest równy lub wyższy od potrzebnego, zawodnik udanie podnosi piłkę. Umieść piłkę na podstawce zawodnika aby zaznaczyć że ją podniósł i trzyma w rękach podczas swojej tury. Jeśli wynik K6 jest niższy od potrzebnego po modyfikacjach, wtedy zawodnik upuszcza piłkę, która odbija się o jedno pole. Jeśli zawodnik upuszcza piłkę, wtedy drużyna zalicza stratę i jej tura kończy się natychmiastowo.

TABELA ZWINNOŚCI

Zwinność zawodnika	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6 +**
Potrzebny wynik na K6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Modyfikatory podnoszenia piłki

Podnoszenie piłki ..... +1

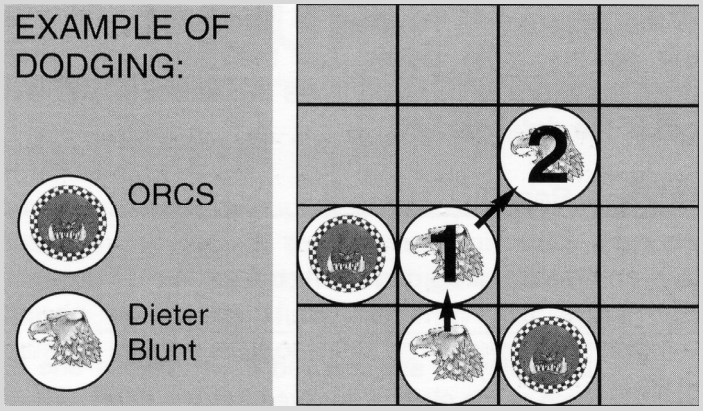
Za każdą strefę bloku przeciwnika przy zawodniku ..... –1

WAŻNE: Tabelę Zwinności w grze Blood Bowl stosuje się do określania sukcesów i porażek wielu różnych akcji, nie tylko takich jak unik, podnoszenie piłki czy rzucanie lub łapanie piłki, ale też wielu innych. Każda taka akcja ma swój własny zestaw modyfikatorów do rzutu K6 (np. nie używa się żadnych modyfikatorów uniku do podnoszenia piłki).

POWTÓRKA W ZWOLNIONYM TEMPIE

Jim: Tam biegnie Dieter Blunt z Reikland Reavers i wydaje mi się, Bob, jakby chciał przebiec przez strefę bloku dwóch zawodników Orcland Raiders! Najpierw chce wbiec na pole 1. Dieter ma zwinność 3, co oznacza, że potrzebuje rzucić kostką 4 lub więcej na udany unik uciekając ze swojego pola. Dodaje +1 do rzutu za wykonanie uniku, ale musi odjąć 2, ponieważ są dwie strefy bloku Orków na polu, do którego zmierza, co daje mu ostateczny modyfikator -1. Dieter wykonuje ten ruch - kibice wstrzymują oddech - i wynik rzutu K6 to 5, co oznacza, że Dieter udanie wykonuje unik na nowe pole!

Bob: Racja! Dieter wbiegł na pole 1 i zdecydował biec dalej na pole 2. Dieter musi znów wykonać rzut na unik, jednak na polu 2 nie ma żadnych stref bloku, ponieważ opuszcza je na polu 1. Nie ma żadnych stref bloku na polu 2, co oznacza, że Dieter dodaje modyfikator +1 do rzutu K6. OCH, NIE! Dieter wyrzucił 1 i został powalony. Teraz leży na polu 2 a co więcej, spowodował stratę dla Reavers, tak więc czas na ruch Orcland Raiders!



ZWINNOŚĆ	1	2	3	4	5	6+
RZUT NA UNIK	6+	5+	4+	3+	2+	1+

MODYFIKATORY UNIKU	
Wykonując rzut na unik	+1
Za każdą strefę bloku przeciwnika na polu, do której zawodnik ucieka wykonując unik	-1

BLOKOWANIE

Zamiast ruchu, zawodnik może blokować przeciwnika, który stoi na przyległym do niego polu. Blokować możesz tylko stojącego zawodnika - nie możesz blokować zawodnika, który leży. Blokowanie to twarde wejście w przeciwnika w celu jego powstrzymania! Aby zobaczyć czy udało Ci się zablokować przeciwnika, potrzebujesz użyć specjalnych Kości Bloku dołączonych do gry.

Varag Ghoul-Chewer demonstruje jak blokować przeciwnika.

BLITZ

Raz na turę swojej drużyny jeden zawodnik może wykonać specjalną akcję blitz. Akcja blitz pozwala zawodnikowi ruszyć się oraz wykonać akcję blokowania przeciwnika. Blokowanie może zostać wykonane w dowolnym momencie ruchu, ale kosztuje jego jeden dodatkowy punkt. Po udanym blokowaniu zawodnik może poruszać się dalej, jeśli pozostały mu jeszcze jakieś punkty ruchu.

SIŁA

Liczba Kości Bloku którymi należy rzucić, zależą od siły obydwu zawodników - blokującego i blokowanego. Oczywiście, jeśli jeden zawodnik jest silniejszy od drugiego, bardziej jest prawdopodobne, że go powali podczas blokowania. Aby to odzwierciedlić, liczba Kości Bloku, którymi należy rzucić, zależy od różnicy sił zawodników. Jednakże, nie ma znaczenia iloma kośćmi się rzuci, tylko jedna z nich decyduje o wyniku blokowania. Trener silniejszego zawodnika wybiera która.

Jeśli siła zawodników jest równa, rzuca się jedną kością.

Jeśli jeden z zawodników jest SILNIEJSZY, rzuca się dwoma kośćmi, a trener silniejszego, wybiera tę, która zdecyduje o wyniku.

Jeśli jeden z zawodników jest PONAD DWA RAZY SILNIEJSZY, rzuca sie trzema kośćmi, a trener silniejszego, wybiera tę, która zdecyduje o wyniku.

Zauważ, że trener zawodnika wykonującego blokowanie zawsze rzuca kośćmi, ale to trener silniejszego zawodnika wybiera, która z kości zdecyduje o wyniku.

PAMIĘTAJ: Zasady dodatkowe na stronie 21 pozwalają zawodnikom niezaangażowanym w blokowanie, na wspomaganie blokujących się zawodników, co ma wpływ na liczbę kości, którymi należy rzucić.

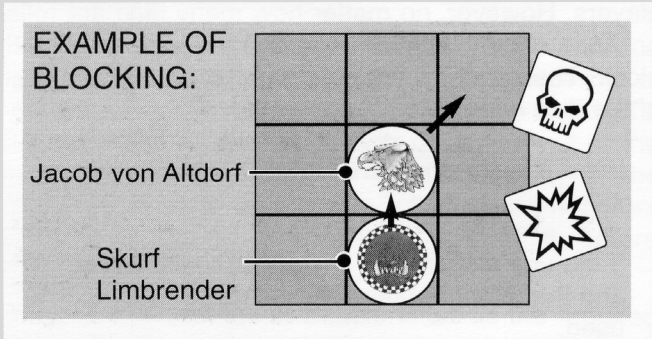
Wynik

Rzuć odpowiednią liczbą kości i sprawdź rezultat w tabeli poniżej. W tabeli, zawodnik blokujący jest przedstawiony jako atakujący, a blokowany jako obrońca.

Symbol	Wynik
	ATAKUJĄCY POWALONY: Zawodnik atakujący zostaje powalony.
	OBAJ POWALENI: Obaj zawodnicy zostają powaleni z wyjątkiem posiadającego umiejętność Blok spośród tej dwójki. Jeśli jeden z zawodników ma umiejętność Blok, gdy wypada ten wynik, nie zostaje powalony, jednak powalony zostaje przeciwnik. Jeśli obaj używają umiejętności Blok, żaden z zawodników nie zostaje powalony.
	PRZEPCHNIĘTY: Obrońca zostaje przepchnięty o jedno pole przez zawodnika blokującego. Zawodnik atakujący może podążać za obrońcą.
	OBROŃCA PODHACZONY: O ile obrońca nie używa umiejętności Unik zostaje przepchnięty, a następnie powalony. Jeśli używa umiejętności Unik, zostaje tylko przepchnięty. Zawodnik atakujący może podążać za obrońcą.
	OBROŃCA POWALONY: Obrońca zostaje przepchnięty, a następnie powalony na polu, do którego został przemieszczony. Zawodnik atakujący może podążać za obrońcą.

POWTÓRKA W ZWOLNIONYM TEMPIE

Jim: A tam biegnie Skurf Limbrender, Black Orc Bloker, gwiazda Orcland Raiders. Rozpoczął swoją szarżę po boisku i zamierza zablokować Jacoba von Altdorf miotacza Reavers. Skurf ma siłę 4, porównując do siły 3 Jacoba, oznacza, że może rzucić dwoma Kośćmi Bloku i wybrać tę, której użyje. Wyrzuca *(Atakujący powalony) i* *(Obrońca powalony),* wybierając wynik Obrońca powalony, wyrżnął Jacoba do tyłu o jedno pole, powalając go na płask w błocie - KERRUNCH!



SIŁA ZAWODNIKÓW	RZUĆ:
Równa siła obu zawodników	Jedną Kością Bloku*
Jeden zawodnik silniejszy	Dwoma Kośćmi Bloku*
Jeden zawodnik ponad dwa razy silniejszy	Trzema Kośćmi Bloku*

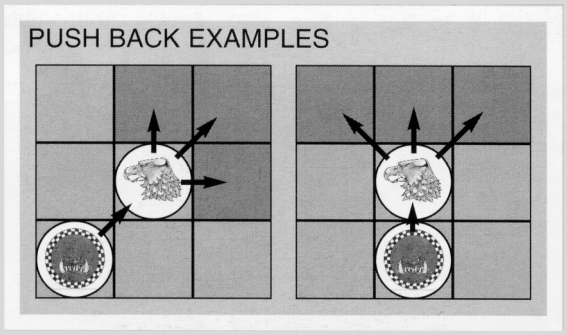
*Trener silniejszego zawodnika wybiera, której Kości Bloku użyje.

Przepchnięcie: Zawodnik, który jest przepchnięty w wyniku blokowania, musi zostać przesunięty o jedno pole do tyłu, tak jak pokazano na rysunku. Trener zawodnika blokującego może zdecydować na które pole zostanie przesunięty. Zawodnik musi być przepchnięty na wolne pole jeśli to możliwe. Pole, na którym znajduje się tylko piłka uznawane jest jako wolne i zawodnik na nie wypchnięty powoduje odbicie piłki (patrz strona 13). Jeśli wszystkie te pola są zajęte przez innych zawodników, wtedy zawodnik jest przepchnięty na zajęte pole, a zawodnik, które je zajmował, jest przepchnięty dalej do tyłu. To drugie przepchnięcie traktowane jest tak samo jak pierwsze, jakby drugi zawodnik był blokowany przez pierwszego (leżący i ogłuszeni zawodnicy mogą być przepchnięci tylko w ten sposób właśnie). Trener drużyny, której jest tura decyduje o kierunkach dla wszystkich drugich przepchnięć z wyjątkiem gdy przepychany zawodnik ma umiejętność, dzięki której może to obejść

Zawodnik musi zostać wypchnięty poza boisko jeśli nie ma za sobą innego wolnego pola. Zawodnik wypchnięty poza boisko, nawet podczas powalenia jest tak naprawdę powalony tylko przez tłum kibiców i wykonuje tylko rzut zgodnie z Tabelą Na Kontuzję (patrz kontuzje, strona obok). Tłum kibiców nie ma żadnych modyfikatorów do rzutu na kontuzję.

Odnotuj, że nie wykonuje się rzutu na przebicie pancerza zawodnikowi, który jest przepchnięty poza boisko, tylko automatycznie przechodzi się do rzutu na kontuzję. Jeśli wynik to ogłuszony, zawodnika umieszcza się w boksie rezerwowych w strefie ławki i musi tam pozostać aż do przyłożenia lub końca połowy. Jeśli zawodnik z piłką zostanie przepchnięty poza boisko, zostanie pobity przez podwójnie zadowolonych kibiców, którzy będą mogli dodatkowo odrzucić piłkę z powrotem do gry! Szablon wyrzutu z autu jest umieszczany centralnie nad polem, na którym po raz ostatni znajdował się zawodnik, zanim wypchnięto go poza boisko.

Powalenia: Zawodnik, który jest powalony, powinien zostać położony na polu twarzą do góry. Zawodnik może odnieść kontuzję (patrz kontuzje, strona 11). Gdy zawodnik należący do drużyny, której jest tura, zostaje powalony, powoduje stratę i tura tej drużyny kończy się natychmiast!



Pola zaciemnione na rysunku powyżej pokazują pola, na które zawodnik może zostać przepchnięty.

Podążanie: Zawodnik blokujący może wykonać specjalny ruch na pole zajęte przez zawodnika, który został przepchnięty. Trener zawodnika blokującego musi zdecydować czy podążać za przepchniętym zawodnikiem zanim nastąpią kolejne rzuty kośćmi. Ten ruch jest darmowy i zawodnik ignoruje strefy bloku przeciwników podczas tego ruchu (np. nie musi wykonywać uniku wchodząc na nowe pole). Zawodnikom, wykonującym akcję Blitz, ruch podążania nie zabiera żadnych punktów ruchu (ponieważ blokowanie kosztuje ich jeden punkt ruchu, to tak jakby za niego już zapłacili).

POWALENIA I KONTUZJE

Zawodnik, który zostaje powalony lub przewrócony z jakiegokolwiek powodu, powinien być położony na boisku twarzą do góry na polu, na którym znajdował się w momencie upadku. Jeśli zawodnik leży, traci całą swoją strefę bloku i nie może wykonywać żadnych akcji, zanim, przy następnej sposobności nie wstanie, co kosztuje 3 punkty ruchu. Zawodnik może wstać w strefie bloku przeciwnika bez wykonywania uniku (unik wykonuje się w przypadku opuszczania pola w strefie bloku). Zauważ, że zawodnik wstający nie może wykonywać akcji blokowania, ponieważ albo wykonuje się akcję ruchu albo blokowania. Zawodnik może wykonać akcję każdą inną niż blokowanie.

Zawodnik z piłką, który zostaje powalony lub przewrócony wypuszcza piłkę na pole na które upadł. Piłka odbija się od niego o jedno pole w losowym kierunku (zobacz odbijanie piłki, strona 13), ale dopiero po rzutach na przebicie pancerza i kontuzji jeśli takie nastąpią.

Po lewej: Zawodnik leży z twarzą do góry. Po prawej: Stojący zawodnik.

KONTUZJE

Za wyjątkiem, gdy przepisy mówią inaczej, każdy zawodnik, który zostaje powalony może odnieść kontuzję. Trener przeciwników rzuca dwoma K6 i dodaje wyniki do siebie w próbie przebicia wartości pancerza powalanego zawodnika. Jeśli wyrzuca więcej, wtedy ma prawo wykonać rzut zgodnie z Tabelą Na Kontuzję w kolumnie obok by zobaczyć czy powalony zawodnik nabawi się kontuzji.

Split Tendoncutter, skaveński Blitzer

WSTAWANIE

Zawodnik może wstać jedynie na początku akcji za koszt równy trzem punktom swojego ruchu. Jeśli zawodnik ma mniej niż trzy punkty ruchu, musi wyrzucić 4+ by wstać - jeśli mu się uda, nie może poruszać się dalej za wyjątkiem Dobiegu Dajesz Dalej (zobacz zasady dodatkowe, strona 20). Porażka podczas wstawania z jakichkolwiek względów nie jest stratą.

ZMIANY

Nie można wprowadzić rezerwowego za kontuzjowanego zawodnika lub zawodników, którzy opuścili boisko podczas trwania Małej Gry. Rezerwowych zawodników można wprowadzać jedynie podczas fazy rozstawiania po przyłożeniu, końcu pierwszej lub drugiej połowy meczu.

Krasnoludzki Deathroller dopada kolejną ofiarę.

TABELA NA KONTUZJĘ

2K6	Wynik
2-7	**Ogłuszony** - Pozostaw zawodnika na boisku, kładąc go twarzą do dołu. Wszyscy zawodnicy leżący twarzą do dołu odwracają się twarzą do góry na koniec następnej tury swojej drużyny, nawet gdy następuje strata. Odnotuj, że zawodnik nie może odwrócić się twarzą do góry w turze, w której został ogłuszony. Raz odwrócony twarzą do góry może wstać w każdej następnej turze używając stosownych zasad.
8-9	**Znokautowany** - Zdejmij zawodnika z boiska i umieść go w strefie ławki w boksie dla znokautowanych. Podczas wykopu, ale przed rozstawieniem, rzuć K6 dla każdego ze znokautowanych zawodników. Na wynikach 1-3 muszą pozostawać w tym samym boksie i nie mogą być używani, aż do ponownych rzutów podczas następnego wykopu. Na wynikach 4-6 musisz przenieść zawodnika do boksu dla rezerwowych i od razu można korzystać z niego normalnie.
10-12	**Kontuzja** - Zdejmij zawodnika z boiska i umieść go w strefie ławki w boksie dla trupów i kontuzjowanych. Zawodnik jest wykluczony z gry do końca meczu. W rozgrywkach ligowych rzuć na Rodzaj Kontuzji (zgodnie z tabelą na stronie 25) żeby zobaczyć co dokładnie stało się zawodnikowi.