

BLITZBOWL™



ULTIMATIVE EDITION

INHALT

Zusätzlich zu diesen Regeln enthält Blitz Bowl die folgenden Komponenten:

Die Reavers



Feldspieler 1



Feldspieler 2



Feldspieler 3



Blitzer



Werfer



Fänger

Die Scramblers



Feldspieler 1



Feldspieler 2



Feldspieler 3



Blitzer



Werfer



Gossenläufer



3 Blockwürfel



2 sechsstellige Würfel (W6)



2 achtseitige Würfel (W8)



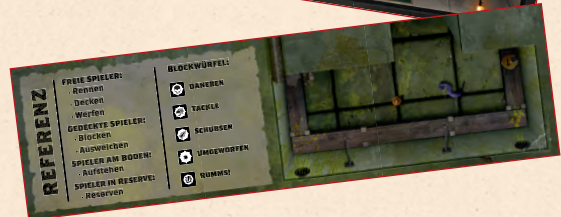
6 Bälle aus Kunststoff



2 Team-Münzen aus Kunststoff



2 Spielstandsmarker aus Kunststoff



2 doppelseitige Reservebänke



1 Wurfeschablone



40 Herausforderungskarten

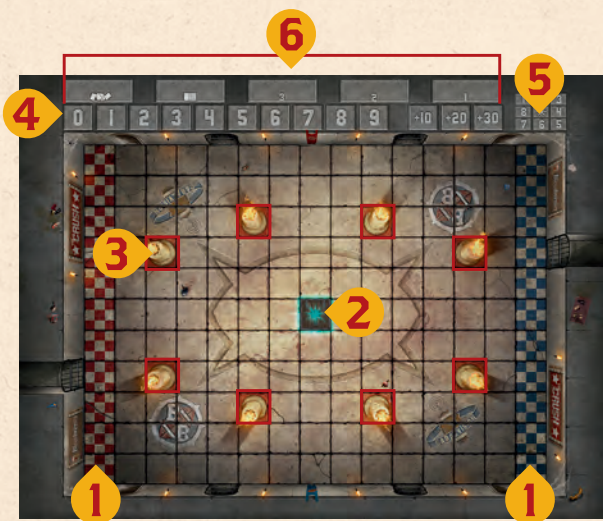
1 Vielversprechende-Neulinge-Karte

7 Übungskarten



19 doppelseitige Teamkarten

1 doppelseitiges Spielbrett



Das Spielbrett enthält den Spielbereich, das 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. Eine oder zwei 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)

ABERWITZIGER SPORT- WETTKAMPF!

„**W**illkommen zurück, Sportsfreunde – ein herzliches Willkommen an alle Zuschauer, die sich uns für die neue Blood-Bowl-Saison anschließen! Ich bin Jim Johnson und präsentiere den diesjährigen Crush, in Zusammenarbeit mit unseren Sponsoren, Kabals-Fern-Sehen, dem Spike-Magazin und Orkidas. Zwei Teams aus hoffnungsvollen jungen Spielern haben Blut, Schweiß und Tränen vergossen, um heute hier anzutreten, und sie sind bereit, in die Arena einzulaufen und uns zu zeigen, was sie können.“



„Du musst das Blut erwähnen, was, Jim? Das ist vermutlich so ein Vampir-Ding.“

„Danke dafür, Bob! Das ist mein unerschütterlicher Co-Kommentator Bob Bifford, der unersättlich nach Action giert, wie es nur ein Oger kann!“

„Da hast du nicht unrecht, Jim! Ich erwarte, heute ein paar Technik-Leckerbissen zu sehen!“

„Ja, ausgezeichnet, Bob. Da wirst du sicher nicht enttäuscht – die Reavers und die Scramblers haben eine Auswahl ihrer besten Anwärter zum heutigen Probespiel geschickt und die Trainer werden sie auf Herz und Nieren prüfen, um zu sehen, wer einen Platz im Kader verdient hat.“

„Sie haben es bis hierhin geschafft, Jim, aber die wirkliche Prüfung beginnt jetzt.“

„Oh ja, Bob. Und es geht nicht nur um rohe Kraft. Die aufstrebenden Spieler müssen schnell reagieren und zeigen, dass sie über das Talent verfügen, mit dem sie sich in der höchsten Spielklasse durchsetzen können.“

„Natürlich ist es viel einfacher, zu zeigen, was du kannst, wenn deine Gegner alle im Dreck liegen.“

„Das stimmt, Bob – schließlich hat sich diese aggressive Herangehensweise für dich immer ausgezahlt!“

BLOOD BOWL

Blood Bowl ist das legendäre Fantasy-Football-Spiel. Das Spiel ist voller großer Spielzüge, heftiger Treffer und Momente, an die du dich lange erinnern wirst. Stelle dich deinen Rivalen an der Angriffslinie in der ultimativen Prüfung des Mutes und der athletischen Fähigkeiten. Um mehr über Blood Bowl zu erfahren, besuche:

BloodBowl.com

Warhammer-Community.com



SPIELÜBERSICHT

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 am Ende des Zuges eines Trainers sein Team 10 oder mehr Punkte hinter dem gegnerischen Team zurückliegt, endet das Spiel sofort und der gegnerische Spieler gewinnt das Spiel. Andernfalls endet das Spiel, wenn keine Herausforderungen mehr beansprucht werden können. Falls das passiert, gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Spiel musst du alle Miniaturen zusammenbauen. Auf den Seiten 20 und 21 findest du eine Anleitung, die dir zeigt, wie du das machst. Ein Trainer verwendet das Menschen-Team, die Reavers, und der andere Trainer verwendet das Skaven-Team, die Scramblers.

Du musst auch die Reservebänke und die Wurfshablone aus dem Stanzbogen 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.

1. Name des Teams
2. Spieler im Team
3. Die Bewegungs-, Blocken-, Werfen- und Rüstungswerte jedes Spielers
4. Die Sonderfähigkeit eines Spielers (falls er eine hat)
5. Den Notreservewert des Teams
6. Beschreibungstext (hat keinen Einfluss auf das Spiel)

Auf der Rückseite jeder Teamkarte sind die Miniaturen jenes Teams abgebildet, sodass leicht zu identifizieren ist, was die Trainer brauchen. Wenn es im Team mehrere Spieler mit der gleichen Position gibt (z. B. Feldspieler), sind sie ebenfalls hier abgebildet.



DIE GRUNDLAGEN LERNEN

Sobald du die zwei Teams aus Miniaturen zusammgebaut hast, empfehlen wir, dass du nacheinander jede der 7 Übungskarten durchspielst, um ein Verständnis für die Grundprinzipien des Spiels zu entwickeln. Wenn du die gemeistert hast, ergibt der Rest der Regeln deutlich mehr Sinn! Es ist ebenfalls eine gute Idee, vor deinem ersten Spiel das Regelbuch mindestens einmal vollständig durchzulesen.

1 MENSCHEN-TEAM					
Spieler	Bewegung	Blocken	Werfen	Rüstung	Fähigkeit
Feldspieler	6	1	4+	3+	
2 Werfer	6	1	3+	3+	4 Geschickte Hände: Jedes Mal, wenn sich dieser Spieler in ein Feld bewegt, das den Ball enthält, hebt er den Ball bei einer Renner-Aktion auf.
Fänger	8	1	4+	5+	Fängerinstinkt: Wenn dieser Spieler frei ist und das Ziel einer erfolgreichen Werfen-Aktion (keine Ballübergabe) ist, kann er eine freie Renner-Aktion ausführen.
Blitzer	7	1	4+	3+	Offensivspezialist: Wenn dieser Spieler eine Blocken-Aktion ausführt, kannst du dich dafür entscheiden, den Wurf zu wiederholen.
3 „Die ersten sechzehn Situationen sind die wichtigsten.“ - Siggi der Zug					
5 NOTRESERVE: 4					

DER KOMMENTAR VON JIM JOHNSON: DEIN TEAM VERSTEHEN

Jedes Team besteht aus sechs Spielern – drei Feldspielern, die respektable, vielseitige Spieler sind, aber keine Sonderfähigkeiten haben, und drei einzigartigen Spielern. Beide Teams haben einen Blitzer, der gut darin ist, gegnerische Spieler zu blocken, und einen Werfer, der gut darin ist, den Ball aufzunehmen und zu werfen. Zusätzlich hat das Team der Menschen einen Fänger, der anfälliger ist, aber eine zusätzliche Bewegung erhält, wenn er einen geworfenen Ball fängt. Das Skaven-Team hingegen hat einen Gossenläufer, der dafür sorgt, dass der Ball bei deinem Team bleibt, selbst wenn er zu Boden geht. Zu verstehen, wie du die Fähigkeiten deiner Spieler am besten einsetzt, ist der Schlüssel zum Sieg.

WICHTIGE GRUNDLAGEN

Bevor wir uns anschauen, wie man das Spiel spielt, gibt es ein paar wichtige Grundlagen, die du wissen musst:

Trainer: Die echten Personen, die dieses Spiel spielen

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

Teamkamerad: Ein Spieler desselben Teams

Gegner: Ein Spieler des Teams des gegnerischen Trainers

Werfentests und Rüstungstests: Wenn ein Trainer einen Werfentest oder Rüstungstest durchführen soll, wirft er einen sechsseitigen Würfel und vergleicht das Ergebnis mit dem Werfen- oder Rüstungswert des Spielers. Ist das Ergebnis niedriger als der entsprechende Wert, misslingt der Test, andernfalls gelingt er.

Manche Regeln modifizieren das Ergebnis eines Tests – dies passiert, bevor das Ergebnis mit dem Werfen- oder Rüstungswert 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. Ein Spieler mit einem Werfen-Wert von „-“ kann nicht den Ball an sich nehmen – falls er sich in ein Feld mit dem Ball bewegt oder der Ball sich in das Feld mit dem Spieler bewegt, verspringt der Ball automatisch (siehe Verspringender Ball, Seite 12).



Wiederholungswürfe: Manche Regeln erlauben einem Trainer, einen Wurf zu „wiederholen“. Der Trainer darf den Würfel nehmen, den er gerade geworfen hat, und damit neu würfeln. Hat er mehrere Würfel geworfen, so müssen sie alle neu geworfen werden. 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. Wenn ein Trainer einen Wurf wiederholt, muss er das Ergebnis des Wiederholungswurfs verwenden, selbst wenn es schlechter sein sollte.**

Ballbesitz: Ein Spieler kommt in den folgenden Fällen in Ballbesitz:

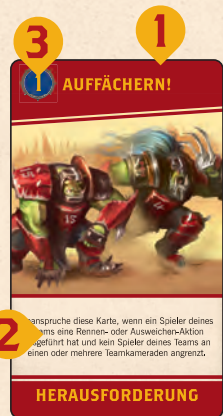
- Er ist das Ziel einer erfolgreichen Werfen-Aktion oder einer Ballübergabe
- Er bewegt sich während einer Rennen-Aktion in ein Feld mit einem Ball
- Ein Ball verspringt in das Feld, in dem der Spieler sich befindet, und der Spieler ist frei
- Durch eine einzigartige Spieler-Sonderfähigkeit oder eine Bonusspielzug-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. Viele Bases haben zu diesem Zweck ein Loch.

Sobald das geschehen ist, ist der Spieler in Ballbesitz.

HERAUSFORDERUNGSKARTEN: Auf der Vorderseite jeder Herausforderungskarte stehen die folgenden Informationen:

1. Der Name der Herausforderung
2. Die Bedingungen, die ein Trainer erfüllen muss, um die Herausforderungskarte zu beanspruchen
3. Die erzielten Punkte, wenn die Karte beansprucht wurde



2. beanspruche diese Karte, wenn ein Spieler deines Teams eine Rennen- oder Ausweichen-Aktion geführt hat und kein Spieler deines Teams an einen oder mehrere Teamkameraden angründ.



Die Rückseite jeder Herausforderungskarte ist ein Bonusspielzug und enthält die folgenden Informationen:

1. Den Namen des Bonusspielzugs
2. Wie die Karte gespielt werden kann

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

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 Bonuspielzugkarte, 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 geheimgehalten werden.

SOFORT: Wenn eine Sonderfähigkeit oder ein Effekt besagt, dass er sofort passiert, bedeutet das vor allem anderen, wie etwa dem Beanspruchen einer Herausforderungskarte, dem Ausführen einer anderen Aktion oder dem Beenden des gegenwärtigen Zugs.

SPIELERSTATUS: Während eines Blitz-Bowl-Spiels können Spieler frei sein, gedeckt, am Boden oder auf der Reservebank. Dies wird im Folgenden erklärt:

Frei - Ein stehender Spieler, der nicht an einen Gegner angrenzt, ist frei. Die acht Felder um ein Feld herum grenzen an es an.

Gedeckt - Ein stehender Spieler, der an einen Gegner angrenzt, der nicht am Boden ist, ist gedeckt. Ein Spieler kann gleichzeitig mehrere Gegner decken und von ihnen gedeckt werden. Gedeckt zu sein hat verschiedene Auswirkungen im Spiel, die später in den Regeln erklärt werden.

Am Boden - Ein Spieler, der auf dem Boden liegt, ist am Boden. Ein Spieler am Boden kann andere Spieler nicht decken 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 Reserven, Seite 13). Ist ein Spieler in Ballbesitz, wenn er zu Boden geht, verspringt der Ball vom Feld jenes Spielers aus (siehe Verspringender Ball, Seite 12).


Auf der Reservebank - Manchmal wird ein Spieler auf die Reservebank seines Teams gestellt – dort wartet er darauf, wieder auf das Spielfeld zurückkehren zu können.

PUNKTE ERHALTEN: Teams erhalten während ihrer Spielzüge Punkte, indem sie Touchdowns erzielen und Herausforderungskarten beanspruchen. Die Punkte eines Teams werden durch die Position seines Spielstandsmarkers auf der Spielstandsanzeige nachgehalten. 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. Zum Beispiel wäre der Spielstandsmarker eines Teams mit 17 Punkten auf dem Feld mit der 7 und seine Münze auf dem Feld +10.



SPIELÜBERSICHT

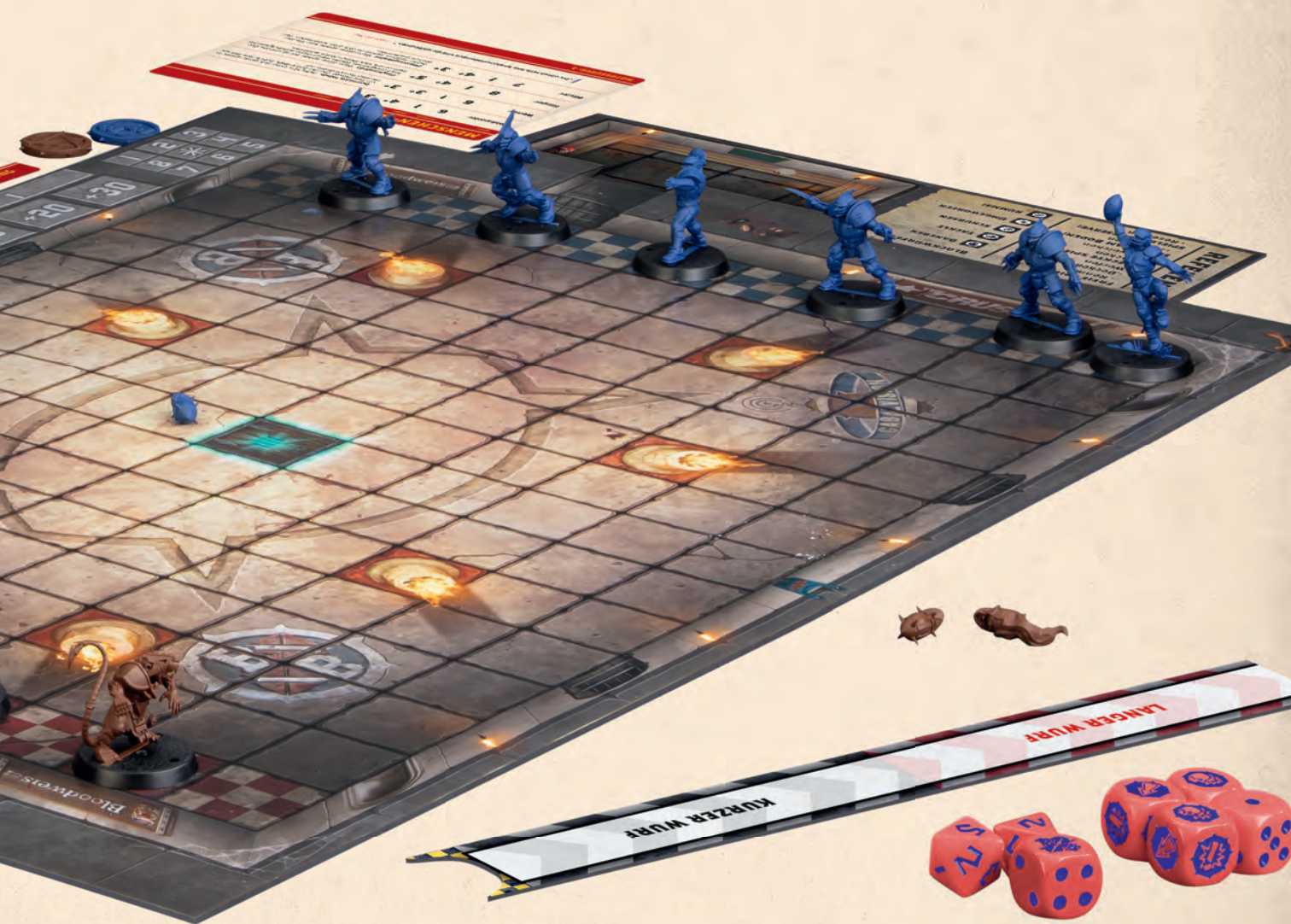
Um Blitz Bowl spielfertig aufzubauen, befolge die folgenden Schritte:

1. Werft zuerst eine der Teammünzen, um zu bestimmen, welcher Trainer den Münzwurf gewinnt. Der Gewinner wählt das Spielfeld, das er verwenden will, und legt das Spielbrett mit der gewünschten Seite nach oben in die Mitte des Tisches. Wenn dies euer erstes Spiel ist, empfehlen wir, das Spielfeld mit der einzelnen Falltür zu verwenden.
2. An die Enden des Spielbretts wird je eine Reservebank gelegt wie unten abgebildet.
3. Dann entscheiden die Trainer, wer welches Team kontrolliert. Jeder Trainer nimmt seine sechs Spieler und legt seine Teamkarte vor sich, wo sie leicht zu sehen und zu lesen ist.
4. Mischt nun den Stapel der 24 Standard-Herausforderungskarten mit der Bonusspielzug-Seite nach unten und legt sie mit der Herausforderungsseite nach oben in das Feld neben dem Spielfeld, das mit dem Symbol  markiert ist. Legt nun die obersten drei Karten mit der Herausforderungsseite nach oben auf die Plätze für aktive Herausforderungen – die oberste Karte wird auf den Platz „1“ gelegt, die nächste auf Platz „2“ und die nächste auf Platz „3“.
5. Als Nächstes stellt der Trainer, der den Münzwurf verloren hat, 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 seinen Spielstandsmarker auf das Feld „0“ der Spielstandsanzeige und legt seine Teammünze neben das Spielbrett.
7. Legt abschließend einen Ball auf die Falltür – beachtet, dass Farbe und Form des Balls keine Auswirkungen haben. Falls die Trainer die Seite des Spielbretts mit zwei Falltüren verwenden, wirft der Gewinner des Münzwurfs einen sechsseitigen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 wird der Ball auf die Falltür gelegt, die seiner Endzone am nächsten ist, bei einer 4, 5 oder 6 auf die Falltür, die der gegnerischen Endzone am nächsten ist.

Wichtig: Wenn der Ball während des Spielaufbaus platziert wird, wird nicht gewürfelt, um zu bestimmen, ob der Ball verspringt (Seite 12). Außerdem sind Farbe und Form des platzierten Balls zu diesem Zeitpunkt unerheblich, der Ball gehört keinem der Teams und für alle Bälle gelten dieselben Regeln.



WIE MAN SPIELT

Ein Blitz-Bowl-Spiel dauert 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 Das Spiel gewinnen, Seite 15). In jedem seiner Spielzüge geht ein Trainer die folgende Spielabfolge durch:

SPIELABFOLGE

ZUG VON TRAINER A	ZUG VON TRAINER B
1 Sequenz vor dem Zug* a. Herausforderungskarten nachfüllen b. Kein Ball im Spiel c. Notreserven	1 Sequenz vor dem Zug* a. Herausforderungskarten nachfüllen b. Kein Ball im Spiel c. Notreserven
2 Spieleraktion 1 - Herausforderungskarte beanspruchen**	2 Spieleraktion 1 - Herausforderungskarte beanspruchen**
3 Spieleraktion 2 - Herausforderungskarte beanspruchen**	3 Spieleraktion 2 - Herausforderungskarte beanspruchen**
4 Spieleraktion 3 - Herausforderungskarte beanspruchen**	4 Spieleraktion 3 - Herausforderungskarte beanspruchen**

Wichtig

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

** Außerdem kann kein Trainer während seines ersten Zugs Herausforderungskarten beanspruchen.

Ein Trainer geht zuerst die Sequenz vor dem Zug durch – er füllt Herausforderungskarten nach (siehe Herausforderungskarten, Seite 14), überprüft, ob ein neuer Ball ins Spiel kommt (siehe Kein Ball im Spiel, Seite 14) und prüft, ob es Notreserven gibt (siehe Notreserven, Seite 13). Dann führt er drei Spieleraktionen durch, eine nach der anderen (siehe Aktionen, gegenüber).

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 Aktionen mit den Spielern seines Teams ausführen und diese nach Wunsch zwischen den Spielern aufteilen. Ein Spieler kann sogar mehr als eine Aktion in einem Zug ausführen, aber die gleiche Aktion nicht mehr als einmal. Beispielsweise setzt der Menschen-Trainer 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 – er könnte beispielsweise einen Gegner decken. Beachte, dass der Trainer immer noch Rennen-Aktionen mit anderen Spielern seines Teams ausführen könnte, solange kein Spieler die gleiche Aktion mehr als einmal ausführt.

Die Aktionen, die ein Spieler ausführen kann, hängen von seinem aktuellen Status (Seite 7) ab, gemäß der folgenden Tabelle:

FREIE SPIELER	GEDECKTE SPIELER	SPIELER AM BODEN	SPIELER IN RESERVE
Rennen	Blocken	Aufstehen	Reserve
Decken	Ausweichen		
Werfen			

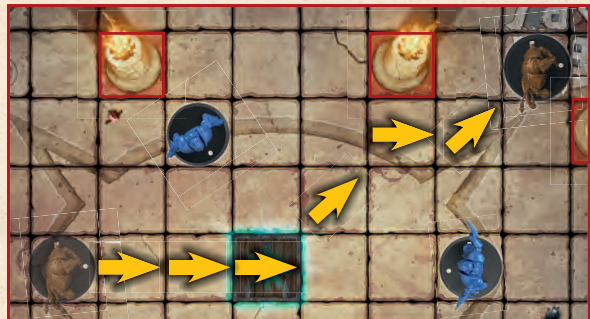
FREIE AKTIONEN

Manche Spielerfähigkeiten und Bonuszüge erlauben einem Spieler, eine freie 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. Außerdem werden freie Aktionen von einem Schritt „Herausforderungskarte beanspruchen“ begleitet, sodass Trainer die Chance haben, eine Herausforderungskarte zu beanspruchen, wie bei einer Spieleraktion.



RENNEN-AKTION

Wenn ein Spieler eine Rennen-Aktion ausführt, bewegt sein Trainer ihn eine Anzahl Felder weit bis zu seinem Bewegungswert. Eine Bewegung kann in jedes angrenzende Feld ausgeführt werden, das nicht von einem anderen Spieler besetzt (aufrecht oder am Boden) oder blockiert ist (siehe Seite 3). Spieler können sich nicht vom Spielfeld bewegen. Außerdem kann ein Spieler sich bei einer Rennen-Aktion nicht an einen freien oder gedeckten Gegner angrenzend bewegen, aber er kann sich angrenzend an Spieler am Boden bewegen. Falltüren behindern die Bewegung nicht; Spieler können sich auf sie bewegen, 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!



In dieser Abbildung läuft der Skaven-Feldspieler über das Spielfeld, wobei er 7 Felder weit rennt, ohne sich angrenzend zu einem der Menschen-Feldspieler zu bewegen.

Bewegungswert: Falls der Bewegungswert eines Spielers auf seiner Teamkarte als W6 angegeben ist, wirft jedes Mal, wenn jener Spieler eine Rennen-Aktion ausführt, einen sechsseitigen Würfel. Das Wurfresultat gibt an, wie weit sich jener Spieler in 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 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 (Seite 12). Außerdem kann ein Spieler, der bereits in Ballbesitz ist (Seite 6), keinen weiteren Ball aufnehmen. Wenn ein Spieler einen Ball aufnimmt, wird dieser auf dem Base des Spielers platziert, um anzuzeigen, dass der Spieler in Ballbesitz ist (manche Bälle haben zu diesem Zweck einen kleinen Stift, der in das Loch im Base des Spielers passt). Wenn sich ein Spieler, der in Ballbesitz ist, bewegt, bewegt sich der Ball mit ihm.

DECKEN-AKTION

Eine Decken-Aktion ist eine Bewegung eines freien Spielers von bis zu 2 Feldern (wie in der Rennen-Aktion beschrieben), aber wenn ein Spieler diese Aktion ausführt, muss er seine Bewegung an einen Gegner angrenzend beenden. Außerdem kann sich ein Spieler, der eine Decken-Aktion ausführt, auch während der Bewegung an Gegner angrenzend bewegen.

WERFEN-AKTION

Ein freier Spieler, der in Ballbesitz ist, kann eine Werfen-Aktion ausführen und ihn 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 im Bild zu sehen); ein Spieler ist in Reichweite, wenn ein Teil der Wurfeschablone die Mitte des Feldes erreichen kann, in dem der Spieler steht, auch wenn die Wurfeschablone Hindernisse berührt – sie verhindern nicht, dass ein Spieler einem Teamkameraden den Ball zuwirft.



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.



Ballübergabe: Wenn das Zielfeld von einem freien Teamkameraden besetzt ist, der an den Werfenden angrenzend steht, übernimmt er automatisch den Ball (das heißt dann Ballübergabe) – gib dem Zielspieler den Ball.

Um zu bestimmen, ob der Wurf erfolgreich ist, führe einen Werfertest (siehe Werfentests und Rüstungstests, Seite 6) für den werfenden Spieler durch, wobei du 1 vom Ergebnis abziehst (bis zu einem Minimum von 1), falls mindestens einer der folgenden Modifikatoren zutrifft:

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

Wenn der Test gelingt, nimmt der Zielspieler den Ball in Besitz. Wenn der Test misslingt, verspringt der Ball vom Feld des Zielspielers aus (siehe Verspringender Ball, unten).

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.

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

- Fall der Ball in ein Feld verspringt, das von einem freien Spieler besetzt ist, nimmt jener Spieler den Ball in Besitz.
- Falls der Ball in ein leeres Feld verspringt, bleibt er in jenem Feld und es passiert nichts weiter.
- Falls der Ball in ein Feld mit einem gedeckten oder einem am Boden liegenden Spieler verspringt, verspringt er von jenem Feld aus erneut.
- Falls der Ball in ein blockiertes Feld oder vom Spielfeld verspringt, verspringt der Ball nicht in jene Richtung. Gehe stattdessen im Verspringdiagramm im Uhrzeigersinn weiter, bis du ein Ergebnis erreichst, das bedeutet, dass der Ball in ein nicht blockiertes Feld auf dem Spielfeld verspringt. Verwende stattdessen jenes Ergebnis.

BLOCKEN-AKTION

Wenn ein Spieler eine Blocken-Aktion ausführt, wählt sein Trainer einen angrenzenden, stehenden Gegner (das 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 eines der gewürfelten Symbole aus, das angewendet wird.

Blocken-Ergebnisse:



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



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



Schubsen: Wenn möglich, wird das Ziel in direkter Linie ein Feld weit vom blockenden Spieler weggeschubst und der blockende Spieler darf entscheiden, sich in das Feld zu bewegen, das das Ziel verlassen hat. Wenn dies das Ziel in ein besetztes oder blockiertes Feld oder vom Spielfeld hinunter bewegen würde, wird das Ziel stattdessen umgeworfen (siehe Umgeworfen).



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 (siehe Verspringender Ball, Seite 12). Dann muss sein Trainer einen Rüstungstest (siehe Werferntests und Rüstungstests, Seite 6) für den Spieler durchführen. 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 durchgeführt wird, bis zu einem Minimum von 1.

„Die Frage ist nicht, ob du zu Boden geschickt werden wirst, sondern wie viel von dir wieder aufsteht!“

- *Chefnekromant Mordredd Ohrtrimmer*



Hier hat der Menschen-Trainer das Ergebnis Schubsen auf dem Blockwürfel erzielt. Dadurch wird der Skaven-Spieler ein Feld rückwärts bewegt, in direkter Linie weg vom Menschen-Spieler.

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

Verletzte Spieler:

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

AUSWEICHEN-AKTION

Eine Ausweichen-Aktion ist eine Bewegung eines gedeckten Spielers um 1 Feld, aber wenn ein Spieler diese Aktion ausführt, muss er seine Bewegung so beenden, dass er frei ist. Wenn ein Spieler sich während einer Ausweichen-Aktion auf den Ball bewegt, verspringt dieser (siehe Verspringender Ball, Seite 12).

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, aufrecht hingestellt.

RESERVEN-AKTION

Nur ein Spieler, der sich auf der Reservebank seines Teams befindet, kann eine Reserven-Aktion ausführen. Stelle den Spieler in einem freien 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.

Notreserve: Während des Notreserven-Schritts der Sequenz vor dem Zug eines Trainers erhält dieser, falls die Anzahl von Spielern in Reserve gleich dem oder höher als der Notreservewert seines Teams ist, eine freie Reserven-Aktion, die er sofort durchführen muss.

TOUCHDOWNS ERZIELEN

Überprüfe, nachdem ein Spieler eine Aktion abgeschlossen hat, aber bevor du eine Herausforderungskarte beanspruchst (siehe rechts), 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 der Endzone des gegnerischen Teams befinden
- Er muss in Ballbesitz sein
- Er muss frei 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-Profiteams anzuschließen – und wird auf die Reservebank seines Teams gestellt.

Einen Touchdown zu erzielen hindert einen Trainer nicht daran, seinen Zug abzuschließen, indem er übrige Spieleraktionen durchführt. Auch wenn sich kein Ball auf dem Spielfeld befindet, ist das eine tolle Gelegenheit, einen 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. Befindet sich mehr als eine Falltür auf dem Spielfeld, wirft der Trainer, der am Zug ist, einen sechsseitigen Würfel, um zu bestimmen, durch welche Falltür der Ball aufs Spielfeld gelangt. Bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 gelangt der Ball durch die Falltür zu seiner Linken aufs Spielfeld; bei 4, 5 oder 6 gelangt er durch die Falltür zu seiner Rechten aufs Spielfeld.

Steht ein Spieler auf der Falltür, durch die ein neuer Ball aufs Spielfeld gelangt, wird der Spieler sofort verletzt (siehe Verletzte Spieler, Seite 13), und falls er in Ballbesitz war, verschwindet jener Ball mit ihm durch die Falltür.

Lege schließlich einen Ball auf das Falltür-Feld, aus dem der neue Ball aufs Spielfeld gelangt ist. Dann verspringt jener Ball (siehe Seite 12).

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 (siehe Seite 12). 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 Spieler erreichen können, um Punkte zu erhalten und die Bonuspielzüge auf der anderen Seite zu beanspruchen. Im ersten Zug jedes Trainers werden keine Herausforderungskarten benutzt und die Schritte „Herausforderungskarte beanspruchen“ und „Herausforderungskarten nachfüllen“ werden übersprungen. Andernfalls sind die drei Herausforderungskarten auf den mit 1-3 markierten Plätzen aktiv und können während des Zugs eines Teams beansprucht werden. Die oberste Karte des Herausforderungsstapels ist nicht aktiv, obwohl beide Trainer sie sehen können – auf diese Weise können sie mindestens eine 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 freie Aktion) durchgeführt hat, vorausgesetzt, alle auf der Herausforderungskarte aufgeführten Bedingungen wurden erfüllt und mindestens eine der Bedingungen auf der Karte wurde als Folge der gerade abgeschlossenen Aktion erfüllt. Falls die Bedingungen mehr als einer Herausforderungskarte gleichzeitig erfüllt werden, kann der Trainer nur eine davon beanspruchen. Will er später während des Zugs eine weitere beanspruchen, muss mindestens eine Bedingung jener Karte erneut erfüllt werden.

Wenn ein Trainer eine Herausforderungskarte beansprucht, wird deren Punktwert 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 Herausforderungs-/Bonusspielzugskarten 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. Liegen noch alle drei aktiven Herausforderungskarten aus, kann der Trainer, der am Zug ist, entscheiden, eine jener Karten abzulegen. Tut er dies, wählt er eine beliebige der drei aktiven Herausforderungskarten; jene Karte wird abgelegt. Zieht dann neue Herausforderungskarten vom Herausforderungskartenstapel, um die freien Felder für Herausforderungskarten aufzufüllen.

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.

BONUSSPIELZÜGE

Die Rückseite jeder Herausforderungskarte zeigt einen Bonusspielzug – eine besondere Verstärkung, mit der der Trainer einen Vorteil erringen kann. Jede Karte gibt an, wann sie ausgespielt werden kann, und jeder Trainer kann während seines Zuges eine beliebige Anzahl an Bonusspielzügen von seiner Hand ausspielen, wobei er sie danach ablegt (sofern der Kartentext nichts anderes besagt). Die einzige Einschränkung ist, dass im selben Zug keine Karte doppelt ausgespielt werden kann; ein Trainer könnte beispielsweise in seinem Zug nicht zwei Großes-Talent-Karten ausspielen.

DAS SPIEL GEWINNEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie das Spiel enden kann – mit einem Sudden-Death-Sieg oder einem Punktesieg.

SUDDEN DEATH: Falls am Ende des Zuges eines Trainers sein Team 10 oder mehr Punkte hinter dem gegnerischen Team zurückliegt, endet das Spiel sofort und der gegnerische Trainer gewinnt das Spiel.

PUNKTESIEG: Sobald die letzte Herausforderungskarte ausgelegt wird und aktiv wird, hat jedes Team noch einen Zug. Danach endet das Spiel und das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands endet das Spiel unentschieden!

HACKSPUCK KIELKAUERS SPASSIGE FAKTEN!

Seit einem unglücklichen Druckfehler in einer Ausgabe des Spike!-Magazins wird Valen Swift von Gerüchten verfolgt, er habe die Elfheim Eagles verlassen. Obwohl Valen das Gegenteil versichert – und der Artikel das Datum mehr als dreihundert Jahre-Jahre in der Zukunft angab –, wollen die Gerüchte sich einfach nicht zu Grabe tragen lassen, genau wie der fette Elf-Elf selbst!



VERLÄNGERUNGSREGELN

Sobald beide Trainer mit den Regeln von Blitz Bowl vertraut sind, könnt ihr eure Spiele um die hier präsentierten Regeln erweitern. Sie führen zusätzliche Herausforderungen, Aktionen und Teams in eure Spiele ein und bieten eine Menge Spaß.

DIE ENDPHASE

Diese Regeln führen spezielle Endphasen-Herausforderungskarten ein, die dafür sorgen, dass das Spiel auf passend beeindruckende Weise endet!

Nimm während der Aufstellung die 16 Endphasen-Herausforderungskarten und mische sie mit der Herausforderungsseite nach oben. Lege dann 6 zufällig gezogene Karten mit der Herausforderungsseite nach oben auf den Herausforderungstapelplatz neben dem Spielbrett. Die restlichen 10 Endphasen-Herausforderungskarten werden wieder in die Schachtel gelegt, ohne sie anzusehen – sie werden in diesem Spiel nicht benutzt.

Die 24 Standard-Herausforderungskarten werden dann mit der Herausforderungsseite nach oben gemischt und auf die 6 Endphasen-Herausforderungskarten gelegt, wobei alle Karten die Herausforderungsseite zeigen. Dies ergibt einen Herausforderungstapel aus 30 Karten, von denen die untersten 6 Endphasen-Herausforderungskarten sind.

Sobald die erste Endphase-Herausforderungskarte aktiv wird, hat die Endphase begonnen. Ab diesem Zeitpunkt kann kein Sudden-Death-Sieg mehr erzielt werden – das Spiel endet nur mit einem Punktesieg (siehe Das Spiel gewinnen, Seite 15).

ZUSÄTZLICHE TEAMS

Blitz Bowl enthält Karten für zusätzliche Teams, deren Miniaturen nicht enthalten sind. Diese Teams sind separat erhältlich, und um sie einzusetzen, brauchst du nur eines der oder beide Teams, die in der Blitz-Bowl-Box enthalten sind, durch die entsprechende Art und Anzahl an Miniaturen auszutauschen, wie auf der jeweiligen Teamkarte angegeben.

SPEZIALAKTIONEN

Spezialaktionen sind Aktionen, die nur bestimmte Spieler ausführen können und die dazu führen können, dass der Spieler, der die Aktion ausführt, 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. Das hält natürlich niemanden davon ab!

Ein freier Spieler, der an einen am Boden liegenden 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.

FOULEN-ERGEBNISSE:



Erwischt! Der die Foulen-Aktion ausführende Spieler wird erwischt und wird vom Platz gestellt – stelle ihn auf die Reservebank seines Teams. Der Zielspieler wird nicht beeinträchtigt.



Nimm dies! Der Zielspieler ist verletzt – stelle ihn auf die Reservebank seines Teams. Außerdem wird der Spieler, der die Foulen-Aktion ausführt, bei seinem Foul erwischt (siehe Erwischt!).



Ausgerutscht! Der Zielspieler bleibt am Boden liegen, aber der Spieler, der die Foulen-Aktion ausgeführt hat, kann in diesem Zug keine weiteren Aktionen (inklusive freie Aktionen) ausführen.



Voll auf die Zwölf! Der Zielspieler wird verletzt – stelle ihn auf die Reservebank seines Teams.

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 auf sich.

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

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

TEAMKAMERAD-WERFEN-AKTION

Eine Teamkamerad-werfen-Aktion erlaubt Oger-, Troll- und Baummensch-Spielern, kleinere Teamkameraden zu werfen, in der Hoffnung, dass sie irgendwie auf den Beinen landen statt in einem Haufen gebrochener Knochen. Eine Teamkamerad-werfen-Aktion 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 frei sein 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 frei oder gedeckt) 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 nicht von einem anderen Spieler besetzt ist und sich in Reichweite des Werfenden befindet, und führe dann einen Werfentest für den Spieler durch, der die Aktion ausführt.
- Ist der Werfentest erfolgreich, 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 durch. War der geworfene Spieler in Ballbesitz, 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 (siehe Verspringender Ball, Seite 12).

BLITZ-BOWL-ARENEN

Es gibt Hunderte, wenn nicht gar Tausende Blitz-Bowl-Arenen in der Alten Welt, die allein dazu dienen, Neulingen die Chance zu geben, sich den Profiligen des Blood Bowl anzuschließen. Wo sie auch liegen, jedes Jahr strömen zahllose Kandidaten herbei, die bereit sind, alles zu tun, um von einem Team unter Vertrag genommen zu werden. Der Standort dieser Arenen hat großen Einfluss auf das Spiel, da viele Regeln und Regularien der örtlichen Blood-Bowl-Liga übernehmen.

Bevor der Trainer, der den Münzwurf gewonnen hat, entscheidet, welches Spielfeld er benutzen will, wirft er einen W8 und entnimmt der folgenden Tabelle, welche regionalen Regeln für das Spiel gelten.

W8	REGIONALE LIGA	EFFEKT
1	<i>Mootland-Wahnsinn</i>	Ziehe 1 vom Notreservewert beider Teams ab (zum Beispiel wird 4 zu 3).
2	<i>Unterwelt-Herausforderung</i>	Führt ein Spieler eine Reserve-Aktion aus, kann jener Spieler auf einer Falltür statt in der Endzone seines Teams aufgestellt werden. Geschieht dies, wenn sich bereits ein Ball oder ein Spieler auf jener Falltür befindet, wird jener Ball vom Spielfeld entfernt und jener Spieler wird verletzt.
3	<i>Sylvanisches Rampenlicht</i>	Nachdem ein Spieler eine Reserven-Aktion ausgeführt hat, kann jener Spieler eine freie Rennen-Aktion ausführen. Dies beinhaltet freie Reserven-Aktionen und Aktionen infolge der Notreserve-Regel.
4	<i>Liga der Elfenkönigreiche</i>	Ziehe für lange Würfe nicht 1 vom Werfentest ab.
5	<i>Der Wanstpokal</i>	Wenn ein Spieler infolge eines Schubsen-Ergebnisses umgeworfen wird, das den Spieler in ein blockiertes Feld oder vom Spielfeld bewegt hätte, behandle das Ergebnis der Blocken-Aktion stattdessen als Rums!.
6	<i>Die Dusterland-Rauferei</i>	Wirf für unterstützte Blocken-Aktionen zwei zusätzliche Blockwürfel statt einen, bis zu einem Maximum von insgesamt drei Blockwürfeln.
7	<i>Weltrandsuperliga</i>	Benutze die folgenden Regeln, um einen Sudden-Death-Sieg zu bestimmen: Falls am Ende des Zuges eines Trainers sein Team 8 oder mehr Punkte hinter dem gegnerischen Team zurückliegt, endet das Spiel sofort und der gegnerische Trainer gewinnt das Spiel.
8	<i>Lustria-Superliga</i>	Der Trainer, der den Münzwurf gewonnen hat, muss das Spielfeld mit zwei Falltüren wählen. Falls mehr als ein Spielfeld mit zwei Falltüren zur Verfügung stehen (z. B. weil du eine frühere Edition von Blitz Bowl besitzt), kann sich der Trainer, der den Münzwurf gewonnen hat, aussuchen, welches davon verwendet wird.

DIE HERAUSFORDERERER

DIE REAVERS

Das Team, das in seinen ersten paar Spielzeiten als die Altdorf Acolytes bekannt war und zu den Reikland Reavers werden sollte, erwarb sich schnell den Ruf, auf dem Spielfeld sehr geschickt und versiert zu sein. Tatsächlich behaupten viele Fans, die Reavers seien das beste Allround-Team der Welt.



Feldspieler 1



Feldspieler 2



Feldspieler 3



Blitzer



Werfer



Fänger

DIE SCRAMBLERS

Die Skavenblight Scramblers, das einzige Team, das die Blood-Bowl-Trophäe zwei Jahre in Folge gewinnen konnte, ist zumindest ein bisschen legendär. Als Skaven lieben sie blindwütige Gewalt, was sie zu absoluten Lieblingen der Fans macht.



Feldspieler 1



Feldspieler 2



Feldspieler 3



Blitzer



Werfer



Gossenläufer

DER CRUSH

Blood Bowl ist ein brutales Sportspiel, in dem Teams blutdürstiger Verrückter den Sieg erringen wollen, indem sie den Ball in die Endzone des gegnerischen Teams bringen, um mehr Touchdowns als ihre Gegner zu erzielen. Blood Bowl ist viel mehr als ein Spiel – manche bezeichnen es als ritualisierten Krieg! Teams von überall in der Alten Welt treten in einer Reihe von Ligen und Pokalwettbewerben gegeneinander an, um Saison um Saison die wichtigsten Trophäen des Spiels zu erringen.

Für die meisten Spieler beginnt die Karriere im „Crush“, einem jährlichen Ritual, in dem die Besitzer der Blood-Bowl-Teams angehende Spieler für die nächste Saison auswählen. Die Anwärter versammeln sich außerhalb der Tempel des Nuffle – Arenen, die dem Gott des Blood Bowl geweiht sind. Jeder dieser Tempel hat nur eine Tür, und wenn sie sich zum Klang einer Pflöcke öffnet, stürmen die Spieler als mächtige Flut hinein. Nur die schnellsten, zähsten oder brutalsten Spieler schaffen es durch die Tür in den Tempel dahinter.

Sobald sie darin sind, finden sich die Anwärter auf einem speziellen Spielfeld wieder, das im Boden versenkt ist und an eine Gladiatorengrube erinnert. Die Besitzer und Angestellten von Teams auf der Suche nach Spielern schauen streng von Terrassen darüber hinab. Ebenfalls dort sind Priester des Nuffle, die schweigend zusehen und jede Tat und Statistik auf großen Pergamentrollen niederschreiben. Manche Sponsoren senden Repräsentanten zum Crush, wo sie die Talente der nächsten Saison zu entdecken hoffen.

Die Spieler erhalten die Ausrüstung des Teams, für das sie spielen möchten, und werden in Sechserteams aufgeteilt. Danach folgt ein Mix aus Blood Bowl, Gladiatorenkämpfen und brutaler Gewalt im Namen des Nuffle. Jeder Spieler gibt sein Bestes, um Können, Kraft, Zähigkeit, Schnelligkeit und Blutgier zu zeigen und so einen der Besitzer zu beeindrucken und einen Platz im Team zu erringen. Die Zuschauer rufen den aufstrebenden Spielern Herausforderungen zu, die sie erfüllen sollen. Ein Spieler, der die Forderungen des Publikums erfüllt, wird vom Kommentatorenteam des Crushs gelobt und fällt sicherlich einem der wartenden Besitzer ins Auge.

Nur wenige kommen ruhmreich aus dem Crush – wenn sie überhaupt herauskommen –, aber jene, die es tun, sind von Nuffle gesegnet und werden zur nächsten Generation der Stars des Blood Bowl.

Sollten sie von einem Profiteam unter Vertrag genommen werden, haben diese Neulinge eine Chance auf bleibenden Erfolg und Berühmtheit. Die meisten werden ihre Karriere auf der Ersatzbank beginnen, aber der zermürbende Blood-Bowl-Kalender sorgt dafür, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis sie einen Platz in der Startaufstellung ihrer Teams erhalten. Jedes Team nimmt an regulären Ligaspielen teil, um sich gegen lokale Rivalen zu beweisen. Nur die Teams, welche die beeindruckendsten Fähigkeiten unter Beweis stellen – oder den größten Unterhaltungswert bieten –, werden eingeladen, an einem der vier jährlichen Großen Turniere teilzunehmen. Bei diesen spektakulären Großereignissen wetteifern die Besten der Besten miteinander um die prestigeträchtigsten Trophäen des Sports, in der Hoffnung, ihre Namen in den Geschichtsbüchern zu verewigen. Von diesen Großen Turnieren ist der Blood Bowl Classic wohl das größte, der Höhepunkt der Bestrebungen ganzer Generationen aus Blood-Bowl-Spielern und passionierter Fans.



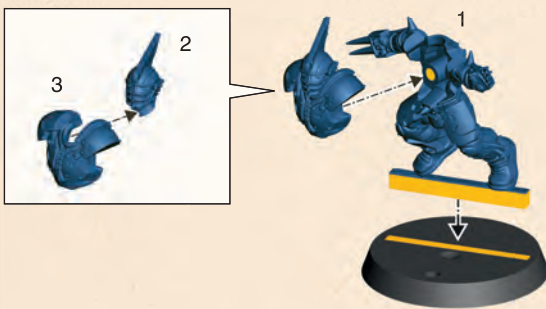
ZUSAMMENBAU DER TEAMS

Dieses Set enthält zwei Teams aus hochdetaillierten Citadel-Miniaturen, die die Teams der Menschen und der Skaven darstellen. Die Modelle sind unbemalt enthalten und müssen zusammengebaut werden. Die Menschen sind blau und die Skaven braun, wodurch du die Teams auf einen Blick auseinanderhalten kannst, selbst wenn du sie nicht bemalst.

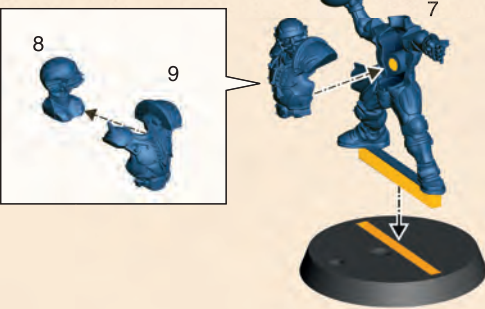
Bevor du deine Spieler zusammenbaust, musst du sie aus den Kunststoffrahmen lösen. Am besten löst du sie einen nach dem anderen aus den Rahmen. Wenn du alle Teile auf einmal herauslöst, kommt es leicht zu Verwirrung darüber, was wohin gehört.

Alle Miniaturen in diesem Set wurden so entworfen, dass die Teile zusammengesteckt werden können. Folge der Schritt-für-Schritt-Anleitung auf diesen Seiten, um die Modelle zusammenzubauen.

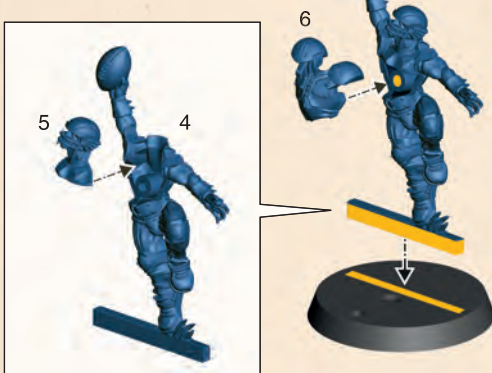
1 BLITZER



2 WERFER



3 FÄNGER



4 FELDSPIELER




5 FELDSPIELER



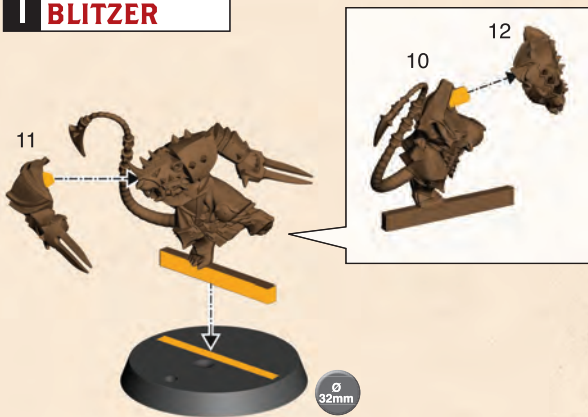
6 FELDSPIELER



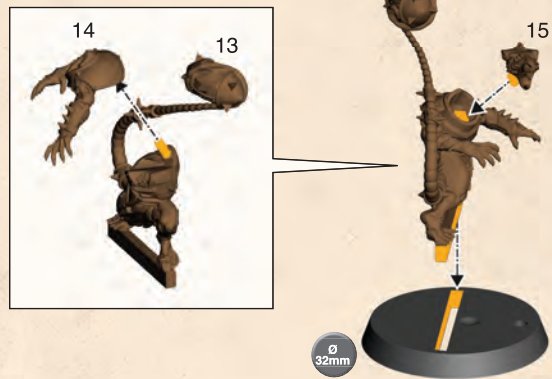
ACHTUNG: KLEINE TEILE. SPITZE ENDEN. PRODUKT AB 12 JAHREN EMPFOHLEN.
 ADVERTENCIA. PARTES PEQUEÑAS. PUNTAS AFILADAS. NO APTO PARA MENORES DE 12 AÑOS.
 ATTENTION. PETITS ÉLÉMENTS. POINTES ACÉRÉES. PRODUIT DESTINÉ AUX ENFANTS DE 12 ANS ET +.

 - Kontaktflächen

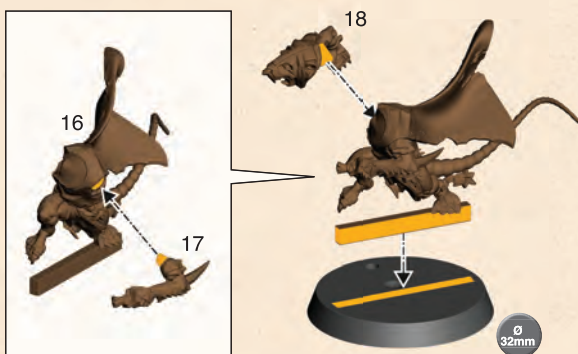
1 BLITZER



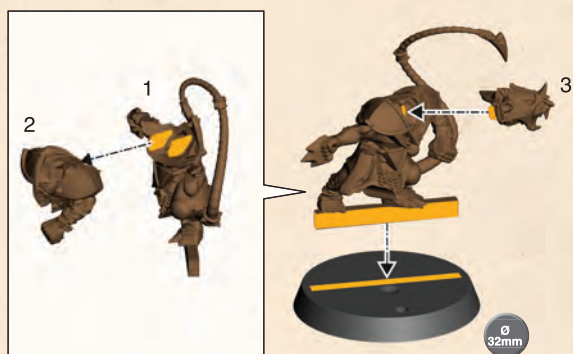
2 WERFER



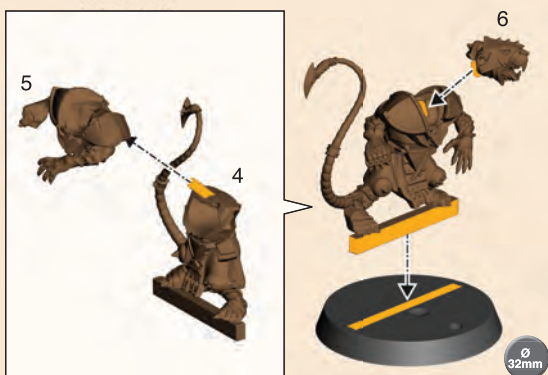
3 GOSSENLÄUFER



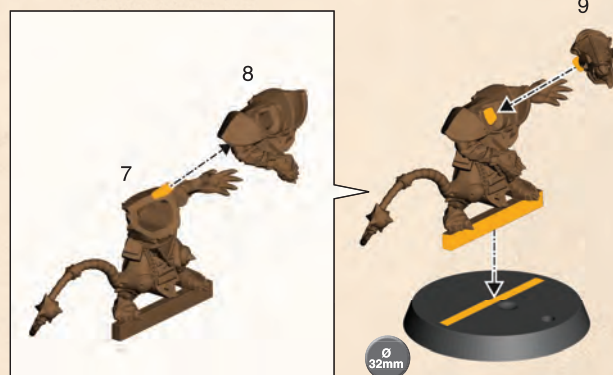
4 FELDSPIELER



5 FELDSPIELER



6 FELDSPIELER



GLOSSAR

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

Aktive Herausforderungskarte: Eine Herausforderungskarte, die offen in einem Platz für Herausforderungskarten liegt (siehe Plätze für Herausforderungskarten).

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

Angrenzendes Feld: Felder, die das Feld berühren, in dem sich ein Spieler oder Ball befindet, werden als zu jenem Spieler oder Ball angrenzend bezeichnet.

Aufstehen (Aktion): Eine Aktion, die ein am Boden liegender Spieler ausführen kann.

Ausweichen (Aktion): Eine Aktion, die ein gedeckter Spieler ausführen kann.

Ballbesitz: Wenn ein Ball auf dem Base eines Spielers platziert wird, gilt jener Spieler als 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 Werferntest durchgeführt.

Blocken (Aktion): Eine Aktion eines Spielers. 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, Rums!, Tackle, Daneben, Schubsen.

Bonusspielzugkarte: Nachdem ein Trainer eine Herausforderungskarte beansprucht hat, wird diese als Bonusspielzugkarte bezeichnet.

Decken (Aktion): Eine Aktion, die ein freier Spieler ausführen kann. Der Spieler bewegt sich bis zu zwei Felder weit und muss am Ende jener Bewegung selbst gedeckt sein.

Endphasen-Herausforderungskarten: 16 Herausforderungskarten, die die Endphase eines Blitz-Bowl-Spiels anzeigen, wenn die Verlängerungsregeln benutzt werden.

Endzone: Eine Reihe von Feldern an beiden Enden des Spielfelds. 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. 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 am Boden liegenden Spieler zum Ziel haben kann. Foulen-Aktionen können zur Verletzung eines anderen Spielers

führen, aber sie sind illegal, sodass der Spieler, der die Foulen-Aktion ausführt, vom Platz gestellt werden kann.

Freier Spieler: Ein Spieler, an den kein Gegner angrenzt.

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

Gegner: Ein Spieler aus dem Team des anderen Trainers.

Hand eines Trainers: Falls ein Trainer Bonusspielzugkarte 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 Aktion durchgeführt 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.

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 Wurfschablone 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.

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.

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 freie Reserve-Aktion durchführen.

Patzer: Wenn der Werferntest 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 Bonusspielzugkarten. 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 freier Spieler ausführen kann.

Reservebank: Eine Karte, auf der Spieler platziert werden, die sich in Reserve befinden. Die Reservebank enthält auch nützliche Informationen über die Regeln des Spiels.

Reserven (Aktion): Eine Aktion, die ein Spieler in Reserve ausführen kann.

Reservespieler: Wenn ein Spieler auf der Reservebank seines Teams steht, oft infolge einer Verletzung, ist er ein Reservespieler.

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 Würfergebnis gleich dem oder höher als der Rüstungswert des Spielers, ist der Rüstungstest bestanden.

Spieler: Die Mitglieder eines Teams. Kann sich auf Teamkameraden oder Gegner beziehen.

Spieleraktion(en): Aktionen, die Spieler ausführen können. Diese Aktionen sind Decken, Werfen, Blocken, Rennen, Ausweichen, Reserven, Aufstehen und Foulen.

Spielerstatus: Der Status eines Spielers im Spiel. Der Status eines Spielers kann sein: Am Boden, Gedeckt, Frei, Reserve. Der Status eines Spielers bestimmt, welche Aktionen jener Spieler ausführen kann.

Spielfeld: Siehe Feld.

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

Sudden-Death-Sieg: Falls am Ende des Zuges eines Trainers sein Team 10 oder mehr Punkte hinter dem gegnerischen Team zurückliegt, endet das Spiel sofort und der gegnerische Trainer gewinnt das Spiel.

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

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

Teamkamerad: Ein Spieler desselben Teams wie ein anderer Spieler.

Teamkamerad-werfen-Aktion: Eine Aktion, mit der bestimmte Spieler ihre kleineren Teamkameraden werfen können.

Touchdowns: Nachdem du in deinem Zug eine Aktion abgeschlossen hast, aber bevor du eine Herausforderungskarte beanspruchst, erzielt ein Spieler deines Teams einen Touchdown, wenn er frei und in Ballbesitz ist und sich in der Endzone des anderen 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.

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 Reservespieler wird.

Verperrter Wurf: Ein Wurf, bei dem der Zielspieler gedeckt ist oder irgendein Teil der Wurfeschablone zwischen dem Werfenden und dem Ziel ein blockiertes Feld oder ein Feld mit einem freien Gegner berührt.

Verspringdiagramm: Ein Diagramm auf dem Spielbrett, das die acht Richtungen angibt, in die ein Ball verspringen könnte.

W6: Der im Spiel enthaltene sechsstufige Würfel, auf dessen Seiten 1 bis 6 Punkte abgebildet sind.

W8: Der im Spiel enthaltene achtseitige Würfel mit den Zahlenwerten 1 bis 8.

Werfen (Aktion): Eine Aktion, die ein freier Spieler in Ballbesitz ausführen kann.

Werferfest: 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 (Spielerstatus): Solange ein Spieler eine Werfen-Aktion ausführt, wird er oft als Werfer oder werfender Spieler bezeichnet.

Wiederholungswurf: Wenn ein Spieler 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 Würfe 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 zu bestimmen.

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

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

REFERENZ

SPIELABFOLGE

ZUG VON TRAINER A	ZUG VON TRAINER B
1 Sequenz vor dem Zug* a. Herausforderungskarten nachfüllen b. Kein Ball im Spiel c. Notreserven	1 Sequenz vor dem Zug* a. Herausforderungskarten nachfüllen b. Kein Ball im Spiel c. Notreserven
2 Spieleraktion 1 - Herausforderungskarte beanspruchen**	2 Spieleraktion 1 - Herausforderungskarte beanspruchen**
3 Spieleraktion 2 - Herausforderungskarte beanspruchen**	3 Spieleraktion 2 - Herausforderungskarte beanspruchen**
4 Spieleraktion 3 - Herausforderungskarte beanspruchen**	4 Spieleraktion 3 - Herausforderungskarte beanspruchen**

Wichtig

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

** Außerdem kann kein Trainer während seines ersten Zugs Herausforderungskarten beanspruchen.

BLOCK-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 (siehe Verspringender Ball, Seite 12). Dann muss sein Trainer einen Rüstungstest (siehe Werfergebnis und Rüstungstests, Seite 6) für den Spieler durchführen. 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 durchgeführt wird, bis zu einem Minimum von 1.



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



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



Schubsen: Wenn möglich, wird das Ziel in direkter Linie ein Feld weit vom blockenden Spieler weggeschubst und der blockende Spieler darf entscheiden, sich in das Feld zu bewegen, das das Ziel verlassen hat. Wenn dies das Ziel in ein besetztes oder blockiertes Feld oder vom Spielfeld hinunter bewegen würde, wird das Ziel stattdessen umgeworfen (siehe Umgeworfen).

PRODUZIERT VOM WARHAMMER-STUDIO

Mit besonderem Dank an die „Crush Crew“ für zusätzliche Spieletests

Blitz Bowl: Ultimate Edition © Copyright Games Workshop Limited 2022. GW, Games Workshop, Citadel und Blood Bowl sind ® und Blitz Bowl und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Völker, Fahrzeuge, Waffen und Charaktere sind ® oder TM und/oder © Games Workshop Limited.

Kein Teil dieser Publikation darf reproduziert, auf einem Datenabfragesystem gespeichert oder auf irgendeine Weise übertragen werden, sei es elektronisch, mechanisch, fotokopiert oder anderweitiger Art, ohne dass es dafür eine vorausgehende schriftliche Erlaubnis der Herausgeber gibt. Diese Publikation ist ein fiktionales Werk. Alle in ihr beschriebenen Charaktere und Ereignisse sind rein fiktional. Jedwede Übereinstimmung mit realen Personen oder Ereignissen ist rein zufällig. Bilder dienen nur Illustrationszwecken.

Games Workshop Ltd, Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

