

REFERENZ

SPIELABFOLGE

ZUG VON TRAINER A

- 1** **SEQUENZ VOR DEM ZUG***
 - A. Herausforderungskarten nachfüllen
 - B. Kein Ball im Spiel
 - C. Notreserven
- 2** **SPIELERAKTION 1**
 - Herausforderungskarte beanspruchen**
- 3** **SPIELERAKTION 2**
 - Herausforderungskarte beanspruchen**
- 4** **SPIELERAKTION 3**
 - Herausforderungskarte beanspruchen**

ZUG VON TRAINER B

- 1** **SEQUENZ VOR DEM ZUG***
 - A. Herausforderungskarten nachfüllen
 - B. Kein Ball im Spiel
 - C. Notreserven
- 2** **SPIELERAKTION 1**
 - Herausforderungskarte beanspruchen
- 3** **SPIELERAKTION 2**
 - Herausforderungskarte beanspruchen
- 4** **SPIELERAKTION 3**
 - Herausforderungskarte beanspruchen

WICHTIG

* Im ersten Zug jedes Trainers wird die Sequenz vor dem Zug übersprungen.

** Trainer A kann während seines ersten Zugs keine Herausforderungskarten beanspruchen.

BLOCKWÜRFEL-ERGEBNISSE



Daneben: Dem Ziel passiert nichts. Außerdem darf der blockende Spieler in diesem Zug keine weiteren Aktionen (auch keine kostenlosen Aktionen) ausführen.



Tackle: Das Ziel wird umgeworfen (siehe Umgeworfen). Außerdem darf der blockende Spieler in diesem Zug keine weiteren Aktionen (auch keine kostenlosen Aktionen) ausführen.



Rumms! Das Ziel wird umgeworfen (siehe Umgeworfen). Ziehe außerdem 1 vom Ergebnis des Rüstungstests ab, wenn dieser ausgeführt wird, bis zu einem Minimum von 1.



Umgeworfen: Das Ziel wird umgeworfen. Wenn ein Spieler umgeworfen wird, wird er am Boden liegend in dem Feld platziert, in dem er sich befindet. War er in Ballbesitz, verspringt der Ball sofort. Dann muss sein Trainer einen Rüstungstest für den Spieler ausführen. Ist dieser erfolgreich, passiert nichts weiter, aber wenn er misslingt, wird der Spieler verletzt.



Schubsen: Wenn möglich, wird das Ziel in direkter Linie ein Feld weit vom blockenden Spieler weggeschubst und der blockende Spieler darf sich entscheiden, eine Nachrücken-Bewegung in das Feld auszuführen, das das Ziel verlassen hat. Ist es nicht möglich, den geblockten Spieler in direkter Linie vom die Blocken-Aktion ausführenden Spieler wegzuschubsen, weil dies das Ziel in ein besetztes oder blockiertes Feld oder vom Spielfeld hinunter bewegen würde, wird das Ziel stattdessen umgeworfen (siehe Umgeworfen).

BLITZ BOWL™



ULTIMATIVE EDITION



043209990123

04 32 09 99 012



CANNONEERS



FELDSPIELER DER ZWERGE



FELDSPIELER DER ZWERGE



FELDSPIELER DER ZWERGE



LÄUFER DER ZWERGE



BLITZER DER ZWERGE



TROLLSLAYER DER ZWERGE



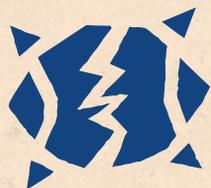
SPIELSTANDSMARKER



TEAM-MÜNZE



3 BÄLLE DER ZWERGE



RAMPAGERS



FELDSPIELER DER ORKS



FELDSPIELER DER ORKS



FELDSPIELER DER ORKS



WERFER DER ORKS



BLITZER DER ORKS



MOSCHA-BLOCKER DER ORKS



SPIELSTANDSMARKER



TEAM-MÜNZE



3 BÄLLE DER ORKS

SEID GEGRÜSST, SPORTSFREUNDE!

”

Es ist die Zeit des Jahres, Sportsfreunde, in der wir euch zu einer neuen Blood-Bowl-Saison willkommen heißen! Ich bin Jim Johnson und ich bringe euch unsere exklusive Live-Berichterstattung zum diesjährigen Crush – der erstklassigen Blitz-Bowl-Veranstaltung. Neben mir sitzt wie immer mein enigmatischer Übertragungspartner, die lebende Legende des Spiels, der erlauchte Bob Bifford!“

„Danke, Jim! Ich nehme an, das macht dich zu einer unlebenden Legende, was, Jim?“

„Das ist sehr nett von dir, Bob. Wie dem auch sei, warum erzählst du den Zuschauern, die den Crush nicht kennen, nicht etwas darüber, was sie dabei erwarten können, Bob?“

„Aber klar, Jim. Beim Crush beginnen viele Spieler ihre Karriere – das heißt, sofern sie überleben! Die Teams schicken ihre besten Neulinge auf den Blitz-Bowl-Platz, um sie auf Herz und Nieren zu prüfen und zu schauen, ob sie das Zeug für die Profimannschaft haben. Das ist leichter gesagt als getan, denn Spieler beider Teams wollen sich einen Namen machen, und ausbaden muss das vermutlich ein armer, glückloser Neuling, der attackiert wird, dass die Knochen knacken!“

„Gut gesagt, Bob! Der Crush ist inzwischen genauso populär wie das reguläre Blood Bowl, und zahlreiche Unternehmen unterstützen die diesjährige Veranstaltung finanziell – dieses Jahr beginnen wir mit der Begegnung der Cannoneers und der Rampagers.“

„Das dürfte spannend werden, Jim; ich kann es kaum erwarten, zu sehen, wie diese Teams der Zwerge und der Orks aufeinander losgehen!“

„Das klingt nach einer Begegnung ganz in deinem Spielstil, Bob. Jede Menge heftige Tacklings, brutale Blocks und Zusammenstöße, bei denen einem die Spucke wegbleibt.“

„Das ist genau meine Art Spiel, Jim; es erinnert mich an die Zeit, als ich selbst vor vielen Jahren an der Veranstaltung teilnahm. Damals hieß sie noch nicht Crush; tatsächlich erhielt sie diesen Namen zu Ehren meiner außerordentlichen Leistung, als ich in meinem ersten Spiel das gesamte gegnerische Team vernichtete – und der Rest ist Geschichte!“

„Das wusste ich gar nicht, Bob. Man lernt nie aus! Wie dem auch sei, die Teams kommen auf den Platz; LASST UNS BLITZ BOWL SPIELEN!“

Blood Bowl ist das legendäre Fantasy-Football-Spiel. Das Spiel ist voller atemberaubender Spielzüge, brutaler Tacklings und epischer Momente, die Geschichten liefern, die es wert sind, wieder und wieder erzählt zu werden! Tritt deinen Gegnern in der ultimativen Prüfung des Mutes und der athletischen Fähigkeiten an der Angriffslinie gegenüber. Um mehr zu erfahren, gehe auf:

www.BloodBowl.com

www.Warhammer-Community.com



EINLEITUNG

Willkommen bei Blitz Bowl! In diesem schnellen Sportspiel gladiatorischen Durcheinanders zeigen angehende Blood-Bowl-Spieler beim Crush, was sie draufhaben, in der Hoffnung, entdeckt zu werden und in den großen Ligen zu Ruhm und Reichtum zu kommen! Jeder Spieler ist der Trainer eines Teams, das gegen seinen Gegner so viele Punkte wie möglich zu machen versucht, indem es Touchdowns erzielt und Herausforderungen abschließt. Falls du zu Beginn deines Zugs mit 10 oder mehr Punkten führst, gewinnst du das Spiel sofort! Anderenfalls geht das Spiel weiter, bis keine Herausforderungen mehr abgeschlossen werden können, woraufhin das Team mit den meisten Punkten gewinnt und seinen schwer verdienten Moment des Triumphs genießen kann!

Bei Blitz Bowl bringen große Risiken große Belohnungen, während du auf dem Platz um Ruhm wetteiferst!



INHALT

Spielüberblick	6	Optionale Regeln	25
Die Grundlagen	7	Blitz-Bowl-Bälle	26
Wichtige Prinzipien.....	8	Der Crush	28
Aufbau des Spiels	12	Dein Team zusammenbauen	32
Wie man spielt	14	Weitere Teams	36
Aktionen.....	15	Die Welt des Blood Bowl	37
Touchdowns erzielen.....	20	Glossar	38
Herausforderungskarten	21		
Das Spiel gewinnen.....	22		
Regeln für Fortgeschrittene	23		
Spezialaktionen.....	24		

Blitz Bowl Regelbuch © Copyright Games Workshop Limited 2024. Blood Bowl, Blood Bowl Das Fantasy-Football-Spiel, Spike! Das Fantasy-Football-Journal, Citadel, Games Workshop, GW, Warhammer, das Warhammer-Logo des geflügelten Hammers und alle assoziierten Logos, Namen, Völker, Fahrzeuge, Waffen und Charaktere sind entweder ® oder TM und/oder © Games Workshop Limited. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation darf reproduziert, auf einem Datenabfragesystem gespeichert oder auf irgendeine Weise übertragen werden, sei es elektronisch, mechanisch, fotokopiert, aufgezeichnet oder anderweitiger Art, ohne dass es dafür eine vorausgehende Erlaubnis der Herausgeber gibt.

Diese Publikation ist ein fiktionales Werk. Alle in ihr dargestellten Charaktere und Ereignisse sind rein fiktional. Jedwede Übereinstimmung mit realen Personen oder Ereignissen ist rein zufällig.

Warhammer.com

INHALT

Zusätzlich zu diesen Regeln enthält Blitz Bowl die folgenden Komponenten:

DIE CANNONEERS

Feldspieler 1, Feldspieler 2, Feldspieler 3, Läufer, Blitzler, Trollslayer



DIE RAMPAGERS

Feldspieler 1, Feldspieler 2, Feldspieler 3, Werfer, Moscha-Blocker, Blitzler



3 BLOCKWÜRFEL



2 SECHSEITIGE WÜRFEL (W6)



2 ACHTSEITIGE WÜRFEL (W8)



2 SPIELSTANDSMARKER AUS KUNSTSTOFF



2 TEAM-MÜNZEN AUS KUNSTSTOFF



6 BÄLLE AUS KUNSTSTOFF



1 WURFSCHABLONE



2 DOPPELSEITIGE RESERVEBÄNKE



26 HERAUSFORDERUNGSKARTEN



12 ZUFALLSEREIGNISKARTEN



7 ÜBUNGSKARTEN



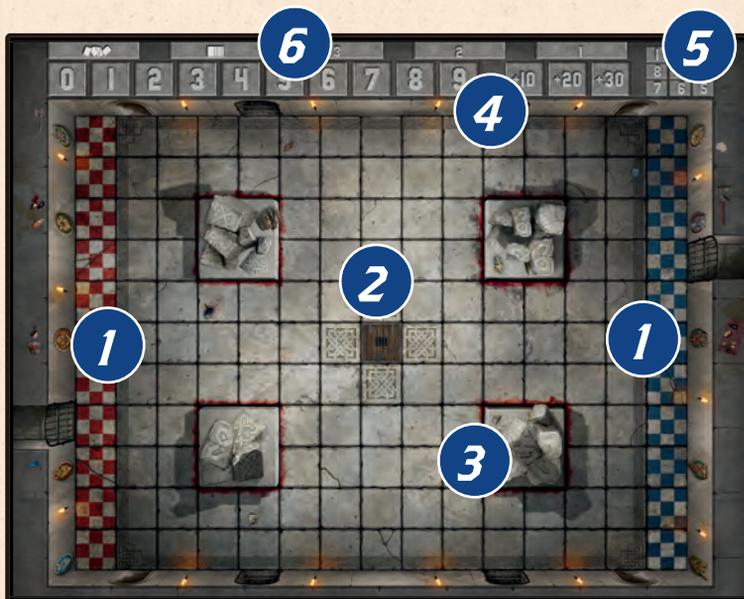
1 VIELVERSPRECHENDE-NEULINGE-KARTE



23 DOPPELSEITIGE TEAMKARTEN



1 DOPPELSEITIGES SPIELBRETT



Das Spielbrett enthält den Spielbereich, das sogenannte Spielfeld. Es ist in Felder aufgeteilt. Jede Seite des Spielbretts weist einige besondere Eigenschaften auf:

1. Endzonen, in denen die Teams beginnen und Touchdowns erzielt werden
2. Falltüren, durch die der Ball ins Spiel kommt
3. Blockierte Felder, angezeigt durch rote Umrandung
4. Spielstandsanzeige
5. Verspringdiagramm
6. Plätze für Herausforderungskarten – ein Platz für den Herausforderungsstapel (📁), ein Platz für abgelegte Herausforderungskarten (🗑️), und drei für aktive Herausforderungskarten (1, 2, 3)

SPIELÜBERBLICK

Blitz Bowl ist ein schnelles Sportspiel für zwei Spieler. In diesem Spiel übernimmt jeder Spieler die Rolle des Trainers eines Teams, das mit seinem Gegner darum wetteifert, die meisten Punkte zu erhalten, indem es Touchdowns erzielt und Herausforderungen abschließt.

Falls du zu Beginn eines deiner Züge 10 oder mehr Punkte vor dem gegnerischen Team liegst oder du die meisten Punkte hast, wenn alle Herausforderungskarten ausgeteilt wurden, gewinnst du das Spiel!

VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Spiel musst du alle Miniaturen zusammenbauen. Auf den Seiten 32 und 33 findest du eine Anleitung, die dir zeigt, wie du die Cannoneers und die Rampagers zusammenbaust.

Du musst auch die Reservebänke und die Wurfeschablone aus dem Pappbogen lösen.

TEAMKARTEN

Jedes Team bei Blitz Bowl hat eine einzigartige, doppelseitige Teamkarte mit allen Informationen, die du brauchst, um mit dem jeweiligen Team zu spielen. Diese Box enthält ein Zwerger-Team und ein Ork-Team, aber es liegen 23 Teamkarten bei, die es dir ermöglichen, Teams vieler verschiedener Völker zu spielen, von Menschen und Elfen bis hin zu unheilvolleren Wesen wie Skaven und Goblins. Andere Teams gibt es auf Warhammer.com.

Auf der Vorderseite jeder Teamkarte sind die Miniaturen jenes Teams abgebildet, sodass du leicht identifizieren kannst, welche Spieler du brauchst und welche Positionen sie einnehmen. Die meisten Teams haben sechs Spieler, aber einige haben mehr. Wenn es im Team mehrere Spieler mit der gleichen Position gibt (z. B. Feldspieler), sind sie ebenfalls hier abgebildet.



ZWERGER-TEAM		1	7	6	
POSITION	BEWEGUNG	BLÖCKEN	WERFEN	RÜSTUNG	FAHRTKRAFT
FELDSPIELER	4	1	5+	2+	
LÄUFER	6	1	4+	3+	
BLITZER	5	1	4+	2+	
TROLLSLAYER	5	1	6+	4+	
6 e dir besser, auf eine Steinmauer einzuschlagen, als einen Zwerger, wenn die Steinmauer ist wahrscheinlich weicher.					
5 Rasend: Nachdem dieser Spieler eine Decken-Aktion ausgeführt hat, kann er sofort eine kostenlose Blocken-Aktion ausführen.					
4 Offensivespezialist: Wenn dieser Spieler für eine Blocken-Aktion ausführt, kannst du entscheiden, den Wurf zu wiederholen.					
3 Fester Griff: Wenn dieser Spieler im Ballbesitz umgeworfen wird, kannst du wählen, in welches angrenzende Feld der Ball zu werfen, anstatt den WB zu werfen.					

NOTRESERVEN: 4

Auf der Rückseite jeder Teamkarte stehen alle Regeln, die du benötigst, um mit jenem Team zu spielen. Hier gehen wir durch, was die Angaben bedeuten:

1. Teamname
2. Positionen im Team
3. Bewegungs-, Blocken-, Werfen- und Rüstungswert jedes Spielers
4. Sonderfähigkeit jedes Spielers (falls er eine hat)
5. Notreservewert des Teams
6. Beschreibungstext (hat keinen Einfluss auf das Spiel)
7. Anzahl der Spieler, aus denen das Team besteht

DIE GRUNDLAGEN

Sobald du deine beiden Teams aus Miniaturen zusammengebaut hast, empfehlen wir, dass du die sieben Übungskarten der Reihe nach durchspielst. Sie vermitteln dir die Grundlagen von Blitz Bowl und führen dich in die wichtigsten Prinzipien ein. Sobald du diese gemeistert hast, wird der Rest der Regeln mehr Sinn ergeben!

Es ist auch eine gute Idee, dieses Regelbuch mindestens einmal komplett durchzulesen, bevor du dich an dein erstes vollständiges Spiel wagst, damit du dir sicher sein kannst, dass du alles verstehst.

DEIN TEAM VERSTEHEN



Beide Teams in dieser Box – Zwerge und Orks – bestehen aus je sechs Spielern, was der Standard für Blitz-Bowl-Teams ist. Beide Teams haben drei Feldspieler, die gute Allround-Spieler sind, aber keine eigenen Fähigkeiten haben.



Beide Teams haben einen Blitzler in ihrem Kader. Blitzler sind dank ihrer Fähigkeit Offensivspezialist besonders gut darin, gegnerische Spieler zu blocken, denn sie erlaubt ihnen, die Blockwürfel erneut zu werfen, wenn sie eine Blocken-Aktion ausführen. Muss ein gegnerischer Spieler unbedingt zu Fall gebracht werden, ist das der richtige Job für einen Blitzler!



Das Team der Zwerge hat einen Läufer, der schneller ist als der Rest des Teams. Er hat die Aufgabe, im Verlauf des Spiels die alles entscheidenden Touchdowns zu erzielen, und seine Fähigkeit Fester Griff bedeutet, dass er entscheiden kann, wohin der Ball verspringt, sollte er umgeworfen werden.

Im Gegensatz dazu hat das Team der Orks einen Werfer. Die Rolle des Wurfers besteht darin, den Ball aufzusammeln, bevor er ihn einem wartenden Mitspieler zuwirft, damit dieser einen Touchdown erzielen kann. Die Fähigkeit Geschickte Hände des Wurfers bedeutet, dass er den Ball immer aufheben kann, wenn er sich in ein Feld mit dem Ball bewegt, nicht nur während einer Rennen-Aktion.



Jedes Team hat auch einen einzigartigen Spieler in seinen Reihen, der zu seinem jeweiligen Spielstil passt.

Das Team der Zwerge hat einen Trollslayer, der eine kostenlose Blocken-Aktion ausführen kann, nachdem er eine Decken-Aktion ausgeführt hat – ideal, um einen gegnerischen Spieler zu blocken, der meint, er sei außer Reichweite!

Das Team der Orks hat einen Moscha-Blocker. Er mag keine eigene Fähigkeit haben, aber der Moscha-Blocker hat einen Blocken-Wert von 2, was ihm erlaubt, mehr Blockwürfel zu werfen als irgendwer sonst auf dem Spielfeld! Sowohl Zwerge als auch Orks brillieren darin, zuzuschlagen, den Gegner in einen Kampf zu verwickeln und im Anschluss den Ball in die Endzone zu bringen.

Bevor wir ins Spiel einsteigen, ist es wichtig, dich mit einigen Schlüsselkonzepten, Ausdrücken und Prinzipien vertraut zu machen, die du kennen musst. Wenn du diese verstehst, ist es wesentlich leichter, dem Rest der Regeln in diesem Regelbuch zu folgen.

TRAINER

Die echten Personen, die dieses Spiel spielen (das bist du!)

SPIELER

Die Spieler-Modelle aus Kunststoff, aus denen das Team eines Trainers besteht

TEAMKAMERAD

Ein Spieler im selben Team wie ein anderer Spieler wird als dessen Teamkamerad bezeichnet.

GEGNER

Ein Spieler des gegnerischen Teams wird als Gegner oder gegnerischer Spieler bezeichnet.

WERFENTESTS UND RÜSTUNGSTESTS

Wenn ein Trainer einen Werfentest oder Rüstungstest für einen seiner Spieler ausführen soll, wirft er einen W6 und vergleicht das Ergebnis mit dem Werfen- oder Rüstungswert des Spielers. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der entsprechende Wert, gelingt der Test. Ist das Ergebnis niedriger als der entsprechende Wert, misslingt der Test.

Beispiel: Der Läufer der Zwerge muss einen Rüstungstest ausführen und hat einen Rüstungswert von 3+. Der Trainer des Läufers würfelt mit einem W6 und wirft eine 5, was bedeutet, dass der Rüstungstest erfolgreich ist.

Manche Regeln modifizieren das Ergebnis eines Tests – dies passiert, bevor das Ergebnis mit dem entsprechenden Wert verglichen wird. In keinem Fall kann ein Test um mehr als -1/+1 modifiziert werden, selbst wenn mehrere Modifikatoren gelten sollten. In allen Fällen misslingt ein unmodifiziertes Wurfresultat von 1 immer und ein unmodifiziertes Wurfresultat von 6 gelingt immer.

Für einen Spieler mit einem Rüstungswert von „-“ misslingen alle Rüstungstests automatisch – würfle nicht. Ein Spieler mit einem Werfen-Wert von „-“ kann den Ball nicht an sich nehmen und falls er sich in ein Feld mit dem Ball bewegt oder der Ball sich in das Feld mit dem Spieler bewegt, verspringt der Ball aus dem Feld, in dem sich der Spieler befindet (siehe Seite 17).

WIEDERHOLUNGSWÜRFE

Manche Regeln erlauben einem Trainer, einen Wurf zu „wiederholen“. Der Trainer darf den Würfel nehmen, den er gerade geworfen hat, das Ergebnis ignorieren und damit neu würfeln. Hat er mehrere Würfel geworfen, so müssen sie alle neu geworfen werden.

Das Ergebnis eines Wiederholungswurfs muss angewendet werden, selbst wenn es schlechter ist als der erste Wurf. Ein Wiederholungswurf darf nicht mehr als einmal auf denselben Würfelwurf angewendet werden – ein Wiederholungswurf kann nicht wiederholt werden! Außerdem kannst du nicht den Wurf eines anderen Trainers wiederholen, nur deinen eigenen.

BALLBESITZ

Ein Spieler kommt in den folgenden Fällen in Ballbesitz:

- Er bewegt sich während einer Rennen-Aktion in ein Feld mit einem Ball.
- Er ist das Ziel einer erfolgreichen Werfen-Aktion oder einer Ballübergabe.
- Ein Ball verspringt in das Feld, in dem der Spieler sich befindet, und der Spieler ist ungedeckt.
- Durch eine einzigartige Spieler-Sonderfähigkeit oder eine Bonuspielzug-Kartenfähigkeit.

Die Regeln dafür werden später behandelt, aber egal wie ein Spieler in Ballbesitz kommt, platziere den Ball auf dem Base des Modells des Spielers. Sobald das geschehen ist, ist der Spieler in Ballbesitz.



INNERHALB

Falls eine Regel besagt, dass sich etwas „innerhalb“ einer gewissen Anzahl an Feldern um etwas anderes befinden muss (etwa, dass ein Spieler sich innerhalb von 3 Feldern um einen anderen Spieler oder eine Endzone befinden muss), zähle einfach die Felder zwischen den beiden Dingen auf dem kürzesten Weg – auch über andere Spieler hinweg oder durch blockierte Felder.

HERAUSFORDERUNGSKARTEN

Herausforderungskarten haben zwei Seiten; die rote Seite zeigt die Herausforderung, die beide Teams zu erfüllen versuchen, und die blaue Seite zeigt den Bonuspielzug, den ein Team dafür erhält, die Herausforderung erfüllt zu haben. Die Vorderseite jeder Herausforderungskarte enthält:

1. Den Namen der Herausforderung
2. Die Bedingungen, die erfüllt werden müssen, um die Herausforderungskarte zu beanspruchen
3. Die Anzahl Punkte, die die Herausforderungskarte wert ist

Die Rückseite jeder Herausforderungskarte wird Bonuspielzug-Karte genannt und enthält:

1. Den Namen des Bonuspielzugs
2. Wie die Bonuspielzug-Karte eingesetzt werden kann

KARTE VS. REGELBUCH

Manche Karten brechen die Regeln in diesem Regelbuch, zum Beispiel indem ein Werfentest um mehr als -1 oder +1 modifiziert wird. Wann immer eine Karte den Regeln in diesem Buch widerspricht, hat die Karte Vorrang.

KANN VS. KANN NICHT

Falls zwei oder mehr Regeln in Konflikt geraten und eine von ihnen „kann nicht“ enthält, hat jene Regel Vorrang. Wenn zum Beispiel ein Spieler eine Regel hat, die besagt, dass seine Blocken-Aktionen nicht unterstützt werden können, hätte eine Bonuspielzug-Karte, die besagt, dass die Blockenaktionen deiner Spieler unterstützt werden, keinen Effekt auf jenen Spieler.



DIE HAND EINES TRAINERS

Wenn Herausforderungskarten beansprucht werden, legt der Trainer sie zur Seite oder hält sie in der Hand. Die Regeln bezeichnen diese Karten als die „Hand“ des Trainers. Die Bonusspielzug-Seite der Karten in der Hand eines Trainers sollte vor dem Gegner geheim gehalten werden.

UNTERBRECHEN

Einige Fähigkeiten oder Bonusspielzüge erlauben einem Trainer oder einem bestimmten Spieler, die gegenwärtige Aktion zu unterbrechen und einen Effekt anzuwenden. Diese werden als Unterbrechen-Effekte bezeichnet. Wenn eine Regel einem Trainer zu unterbrechen erlaubt, wird der gegenwärtige Aktionsschritt angehalten und der Unterbrechen-Effekt angewendet. Sobald der Unterbrechen-Effekt angewendet wurde, wird der gegenwärtige Aktionsschritt von da fortgeführt, wo er angehalten wurde, und das Spiel geht weiter. Ein Unterbrechen-Effekt kann nicht während eines anderen Unterbrechen-Effekts gespielt werden – du kannst ein Unterbrechen nicht unterbrechen!

SPIELERSTATUS

Während eines Blitz-Bowl-Spiels können Spieler ungedeckt, gedeckt, am Boden oder auf der Reservebank sein. Die verschiedenen Status werden im Folgenden erklärt:

Ungedechte Spieler – Ein Spieler, der steht, und nicht an einen oder mehrere stehende gegnerische Spieler angrenzt, ist ungedeckt. Jedes der acht Felder um ein Feld herum gelten als daran angrenzend.

Gedechte Spieler – Ein Spieler, der steht und der an einen gegnerischen Spieler angrenzt, der nicht am Boden ist, gilt als gedeckt. Spieler können zugleich von mehreren gegnerischen Spielern gedeckt werden oder diese decken. Gedeckt zu sein hat verschiedene Auswirkungen, die später erklärt werden.



Dieser Feldspieler der Zwerge grenzt nicht an gegnerische Spieler an, also ist er ungedeckt.



Dieser Läufer der Zwerge grenzt an den Blitzler der Orks an. Daher decken beide Spieler einander und gelten als gedeckt.



Am Boden – Ein Spieler, der auf dem Boden liegt, ist am Boden. Ein Spieler am Boden kann andere Spieler nicht decken, nicht gedeckt werden und gilt im Grunde nicht als aktiver Teilnehmer am Spiel. Zum Beispiel kann er nicht benutzt werden, um Herausforderungskarten zu beanspruchen, und er beeinflusst nicht die Platzierung von Spielern, die auf das Spielfeld zurückkehren (siehe Seite 19). Ist ein Spieler in Ballbesitz, wenn er zu Boden geht, verspringt der Ball sofort vom Feld jenes Spielers aus.



Dieser Feldspieler der Zwerge wurde umgeworfen und wurde daher hingelegt. Er gilt als am Boden.

In Reserve – Manchmal wird ein Spieler auf die Reservebank seines Teams gestellt – er ist in Reserve und wartet darauf, wieder auf das Spielfeld zurückkehren zu können.



Dieser Feldspieler der Orks befindet sich auf der Reservebank seines Teams. Er ist in Reserve.

PUNKTE ERHALTEN

Teams erhalten während eines Blitz-Bowl-Spiels Punkte, indem sie Touchdowns erzielen und Herausforderungskarten beanspruchen. Die Punkte eines Teams werden durch die Position seines Spielstandsmarkers auf der Spielstandsanzeige festgehalten. Sobald ein Team 10 Punkte erreicht, wird die Münze des Teams auf das Feld +10 gelegt und sein Spielstandsmarker zurück auf die 0 gestellt. Das Gleiche passiert, wenn ein Team 20 oder 30 Punkte erreicht.

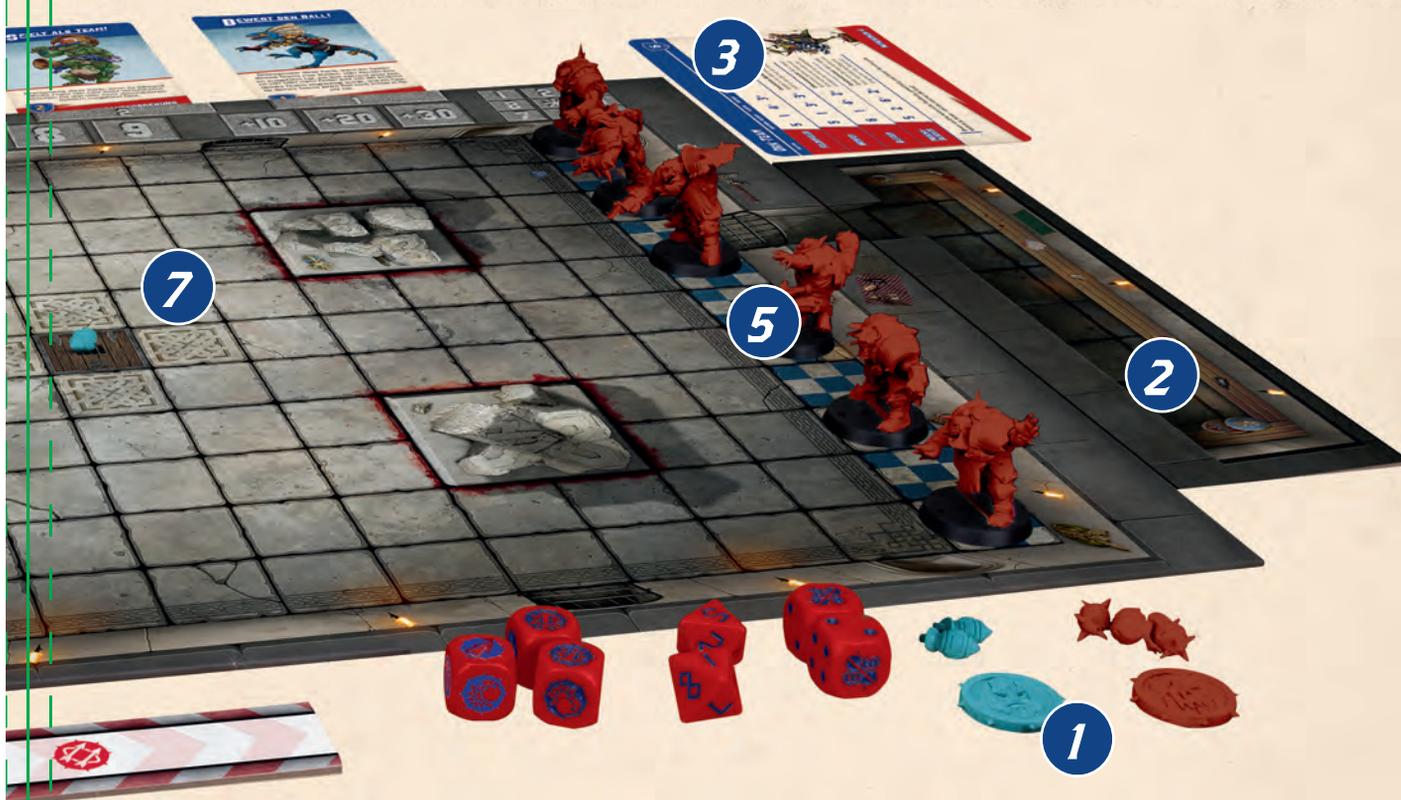


Dieses Team hat 17 Punkte. Sein Spielstandsmarker liegt auf dem Feld mit der 7 und seine Münze auf dem Feld +10.

5. Der Trainer, der den Münzwurf verloren hat, stellt sein Team in seiner Endzone auf, und dann tut der andere Trainer das Gleiche. Beim Aufstellen des Teams kann der Trainer wählen, auf welchen Feldern seine Spieler aufgestellt werden. Ein Feld kann nicht mit mehr als einem Spieler besetzt sein.
6. Jeder Trainer stellt dann seinen Spielstandsmarker auf das Feld „0“ der Spielstandsanzeige und legt seine Teammünze neben das Spielbrett.

7. Legt abschließend einen Ball auf die Falltür. Falls ihr ein Spielfeld mit mehreren Falltüren verwendet, ermittelt zufällig, auf welche Falltür der Ball gelegt wird.

Wichtig: Wenn der Ball während des Spielaufbaus platziert wird, wird nicht gewürfelt, um zu bestimmen, ob der Ball verspringt (siehe Seite 17). Außerdem sind Farbe und Form des Balls unerheblich; der Ball gehört keinem der Teams.



Ein Blitz-Bowl-Spiel geht über eine variable Anzahl von Spielzügen. Der Trainer, der sein Team zuerst aufgestellt hat (Trainer A) macht den ersten Zug, gefolgt von dem anderen Trainer (Trainer B). Die Trainer wechseln sich mit ihren Spielzügen ab, einer nach dem anderen, bis das Spiel endet (siehe Seite 22). In jedem seiner Spielzüge geht ein Trainer die folgende Spielabfolge durch:

SPIELABFOLGE	
ZUG VON TRAINER A	ZUG VON TRAINER B
1 <i>SEQUENZ VOR DEM ZUG*</i> A. Herausforderungskarten nachfüllen B. Kein Ball im Spiel C. Notreserven	1 <i>SEQUENZ VOR DEM ZUG*</i> A. Herausforderungskarten nachfüllen B. Kein Ball im Spiel C. Notreserven
2 <i>SPIELERAKTION 1</i> <ul style="list-style-type: none"> Herausforderungskarte beanspruchen** 	2 <i>SPIELERAKTION 1</i> <ul style="list-style-type: none"> Herausforderungskarte beanspruchen
3 <i>SPIELERAKTION 2</i> <ul style="list-style-type: none"> Herausforderungskarte beanspruchen** 	3 <i>SPIELERAKTION 2</i> <ul style="list-style-type: none"> Herausforderungskarte beanspruchen
4 <i>SPIELERAKTION 3</i> <ul style="list-style-type: none"> Herausforderungskarte beanspruchen** 	4 <i>SPIELERAKTION 3</i> <ul style="list-style-type: none"> Herausforderungskarte beanspruchen
WICHTIG	
* Im ersten Zug jedes Trainers wird die Sequenz vor dem Zug übersprungen.	** Trainer A kann während seines ersten Zugs keine Herausforderungskarten beanspruchen.

Ein Trainer geht zuerst die Sequenz vor dem Zug durch – er füllt Herausforderungskarten nach (siehe Herausforderungskarten, Seite 21), überprüft, ob ein neuer Ball ins Spiel kommt (siehe Kein Ball im Spiel, Seite 20) und prüft, ob es Notreserven gibt (siehe Notreserven, Seite 19). Dann führt er drei Spieleraktionen aus, eine nach der anderen (siehe Aktionen, Seite 15).

Dann macht der andere Trainer seinen Zug und beide wechseln sich auf diese Weise ab, indem sie einen Zug nach dem anderen ausführen, bis das Spiel endet.



AKTIONEN

In seinem Zug kann ein Trainer drei Spieleraktionen ausführen und diese nach Belieben zwischen den Spielern seines Teams aufteilen. Ein Spieler kann sogar mehr als eine Aktion in einem Zug ausführen, aber die gleiche Aktion nicht mehr als einmal.

Beispielsweise setzt der Trainer der Orks seine erste Aktion ein, um mit seinem Blitzer zu rennen. Er könnte mit dem Blitzer in diesem Zug keine weitere Rennen-Aktion ausführen.

Aber der Blitzer könnte eine andere Aktion ausführen, etwa eine Decken-Aktion oder eine Blocken-Aktion. Der Trainer der Orks könnte Rennen-Aktionen mit anderen Spielern seines Teams ausführen, solange kein Spieler die gleiche Aktion mehr als einmal ausführt.

Die Aktionen, die ein Spieler ausführen kann, hängen von seinem aktuellen Status ab, gemäß der folgenden Tabelle:

UNGEDECKTE SPIELER	GEDECKTE SPIELER	SPIELER AM BODEN	SPIELER IN RESERVE
Rennen-Aktion	Blocken-Aktion	Aufstehen-Aktion	Reserve-Aktion
Decken-Aktion	Ausweichen-Aktion		
Werfen-Aktion			

KOSTENLOSE AKTIONEN

Manche Spielerfähigkeiten und Bonusspielzüge erlauben einem Spieler, eine kostenlose Aktion auszuführen. Dies wird abgehandelt wie eine normale Aktion, wobei die oben aufgeführten Regeln gelten (z. B. kann ein Spieler nicht die gleiche Aktion mehr als einmal in einem Zug ausführen), zählt aber nicht gegen die drei Spieleraktionen, die ein Trainer in seinem Zug ausführen darf. Kostenlose Aktionen müssen ausgeführt werden, wenn sie gewährt werden, und können nicht für später im Zug oder im Spiel aufgespart werden. Außerdem werden kostenlose Aktionen von einem Schritt „Herausforderungskarte beanspruchen“ begleitet, sodass Trainer die Chance haben, eine Herausforderungskarte zu beanspruchen, wie bei einer Spieleraktion.

Zum Beispiel führt während der dritten Spieleraktion des Trainers der Zwerge sein Trollslayer eine Decken-Aktion aus und bewegt sich angrenzend zum Werfer des Trainers der Orks. Wegen der Fähigkeit Rasend des Trollslayers führt er nach der Decken-Aktion eine Blocken-Aktion aus, was er tun kann, obwohl der Trainer der Zwerge in seinem Zug bereits drei Spieleraktionen ausgeführt hat, da die Blocken-Aktion eine kostenlose Aktion ist. Sollte diese kostenlose Blocken-Aktion dazu führen, dass der Trollslayer die Kriterien einer Herausforderungskarte erfüllt, könnte der Trainer der Zwerge sie beanspruchen.



RENNEN-AKTION

Wenn ein Trainer einen Spieler für eine Rennen-Aktion auswählt, kann er einen seiner ungedeckten Spieler wählen und ihn eine Anzahl Felder bis zu seinem Bewegungswert weit bewegen. Eine Bewegung kann in jedes angrenzende Feld ausgeführt werden, das nicht von einem anderen Spieler besetzt (stehend oder am Boden) oder blockiert ist (siehe Seite 5). Spieler können sich nicht vom Spielfeld bewegen. Außerdem kann ein Spieler sich bei einer Rennen-Aktion nicht an einen ungedeckten oder gedeckten Gegner angrenzend bewegen, aber er kann sich angrenzend an gegnerische Spieler am Boden bewegen. Falltüren behindern die Bewegung nicht; aber sie sind ziemlich gefährlich, da sie jedes Mal aufschlagen, wenn ein Ball ins Spiel kommt, und viele Spieler sind schon darin verschwunden – du wurdest gewarnt!



Hier sprintet der Ork-Blitzer über das Spielfeld und bewegt sich mit einer Rennen-Aktion 6 Felder weit. Während seiner Rennen-Aktion darf sich der Ork-Blitzer nicht in ein Feld bewegen, das an einen der Feldspieler der Zwerge angrenzt.

ZUFÄLLIGER BEWEGUNGSWERT

Falls der Bewegungswert eines Spielers auf seiner Teamkarte als W6 angegeben ist, wirf jedes Mal, wenn jener Spieler eine Rennen-Aktion ausführt, einen sechs-seitigen Würfel. Das Wurfresultat gibt an, wie weit sich jener Spieler mit jener Rennen-Aktion bewegen kann.

DEN BALL AUFNEHMEN

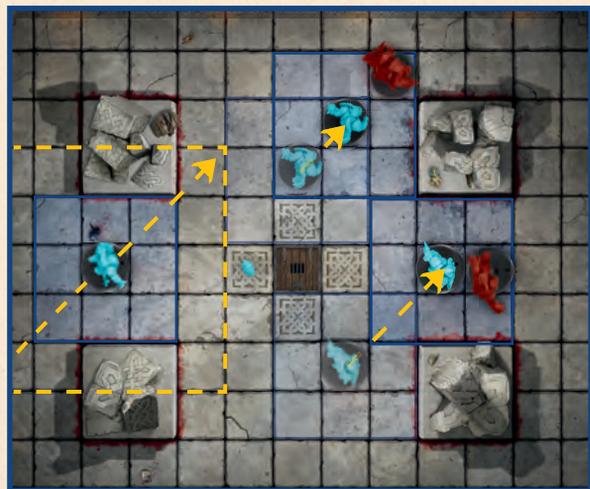
Ein Spieler, der eine Rennen-Aktion ausführt und sich in ein Feld mit einem Ball bewegt, nimmt jenen Ball automatisch in Besitz. Falls sich ein Spieler auf irgendeine andere Weise auf den Ball bewegt – zum Beispiel wenn er eine Decken- oder Ausweichen-Aktion ausführt oder wenn er von einem Gegner geschubst wird –, verspringt der Ball stattdessen (siehe Seite 17).

Ein Spieler, der bereits in Ballbesitz ist, kann keinen weiteren Ball aufnehmen. Sollte ein Spieler in Ballbesitz sich auf einen weiteren Ball bewegen oder sollte ein weiterer Ball in das von ihm besetzte Feld verspringen, verspringt der andere Ball sofort aus seinem Feld.

Wenn ein Spieler einen Ball aufnimmt, wird dieser auf dem Base des Spielers platziert, um anzuzeigen, dass der Spieler in Ballbesitz ist. Wenn sich ein Spieler, der in Ballbesitz ist, bewegt, bewegt sich der Ball mit ihm.

DECKEN-AKTION

Ein ungedeckter Spieler kann eine Decken-Aktion ausführen. Wenn ein Spieler eine Decken-Aktion ausführt, kann er sich bis zu zwei Felder weit bewegen wie unter der Rennen-Aktion beschrieben; aber wenn ein Spieler eine Decken-Aktion ausführt, muss er diese Bewegung beenden, indem er einen gegnerischen Spieler deckt. Ein Spieler, der eine Decken-Aktion ausführt, kann sich angrenzend zu ungedeckten oder gedeckten gegnerischen Spielern bewegen, muss seine Bewegung aber beenden, sobald er das tut.



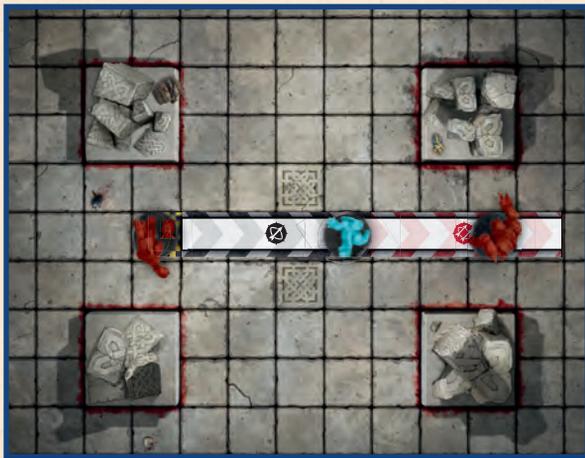
Der Blitzler der Zwerge führt eine Decken-Aktion aus. Er bewegt sich zwei Felder weit neben den Werfer der Orks.

Der Feldspieler der Zwerge führt auch eine Decken-Aktion aus. Er bewegt sich ein Feld weit und beendet die Bewegung sofort, weil er jetzt an den Blitzler der Orks angrenzt.

Der Läufer der Zwerge kann keine Decken-Aktion ausführen, weil er die Bewegung nicht angrenzend an einen gegnerischen Spieler beenden kann, um diesen zu decken.

WERFEN-AKTION

Ein ungedeckter Spieler, der in Ballbesitz ist, kann eine Werfen-Aktion ausführen und den Ball einem anderen Spieler seines Teams zuwerfen. Um eine Werfen-Aktion auszuführen, wähle einen Teamkameraden, der sich in Reichweite befindet. Um zu bestimmen, ob ein Spieler in Reichweite ist, wird die Wurfeschablone mit dem konkaven Ende an den Basierand des werfenden Spielers angelegt wie unten zu sehen; ein Spieler ist in Reichweite, wenn ein Teil der Wurfeschablone die Mitte des Feldes erreichen kann; ist der Teamkamerad im schwarzen Bereich, handelt es sich um einen Kurzen Wurf , ist er hingegen im roten Bereich, ist es ein Langer Wurf . Eine Werfen-Aktion kann auch dann ausgeführt werden, wenn die Wurfeschablone Hindernisse berührt – sie verhindern nicht, dass ein Spieler einem Teamkameraden den Ball zuwirft. Ein Spieler kann den Ball nicht einem Teamkameraden am Boden zuwerfen.



Die Wurfeschablone wird an das Base des Spielers angelegt. Der grau schattierte Bereich ist die kurze Reichweite, der rot schattierte Bereich ist die lange Reichweite.

Um zu bestimmen, ob die Werfen-Aktion erfolgreich ist, führe einen Werfentest (siehe Seite 8) für den werfenden Spieler aus, wobei du 1 vom Ergebnis abziehst, falls mindestens einer der folgenden Modifikatoren zutrifft:

- **Langer Wurf:** das Zentrum des Zielfelds befindet sich in der Hälfte der Wurfeschablone, die mit „Langer Wurf“ markiert ist
- **Versperrter Wurf:** der Teamkamerad ist gedeckt oder ein Teil der Wurfeschablone berührt zwischen dem Werfenden und dem Zielspieler ein blockiertes Feld oder ein Feld, das von einem ungedeckten Gegner besetzt ist.

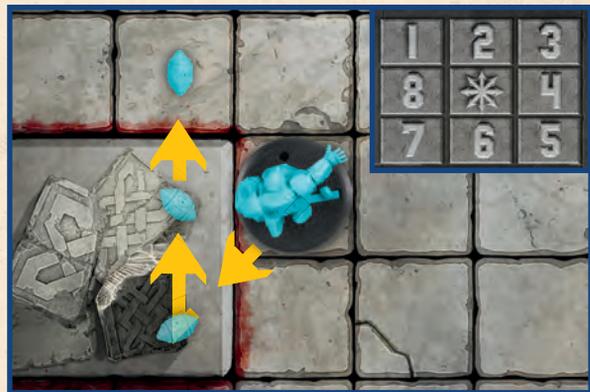
Wichtig: Denke daran, dass ein Werfentest nie um mehr als -1/+1 modifiziert werden kann.

Wenn der Test gelingt, nimmt der Zielspieler den Ball in Besitz. Wenn der Test misslingt, verspringt der Ball vom Feld des Zielspielers aus wie im Folgenden beschrieben.

VERSPRINGENDER BALL

Wenn der Ball verspringt, bewegt er sich in ein angrenzendes Feld. Wirf einen W8 und schau auf dem Verspringdiagramm auf dem Spielbrett nach, in welchem Feld er platziert wird. Was als Nächstes passiert, hängt von dem Feld ab, in dem der Ball platziert wird.

- Verspringt ein Ball in ein leeres Feld, bleibt er in jenem Feld und es passiert nichts weiter.
- Verspringt ein Ball in ein Feld mit einem ungedeckten Spieler, nimmt jener Spieler den Ball in Besitz.
- Verspringt ein Ball in ein Feld mit einem gedeckten Spieler oder einem Spieler am Boden, verspringt er von diesem neuen Feld sofort erneut.
- Verspringt ein Ball in ein blockiertes Feld oder vom Spielfeld, verspringt der Ball nicht in jene Richtung. Gehe stattdessen im Verspringdiagramm im Uhrzeigersinn (von 1-8) weiter, bis du ein Ergebnis erreichst, durch das der Ball in ein nicht blockiertes Feld auf dem Spielfeld verspringt. Verwende stattdessen jenes Ergebnis.



Hier verspringt ein Ball vom Läufer der Zwerge aus. Auf dem Verspringdiagramm wird eine 7 gewürfelt, aber dadurch würde der Ball in ein blockiertes Feld verspringen. Wenn man im Uhrzeigersinn auf dem Verspringdiagramm weitergeht, ist das nächste Feld, in das der Ball platziert werden kann, die 1 (da auch die 8 in ein blockiertes Feld führt), und so wird der Ball dort platziert.

PATZER

Wenn das Ergebnis des Werfentests eine 1 ist (vor oder nach Modifikatoren), misslingt der Wurf und der Ball verspringt vom Feld des Werfenden aus anstatt vom Feld des Zielspielers aus.

BALLÜBERGABE

Falls sich der Zielspieler angrenzend zu dem Werfenden befindet, übernimmt er automatisch den Ball – ein Werfentest ist nicht nötig. Dies wird als Ballübergabe bezeichnet.

BLOCKEN-AKTION

Wenn ein Spieler eine Blocken-Aktion ausführt, wählt sein Trainer einen angrenzenden gegnerischen Spieler, den er deckt, als Ziel und wirft eine Anzahl Blockwürfel, die dem Blockenwert des blockenden Spielers entspricht. Das Ergebnis wird dann abgehandelt, je nachdem, welches Symbol gewürfelt wurde. Falls mit mehr als einem Blockwürfel gewürfelt wurde, wählt der Trainer des die Blocken-Aktion ausführenden Spielers eines der gewürfelten Symbole aus, das angewendet wird.

Unten siehst du, welche Symbole es auf den Blockwürfeln gibt und was sie bedeuten:

BLOCKWÜRFEL-ERGEBNISSE



Umgeworfen: Das Ziel wird umgeworfen. Wenn ein Spieler umgeworfen wird, wird er am Boden liegend in dem Feld platziert, in dem er sich befindet. War er in Ballbesitz, verspringt der Ball sofort. Dann muss sein Trainer einen Rüstungstest für den Spieler ausführen. Ist dieser erfolgreich, passiert nichts weiter, aber wenn er misslingt, wird der Spieler verletzt.



Rumms! Das Ziel wird umgeworfen (siehe Umgeworfen). Ziehe außerdem 1 vom Ergebnis des Rüstungstests ab, wenn dieser ausgeführt wird, bis zu einem Minimum von 1.



Schubsen: Wenn möglich, wird das Ziel in direkter Linie ein Feld weit vom blockenden Spieler weggeschubst und der blockende Spieler darf sich entscheiden, eine Nachrücken-Bewegung in das Feld auszuführen, das das Ziel verlassen hat. Ist es nicht möglich, den geblockten Spieler in direkter Linie vom die Blocken-Aktion ausführenden Spieler wegzuschubsen, weil dies das Ziel in ein besetztes oder blockiertes Feld oder vom Spielfeld bewegen würde, wird das Ziel stattdessen umgeworfen (siehe Umgeworfen).



Tackle: Das Ziel wird umgeworfen (siehe Umgeworfen). Außerdem darf der blockende Spieler in diesem Zug keine weiteren Aktionen (auch keine kostenlosen Aktionen) ausführen.



Daneben: Dem Ziel passiert nichts. Außerdem darf der blockende Spieler in diesem Zug keine weiteren Aktionen (auch keine kostenlosen Aktionen) ausführen.



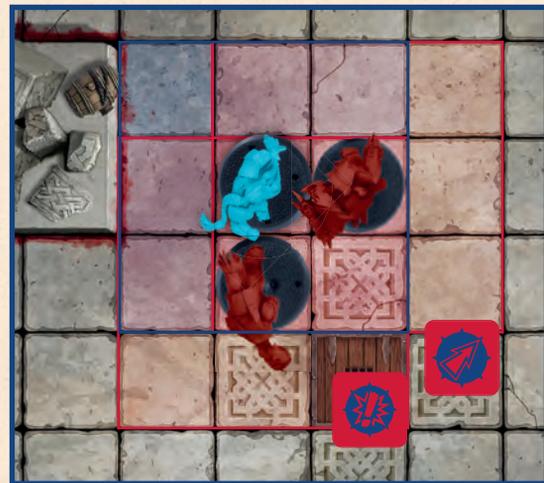
Der Trainer der Zwerge hat mit dem Blockwürfel ein Schubsen-Ergebnis gewürfelt. Der Feldspieler der Orks wird in direkter Linie ein Feld vom Blockenden wegbewegt.

VERLETZTE SPIELER

Wenn ein Spieler verletzt ist, wird er vom Spielfeld entfernt und auf der Reservebank seines Teams platziert. Er ist jetzt ein Spieler in Reserve.

BLOCKEN-AKTION UNTERSTÜTZEN

Wenn das Ziel einer Blocken-Aktion außerdem durch einen oder mehrere Teamkameraden des blockenden Spielers gedeckt wird, gilt die Blocken-Aktion als unterstützt. Das bedeutet, dass der Trainer des blockenden Spielers einen Blockwürfel zusätzlich zu der dem Blockenwert des Spielers entsprechenden Anzahl wirft und das Ergebnis aussucht, das angewendet wird.



Der Blitzler der Orks führt eine Blocken-Aktion gegen den Feldspieler der Zwerge aus. Da der Feldspieler der Zwerge auch durch den Werfer der Orks gedeckt wird, gilt die Blocken-Aktion als unterstützt. Der Trainer der Orks wirft zwei Blockwürfel – einen für den Blockwert des Blitzlers und einen, weil die Blocken-Aktion unterstützt wird.

AUSWEICHEN-AKTION

Ein gedeckter Spieler kann eine Ausweichen-Aktion ausführen. Ein Spieler, der eine Ausweichen-Aktion ausführt, kann sich 1 Feld weit bewegen, muss seine Bewegung aber so beenden, dass er ungedeckt ist. Wenn ein Spieler sich während einer Ausweichen-Aktion auf den Ball bewegt, verspringt der Ball.

AUFSTEHEN-AKTION

Ein Spieler am Boden kann nur die Aktion Aufstehen ausführen. Wenn ein Spieler diese Aktion ausführt, wird er in dem Feld, das er besetzt, hingestellt.

RESERVE-AKTION

Wenn ein Spieler diese Aktion ausführt, entferne ihn von der Reservebank seines Teams und stelle ihn in einem beliebigen Feld in der Endzone seines Teams auf. Er kann dabei nicht angrenzend an einen Gegner oder in einem Feld mit einem Ball aufgestellt werden, solange es eine andere Option gibt. In dem seltenen Fall, dass ein Spieler, der eine Reserve-Aktion ausführt, in einem Feld platziert werden muss, das einen Ball enthält, verspringt der Ball sofort. Falls jedes Feld in der Endzone eines Teams von Spielern besetzt ist, können Spieler des Teams in Reserve keine Reserve-Aktionen ausführen.

Wenn ein Spieler eine Reserve-Aktion ausführt und bereits eine andere Art von Aktion im selben Zug ausgeführt hat, um einen Touchdown zu erzielen, darf er die gleiche Aktion noch einmal ausführen, solange das Team noch Aktionen übrig hat. Das liegt daran, dass er zwar dieselbe Miniatur und derselbe Spieler, aber technisch gesehen eine neue Version jenes Spielers ist, da der andere bereits fort ist, um einen Vertrag für die großen Ligen zu unterschreiben!

Beispiel: Während des Zugs des Trainers der Zwerge führt er als erste Aktion mit dem Läufer eine Rennen-Aktion aus, um einen Touchdown zu erzielen. Der Läufer wird dann als Spieler in Reserve auf die Reservebank gestellt. Der Trainer der Zwerge entscheidet sich dann, mit dem Läufer eine Reserve-Aktion auszuführen. Als dritte Aktion will der Trainer der Zwerge mit dem Läufer eine Rennen-Aktion ausführen, was er tun darf.

NOTRESERVEN

Während des Notreserven-Schritts der Sequenz vor dem Zug eines Trainers kann dieser, falls die Anzahl von Spielern in Reserve gleich dem oder höher als der Notreservewert seines Teams (siehe seine Teamkarte) ist, sofort eine kostenlose Reserve-Aktion ausführen.



TOUCHDOWNS ERZIELEN

Touchdowns sind wichtig bei Blitz Bowl, denn durch sie erregen die Spieler Aufmerksamkeit, um sich einen Platz in den oberen Ligen zu sichern!

Überprüfe, nachdem ein Spieler eine Aktion abgeschlossen hat, aber bevor du eine Herausforderungskarte beanspruchst, ob ein Touchdown erzielt wurde. Um einen Touchdown zu erzielen, muss ein Spieler deines Teams am Ende einer Aktion, die während deines Zugs ausgeführt wurde, die folgenden drei Kriterien erfüllen:

- Er muss sich in einem Feld der Endzone des gegnerischen Teams befinden.
- Er muss in Ballbesitz sein.
- Er muss ungedeckt sein.

Wenn ein Spieler einen Touchdown erzielt, wird der Ball, den der Spieler in Besitz hat, aus dem Spiel entfernt, und das Team jenes Spielers erhält 4 Punkte. Außerdem wird der Spieler, der den Touchdown erzielt hat, sofort aus der Arena geschleppt – zweifellos, um einen lukrativen Vertrag zu unterschreiben und sich dem Kader eines Blood-Bowl-Profitteams anzuschließen – und wird auf die Reservebank seines Teams gestellt. Er ist jetzt ein Spieler in Reserve.

Einen Touchdown zu erzielen hindert einen Trainer nicht daran, seinen Zug abzuschließen, indem er übrige Spieleraktionen ausführt. Auch wenn sich kein Ball auf dem Spielfeld befindet, ist das eine fantastische Gelegenheit, Spieler neu zu positionieren oder einen Block anzusetzen!

KEIN BALL IM SPIEL

Befindet sich im Schritt „Kein Ball im Spiel“ der Sequenz vor dem Zug eines Trainers kein Ball im Spiel, kommt ein neuer Ball ins Spiel (siehe Neuer Ball!).

NEUER BALL!

Wenn ein neuer Ball ins Spiel kommt, gelangt er durch eine Falltür aufs Spielfeld. Gibt es nur eine Falltür auf dem Spielfeld, kommt er automatisch aus dieser. Befinden sich mehrere Falltüren auf dem Spielfeld, ermittelt zufällig, aus welcher der Ball kommt.

Steht ein Spieler auf der Falltür, durch die ein neuer Ball aufs Spielfeld gelangt, wird der Spieler sofort verletzt, und falls er in Ballbesitz war, verschwindet jener Ball mit ihm durch die Falltür und wird aus dem Spiel entfernt. Befindet sich ein anderer Ball auf der Falltür, aus der ein Ball kommt, entferne ihn aus dem Spiel.

Lege schließlich einen neuen Ball auf das Feld der Falltür, aus der der neue Ball aufs Spielfeld gelangt ist. Dann verspringt jener Ball sofort.

MEHRERE BÄLLE IM SPIEL

Wenn sich zeitgleich mehr als ein Ball im Spiel befindet, kann sich nur ein Ball im gleichen Feld befinden und jeder Spieler kann nicht mehr als einen Ball in seinem Besitz haben. Falls sich ein Spieler, der in Ballbesitz ist, in ein Feld mit einem anderen Ball bewegt, verspringt jener Ball sofort. Falls ein Ball in ein Feld mit einem anderen Ball oder einem Spieler in Ballbesitz verspringt, verspringt jener Ball erneut.



HERAUSFORDERUNGSKARTEN

Herausforderungskarten stellen Ziele dar, die beide Teams erreichen können, um Punkte zu erhalten und die Bonusspielzüge auf der anderen Seite zu beanspruchen. Im ersten Zug von Spieler A werden keine Herausforderungskarten benutzt und die Schritte „Herausforderungskarte beanspruchen“ und „Herausforderungskarten nachfüllen“ werden übersprungen. Zu jedem anderen Zeitpunkt, inklusive des ersten Zugs von Spieler B, sind die drei Herausforderungskarten auf den mit 1-3 markierten Plätzen aktiv und können während des Zugs eines Trainers beansprucht werden. Die oberste Karte des Herausforderungsstapels ist nicht aktiv, obwohl sie für beide Trainer sichtbar ist – auf diese Weise können sie immer die Karte sehen, die im nächsten Zug aktiv wird.

Beachte, dass die Trainer sich die Rückseiten der Herausforderungskarten nicht ansehen dürfen, bis sie diese auf der Hand haben.

HERAUSFORDERUNGSKARTEN BEANSPRUCHEN

Während seines Zugs kann ein Trainer in jedem Schritt „Herausforderungskarte beanspruchen“ eine aktive Herausforderungskarte beanspruchen, nachdem er mit einem Spieler eine Aktion (auch eine kostenlose Aktion) ausgeführt hat, vorausgesetzt, alle auf der Herausforderungskarte aufgeführten Bedingungen wurden erfüllt. Falls die Bedingungen mehr als einer Herausforderungskarte gleichzeitig erfüllt werden, kann der Trainer in diesem Schritt nur eine davon beanspruchen. Will er später während des Zugs eine weitere beanspruchen, müssen die Bedingungen jener Karte erneut erfüllt werden, damit sie beansprucht werden kann.

Beispiel: Der Trainer der Orks hat mit seinem Blitzler eine Blocken-Aktion gegen den Feldspieler der Zwerge in Ballbesitz ausgeführt. Als Folge der Blocken-Aktion wird der Feldspieler der Zwerge umgeworfen, sodass der Ball verspringt, und der Feldspieler wird verletzt, nachdem sein Rüstungswurf misslungen ist. Der Trainer der Orks erfüllt die Bedingungen von zwei Herausforderungskarten, Mach den Ball frei! (da ein gegnerischer Spieler nicht länger in Ballbesitz ist) und Brich ein paar Knochen! (da ein gegnerischer Spieler verletzt wurde). Der Trainer der Orks muss sich entscheiden, welche der beiden Herausforderungskarten er beanspruchen will, aber er kann nicht beide während des gleichen Schritts beanspruchen.

Wenn ein Trainer eine Herausforderungskarte beansprucht, wird deren Punktwert sofort zu den Punkten des Teams addiert und der Trainer nimmt die Karte auf die Hand. Falls ein Trainer am Ende seines Zugs mehr als drei Bonusspielzug-Karten auf der Hand hat (ausgespielte Karten, die vor ihm liegen, nicht mitgezählt), muss er Karten von seiner Hand abwerfen, bis er nur noch drei auf der Hand hat.

ABRÄUMEN

Wenn ein Trainer alle drei aktiven Herausforderungskarten in einem Zug beansprucht hat, hat er abgeräumt und sein Team erhält 2 Bonuspunkte. Die Menge tobt!

HERAUSFORDERUNGSKARTEN NACHFÜLLEN

Im Zug jedes Trainers werden während der Sequenz vor dem Zug die aktiven Herausforderungskarten nachgefüllt. Zieht einfach neue Herausforderungskarten vom Herausforderungskartenstapel, um die freien Felder für Herausforderungskarten aufzufüllen.

Liegen noch alle drei aktiven Herausforderungskarten aus, muss der Trainer, der am Zug ist, eine jener Karten wählen, sie ablegen und durch die oberste Karte des Herausforderungskartenstapels ersetzen. Dies geschieht nicht während des ersten Zugs eines Trainers.

HERAUSFORDERUNGSKARTEN ABLEGEN

Wenn eine Herausforderungskarte abgelegt wird, wird sie auf den dafür vorgesehenen Platz am Rand des Spielbretts (markiert mit ) abgelegt, sodass die Bonusspielzug-Seite sichtbar ist.



BONUS- SPIELZÜGE

Die Rückseite jeder Herausforderungskarte zeigt einen Bonuspielzug. Diese besonderen Verstärkungen kann der Trainer einsetzen, um im Spiel einen Vorteil zu erhalten. Jede Karte gibt an, wann sie ausgespielt werden kann und welchen Effekt sie hat. Ein Trainer kann während seines Zugs eine beliebige Anzahl an Bonuspielzügen von seiner Hand ausspielen, solange er die Bedingungen erfüllt, um die Karten zu spielen. Sobald ein Bonuspielzug gespielt wurde, wird er in den Herausforderungskarten-Ablagestapel ablegt (sofern der Kartentext nichts anderes besagt).

Die einzige Einschränkung ist, dass ein Trainer im selben Zug dieselbe Art Bonuspielzug nicht mehrfach ausspielen kann; ein Trainer könnte beispielsweise in seinem Zug nicht zwei Großes-Talent-Karten ausspielen.

Wichtig zu wissen ist, dass Herausforderungskarten des gleichen Typs nicht immer den gleichen Bonuspielzug auf der Rückseite haben – oft unterscheiden sie sich. Daher solltest du deine Bonuspielzüge vor deinem Gegenspieler geheim halten.



DAS SPIEL GEWINNEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Blitz-Bowl-Spiel zu gewinnen – durch einen Sudden-Death-Sieg oder einen Punktesieg.

SUDDEN-DEATH-SIEG

Falls zu Beginn des Zuges eines Trainers, ehe die Sequenz vor dem Zug beginnt, sein Team 10 oder mehr Punkte Vorsprung vor dem gegnerischen Team hat, endet das Spiel sofort und jener Trainer gewinnt das Spiel durch einen Sudden-Death-Sieg.

Beispiel: Zu Beginn des Zugs des Trainers der Zwerge hat das Zwerge-Team 23 Punkte, das Ork-Team 12. Folglich endet das Spiel sofort und das Team der Zwerge erringt einen Sudden-Death-Sieg!

PUNKTESIEG

Sobald die letzte Herausforderungskarte ausgelegt wurde und aktiv geworden ist, hat jedes Team noch einen Zug. Danach endet das Spiel und das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel durch einen Punktesieg. Im Falle eines Gleichstands endet das Spiel unentschieden!

Beispiel: Zu Beginn des Zugs des Trainers der Zwerge legt er die letzte Herausforderungskarte aus, die aktiv wird. Das bedeutet, dass der Trainer der Zwerge seinen letzten Zug macht, bevor der Trainer der Orks seinen letzten Zug macht. Das Spiel endet und der Trainer der Zwerge hat 25 Punkte, der Trainer der Orks 26 – der Trainer der Orks erringt einen überaus knappen Punktesieg!

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Sobald beide Trainer mit den Regeln von Blitz Bowl vertraut sind und ein paar Partien hinter sich haben, könnt ihr eure Spiele um die hier präsentierten Regeln erweitern. Sie führen Zufallsereigniskarten sowie zusätzliche Aktionen und Teams in eure Spiele ein und bieten eine Menge Spaß und neue, spannende Herausforderungen!

ZUFALLSEREIGNISKARTEN

Diese Regeln führen Zufallsereigniskarten ein, die alle möglichen irrwitzigen und ungewöhnlichen Situationen darstellen, die für Blitz-Bowl-Spiele typisch sind – und die Spannung, die die johlenden Zuschauer erwarten, auf die Spitze treiben!

Nachdem die obersten drei Herausforderungskarten in die Plätze für aktive Herausforderungskarten ausgelegt wurden, nehmt die 12 Zufallsereigniskarten und mischt sie verdeckt. Nehmt dann die obersten 6 Zufallsereigniskarten und mischt sie in den Herausforderungskartenstapel, sodass die Vorderseite der Karten nicht zu sehen ist. Falls nach dem Mischen eine Zufallsereigniskarte oben liegt, mischt den Stapel erneut, bis sich keine Zufallsereigniskarte oben befindet. Legt die restlichen Zufallsereigniskarten zurück in die Schachtel – sie werden in diesem Spiel nicht verwendet.

Jedes Mal, wenn eine Herausforderungskarte vom Herausforderungskartenstapel auf einen der Plätze für aktive Herausforderungskarten gelegt wird und die neue oberste Karte des Herausforderungskartenstapels eine Zufallsereigniskarte ist, muss der Trainer, der am Zug ist, sie ziehen und den auf der Karte angegebenen Effekt ausführen. Falls, nachdem die Zufallsereigniskarte gezogen wurde, die oberste Karte des Herausforderungskartenstapels eine weitere Zufallsereigniskarte ist, wird dieser Prozess wiederholt – man weiß nie, wann beim Blitz Bowl etwas Unvorhergesehenes passiert!

Zufallsereigniskarten werden abgelegt, nachdem sie abgehandelt wurden.

ZUSÄTZLICHE TEAMS

Blitz Bowl enthält insgesamt 23 Teamkarten, sodass die Trainer eine Vielfalt an Teams einsetzen können, die nicht in der Box enthalten sind. Diese Teams sind separat erhältlich, und es gibt eine breite Auswahl verschiedener Völker. Um eines dieser zusätzlichen Teams einzusetzen, musst du nur eines der Teams, die in der Blitz-Bowl-Box enthalten sind, oder auch beide durch die entsprechenden Miniaturen auszutauschen, wie auf der jeweiligen Teamkarte gezeigt.

VIELVERSPRECHENDE NEULINGE

In jeder Spielzeit erweisen sich einige Spieler als talentierter als die meisten und ziehen als „vielversprechende Neulinge“ während der kommenden Testspiele den Blick der Kommentatoren und Spielerbeobachter auf sich.

Wenn du ein erfahrener Blitz-Bowl-Trainer bist und jemanden neu in das Spiel einführst, gib ihm während des Spieldaufbaus die Karte „Vielversprechende Neulinge“.

Der Trainer mit dieser Karte kann sie ablegen (zurück in die Spielschachtel legen), nachdem er einen Rüstungstest oder einen Werfentest ausgeführt oder Blockwürfel für eine Blocken-Aktion eines Spielers seines Teams geworfen hat. Wenn er das tut, kann er den Wurf wiederholen.

NORSE-TEAM 7

POSITION	BEWEGUNG	BLOCKEN	WERFEN	RÜSTUNG	FÄHRKEIT
FELDSPIELER	6	1	4+	4+	
BIERSCHWEIN	5	1	-	6+	Stärkungsmittel: Am Ende einer beliebigen Aktion dieses Spielers können angrenzende Teamkameraden eine kostenlose Aufstehen-Aktion ausführen.
BERSERKER	6	1	4+	4+	Offizialist: Wenn dieser Spieler eine Blocken-Aktion ausführt, kannst du dich dafür entscheiden, den Wurf zu wiederholen.
WIRTSCHAFTS	7	1	3+	3+	Griff: Wenn diese Spieler eine Aktion ausführt, kannst du wählen, in welche Richtung der Ball verspringt, anstatt in die Richtung, die der Spieler vorgibt.
WIRTSCHAFTS	6	2	6+	6+	Hand: Nachdem dieser Spieler eine Aktion ausführt, kann er sofort eine kostenlose Aufstehen-Aktion ausführen. Dieser Spieler muss nicht aufstehen.



SPEZIALAKTIONEN

Spezialaktionen sind Aktionen, die nur bestimmte Spieler ausführen können und die dazu führen können, dass der Spieler, der die Aktion ausführt, für sein niederträchtiges Vorgehen vom Schiedsrichter bestraft und vom Platz gestellt wird.

FOULEN-AKTION

Ein Foul zu begehen verstößt gegen die Regeln, und jeder Spieler, der sich dazu hinreißen lässt zuzutreten, riskiert den Zorn der Schiedsrichter und einen Platzverweis. Das hält natürlich niemanden davon ab; für zahlreiche Spieler erhöht das Risiko eines Platzverweises nur die Spannung und viele Fans lieben die zusätzliche Gewalt!

Ein ungedeckter Spieler, der an einen am Boden liegenden gegnerischen Spieler angrenzt, kann eine Foulen-Aktion ausführen, die jenen Gegner zum Ziel hat. Wenn ein Spieler eine Foulen-Aktion ausführt, wirft sein Trainer einen Blockwürfel und wendet das entsprechende Ergebnis an.

FOULEN-ERGEBNISSE



Erwischt! Der Zielspieler wird nicht beeinträchtigt. Außerdem wird der die Foulen-Aktion ausführende Spieler vom Schiedsrichter erwischt und vom Platz gestellt. Stelle ihn auf die Reservebank seines Teams: Er ist jetzt ein Reserve-Spieler.



Ausgerutscht! Der Zielspieler wird nicht beeinträchtigt. Außerdem kann der Spieler, der die Foulen-Aktion ausgeführt hat, in diesem Zug keine weiteren Aktionen (auch keine kostenlosen Aktionen) ausführen.



Nimm dies! Der Zielspieler ist verletzt. Außerdem wird der Spieler, der die Foulen-Aktion ausführt, bei seinem Foul erwischt (siehe Erwischt!).



Voll auf die Zwölf! Der Zielspieler ist verletzt. Stelle den Zielspieler auf die Reservebank seines Teams: Er ist jetzt ein Reserve-Spieler.

TEAMKAMERAD-WERFEN-AKTION

Gewisse größere Spieler können kleinere Teamkameraden über das Spielfeld werfen, was für beeindruckende Spielzüge sorgt – sofern ihre Verbündeten auf den Füßen landen und nicht in einem Haufen gebrochener Knochen!

Ein Oger, Troll oder Baummensch kann eine Teamkameradwerfen-Aktion ausführen. Diese gilt als eine Werfen-Aktion (zum Beispiel für das Beanspruchen von Herausforderungskarten), mit den folgenden Änderungen:

- Der Spieler, der die Teamkamerad-werfen-Aktion ausführt, muss ungedeckt und kann nicht in Ballbesitz sein.
- Wenn ein Spieler eine Teamkamerad-werfen-Aktion ausführt, kann er einen anderen Spieler desselben Teams werfen, der angrenzend an ihn steht (egal ob gedeckt oder ungedeckt) und nicht die gleiche Position hat – zum Beispiel kann ein Oger keinen anderen Oger werfen.
- Wähle, um eine Teamkamerad-werfen-Aktion auszuführen, ein Zielfeld, das sich gemäß der Wurfeschablone in Reichweite des Werfenden befindet, und führe dann einen Werfentest für den Spieler aus, der die Aktion ausführt.
- Ist der Werfentest erfolgreich und das Zielfeld ist leer, stelle den geworfenen Spieler stehend in das Zielfeld. War der geworfene Spieler in Ballbesitz, bleibt er weiter in Ballbesitz.
- Missling der Werfentest, lege den geworfenen Spieler im Zielfeld auf den Boden, führe aber keinen Rüstungstest für ihn aus. War der geworfene Spieler in Ballbesitz, verspringt der Ball vom Zielfeld aus.
- Falls sich im Zielfeld ein anderer Spieler befindet, lege, sofern der Werfentest keinen Patzer ergibt (siehe unten), diesen Spieler im Zielfeld am Boden hin und führe einen Rüstungstest für ihn aus – war der Werfentest erfolgreich, gilt ein Modifikator von -1 für den Rüstungstest. War der Spieler im Zielfeld in Ballbesitz, verspringt der Ball vom Zielfeld aus. Außerdem ist der geworfene Spieler automatisch verletzt und falls er in Ballbesitz war, verspringt der Ball vom Zielfeld aus.
- Ergibt der Werfentest einen Patzer, wird der geworfene Spieler verletzt. In diesem Fall verspringt der Ball, falls der geworfene Spieler in Ballbesitz war, vom Feld des Spielers aus, der die Teamkamerad-werfen-Aktion ausführt.
- Wird ein Spieler in ein Feld geworfen, in dem sich bereits ein Ball befindet, verspringt jener Ball vom Zielfeld aus.

OPTIONALE REGELN

Hier präsentieren wir einige optionale Regeln, die Trainer verwenden können, um ihren Spielen etwas zusätzliche Würze zu verleihen. Von verschiedenen regionalen Arenen bis hin zu seltsamen und wundervollen Bällen aller Art sorgen diese optionalen Regeln für spaßige Ergebnisse, sodass sich jedes deiner Spiele einzigartig anfühlt und du jedes Mal eine andere Erfahrung hast.

Wenn beide Trainer zustimmen, können sie beliebige der hier präsentierten optionalen Regeln für ihr Blitz-Bowl-Spiel verwenden.

BLITZ-BOWL-ARENEN

Es gibt Hunderte Blitz-Bowl-Arenen in der bekannten Welt, die allein dem jährlichen Spektakel dienen, das man Crush nennt, und Neulingen die Chance bieten, sich einen Namen zu machen und sich einer Blood-Bowl-Profiliga anzuschließen. Wo sie auch liegen, jedes Jahr strömen zahllose Kandidaten herbei, die bereit sind, alles zu tun, um von einem Blood-Bowl-Team unter Vertrag genommen zu werden. Da die bekannte Welt unglaublich vielfältig ist, unterscheiden sich die Arenen stark von Kontinent zu Kontinent und von Region zu Region, manchmal sogar von Stadt zu Stadt. Viele Blitz-Bowl-Arenen haben eigene Regeln, damit ihre Version des Crush stärker den Blood-Bowl-Ligen ähnelt, in denen die erfolgreichen Neulinge spielen werden!

Wenn ihr euch entscheidet, die Regeln für Blitz-Bowl-Arenen zu verwenden, folgt den folgenden Regeln:

Beim Aufbau des Spiels, bevor der Trainer, der den Münzwurf gewonnen hat, entscheidet, welches Spielfeld er benutzen will, wirft er einen W8 und entnimmt der folgenden Tabelle, welche Blitz-Bowl-Arena verwendet wird und welche regionalen Regeln für das Spiel gelten.

W8 BLITZ-BOWL-ARENA

- 1 **Backwettbewerb-Zelt**
(Halbling-Fingerhut-Pokal)
- 2 **Kanalisationsstadion**
(Unterwelt-Herausforderung)
- 3 **Die Knochengrube**
(Sylvanisches Rampenlicht)
- 4 **Glanzvolles Kolosseum**
(Liga der Elfenkönigreiche)
- 5 **Kolosseum des Chaos**
(Chaos-Clash)
- 6 **Düsterland-Kampfgrube**
(Düsterland-Rauferei)
- 7 **Berggipfelstadion**
(Weltrandsuperliga)
- 8 **Überwucherte Arena**
(Lustria-Superliga)

REGIONALE REGEL

Ziehe 1 vom Notreservewert beider Teams ab (zum Beispiel wird 4 zu 3).

Wenn ein Spieler eine Reserve-Aktion ausführt, kann er auf einer Falltür aufgestellt werden anstatt auf einem Feld in der Endzone seines Teams. Befindet sich ein Ball auf der gewählten Falltür, wird er vom Spielfeld entfernt. Befindet sich ein Spieler auf der gewählten Falltür, wird jener Spieler sofort verletzt.

Nachdem ein Spieler eine Reserve-Aktion ausgeführt hat, kann er eine kostenlose Rennen-Aktion ausführen. Dies gilt auch für alle kostenlosen Reserve-Aktionen wie die, die durch die Notfallreserve-Regel ausgeführt werden.

Ziehe bei Werfentests nicht 1 für einen Langen Wurf ab.

Falls ein Spieler während einer Blocken-Aktion als Folge eines Schubsens nicht weggeschubst werden kann, wird das Ergebnis zu Rumms! statt zu Umgeworfen.

Für unterstützte Blocken-Aktionen werden zwei zusätzliche Blockwürfel geworfen anstatt einer (bis zu einem Maximum von drei Blockwürfeln).

Teams müssen nur 8 oder mehr Punkte vor dem gegnerischen Team liegen, um einen Sudden-Death-Sieg zu erringen.

Blocken-Aktionen, die einen an eine Falltür angrenzenden Spieler zum Ziel haben, zählen als unterstützt.



BLITZ-BOWL-BÄLLE

Im Allgemeinen werden in Blitz-Bowl-Spielen die offiziell anerkannten stacheligen Bälle der BBBC (Blood-Bowl-Ball-Compagnie) eingesetzt; warum sollte man schließlich an einem solch klassischen Design herumfuhrwerken?

Dessen ungeachtet ziehen einige Teams und Veranstalter es vor, ihre eigenen Bälle bei ihren Blitz-Bowl-Spielen einzusetzen. Das kann verschiedene Gründe haben, etwa weil ein Team meint, dass ein bestimmter Ball ihm Glück bringt, ein Trainer seinem Team einen Vorteil zu verschaffen versucht oder die Crush-Offiziellen hoffen, ein Spiel aufzupeppen, indem sie der bereits explosiven Mischung in der Arena ein weiteres unvorhersehbares Element hinzufügen.

Blitz-Bowl-Bälle gibt es in allen möglichen Größen und Formen, von denen einige einen weit größeren Einfluss auf das Spiel haben als andere!

In den Gussrahmen der beiden Teams in der Blitz-Bowl-Box sind verschiedene Bälle enthalten, die ihre eigenen Regeln haben. Entscheidet ihr euch dafür, die Regeln für Blitz-Bowl-Bälle in euren Spielen zu verwenden, folgt den folgenden Regeln:

- Zu Beginn des Spiels wählt der Trainer, der sein Team als Zweiter aufgestellt hat, den Ball, mit dem das Spiel beginnt.
- Jedes Mal, wenn ein Trainer während des Schritts „Kein Ball im Spiel“ der Sequenz vor dem Zug einen Ball platzieren muss, kann er wählen, welchen Ball er verwendet.
- Jedes Mal, wenn die Karte Mehrere Bälle gezogen wird, kann jeder Trainer einen Ball wählen, der ins Spiel kommt, beginnend mit dem Trainer, der den Bonusspielzug Mehrere Bälle gezogen hat.





RUNENBALL DER ZWERGE

In diesen meisterlich gefertigten Ball sind Zwergenrunen eingraviert, die dem Träger und insbesondere den Söhnen Grungnis Glück bringen sollen.

Ein Spieler, der diesen Ball in Besitz hat, kann Ergebnisse von 1 wiederholen, wenn er Werfentests ausführt. Ein Spieler eines Zwergen-Teams, der diesen Ball in Besitz hat, kann stattdessen beliebige misslungene Werfentests wiederholen.



EXTRASTACHELIGER BALL

Diese Schweinsblase ist mit reichlich Stacheln bedeckt, weshalb sie bei Ork-Teams besonders beliebt ist, die sie zum Prügeln benutzen.

Ein Spieler, der diesen Ball in Besitz hat, kann, wenn er bei einer Blocken-Aktion das Ergebnis Daneben würfelt, den Wurf wiederholen.



SQUIGBALL

Ein Squig, in den ein herkömmlicher Ball gestopft wurde, oder einfach ein ballförmiger Squig ist ein ausgezeichneter Ersatz für einen Ball – ganz besonders wenn man in der Arena mehr Blutvergießen sehen will!

Ein Trainer wirft zu Beginn seines Zuges einen W6, sofern ein Spieler seines Teams diesen Ball in Besitz hat. Bei einer 1 verspringt dieser Ball sofort von dem Feld des Spielers aus, der in Ballbesitz ist, da der Squig ihm in die Hand beißt.

Außerdem verspringt dieser Ball, wenn er sich zu Beginn des Zugs eines Trainers auf dem Boden befindet, sofort von dem Feld aus, in dem er sich befindet.



DER CRUSH

Blood Bowl ist ein brutales Sportspiel, in dem Teams blutdürstiger Verrückter den Siegerringen wollen, indem sie den Ball in die Endzone des gegnerischen Teams bringen, um Touchdowns zu erzielen – im Idealfall mehr als ihre Gegner. Blood Bowl ist in der gesamten bekannten Welt unglaublich populär und zahllose Teams nehmen auf jedem Kontinent daran teil. Für viele ist es weit mehr als bloßer Sport – es ist eine Sache von Leben und Tod! Fans nehmen weite Reisen auf sich, um ihr Team spielen zu sehen, und folgen ihm durch dick und dünn; sie jubeln, wenn das Team gewinnt, und machen ihren Unmut deutlich, wenn es verliert – oft so gewalttätig wie möglich!

Während jeder Saison nehmen die Teams an verschiedenen Pokalwettbewerben, Ligen und Turnieren teil, um Ruhm auf dem Platz zu erringen. Einen solchen Wettbewerb zu gewinnen bedeutet großen Reichtum und Ehre in der Welt des Blood Bowl, und es ist kaum ein Wunder, dass die Teams, die eine der prestigeträchtigeren Veranstaltungen gewinnen, für Jahrzehnte bestehen bleiben, während jene, die alles riskieren, aber die Erwartungen nicht erfüllen, häufig in der Versenkung verschwinden.

Einige Spieler sind von Beginn an für Großes auserkoren, aber für die meisten beginnt die Karriere beim Crush. Diese alljährliche Veranstaltung wird überall in der bekannten Welt abgehalten. Speziell dafür gebaute Arenen gibt es überall von den Dschungeln Lustrias bis zur Chaoswüste. Beim Crush treten angehende Spieler in brutalen Arenen gegeneinander an, die die Zähigkeit, das Geschick und die Gewalttätigkeit der Kandidaten auf die Probe stellen, sobald der Anpfiff ertönt! Cheftrainer und Besitzer von Blood-Bowl-Teams scharen sich dort, um die diesjährigen Nachwuchstalente zu beobachten und hoffentlich den nächsten großen Star unter Vertrag zu nehmen, der ihr Team in der kommenden Saison zum Sieg führen wird.

Jede dieser Arenen dient als Tempel des Nuffle, Gott des Blood Bowl. Wenn die großen Türen sich öffnen und die Pfeife ertönt, strömen die angehenden Spieler wie eine Flutwelle zu dem Portal, das sie in den eigentlichen Tempel und zu ihrer Chance zum Ruhm führt. Nur die schnellsten, stärksten und brutalsten Spieler schaffen es zum Portal, und jene, die nicht das Zeug zum Spieler haben, werden als Opfergabe für Nuffle in den Steinboden getrampelt.

Sobald sie den Tempel erreicht haben, werden die Überlebenden in Teams aus sechs Spielern eingeteilt. Sie erhalten alte, abgenutzte, mit Blut befleckte Trikots eines der Teams, für das sie sich bewerben möchten. Dann werden sie in die Hauptarena gedrängt – die eher einer Gladiatorengrube ähnelt als den Spielfeldern, auf denen richtige Blood-Bowl-Teams spielen – und werden angewiesen, zu zeigen, was sie können, indem sie sich den Ball holen und Touchdowns erzielen. Von den Rängen um die Arena aus schauen Teambesitzer und Trainer auf der Suche nach neuen Rekruten zu, einige ausgewählte Reporter berichten über die Veranstaltung, und die Priester des Nuffle verzeichnen jede Statistik und alle bemerkenswerten Ereignisse auf riesigen Pergamentrollen.

Das Spiel selbst ist eine chaotische Angelegenheit. Spieler rennen in die Arena und hoffen, einem Gegner den Ball abnehmen und einen Touchdown erzielen zu können – während sie zugleich den verschiedenen Hindernissen und Gefahren ausweichen, die strategisch auf dem Spielfeld platziert wurden, um für ein möglichst großes Blutbad zu sorgen. Aber beim Crush geht es nicht nur um Touchdowns.

Die sie beurteilenden Zuschauer rufen den Neulingen Herausforderungen zu, die sie versuchen müssen. So sollen die Entschlossenheit, die Fähigkeiten und die Brutalität der Bewerber auf die Probe gestellt werden, damit die Teambesitzer und Trainer sehen können, ob sie in ihre Mannschaft passen würden. Diese Herausforderungen sorgen für spannende Spiele, und wem es gelingt, eine solche Aufgabe zu erfüllen, wird von den Kommentatoren gelobt und zieht sicher den Blick der Teambesitzer auf sich, die nach ihrem nächsten Star suchen.

Die meisten sind nach dem Crush mit Blut bedeckt (wenn auch nicht immer ihrem eigenen!), aber nur wenige gehen mit Ruhm daraus hervor – sofern sie überhaupt mit dem Leben davonkommen! Jene, die in der Arena beeindruckend sind, werden von professionellen Teams unter Vertrag genommen und zu den nächsten Blood-Bowl-Stars.



Die Bewerber, die versagen, müssen ihre Wunden lecken, versuchen, ihre Fähigkeiten zu verbessern, und aufs nächste Jahr warten, um es wieder zu versuchen. Aber jene, die es in die oberen Ligen schaffen, erhalten als Belohnung die Chance, als professionelle Blood-Bowl-Spieler Ruhm und Reichtum zu erringen. Die meisten solchen Spieler beginnen ihre Karriere als Einwechselspieler, doch die brutale Natur des Sports hat zur Folge, dass es meist nicht lange dauert, bis sie Gelegenheit bekommen, sich in der Anfangsformation einen Namen zu machen. Wenn sie es schaffen, diese Gelegenheit zu nutzen und eine gute Leistung abzuliefern, dauert es nicht lange, bis sie zum Star ihres Teams und vielleicht der ganzen Blood-Bowl-Welt werden.

Blood-Bowl-Teams nehmen an verschiedenen Ligen und Turnieren teil, stets mit dem Ziel, eines der besten Teams der Region zu werden. Nur die allerbesten Teams werden zu den prestigeträchtigsten Veranstaltungen eingeladen – den Großen Turnieren. Das größte davon ist zweifellos der Blood Bowl Classic, der jedes Jahr in Altdorf stattfindet. Das ist der Höhepunkt des Sports, und die Teams, die die glorreiche Trophäe in die Höhe recken können, gehen als Legenden in die Blood-Bowl-Annalen ein.



VS



DIE HERAUSFORDERER

CANNONEERS

Die Cannoneers sind in den Festen der Zwerge ein hochangesehenes Neulingsteam. Sie sind stoisch, zäh und können über Jahrzehnte an einem Groll festhalten, und so verkörpern die Cannoneers die wichtigsten Aspekte der Zwergenphilosophie. Diese Prinzipien werden den Neulingen eingebläut, sobald sie durch das Portal treten und die blutbefleckten blaugrauen Trikots des Teams anziehen. Von dem Moment an wird von den Neulingen der Cannoneers erwartet, dass sie die Sturheit und grimmige Entschlossenheit an den Tag legen, für die das Team bekannt ist.

Was den Cannoneers an Geschwindigkeit mangelt, machen sie durch Charakterstärke und schiere Erbarmungslosigkeit wett. Von den Cannoneers hervorgebrachte Neulinge wurden von vielen der besten Teams der Zwerge in der Alten Welt rekrutiert, und ihre früheren Spieler laufen jetzt für legendäre Mannschaften wie die Warhammerers, die Grudge Bearers und die Dwarf Giants auf.



FELDSPIELER DER ZWERGE



FELDSPIELER DER ZWERGE



FELDSPIELER DER ZWERGE



BLITZER DER ZWERGE



LÄUFER DER ZWERGE



TROLLSLAYER DER ZWERGE

RAMPAGERS

Als besonders gewalttätiges Ork-Team liefern die Rampagers einige der brutalsten und blutrünstigsten Grünhäute, die das Dusterland zu bieten hat. Die Rampagers haben den Ruf, niemals lockerzulassen und in der Arena so viel Schmerz wie möglich zu verursachen; eine Einstellung, die unter den Fans ungemein populär ist und dafür sorgt, dass niemand enttäuscht nach Hause geht!

Von den Rampagers rekrutierte Ork-Spieler sind ideal für ein Leben im Spielbetrieb geeignet; ihre Zeit in den Gruben hat sie zu abgehärteten Schlägertypen gemacht, die sich bestens für die vorderste Linie jedes Ork-Teams eignen. Man sagt, Rekruten der Rampagers seien immer leicht zu erkennen, weil sie das meiste Blut an ihren Fäusten haben!



FELDSPIELER DER ORKS



FELDSPIELER DER ORKS



FELDSPIELER DER ORKS



WERFER DER ORKS



MOSCHA-BLOCKER DER ORKS



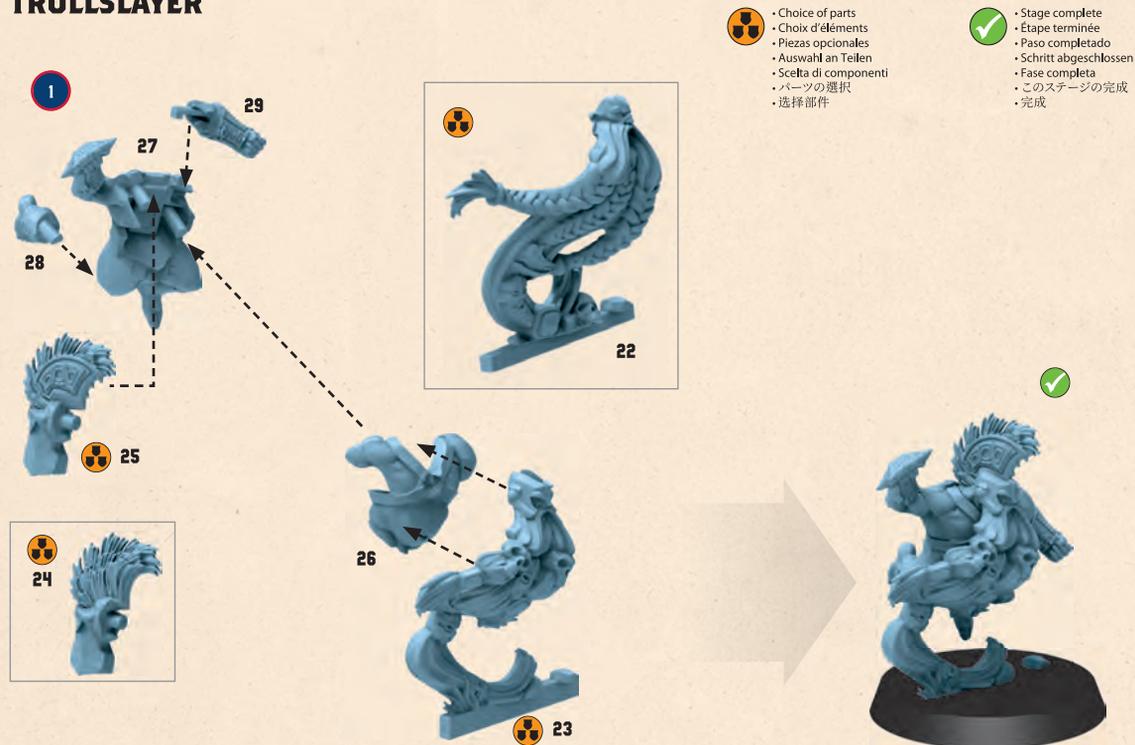
BLITZER DER ORKS

Dieses Set enthält zwei Teams aus hochdetaillierten Citadel-Miniaturen, die Teams der Zwerge und der Orks darstellen. Die Spieler sind in Einzelteilen und unbemalt enthalten – die Zwerge sind blaugrau und die Orks sind rot, sodass du die Teams auf einen Blick auseinanderhalten kannst, selbst wenn du dich entscheidest, sie nicht zu bemalen!

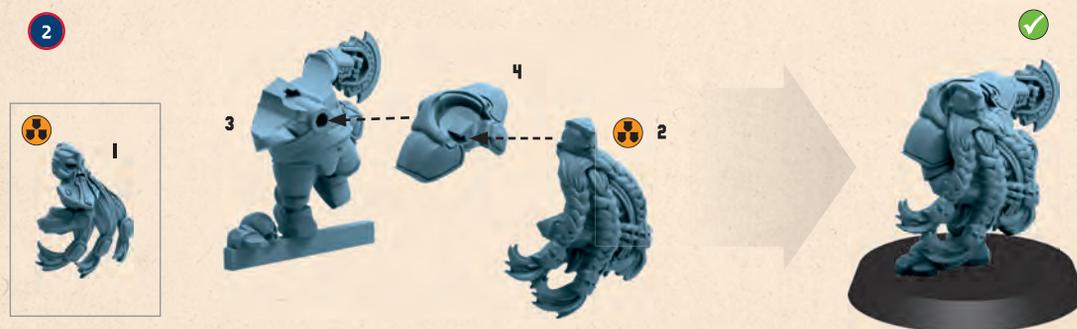
Bevor du die Spieler zusammenbauen kannst, musst du die Teile aus den Kunststoffgussrahmen lösen. Am besten löst du sie für einen Spieler nach dem anderen. Wenn du alles auf einmal aus dem Rahmen löst, ist es leicht, Teile zu verlieren oder sie zu vertauschen.

Alle Miniaturen in diesem Set wurden so gestaltet, dass die Teile einfach zusammengesteckt werden können. Um die Spieler zusammenzubauen, folge einfach Schritt für Schritt der folgenden Anleitung.

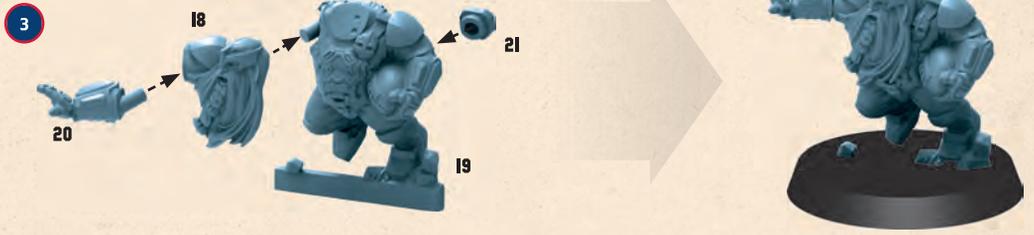
TROLLSLAYER



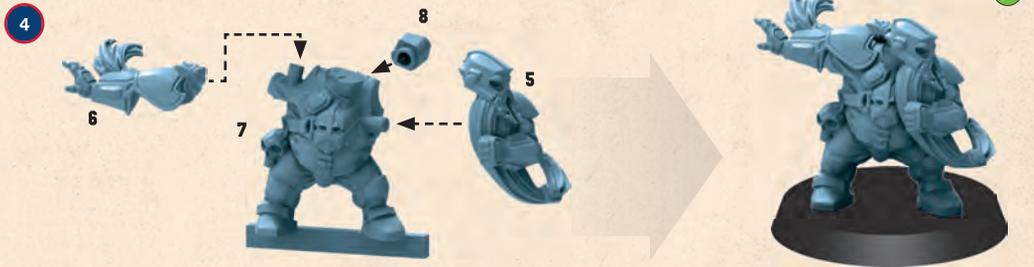
BLITZER



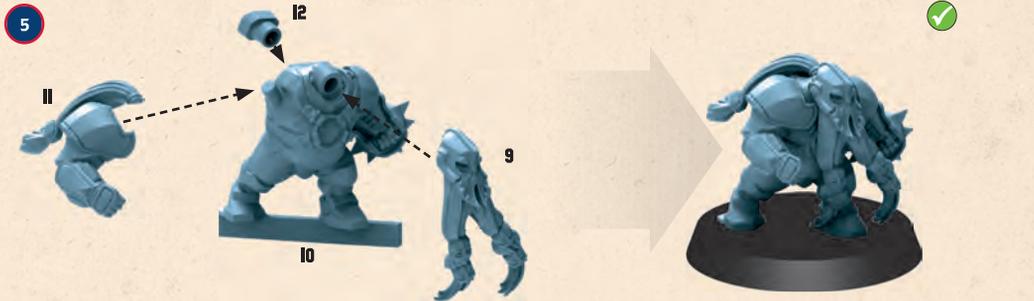
LÄUFER



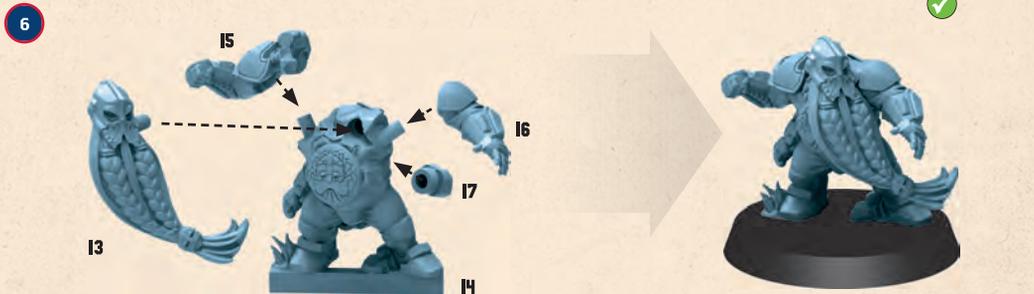
FELDSPIELER 1



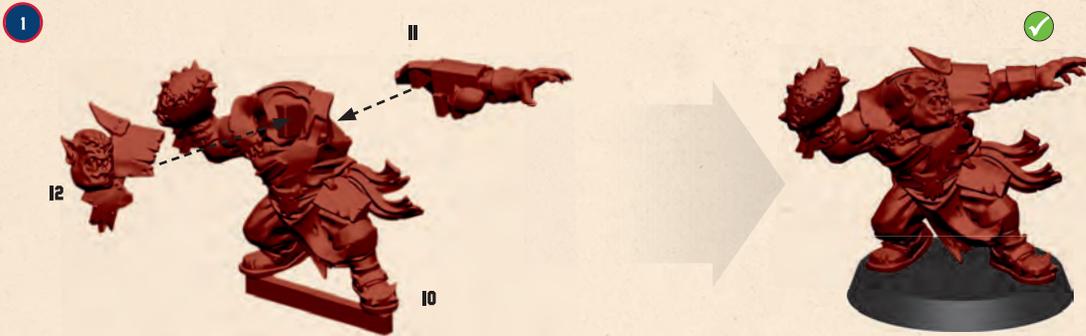
FELDSPIELER 2



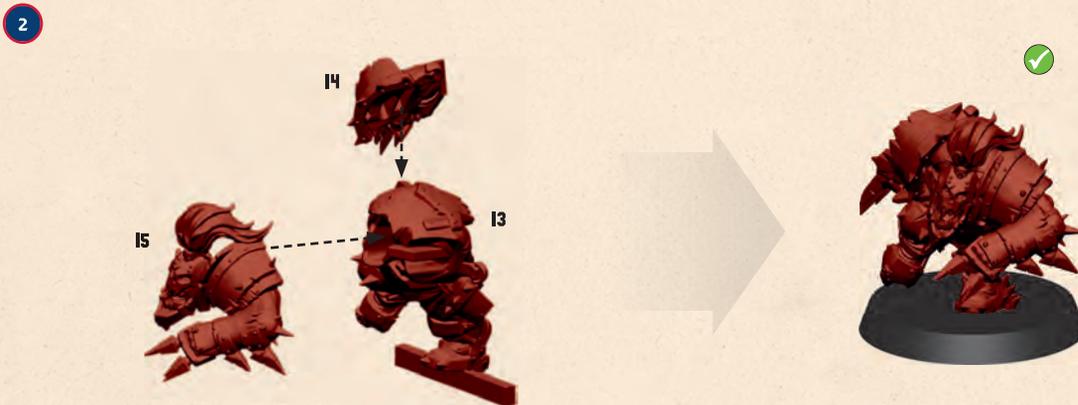
FELDSPIELER 3



WERFER



BLITZER

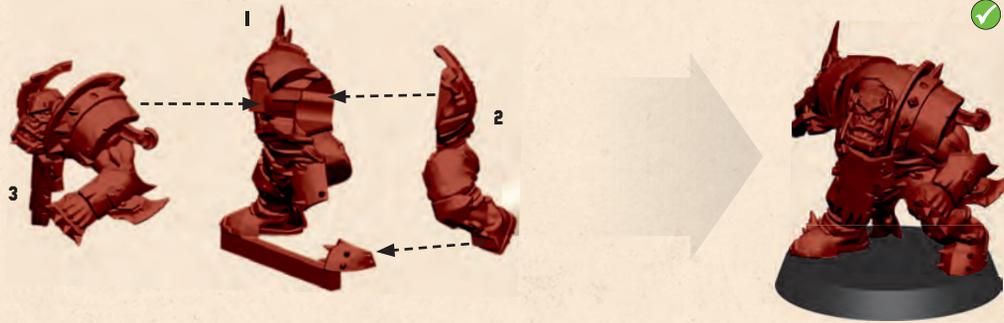


MOSCHA-BLOCKER



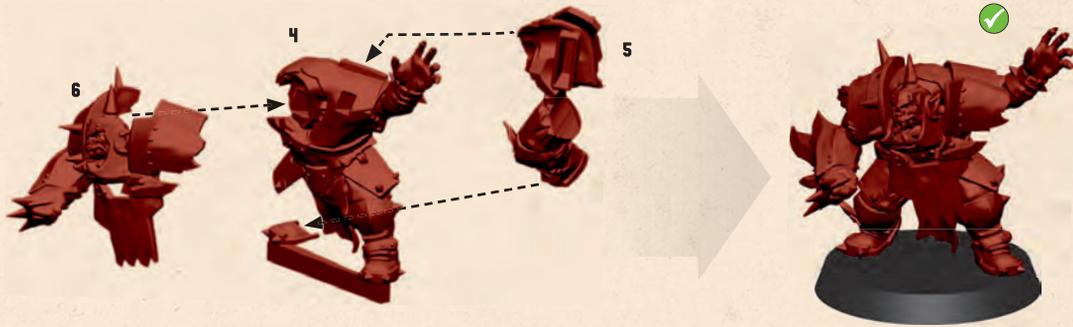
FELDSPIELER 1

4



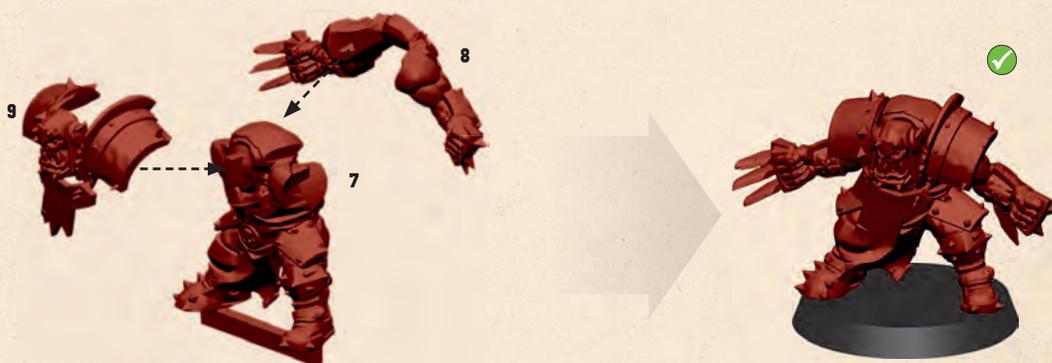
FELDSPIELER 2

5



FELDSPIELER 3

6



WEITERE TEAMS

In dieser Box findest du die Teamkarten für verschiedene Teams, die bei Blitz Bowl eingesetzt werden können – gleich 23 davon! Diese weiteren Teams stellen alle möglichen Völker dar, die sich an diesem Sport erfreuen, und jedes Team hat eine eigene Auswahl an Spielern, Positionen und Fähigkeiten, die in der Arena für einen ganz eigenen Spielstil sorgen.

Diese unterschiedlichen Teams anstelle eines der Teams aus dieser Box zu verwenden, ist eine großartige Möglichkeit, deine Blitz-Bowl-Spielerfahrung zu erweitern. Sie bieten dir neue Herausforderungen, neue Gegner, denen du dich stellen kannst, und neue Taktiken, um dein stets wachsendes Repertoire als Trainer auszubauen!

Die meisten Teams bestehen aus nur sechs Spielern, aber nicht alle. Manche haben mehr, einige sogar zehn! Quantität ist aber nicht unbedingt gleichbedeutend mit Qualität; viele dieser zahlenstärkeren Teams haben schwächere Einzelspieler, die sich auf zahlenmäßige Überlegenheit verlassen, um ihr Ziel zu erreichen.

Diese weiteren Teams gibt es auf Warhammer.com.

VAMPIR-TEAM					7
POSITION	BEWEGUNG	BLOCKEN	WERFEN	RÜSTUNG	FÄHIGKEIT
KNECHT	6	1	5+	6+	Lakal: Wenn ein angrenzender Teamkamerad durch seine Fähigkeit Blutiger verletzt werden würde, kannst du dich dafür entscheiden, dass stattdessen dieser Spieler verletzt wird.
LÄUFER	8	1	4+	3+	Blitzler: Nachdem du den Schritt Herausforderungskarte beantwortest, kann ein von diesem Spieler angrenzender Blocker-Aktion angrenzend sein, und dieser Spieler verletzt, wenn mindestens ein Blocker-Aktion das Ergebnis „Daneben“ hatte. War dieser Spieler in Ballbesitz, vermagst du Ball.
WERFER	6	2	2+		Blitzler: Nachdem du den Schritt Herausforderungskarte beantwortest, kann ein von diesem Spieler angrenzender Blocker-Aktion angrenzend sein, und dieser Spieler verletzt, wenn mindestens ein Blocker-Aktion das Ergebnis „Daneben“ hatte. War dieser Spieler in Ballbesitz, vermagst du Ball.

VAMPIRE

AMAZONEN-TEAM					6
POSITION	BEWEGUNG	BLOCKEN	WERFEN	RÜSTUNG	FÄHIGKEIT
ADLER-FELD-SPIELERIN	6	1	4+	4+	
PYTHON-WERFERIN	6	1	3+	4+	Geschickte Hände: Jedes Mal, wenn sich diese Spielerin in ein Feld bewegt, das den Ball enthält, hebt sie den Ball wie bei einer Renner-Aktion auf.
PIRANHA-BLITZERIN	7	1	4+		Zuschlagen und weglaufen: Nachdem diese Spielerin eine Blocker-Aktion angrenzend hat, kann sie eine kostenfreie Renner-Aktion von bis zu 2 Feldern ausführen. Sie kann diese Renner-Aktion auch dann ausführen, wenn sie an einen gegnerischen Spieler angrenzt.
WERFERIN	6	2	4+		Spring: An diese Spielerin angrenzend kann eine Blocker-Aktion nicht angrenzend sein.

AMAZONEN

SNOTLING-TEAM					10
POSITION	BEWEGUNG	BLOCKEN	WERFEN	RÜSTUNG	FÄHIGKEIT
SNOTLING	5	1	5+	-	Unbedeutend: Gegner können sich während einer Renner-Aktion angrenzend zu diesem Spieler bewegen. Wenn dieser Spieler eine Blocker-Aktion ausführt, behält das Ergebnis „Tadler“ als „Daneben“.
PILZWERFER	5	1	4+	-	Bombenleger: Dieser Spieler kann eine Blocker-Aktion ausführen, während er ungedeckt ist. Wäre ein ungedeckter oder gedeckter Gegner innerhalb von 3 Feldern, so ist die Blocker-Aktion nicht unterstützt. Behalte das Ergebnis „Schleiser“ als „Daneben“.
SPASS-HÜPFA	6	1	5+	-	Springen: Wenn dieser Spieler eine Renner-Aktion ausführt, kann er sich angrenzend zu und durch Gegner und Teamkameraden bewegen, muss die Aktion aber ungedeckt beenden.
KURBEL-WAGEN	W6	3	-	3+	Kriegsmaschine: Dieser Spieler kann eine Renner-Aktion ausführen, während er gedeckt ist. Wenn dieser Spieler eine Renner-Aktion ausführt, kann er sich angrenzend zu Gegnern bewegen, muss die Bewegung aber ungedeckt beenden. Behalte das Ergebnis „Schleiser“ als „Daneben“.

SNOTLINGE

ELFEN-UNION-TEAM					6
POSITION	BEWEGUNG	BLOCKEN	WERFEN	RÜSTUNG	FÄHIGKEIT
FELDSPIELER	6	1	3+	4+	
WERFER	6	1	2+	4+	Passerparade: Jedes Mal, wenn diesem Spieler ein Wertelast misslingt, kann er den Wurf wiederholen.
FÄNGER	8	1	3+	5+	Fängerinstinkt: Wenn dieser Spieler ungedeckt und das Ziel einer entgegengesetzten Werfer-Aktion (keine Ballwerfer) ist, kann er eine kostenfreie Renner-Aktion ausführen.
WERFER	7	1	4+		Spezialität: Wenn dieser Spieler eine Blocker-Aktion angrenzend hat, kann er sich über ein beliebiges Feld bewegen.

ELFEN-UNION

DIE WELT DES BLOOD BOWL

Blitz Bowl ist nicht die einzige Möglichkeit, Nuffles wunderbares Spiel zu genießen; es gibt verschiedene Wege, das Fantasy-Football-Spiel zu spielen. Vom klassischen Blood Bowl bis hin zu wahnwitzigen und wundervollen Versionen wie Dungeon Bowl gibt es etwas für jeden Geschmack!

BLOOD BOWL

Das klassische Spiel selbst. Bei Blood Bowl wirst du zum Cheftrainer und führst dein Team durch verschiedene Ligen und Wettbewerbe. Je mehr Spiele du absolvierst, desto mehr werden sich deine Spieler weiterentwickeln, ihre Fähigkeiten verbessern und zu legendären Stars werden, oder vielleicht werden sie vom Verletzungspech geplagt, während sie auf dem Spielfeld um Ruhm kämpfen.

Es gibt eine breite Vielfalt an Teams, aus denen du wählen kannst, jedes mit einem ganz eigenen Spielstil und einzigartigen Spielertypen. Zu vielen Teams gibt es auch ein Spike!-Journal, das sich ganz um sie dreht, das jeweilige Team vorstellt, die Taktik bespricht, die es einsetzt, um erfolgreich zu sein, und die größten Starspieler präsentiert, die im Laufe der Jahre für ein solches Team aufgelaufen sind.



DUNGEON BOWL

Der Crush ist nicht die einzige Möglichkeit, wie Spieler in die oberen Ligen gelangen können. Für viele ist der Dungeon Bowl der Magieakademien das Sprungbrett zur Berühmtheit.

Dungeon Bowl ist das Spiel unterirdischen Fantasy-Football-Wahnsinns, bei dem du die Kontrolle über ein Team einer der acht Magieakademien übernimmst. Jedes dieser Teams besteht aus Spielern unterschiedlicher Völker, sodass die Trainer kreativ werden können, wenn sie ihre eigene Mannschaft zusammenstellen.

Die Spieler müssen einen Weg durch die verwinkelten Gewölbe der Magieakademien finden und dabei Gefahren ausweichen, während sie versuchen, den in einer der zahlreichen Truhen versteckten Ball zu finden. Das kann schwierig sein, und die Magier der Akademien haben Portale aufgestellt, die die Spieler benutzen können – aber es gibt keine Garantie, dass diese sie zum gewünschten Ziel führen!



Abräumen: Wenn ein Trainer alle drei aktiven Herausforderungskarten in einem Zug beansprucht.

Aktive Herausforderungskarte: Eine Herausforderungskarte, die offen in einem Platz für Herausforderungskarten liegt.

Am Boden: Ein Spielerstatus. Ein Spieler, der hingelegt wurde, meistens weil er umgeworfen wurde.

Angrenzendes Feld: Felder, die das Feld berühren (auch diagonal), in dem sich ein Spieler oder Ball befindet, werden als an jenen Spieler oder Ball angrenzend bezeichnet.

Aufstehen-Aktion: Eine Aktion, die ein Spieler am Boden ausführen kann. Der Spieler steht sofort in dem Feld auf, in dem er sich befindet.

Ausweichen-Aktion: Eine Aktion, die ein gedeckter Spieler ausführen kann. Der Spieler kann sich ein Feld weit bewegen, darf am Ende jener Bewegung aber nicht gedeckt sein.

Ball in Besitz nehmen: Wenn ein Ball auf dem Base eines Spielers platziert wird, sagt man, jener Spieler habe den Ball in Besitz genommen und ist jetzt in Ballbesitz.

Ballübergabe: Wenn ein Spieler eine Werfen-Aktion ausführt, die einen angrenzenden Teamkameraden zum Ziel hat, wird das Ballübergabe genannt. Der Zielspieler kommt automatisch in Ballbesitz, es wird kein Werfentest ausgeführt.

Blocken-Aktion: Von einem Spieler ausgeführte Aktion. Blocken-Aktionen können das Ziel zu Boden werfen und potenziell verletzen.

Blockwürfel: Drei besondere sechsseitige Würfel, die im Spiel enthalten sind und mit denen der Erfolg von Blocken-Aktionen und Foulen-Aktionen ermittelt wird. Es gibt fünf mögliche Ergebnisse: Umgeworfen, Rumms!, Tackle, Daneben, Schubsen (x2).

Bonusspielzugkarte: Nachdem ein Trainer eine Herausforderungskarte beansprucht hat, wird diese als Bonusspielzugkarte bezeichnet. Sie hat einen besonderen Effekt auf der blauen Seite, den der Trainer einsetzen kann.

Decken-Aktion: Eine Aktion, die ein ungedeckter Spieler ausführen kann. Der Spieler kann sich bis zu zwei Felder weit bewegen und muss am Ende jener Bewegung selbst gedeckt sein.

Endzone: Eine Reihe von Feldern an beiden Enden des Spielfelds. Jede Endzone ist einem Team zugeteilt. Ein Team wird zu Beginn des Spiels in seiner Endzone aufgestellt und erzielt Touchdowns in der Endzone des anderen Teams.

Falltür: Es befinden sich immer eine oder mehrere Falltüren auf dem Spielfeld. Spieler können sich auf Falltüren bewegen wie auf ein normales Feld. Durch eine Falltür gelangt ein Ball aufs Spielfeld, sollte sich kein Ball im Spiel befinden.

Feld: Der Spielbereich, der in seiner Gesamtheit als Spielfeld bezeichnet wird, ist in Felder unterteilt. Diese Felder können leer oder blockiert sein. Spieler werden in Feldern platziert und es kann sich nur ein Spieler gleichzeitig in einem Feld befinden.

Foulen-Aktion: Eine Aktion eines Spielers, die nur einen Spieler am Boden zum Ziel haben kann, den er deckt. Foulen-Aktionen können zur Verletzung eines anderen Spielers führen, sind aber illegal, sodass der die Foulen-Aktion ausführende Spieler vom Platz gestellt werden kann.

Gedeckte Spieler: Ein Spielerstatus. Ein gedeckter Spieler ist einer, an den ein oder mehrere Gegner angrenzen.

Gegnerischer Spieler: Ein Spieler aus dem Team des anderen Trainers.

Hand des Trainers: Falls ein Trainer Bonusspielzugkarten hat, werden diese als die Hand des Trainers bezeichnet. Siehe auch: Herausforderungskarten beanspruchen.

Herausforderungskarte: Eine Herausforderungskarte, deren Herausforderungsseite nach oben zeigt, entweder in einem Platz für Herausforderungskarten oder im Herausforderungsstapel.

Herausforderungskarten beanspruchen: Während des Zugs eines Trainers, nachdem er eine Spieleraktion ausgeführt hat, kann der Trainer, falls er die Bedingungen einer Herausforderungskarte erfüllt hat, jene Herausforderungskarte beanspruchen, um die auf der Karte angegebenen Punkte zu erhalten und die Karte als Bonusspielzugkarte auf die Hand zu nehmen. Es kann immer nur eine Herausforderungskarte gleichzeitig beansprucht werden, selbst wenn der Trainer die Bedingungen von mehr als einer erfüllt hat.



In Reserve: Ein Spielerstatus. Wenn ein Spieler auf der Reservebank seines Teams platziert ist, oft infolge einer Verletzung, ist er ein Spieler in Reserve.

Innerhalb: Ein Modell gilt als innerhalb von X Feldern um etwas anderes, wenn die Anzahl der Felder zwischen dem Modell und dem Ziel (inklusive des Felds des Ziels) gleich oder kleiner als X ist.

Kein Ball im Spiel: Ein Zustand des Spiels, wenn sich kein Ball auf dem Spielfeld befindet.

Langer Wurf: Wenn sich die Mitte des Felds mit dem Zielspieler in der Hälfte der Wurfeschablone befindet, die mit „Langer Wurf“ markiert ist.

Leeres Feld: Jedes Feld auf dem Spielfeld, das keinen Spieler und keinen Ball enthält und nicht blockiert ist.

Modifikator/Modifizieren: Die Veränderung des Wurfresultates eines W6 oder W8, entweder positiv oder negativ. Das Ergebnis eines Werfen- oder Rüstungstests kann nie um mehr als -1/+1 modifiziert werden, selbst wenn mehr als ein Modifikator gelten sollte.

Nachrücken: Wenn ein Spieler eine Blocken-Aktion ausführt und Schubsen gewürfelt wird, kann er sich dazu entscheiden, eine Nachrücken-Bewegung in das Feld auszuführen, das der Zielspieler verlassen hat.

Neuer Ball! Wenn ein neuer Ball durch eine Falltür aufs Spielfeld kommt. Falls ein Spieler auf der Falltür steht, durch die ein neuer Ball aufs Spielfeld gelangt, wird jener Spieler verletzt. Falls sich ein anderer Ball auf der Falltür befindet, durch die ein neuer Ball aufs Spielfeld gelangt, wird jener Ball aus dem Spiel entfernt.

Notreserven: Jedes Team hat einen Notreservewert. Ist die Anzahl der Reservespieler eines Teams gleich dem oder höher als dieser Wert, muss der Trainer des Teams im Notreserven-Schritt seines Zugs eine kostenlose Reserve-Aktion ausführen.

Patzer: Wenn der Werfer für einen Spieler eine 1 ergibt (vor oder nach Modifikatoren), misslingt der Wurf und gilt als Patzer. Nach einem verpatzten Wurf verspringt der Ball vom Feld des werfenden Spielers aus.

Plätze für Herausforderungskarten: Die mit 1, 2 und 3 nummerierten Plätze auf dem Spielbrett neben dem Herausforderungsstapel. Hier werden zu Beginn des Spiels Herausforderungskarten mit der Herausforderungsseite nach oben platziert.

Punkte erhalten: Teams können Punkte erhalten, indem sie Touchdowns erzielen, Herausforderungskarten beanspruchen

und durch einige Bonuszugkarten. Wenn ein Team Punkte erhält, wird sein Spielstandsmarker eine den erhaltenen Punkten entsprechende Anzahl Felder auf der Spielstandsanzeige bewegt.

Rennen-Aktion: Eine Aktion, die ein ungedeckter Spieler ausführen kann. Der Spieler kann sich eine Anzahl Felder weit bewegen, die seinem Bewegungswert entspricht. Er kann sich während der Rennen-Aktion nicht angrenzend zu einem stehenden gegnerischen Spieler bewegen.

Reservebank: Ein Spielelement, auf dem Spieler platziert werden, die sich in Reserve befinden.

Reserve-Aktion: Eine Aktion, die ein Spieler in Reserve ausführen kann. Der Spieler kann in ein beliebiges Feld in seiner Endzone gestellt werden, aber nicht angrenzend an einen gegnerischen Spieler oder in ein Feld, das einen Ball enthält, solange es eine andere Möglichkeit gibt.

Rüstungstest: Wenn mit einem W6 gewürfelt und das Ergebnis mit dem Rüstungswert eines Spielers verglichen wird, um zu bestimmen, ob der Spieler überlebt, oft infolge einer Blocken-Aktion. Ist das Wurfresultat gleich dem oder höher als der Rüstungswert des Spielers (nach Modifikatoren), ist der Rüstungstest bestanden.

Spieler: Angehörige eines Teams. Kann sich auf Teamkameraden oder gegnerische Spieler beziehen.

Spieleraktion(en): Aktionen, die Spieler ausführen können. Diese Aktionen sind Decken, Werfen, Blocken, Rennen, Ausweichen, Reserve, Aufstehen, Foulen und Teamkamerad werfen. Ein Spieler kann während eines Zugs die gleiche Aktion nicht mehr als einmal ausführen.

Spielerstatus: Der Status eines Spielers im Spiel. Der Status eines Spielers kann sein: am Boden, gedeckt, ungedeckt, in Reserve.

Spielfeld: Der Spielbereich wird Spielfeld genannt. Er ist in Felder unterteilt.

Stehender Gegner: Ein Spieler des anderen Teams, der weder ein Reserve-Spieler ist, noch am Boden liegt.

Sudden-Death-Sieg: Falls zu Beginn des Zuges eines Trainers sein Team 10 oder mehr Punkte vor dem gegnerischen Team liegt, endet das Spiel sofort und jener Trainer gewinnt das Spiel.

Team: Eine Gruppe von Spielern, die von einem Trainer kontrolliert wird.

Teamkamerad: Ein Spieler desselben Teams wie ein anderer Spieler.

Teamkamerad-werfen-Aktion: Eine Aktion, die ein ungedeckter Spieler ausführen kann, der ein Troll, Oger oder Baummensch ist. Jener Spieler kann kleinere Teamkameraden über das Spielfeld werfen, indem er einen Werfentest ausführt.

Teamkarte: Eine Karte mit den Informationen, die über die Grundregeln des Spiels hinaus nötig sind, um mit einem bestimmten Team zu spielen.

Touchdown: Nachdem du in deinem Zug eine Aktion abgeschlossen hast, aber bevor du eine Herausforderungskarte beanspruchst, erzielt ein Spieler deines Teams einen Touchdown, wenn er ungedeckt und in Ballbesitz ist und sich in einem Feld der Endzone des gegnerischen Teams befindet. Das Team jenes Spielers erhält dann 4 Punkte, der Spieler wird auf die Reservebank seines Teams gestellt und der Ball, den jener Spieler in Besitz hatte, wird vom Spielfeld entfernt.

Trainer: Eine Person, die ein Team kontrolliert und an einem Blitz-Bowl-Spiel teilnimmt.

Übungskarten: Ein kleiner Kartensatz, der Spielern dabei hilft, die Regeln des Spiels zu lernen.

Ungedeckter Spieler: Ein Spielerstatus. Ein Spieler, an den keine gegnerischen Spieler angrenzen.

Unterbrechen: Eine Regel, die den gegenwärtigen Aktionsschritt unterbricht, um einen zusätzlichen Effekt anzuwenden. Sobald dieser abgehandelt wurde, wird der Aktionsschritt normal fortgesetzt.

Unterstützter Block: Eine Blocken-Aktion, die ausgeführt wird, wenn ein oder mehrere Teamkameraden an das Ziel angrenzen.

Verletzter Spieler: Ein Spieler, der verletzt wird, wird vom Spielfeld entfernt und auf die Reservebank seines Teams gestellt, sodass er zu einem Spieler in Reserve wird.

Versperrter Wurf: Eine Werfen-Aktion, bei der der Zielspieler gedeckt ist oder irgendein Teil der Wurfeschablone zwischen dem Werfenden und dem Ziel ein blockiertes Feld oder ein Feld mit einem ungedeckten Gegner berührt.

Verspringdiagramm: Ein Diagramm in der rechten oberen Ecke des Spielbretts, das die acht Richtungen angibt, in die ein Ball verspringen kann.

Werfen-Aktion: Eine Aktion, die ein ungedeckter Spieler in Ballbesitz ausführen kann. Der Spieler kann einen Ball zu einem Teamkameraden werfen, indem er einen Werfentest ausführt.

Werfentest: Wenn während einer Werfen-Aktion mit dem W6 gewürfelt und das Ergebnis mit dem Werfen-Wert des Spielers verglichen wird. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Werfen-Wert des werfenden Spielers (nach Modifikatoren), ist die Werfen-Aktion erfolgreich.

Werfer/Werfender Spieler: Solange ein Spieler eine Werfen-Aktion ausführt, wird er oft als Werfer oder werfender Spieler bezeichnet.

Wiederholungswurf: Wenn ein Trainer einen Würfelwurf wiederholen darf, nimmt er den Würfel auf, mit dem er gerade gewürfelt hat, und würfelt erneut. Falls mehrere Würfel geworfen wurden, müssen alle diese Würfel erneut geworfen werden. Ein Trainer kann nicht einen Wurf wiederholen, der bereits wiederholt wurde. Ein Trainer kann nicht die Würfel des anderen Trainers wiederholen. Nachdem ein Wurf wiederholt wurde, muss der Trainer das Ergebnis des Wiederholungswurfs verwenden, selbst wenn es schlechter ist.

Wurfeschablone: Eine Schablone, die bei Werfen-Aktionen benutzt wird, um die Weite der Werfen-Aktion oder Teamkamerad-werfen-Aktion zu bestimmen.

W6: Die beiden im Spiel enthaltenen sechsseitigen Würfel, auf deren Seiten 1 bis 6 Augen abgebildet sind.

W8: Die beiden im Spiel enthaltenen achtseitigen Würfel mit den Zahlenwerten 1 bis 8.

Zielspieler: Ein Spieler, dem der Ball zugeworfen oder der geblockt wird, wird als Ziel jener Blocken- oder Werfen-Aktion bezeichnet.

Zufallseigniskarte: Ein Kartentyp, der verdeckt in den Herausforderungskartenstapel gemischt wird und, wenn er als oberste Karte des Herausforderungskartenstapels erscheint, sofort abgehandelt wird.

Zug, Züge: Ein Blitz-Bowl-Spiel ist in Züge unterteilt, die die Trainer abwechselnd abhandeln.

