

BLOOD BOWL®

ИГРА В ФАНТАЗИЙНЫЙ ФУТБОЛ

© Авторские права принадлежат Games Workshop Limited, 2016 г.

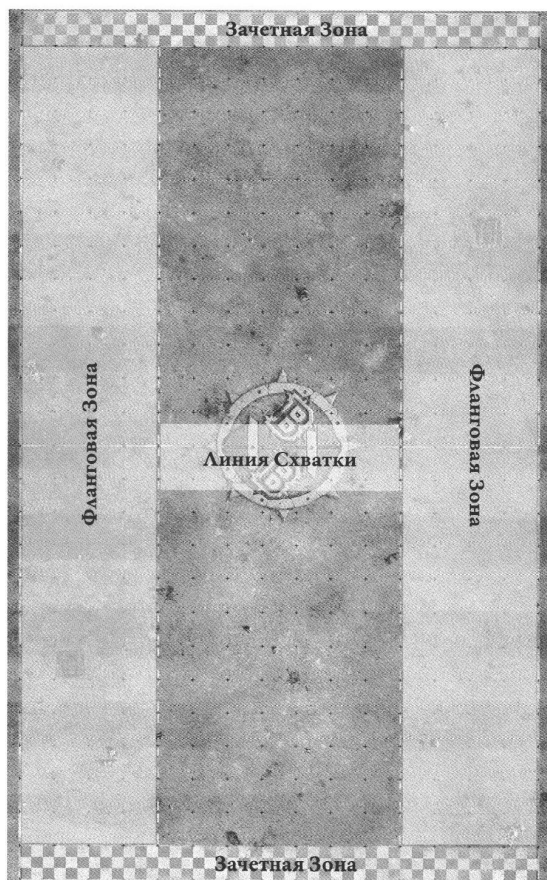
Добро пожаловать в жесткую спортивную игру Blood Bowl, в которой противостоящие команды кровожадных маньяков стремятся добиться победы путем перемещения мяча в Зачетную Зону противостоящей команды, чтобы заработать больше тачдаунов, чем у противника. Однако Blood Bowl – это гораздо больше, чем игра. Иногда ее еще называют ритуализированной войной!

Ниже приводится сокращенный вариант полной книги правил, входящей в комплект настольной игры Blood Bowl. Правила представлены здесь в самой простой форме и не рассказывают о всех деталях игры, но будьте уверены, эти правила точно такие же, как и в печатной книге правил, и дают всю необходимую информацию для того, чтобы вы могли начать эту захватывающую игру Blood Bowl. Итак, не будем больше медлить – начинаем битву, точнее, игру!

СБОРКА МИНИАТЮР

Инструкции по сборке миниатюр можно прочитать на стр. 50-56 в книге правил Blood Bowl. Игроков каждой команды следует пронумеровать от 1 до 12, написав номера на подставках или нанеся на них персодные наклейки, входящие в комплект настольной игры.

Установите игровое поле (см. ниже) между двумя тренерами. Ближайшая к каждому тренеру Зачетная Зона является Зачетной Зоной его команды. Игровое поле разделено на клетки; в каждой клетке одновременно может находиться только один игрок. Обратите внимание на фланговые зоны и линию схватки, так как это будет важно при расстановке вашей команды.



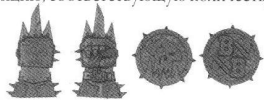
В игре две команды – Орков и Людей. Решите, какой из команд каждый из вас будет управлять, а затем каждый возьмет 12 игроков своей команды и их четыре игровые карточки.

ТРЕНЕРЫ И ИГРОКИ

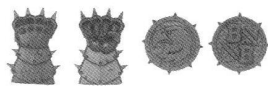
Когда в правилах говорится об «игроках», имеются в виду реальные игроки на поле, т.е. пластиковые миниатюры. Когда же в правилах говорится о вас, т.е. о живых игроках, делающих броски и передвигающих миниатюры по полю, то используется термин «тренеры».



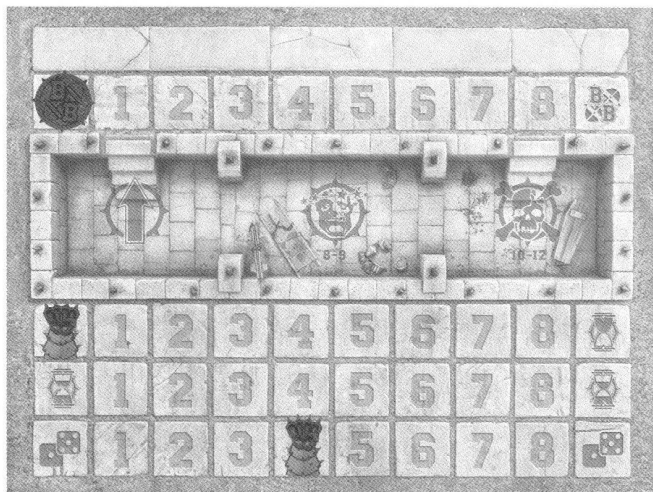
Затем каждый тренер получает Землянку (см. ниже). Она предназначена для игроков, по той или иной причине не задействованных на поле: для запасных, нокаутированных или серьезно травмированных. Каждая Землянка имеет четыре счетчика, пронумерованных от 1 до 8. Верхний счетчик записывает счет вашей команды. Два следующих отслеживают текущий ход (в первом и втором таймах игры). Последний счетчик показывает, сколько у команды осталось перебросов. Поместите один из командных маркеров на счетчик Ходов, а одну из ваших монет Blood Bowl – на счетчик Очков, как показано на рисунке. Тренер команды Людей помещает свой второй командный маркер на позицию 4 на своем счетчике Перебросов (как показано ниже), а тренер команды Орков – на позицию 3 на своем счетчике Перебросов. Если у вас специально подобранная команда (см. стр. 7), поместите свой маркер Перебросов на позицию, соответствующую количеству купленных вами командных перебросов.



Маркеры и монеты
Команды Орков



Маркеры и монеты
Команды Людей



КУБИКИ

В Blood Bowl используются несколько типов кубиков. Кубики показаны на фотографиях ниже, слева направо: D6, D8, D16 и Блок-дайсы. В правилах будет рассказано, как использовать каждый из этих кубиков. Вам часто придется бросать кубик D6, чтобы посмотреть, успешно ли вы выполнили Действие (подбор мяча, уклонение и т.д.). Вне зависимости от любых модификаторов результат броска равный 1 всегда означает провал, а равный 6 – успех.

Иногда вы должны будете сделать бросок 2D6. Для этого надо бросить два D6 и сложить полученные результаты.



Шестигранный кубик
(D6) – символ Blood
Bowl означает 6 очков.



Восьмигранный кубик (D8)
и 16-гранный кубик (D16)



Блок-дайс

РАССТАНОВКА

Победитель, определившийся по результату броска монеты или кубика, решает, будет его команда подавать или принимать. Подающая команда первой выстраивается, а принимающая команда первой делает ход.

Тренер подающей команды расставляет своих игроков, соблюдая следующие правила:

1. Он должен выставить 11 игроков (или как можно больше, если их меньше чем 11). Остальных игроков он должен поместить в отсек для Запасных в Землянке своей команды.



2. Все игроки должны быть расставлены между Зачетной Зоной своей команды и центральной линией.
3. В каждой фланговой зоне не может быть выставлено более двух игроков.
4. Тренер должен выставить не менее трех игроков рядом с центральной линией, на линии схватки.

После того как будет расставлена подающая команда, своих игроков расставляет тренер принимающей команды, соблюдая те же четыре правила. Затем происходит подача.

СМЕЩЕНИЕ МЯЧА

Когда смещается мяч, возьмите шаблон Смещения (см. ниже) и расположите его в центре клеточки, в которой в данный момент находится мяч, таким образом, чтобы каждый конец шаблона был направлен на одну из соседних клеточек. Затем бросьте D8 и передвиньте мяч на позицию, соответствующую числу выпавших очков.



ПОДАЧА

Тренер подающей команды устанавливает мяч в любой клетке на половине поля принимающей команды (при желании даже в Зачетной Зоне). Затем мяч смещается, как описано на стр. 2. Однако вместо того чтобы сместить мяч на одну клетку, подающий игрок бросает D6, чтобы узнать, куда приземлится мяч – мяч перемещается по ходу смещения на число клеток, равное количеству выпавших очков. Поддачи всегда очень неточные!

Если мяч оказывается в пустой клетке на половине поля принимающей команды, то он отскакивает (см. стр. 4).

Если он приземлится в клетке, в которой находится член принимающей команды, этот игрок должен попытаться поймать мяч, как описано на стр. 6.

Если мяч оказывается за пределами игрового поля или на половине подающей команды, то тренер принимающей команды получает тачбэк (возврат) – это позволяет ему отдать мяч любому игроку своей команды.

Затем начинается первый ход матча.

НЕСЕНИЕ МЯЧА

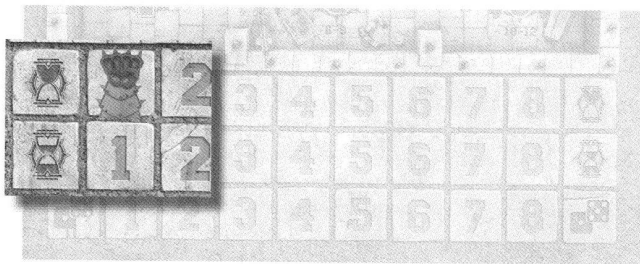
Для того чтобы показать, что игрок несет мяч, вставьте мяч в отверстие на подставке игрока. Если несущего мяч игрока сбивают с ног, то он его роняет и мяч смещается из этой клетки.

НАЧАЛО ИГРЫ

ПОРЯДОК ХОДА

Blood Bowl делится на два тайма, каждый из которых состоит из 16 ходов (по восемь ходов на команду). Таймы в свою очередь делятся на игровые моменты, каждый из которых начинается с подачи и заканчивается, когда зарабатывается тачдаун (занос) или завершается последний ход тайма.

Первой ходит принимающая команда. Затем команды ходят по очереди, пока не закончится игровой момент (см. стр. 7). Первое, что вы должны сделать в начале своего хода, это передвинуть свой маркер Хода на одну позицию по счетчику Ходов. Если маркер дойдет до последней позиции в ряду, значит, это ваш последний ход в этом тайме.



После того как вы передвинули свой маркер Хода, вы можете выполнить одно Действие каждым из своих игроков, находящихся на игровом поле. Ваш ход закончится, когда каждый игрок вашей команды выполнит свое Действие или когда вы потеряете ход (см. «Потеря Хода»). Вы также можете закончить свой ход, если вы больше не хотите, чтобы ваши игроки выполняли какие-либо Действия.

Для выполнения Действия выберите игрока, заявите Действие, которое он будет выполнять, и затем выполните это Действие, как описано выше.

ПОТЕРЯ ХОДА

Некоторые события могут привести к тому, что ваш ход закончится раньше времени, что даст вашему сопернику шанс перехватить у вас инициативу. Если произойдет какое-либо из следующих событий, ваш ход немедленно закончится. Вы больше не сможете совершать никаких Действий в этот ход, и любые Действия немедленно прекращаются, даже если они не были выполнены полностью. Однако вы все равно должны сделать необходимые броски на Бронию, Травму и Смещение, а Оглушенные игроки должны быть перевернуты лицом вверх (об этом более подробно ниже).

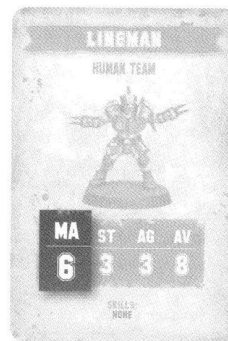
1. Игрок вашей команды Сбит с Ног (травмирование толпой вызывает потерю хода только в том случае, если этот игрок владел мячом).
2. Игрок вашей команды бросает мяч, но ни один из ваших игроков не может поймать мяч до того, как он остановится.
3. Игрок вашей команды пытается подобрать мяч, но терпит неудачу.
4. Заработан тачдаун.
5. Игрок вашей команды теряет мяч при попытке сделать Пас.

ДЕЙСТВИЯ

Всего доступны четыре Действия. ДВИЖЕНИЕ позволяет игрокам передвигаться по полю. БЛОК позволяет им толкать игроков противника в надежде на то, что их удастся сбить с ног или по крайней мере убрать со своего пути. БЛИЦ сочетает в одном действии движение и блокирование. ПАС позволяет игрокам переместиться и затем бросить мяч. На следующих страницах эти Действия описываются более подробно.

ДЕЙСТВИЕ «ДВИЖЕНИЕ»

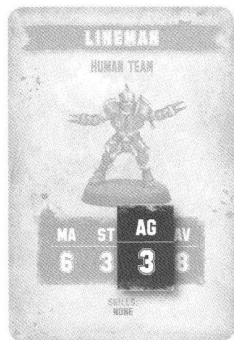
При выполнении Действия «Движение» игрок может продвинуться на число клеток, равное его показателю Движения (МА), указанному в его карточке. Каждое передвижение должно происходить в одну из восьми соседних с игроком клеток, причем клетка должна быть свободной. По желанию игрок может продвинуться на число клеток, меньшее чем его МА.



ТЕСТЫ НА ЛОВКОСТЬ

Вам часто необходимо будет провести тест на Ловкость для одного из своих игроков. Для этого нужно найти показатель Ловкости (AG) в его карточке и посмотреть его в таблице Ловкости ниже, чтобы определить требуемый результат броска. Затем бросьте D6. Если результат броска равен или выше, чем требуется в таблице, то тест пройден успешно; в противном случае тест провален. Обратите внимание на то, что в большинстве тестов на Ловкость используются один или более модификаторов, влияющих на Ловкость игрока – примените соответствующие модификаторы, прежде чем определить требуемый результат броска. Вне зависимости от модификаторов результат броска равный 1 всегда означает провал, а равный 6 – успех.

AG игрока	1	2	3	4	5	6
Бросок D6	6+	5+	4+	3+	2+	1+

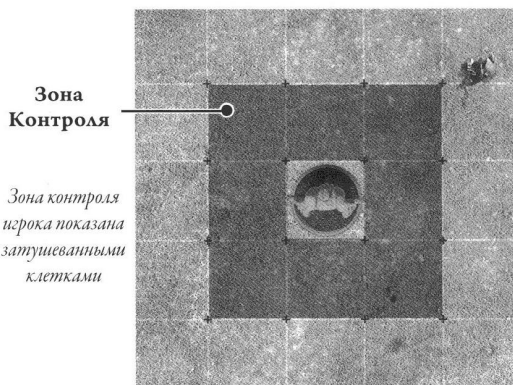


УКЛОНЕНИЕ

Во время продвижения игрока ему может понадобиться уклониться, чтобы уйти от игроков соперника. Восемь квадратов, соседних со стоящим на ногах игроком, образуют его зону контроля (см. ниже). Как только один из ваших игроков покинет клетку, находящуюся в зоне контроля противника (независимо от направления движения), вы должны выполнить тест на Ловкость с применением следующих модификаторов:

- +1 за попытку уклониться.
- -1 за каждую зону контроля противника, накрывающую клетку, в которую переместился игрок.

Если тест пройден, то ваш игрок успешно уклонился и теперь вы можете выполнить Действие. В противном случае игрок Сбит с Ног в клетке, в которую он переместился (см. стр. 5), и вы теряете ход.



ПОДБОР МЯЧА

Если ваш игрок переместился в клетку, в которой находится мяч, вы должны выполнить тест на Ловкость с применением следующих модификаторов:

- +1 за попытку подобрать мяч.
- -1 за каждую зону контроля противника, накрывающую клетку игрока.

Если тест пройден, то ваш игрок подобрал мяч и теперь вы можете выполнить Действие. В противном случае мяч отскакивает (см. справа) и вы теряете ход.

ДЕЙСТВИЯ «БЛОК» И «БЛИЦ»

При выполнении Действия БЛОК игрок выполняет Блок против стоящего в соседней клетке противника, как описано ниже. В течение одного хода только один игрок вашей команды может выполнить Действие БЛИЦ – это позволяет ему выполнить Действие ДВИЖЕНИЕ, как описано выше, и Действие БЛОК в любой момент во время своего движения, но за это он должен отдать одну клетку продвижения.

Чтобы сделать Блок, вы должны бросить один или несколько Блок-дайсов.

Количество кубиков, которые необходимо бросить, зависит от показателей Силы (ST) блокирующего игрока (его называют атакующим) и блокируемого им игрока (его называют защитником). Показатели Силы (ST) игроков можно найти в их игровых карточках.



- Если оба игрока обладают одинаковой Силой (ST), бросьте один Блок-дайс.
- Если один игрок обладает большей Силой (ST), чем другой, бросьте два Блок-дайса.
- Если один игрок сильнее другого более чем в два раза, бросьте три Блок-дайса.

Если вы бросаете более одного Блок-дайса, тренер более сильного игрока выбирает, какой из них использовать, а остальные игнорируются.

Посмотрите результат в таблице ниже:

Символ



Результат

Атакующий Падает: Атакующий Сбит с Ног.

Оба Падают: Если оба игрока обладают навыком Block, то никакого эффекта нет. Если один игрок обладает навыком Block, а другой – нет, то игрок, не обладающий навыком Block, оказывается Сбитым с Ног. Если ни тот, ни другой игрок не обладают навыком Block, то оба игрока Сбиты с Ног.

Толчок: Атакующий отталкивает защитника на одну клетку от себя (см. стр. 5). При желании атакующий может преследовать защитника (см. ниже).

Защитник Спотыкается: Атакующий отталкивает защитника на одну клетку от себя (см. стр. 5). Если защитник не обладает навыком Dodge, то он Сбит с Ног. При желании атакующий может преследовать защитника (см. стр. 5).

Защитник Падает: Атакующий отталкивает защитника на одну клетку от себя (см. ниже) и Сбивает с Ног. При желании атакующий может преследовать защитника (см. стр. 5).

ОТСКОК МЯЧА

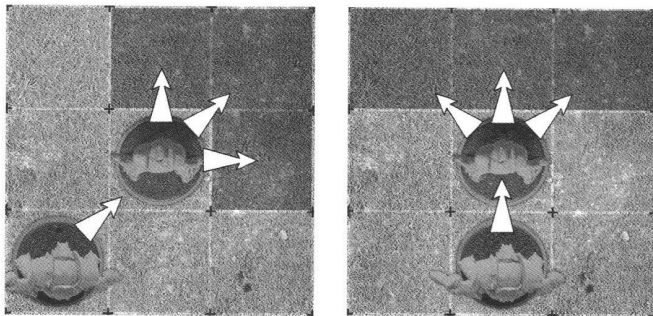
Существует несколько ситуаций, при которых мяч будет отскакивать:

- Если игрок не может поймать мяч, когда ему бросают мяч или когда мяч отскакивает в его клетку.
- Если мяч бросают, и он приземляется в свободной клетке.
- Если игрок пытается подобрать мяч и терпит неудачу.
- Если мяч отскакивает в клетку, в которой находится Опрокинутый или Оглушенный игрок.
- Если игрока отталкивают в клетку, в которой находится мяч.

Когда мяч отскакивает, он смещается, как описано на стр. 2. Если мяч отскакивает в клетку, в которой находится стоящий на ногах игрок, этот игрок должен попытаться поймать мяч, как описано на стр. 6.

ОТТАЛКИВАНИЕ ИГРОКОВ

Когда ваш игрок отталкивает соперника, отталкиваемый игрок перемещается на одну клетку в противоположную сторону от игрока, совершившего блок (как показано ниже). Обычно бывает несколько клеток, в которые можно оттолкнуть игрока; в таком случае вы можете выбрать, в какую клетку он переместится. Однако игрока отталкивают назад только в свободную клетку, если это возможно, и его нельзя вытолкнуть за пределы игрового поля, за исключением тех случаев, когда это единственный выход (см. ниже). Клетка, в которой находится мяч, считается свободной, и если игрока отталкивают на такую позицию, в результате этого мяч отскочит (см. стр. 4).



Если все клетки, в которые можно было бы оттолкнуть игрока, оказываются занятыми, то игрока можно оттолкнуть в одну из занятых клеток, причем игрока, занимавшего ее первоначально, тоже отталкивают, как будто его толкает отталкиваемый игрок (в данном случае Опрокинутых и Оглушенных игроков можно отталкивать). При этом вы можете выбирать направление толчка.

Если появляется возможность вытолкнуть игрока за пределы поля, то это можно сделать, только если на поле нет подходящих пустых клеток. Если это произойдет, то такой неудачливый игрок будет считаться избитым толпой. Сделайте для него бросок на Травму, как описано в рамочке справа – бросок на Бронию для него не делается. Если выброшен результат Оглушен, игрок должен быть помещен в отсек для Запасных в своей Землянке.

Если игрок, несущий мяч, вытолкнут за пределы поля, толпа вбрасывает мяч в игру (см. «Вбрасывание» ниже).

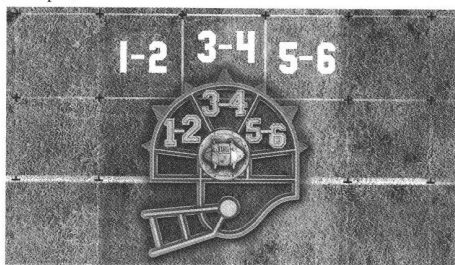
ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Ваш игрок, оттолкнувший соперника, может предпринять преследование, заняв клетку, освобожденную игроком, которого он оттолкнул. Преследующий игрок должен сделать следующие броски кубика (например, броски на Бронию), тренер данного игрока должен решить, пойдет ли его игрок на преследование. Это движение «бесплатное» (если игрок совершает Блиц, он не должен платить за это клеткой продвижения), и вам не нужно делать бросок на Уклонение, если игрок стоит в зонах контроля противника.

ВБРАСЫВАНИЕ

Если мяч покинет поле, поместите шаблон Вбрасывания так, чтобы логотип Blood Bowl располагался в центре последней клетки, в которой находился мяч до того, как он покинул поле, а прямая линия должна совпадать с боковой линией (как показано ниже). Бросьте D6 и посмотрите результат на шаблоне, чтобы определить, в каком направлении полетит мяч. Затем бросьте 2D6, чтобы определить, на сколько клеток переместится мяч в этом направлении (начиная отсчет с клетки, на которую помещен шаблон). Обратите внимание на то, что мяч не заходит ни в какие клетки, кроме последней, в которую он окончательно приземлится.

Если мяч приземлится в клетку, в которой находится стоящий на ногах игрок, то этот игрок должен попытаться его поймать (см. стр. 6). Если мяч приземлится в пустую клетку или в клетку с Опрокинутым или Оглушенным игроком, то мяч отскочит (см. стр. 4).



СБИТЫЕ С НОГ ИГРОКИ

Когда игрок Сбит с Ног, его Опрокидывают (см. ниже) в клетке. Если игрок несет мяч, то мяч отскакивает (см. стр. 4) после того, как проведены броски на Бронию и Травму (см. ниже). Если один из ваших игроков Сбит с Ног во время вашего хода, это вызывает потерю хода.

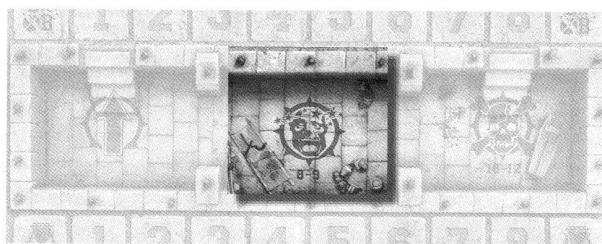
После того как игрока Опрокидывают, тренер другой команды совершает бросок на Бронию, для этого бросив 2D6 и сравнив результат с показателем Брони (AV), указанным в карточке игрока (см. ниже). Если результат броска выше, чем AV игрока, значит, игрок получил Травму. Сделайте бросок на Травму, бросив 2D6 и посмотрев результат в таблице ниже.



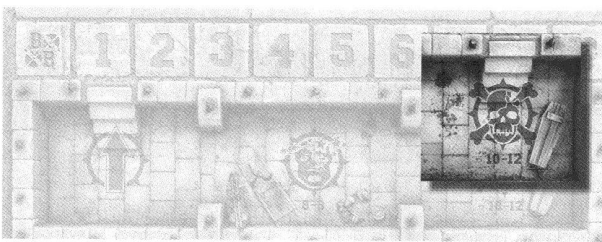
Таблица Травм

2D6 Результат

- 2-7 **Оглушен:** Поверните игрока лицом вниз. Он ничего не сможет сделать до конца следующего хода своей команды – потом его перевернут лицом вверх.
- 8-9 **Нокаут:** Отправьте игрока в отсек для Нокаутированных в своей Землянке. Возможно, он придет в себя к началу следующего игрового момента (см. стр. 7).



- 10-12 **Тяжелая Травма:** Отправьте игрока в отсек для Мертвых и Травмированных в своей Землянке. Он больше не сможет участвовать в игре!



ОПРОКИНУТЫЕ ИГРОКИ

Игрок, лежащий на поле лицом вверх, считается Опрокинутым. У такого игрока нет зоны контроля, и он не может ловить мяч, поэтому, отскочив в его клетку, мяч снова отскочит. Пока игрок остается Опрокинутым, он ничего не может делать, но может подняться, заплатив тремя клетками продвижения при выполнении следующего Действия – это может быть любое Действие, которое позволяет ему передвигаться, например, ДВИЖЕНИЕ, БЛИЦ или ПАС; но это не может быть БЛОК, так как он не даст возможности передвигаться.

ДЕЙСТВИЕ «ПАС»

В течение одного хода только один игрок вашей команды может выполнить Действие ПАС. Это позволяет ему выполнить Действие ДВИЖЕНИЕ и затем бросить мяч. Обратите внимание на то, что игроку не обязательно владеть мячом в начале выполнения Действия – он может попытаться подобрать мяч во время своего движения, но, конечно, он должен владеть мячом на тот момент, когда попытается его бросить.

Для того чтобы бросить мяч, выберите целевую клетку. В идеале это будет клетка, в которой находится один из ваших игроков, но, если хотите, вы можете выбрать в качестве цели и пустую клетку. Затем возьмите линейку для определения дальности и поместите ее так, чтобы отверстие на одном ее конце было в центре клетки, в которой находится игрок, бросающий мяч, а средняя линия должна проходить по центру целевой клетки.

ЛИНЕЙКА ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ДАЛЬНОСТИ

Линейка для определения дальности разделена на четыре пронумерованные секции, обозначающие разные дистанции Паса: Быстрый Пас (I), Короткий Пас (II), Длинный Пас (III) и Длинная Бомба (III). Если целевая клетка находится между двумя разными дистанциями, используйте ту, что больше. Обратите внимание на то, что дистанцию между клетками можно измерять в любое время, даже до того как вы заявите Действие ПАС.



После того как вы определили дистанцию броска, вы должны выполнить тест на Ловкость с применением следующих модификаторов:

- -1 за каждую зону контроля противника, накрывающую клетку бросающего мяч игрока.
- +1 если цель находится в пределах дистанции Быстрого Паса (I).
- -1 если цель находится в пределах дистанции Длинного Паса (III).
- -2 если цель находится в пределах дистанции Длинной Бомбы (III).

Если тест пройден, то бросок был выполнен точно и мяч перемещается в целевую клетку. Если в этой клетке находится стоящий на ногах игрок, то этот игрок должен попытаться его поймать (см. ниже). Если клетка пустая, то мяч отскакивает. Если тест на Ловкость провален, то пас был выполнен неточно и мяч смещается три раза, один за другим, но засчитывается только после окончательного приземления (поэтому он не может быть пойман после первого или второго броска на Смещение). Если мяч оказывается в клетке, в которой находится стоящий на ногах игрок, то этот игрок должен попытаться его поймать. Если мяч оказывается в пустой клетке или в клетке с Опрокинутым или Оглушенным игроком, то мяч отскакивает. Если один из ваших игроков бросает мяч и ни один из ваших игроков не владеет мячом после выполнения этого броска, то вы теряете ход.

Ловля мяча

Если брошенный или отскакивающий мяч приземлится в клетку со стоящим на ногах игроком, этот игрок должен попытаться его поймать. Это не считается его Действием за этот ход. При попытке одного из ваших игроков поймать мяч вы должны выполнить тест на Ловкость с применением следующих модификаторов:

- -1 за каждую зону контроля противника, накрывающую клетку ловящего мяч игрока.
- +1 если бросок мяча был выполнен точно.

Если тест пройден, то игрок смог поймать мяч и теперь он его несет. В противном случае мяч отскакивает.

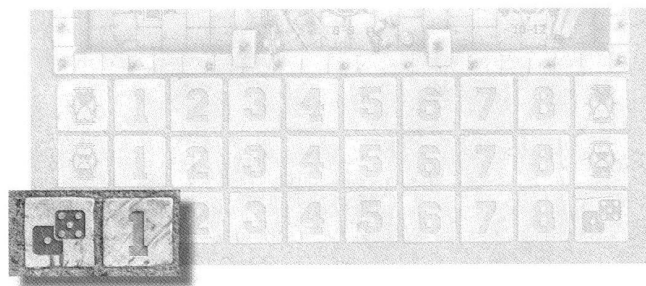
ПЕРЕБРОСЫ

Перебросы позволяют снизить вероятность того, что неудачные броски кубика испортят ваши планы. Перебросы бывают двух типов: командные перебросы (их бывает ограниченное число, и их может использовать любой игрок) и перебросы игрока (их можно использовать неограниченное число раз, если игрок обладает соответствующим навыком). После того как вы бросили кубики, вы можете использовать переброс, чтобы повторно бросить все кубики. Например, если вы бросили три Блок-дайса, вы могли бы перебросить все три кубика. Независимо от того, сколько у вас есть перебросов, никогда нельзя перебрасывать один и тот же бросок более одного раза.

Командные перебросы

Каждая команда начинает игру с выполнения нескольких командных перебросов, которые записываются на счетчике на их Землянке. Командный переброс можно использовать для того, чтобы повторно сделать бросок кубика, который вы сделали для одного из ваших игроков на игровом поле, однако в течение одного хода может быть использован только один командный переброс. Командный переброс не может быть использован для того, чтобы заставить соперника перебросить кубик. Кроме того, нельзя перебрасывать следующие броски:

- Броски на Смещение (включая расстояние во время подачи)
- Броски на Вбрасывание (направление и расстояние)
- Броски на Бронию
- Броски на Травму



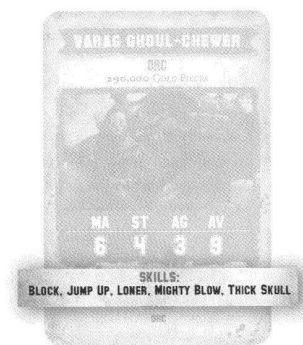
Каждый раз, когда вы используете командный переброс, передвигайте маркер по счетчику на своей Землянке. Когда ваши командные перебросы закончатся, вы больше не сможете их использовать в этом тайме. В начале второго тайма число командных перебросов восстанавливается до первоначального уровня.

Перебросы игрока

Если ваш игрок обладает соответствующим навыком (как описано ниже), вы можете сделать переброс кубика для этого игрока, чтобы не тратить командный переброс. В течение одного хода вы можете делать любое количество перебросов игрока.

НАВЫКИ

Многие игроки обладают одним или несколькими навыками, и эти навыки указываются в его игровой карточке. Это особые возможности, которые помогают игроку вести игру более эффективно. Одни навыки дают право на переброс кубиков, другие имеют особые правила. Описание наиболее распространенных навыков дано ниже:



Block

Игроки с этим навыком более эффективны при выполнении Блока, как описано на стр. 4.

Catch

Если ваш игрок обладает этим навыком, то вы можете перебрасывать любые совершаемые для него броски на Ловкость, когда он пытается поймать мяч.

Dodge	Если ваш игрок обладает этим навыком, то вы в течение одного хода можете перебросить один неудачный бросок на Ловкость, когда данный игрок пытается Уклониться. Этот навык также делает игрока более эффективным при выполнении Блоков, как описано на стр. 4.
Pass	Если ваш игрок обладает этим навыком, то вы можете перебрасывать любые совершаемые для него броски на Ловкость, когда он пытается бросить мяч.
Sure Hands	Если ваш игрок обладает этим навыком, то вы можете перебрасывать любые совершаемые для него броски на Ловкость, когда он пытается подобрать мяч.

Не обязательно использовать какой-то навык только потому, что игрок им обладает. Кроме того, если вы используете какой-то навык во время хода своего соперника и он тоже хочет использовать навык, то игрок, который ходит в данный момент, первым должен заявить, будет ли он использовать навык.

ЗАРАБАТЫВАНИЕ ОЧКОВ И ПОБЕДА

Вы зарабатываете тачдаун, когда на момент окончания Действия любого из ваших игроков один из них стоит с мячом в Зачетной Зоне команды соперника. Заработав тачдаун, передвиньте монету Blood Bowl на одну позицию по счетчику Очков на своей Землянке. Игровой момент тут же заканчивается.

В конце второго тайма побеждает игрок, заработавший больше тачдаунов. Если между командами равный счет, тренеры могут согласиться на овертайм («внезапная смерть»). Начинается третий «тайм» по восьми ходов на команду. Бросьте кубик или монету, чтобы определить, какая команда будет подавать, а какая принимать. В овертайме количество командных перебросов не восстанавливается, однако все командные перебросы, оставшиеся на конец второго тайма, сохраняются. Как только зарабатывается тачдаун, овертайм заканчивается и заработавшая тачдаун команда объявляется победителем.

Если к концу овертайма счет остается ничейным, результат матча определяется по пенальти. Каждый тренер бросает D6 и прибавляет 1 за каждый неиспользованный командный переброс. Побеждает тот, кто набирает больше очков!

ТАЧДАУНЫ В ХОД СОПЕРНИКА

Если вы зарабатываете тачдаун во время хода соперника – например, если он оттолкнет в Зачетную Зону вашего игрока, несущего мяч, и он не будет Сбит с Ног – игровой момент немедленно закончится обычным образом. В таком случае вы все равно должны передвинуть маркер Хола на одну позицию по счетчику на своей Землянке, чтобы отразить время, потраченное вашей командой на экстравагантное и беспостыдное празднование, которое происходит после такого маловероятного события.

НАЧАЛО НОВОГО ИГРОВОГО МОМЕНТА

После того как был заработан тачдаун, а также в начале второго тайма начинается новый игровой момент. Удалите всех игроков с игрового поля, а затем бросьте D6 для каждого игрока, находящегося в отсеке для Нокаутированных на своей Землянке. Если результат броска кубика равен 4, 5 или 6, то такой игрок может вернуться в команду. Если же результат броска кубика равен 1, 2 или 3, такой игрок должен остаться на своем месте.

Затем игроки расставляются снова, как описано на стр. 2. Когда игра перезапускается после тачдауна, подачу в следующем игровом моменте всегда выполняет команда, заработавшая тачдаун. В начале второго тайма подающей командой становится команда, которая принимала в начале первого тайма.

В тех редких случаях, когда какая-либо команда не может вернуть на поле ни одного игрока (после бросков на возвращение Нокаутированных), оба тренера передвигают маркеры Хола на одну позицию по счетчикам на своих Землянках. Если какой-либо команде удастся вернуть на поле хотя бы одного игрока, она зарабатывает тачдаун. Если до конца тайма еще остаются ходы, то начинается новый игровой момент (тренеры могут снова делать броски на возвращение Нокаутированных игроков). В противном случае игра заканчивается.

СДАЧА МАТЧА

В начале одного из своих ходов, пока вы не начали выполнение каких-либо Действий, вы можете сдать матч и признать победу противостоящей команде.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Все приведенные ниже правила Blood Bowl являются необязательными. Мы рекомендуем вам провести несколько первых игр на основе базовых правил, а уже затем вы можете начать вводить на свое усмотрение что-то из перечисленного на следующих страницах.

СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ BLOOD BOWL

Если вы хотите создать свою собственную команду Blood Bowl, чтобы экспериментировать с различным количеством и типами игроков, то существуют дополнительные миниатюры, которые помогут вам в этом. Сначала вам необходимо выбрать командный лист. Два таких листа – Людей и Орков – вы найдете на стр. 22 в книге правил, а в будущие дополнения к правилам будут включены и другие листы. Тогда вы сможете тратить свой бюджет на игроков и перебросы из такого командного листа. Бюджет команды составляет 1 000 000 золотых монет, и у каждого игрока своя стоимость. Игроки также лимитированы по типу. Например, Human Lineman стоит 50 000 золотых монет, и вы можете включить в свою команду 0–16 таких игроков. В вашей команде должно быть не менее 11 и не более 16 игроков.

Помимо игроков, вы также можете приобрести для своей команды командные перебросы и Фанатский Фактор (который вы сможете задействовать, если будете использовать таблицу Подач). Первоначальные значения в тех, и других равны 0. Стоимость перебросов указывается в вашем командном листе, в то время как одно очко Фанатского Фактора всегда стоит 10 000 золотых монет.

После того как вы израсходовали свои фонды, внесите своих игроков, Фанатский Фактор и командные перебросы в командный реестр. Теперь остается только дать названия своим игрокам и команде, и вы готовы начать игру.

РЫВОК

Когда игрок совершает какое-либо Действие, включающее движение, он может попытаться сделать Рывок (GFI) и тем самым продвинуться на одну или две клеточки больше, чем его МА.

Каждый раз, когда один из ваших игроков перемещается в клетку во время Рывка (GFI), бросьте D6. Если результат броска равен 1, то игрок запнулся и Сбит с Ног в клетке, в которую переместился, и вы теряете ход.

Игрок, выполнивший Действие БЛИЦ, может предпринять Рывок (GFI), чтобы сделать блок. После того как ваш игрок заявил блок, бросьте D6. Если результат броска равен 1, то игрок Сбит с Ног в своей клетке и вы теряете ход.

АССИСТИРОВАНИЕ ПРИ БЛОКЕ

После того как вы заявили Блок, вы можете объявить, что некоторые или все остальные ваши игроки, находящиеся в соседних с защитником клетках, будут ассистировать блокирующему игроку. Затем ваш соперник может заявить, что некоторые или все остальные его игроки, находящиеся в соседних с блокирующим игроком клетках, будут ассистировать защитнику. Игрок не может ассистировать, если:

- Он находится в зоне контроля игрока противника.
- Он не стоит на ногах.
- По какой-то причине у него нет своей зоны контроля.

Каждый ассистирующий игрок добавляет 1 к Силе (ST) игрока, которому он ассистирует. Ассистирующие игроки не могут использовать свои навыки и по сути не считаются участниками блока. Ассистирование не считается выполнением Действия.

ПОТЕРЯ МЯЧА

Если до или после применения модификаторов результат броска на Пас равен или меньше 1, то бросающий игрок дал промашку и уронил мяч. Мяч отскакивает из клетки бросающего игрока, и его команда немедленно теряет ход.

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: ПЕРЕДАЧА

В течение одного хода только один игрок вашей команды может выполнить Действие ПЕРЕДАЧА. Это позволяет ему выполнить ДВИЖЕНИЕ и затем спастись мяч игроку из своей команды, находящемуся в соседней клетке. Функционально это Действие идентично Действию ПАС, но в данном случае целевая клетка должна быть соседней с игроком, выполняющим это Действие. Бросок на Пас делать не нужно — «бросок» автоматически считается точным.

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: ФОЛ

В течение одного хода только один игрок вашей команды может выполнить Действие ФОЛ. Это позволяет ему выполнить ДВИЖЕНИЕ и затем атаковать Опрокинутого или Оглушенного игрока в соседней клетке. Сделайте бросок на Бронию, чтобы определить прочность цели. Игроки обеих команд, находящиеся в соседних клетках, должны ассистировать по правилам ассистирования при блоке. Каждый из ваших игроков, ассистирующий при фоле, добавляет 1 к результату броска на Бронию, а каждый игрок соперника, ассистирующий защитнику, отнимает 1. Если бросок на Бронию оказывается успешным, сделайте бросок на Травму обычным образом.

Если при броске на Бронию или Травму выпадает дубль (до применения модификаторов), судья удаляет с поля игрока, совершившего Действие ФОЛ. Этот игрок уходит с поля и больше никак не сможет вернуться в игру до конца матча. Если игрок владеет мячом, то мяч отскакивает из клетки, в которой стоит этот игрок. Кроме того, вы немедленно теряете ход.

ПОГОДА

Перед началом игры каждый тренер бросает D6. Сложите вместе результаты бросков и узнайте погоду в день матча по следующей таблице:

2D6 Результат

- 2 **Невыносимая Жара:** В конце каждого игрового момента бросьте D6 для каждого игрока, находящегося на игровом поле. Если результат броска равен 1, игрок не может быть на поле во время следующей подачи.
- 3 **Очень Солнечно:** Отнимите 1 от результата любого броска на Пас.
- 4-10 **Хорошая Погода:** Никакого эффекта.
- 11 **Проливной Дождь:** Отнимите 1 от результата любого броска на Ловлю, Перехват и Подбор.
- 12 **Пурга:** Каждый раз, когда игрок будет пытаться совершить Рывок (GFI), он будет падать при результате броска равном 1 или 2, а не только равном 1. Кроме того, он не сможет совершать Длинные Пасы и Длинные Бомбы.

FAME

Модификатор Фанатского Преимущества (FAME) вашей команды отражает ваше возможное преимущество над командой соперника и определяется числом фанатов, пришедших вас поддержать. Перед первой подачей матча бросьте 2D6 и прибавьте к результату броска свой Фанатский Фактор. Если вы используете базовые команды, входящие в комплект игры, то Фанатский Фактор команды Людей равен 4, а Фанатский Фактор команды Орков равен 6. Суммарный результат показывает, сколько тысяч фанатов пришло посмотреть вашу игру. Например, если результат вашего броска кубика 7, а ваш Фанатский Фактор равен 4, это значит, что вашу команду поддерживают 11 000 фанатов.

Если у вас столько же или меньше фанатов, чем у соперника, ваш FAME равен 0. Если у вас больше фанатов, чем у соперника, ваш FAME равен +1. Если у вас как минимум в два раза больше фанатов, чем у соперника, ваш FAME равен +2.

ПЕРЕХВАТ МЯЧА

Когда игрок соперника бросает мяч, один из игроков вашей команды может попытаться его перехватить, если такой игрок отвечает следующим критериям:

- Линейка для определения дальности должна хотя бы частично проходить через его клетку.
- У него должна быть своя зона контроля.
- Он должен быть ближе к бросающему игроку, чем целевая клетка, и в то же время ближе к целевой клетке, чем бросающий игрок.

Заявите перехват до того, как ваш соперник сделает бросок на Пас. Затем вы должны выполнить тест на Ловкость с применением следующих модификаторов:

- -2 за попытку совершить перехват.
- -1 за каждую зону контроля, накрывающую клетку перехватывающего игрока.

Если тест пройден, то ваш игрок поймал мяч и ваш соперник немедленно теряет ход. В противном случае соперник делает бросок на Пас обычным образом.

ТАБЛИЦА ПОДАЧ

Таблицу Подач следует использовать только в том случае, если вы также используете правила, касающиеся Фол и Погоды. Во время каждой подачи, после того как вы определите, куда приземлится мяч, но до того как он или отскочит, или будет попытка его поймать, или будет присужден тапбэк, бросьте 2D6 и посмотрите результат в следующей таблице:

- 2 **Судью на Мыло (Get the Ref):** Каждая команда получает Взятку, которая может быть использована в любой момент во время этой игры, когда один из их игроков удалится с поля за Фол (см. слева). Чтобы использовать Взятку, бросьте D6. Если результат броска равен 2-6, то игрок остается на поле (и команда не теряет ход). Если результат броска равен 1, то Взятка была потрачена впустую.
- 3 **Драка (Riot):** Если маркер Хола принимающей команды находится на 7 ходу, то обе команды передвигают свои маркеры Хола на одну позицию назад, поскольку судья переводит часы. Если принимающая команда еще не сделала ход в этом тайме, то обе команды передвигают свои маркеры Хола на одну позицию вперед. В противном случае бросьте D6. Если результат броска равен 1-3, то обе команды передвигают свои маркеры Хола на одну позицию вперед. Если результат броска равен 4-6, то обе команды передвигают свои маркеры Хола на одну позицию назад.
- 4 **Идеальная Защита (Perfect Defence):** Тренер подающей команды может снова расставить своих игроков, следуя обычным правилам расстановки.
- 5 **Высокая Подача (High Kick):** Тренер принимающей команды может передвинуть одного своего игрока, не находящегося в зоне контроля соперника, в клетку, в которую должен приземлиться мяч, независимо от его МА, при условии что эта клетка свободна.
- 6 **Ликующие Фанаты (Cheering Fans):** Каждый тренер бросает D3 и к результату прибавляет FAME своей команды (см. ниже). Команда, которая набирает больше очков, получает в этом тайме дополнительный командный переброс. В случае равного числа очков каждая команда получает дополнительный командный переброс.
- 7 **Смена Погоды (Changing Weather):** Сделайте новый бросок по таблице Погоды (см. слева). Если результат нового броска на Погоду — «Хорошая погода», то легкий порыв ветра заставит мяч сместиться еще на одну позицию, прежде чем он приземлится.
- 8 **Великолепное Тренерство (Brilliant Coaching):** Каждый тренер бросает D3 и к результату прибавляет FAME своей команды (см. слева). Команда, которая набирает больше очков, получает в этом тайме дополнительный командный переброс. В случае равного числа очков каждая команда получает дополнительный командный переброс.
- 9 **Быстрый Шаг (Quick Snap):** Тренер принимающей команды может продвинуть каждого своего игрока на одну клетку. Это движение бесплатное и игнорирует любые зоны контроля. Его можно использовать для вхождения на половину поля противника.
- 10 **Блиц! (Blitz!):** Подающая команда получает в качестве бонуса бесплатный ход (им не нужно передвигать свой маркер Хола). Однако игроки, находящиеся в зоне контроля противника в начале бесплатного хода, не могут выполнять Действие во время этого хода.
- 11 **Запустить Камнем (Throw a Rock):** Каждый тренер бросает D6 и к результату прибавляет FAME своей команды (см. слева). Если тренер набирает меньше очков, то в часна его команды бросают камень. Если тренеры имеют равное число очков, то камень летит в игрока каждой команды. Чтобы определить, в кого из игроков команды полетит камень, бросьте D16. Если результат броска не совпадает с номером ни одного игрока на игровом поле, бросьте кубик снова. Сделайте бросок на Травму для игрока, в которого попал камень (бросок на Бронию делать не нужно).
- 12 **Вторжение на Поле (Pitch Invasion):** Каждый тренер бросает D6 для каждого игрока противостоящей команды, находящегося на поле, и к результату броска прибавляет FAME своей команды (см. слева). Если после применения модификаторов результат броска равен 6 или более, то игрок противника Оглушен. Бросок кубика с результатом равным 1 не имеет никакого эффекта, независимо от FAME.