

Kurzübersicht Spielablauf

1. Wetter ermitteln



2	Hitze	Für jeden Spieler auf dem Feld (nach der 1. Runde). Bei einer 1 darf der Spieler beim nächsten Anstoß nicht aufgestellt werden. (Hitzschlag)
3	Sonnig	-1 auf Passversuche
4 - 10	Gutes Wetter	-/-
11	Starker Regen	-1 auf Ballannahme, Ballaufnahme, Abfangen
12	Blizzard	Nur kurze und schnelle Pässe möglich, -1 auf Sprinten

2. Starspieler anheuern und Erweiterungen (Teamwertdifferenz?) erwerben.

Der Gesamtteamwert wird in GS ermittelt und die Differenz dem günstigeren Team zum Zwecke des Erwerbs von Erweiterungen zur Verfügung gestellt. Dieses Gold fließt nicht in die Teamkasse und kann nicht gespart werden.

Mögliche Erweiterungen

0 - 2	Bloodweiser Babes	50.000	+1 bei Erholung vom KO
0 - 2	Wandernder Sani	100.000	Identisch mit Sanitäter (Vorausgesetzt Rasse kann Sanitäter kaufen)
0 - 1	Igor	100.000	Wiederholung eines Regenerationswurfes (Vorausgesetzt Team darf keinen Sani kaufen)
0 - 3	Bestechung	Goblin/Untote 50.000 Sonst 100.000	Wenn der Schiri einen Spieler vom Platz stellt (Foul o. verst. Waffe) 2-6 Bestechung erfolgreich und Spieler bleibt im Spiel
0 - 4	Zusatztraining	100.000	Re-Roll für dieses Spiel
0 - 2	Starspieler	Verschieden	Je nach Rasse zugelassener Starspieler
Belieb.	Söldner	Spielerpreis + 30.000	Spielerlimits beachten und Fertigkeit „Einzelgänger“
0 - 1	Fertigkeit f. Söldner	50.000	Zusätzliche eine zugelassene Fertigkeit
0 - 1	Meisterkoch	Halblinge 50.000 Sonst 300.000	Zu Beginn der Halbzeit. Für jede 4+ bekommst Du eine Trainingsmarke und der Gegner gibt eine ab.
0 - 1	Zauberer	150.000	Zauber dürfen im eigenen Spielzug vor der 1. Aktion oder am Ende des Siezuges, auch nach Zugverlust gesprochen werden.
	Feuerball	3x3 Felder. Für jeden Spieler (auch die eigenen) 4+ trifft den Spieler = Rüstungswurf mit vorher gewähltem +1 auf Rüstungs- oder Verletzungswurf. Spielzugverlust nur wenn der eigene Spieler den Ball hatte.	
	Blitz	1 Feld. 2+ trifft den Spieler = Rüstungswurf mit vorher gewähltem +1 auf Rüstungs- oder Verletzungswurf.	

3. Fans und Fame ermitteln

Fans = (+ Fanfaktor) x 1000

Fame = 0 Eigene Zuschauer < oder = gegnerische Zuschauer
 Fame = 1 Eigene Zuschauer > gegnerische Zuschauer
 Fame = 2 min. doppelt so viele Zuschauer

4. Das anstoßende Team ermitteln, dieses stellt als erstes die Spieler auf. Ball platzieren Abweichung würfeln. Im leeren Feld 1 Feld Abweichung (W8) (Nach durchgeführtem Anstoß)

5. Anstoßstabelle



2	Schnapp den Schiri	Jeder bekommt eine zusätzliche Bestechung
3	Randale	Runde 0 = Rundenzähler +1 Runde 1-7 = 1-3 Rundenzähler +1 4-6 Rundenzähler -1 Runde 8 = Rundenzähler -1
4	Perfekte Verteidigung	Anstoßendes Team darf neu Aufstellen.
5	Hoher Anstoß	Das annehmende Team darf einen Spieler der in keiner Angriffszone steht, in das Feld mit dem Ball stellen, wenn es leer ist und eine Ballaufnahme versuchen.
6	Kreischende Fans	Jeder wirft + FAME + Cheerleader. Das Höhere Ergebnis bekommt für die Halbzeit eine Trainingsmarke extra. Bei gleichem Ergebnis bekommen beide eine.
7	Wetterumschwung	Neues Wetter. Bei normalem Wetter streut weicht der Ball +1 ab.
8	Brillantes Training	Jeder wirft + FAME + Trainerassistenten Das Höhere Ergebnis bekommt für die Halbzeit eine Trainingsmarke extra. Bei gleichem Ergebnis bekommen beide eine.
9	Schneller Zug	Das annehmende Team kann jeden Spieler ein Feld bewegen. Angriffszonen werden ignoriert.
10	Blitz!	Das anstoßende Team kann eine komplette Runde spielen. Rundenmarker wird nicht bewegt. Spieler in Angriffszonen dürfen jedoch keine Aktion ausführen.
11	Steinwürfe	Jeder + FAME. Höheres Ergebnis = Steinewerfer; gleiches Ergebnis = beide Steinewerfer. Zufälligen Spieler des Gegners ermitteln und Verletzungswurf durchführen.
12	Feldinvasion	Jeder + FAME für jeden gegn. Spieler. Bei 6+ ist der Spieler angeschlagen.

6. Spiel beginnen.

Ausweichen	ausweichen +1	In eine Angriffszone -1	
Sprinten	Gelingt ab 2+		
Ball passen	schneller Pass +1	kurzer Pass +0	
	Megapass -2	Langer Pass -1	
	gegn. Angriffszone -1	GE nicht erreicht 3x abweichung im Ziel	
	Nach Mod. = 1 Patzer	gegn. Angriffszone -1	
Ballaufnahme	Ballaufnahme +1	gegn. Angriffszone -1	
Ballübergabe	Gelingt immer ohne Modifikationen		
Ball abfangen	Ball abfangen -2	gegn. Angriffszone -1	
Ball fangen, Ball annehmen	gelingener Pass +1	Ballübergabe +1	misslungener Pass +0
	springender Ball +0	Einwurf +0	gegn. Angriffszone -1
Blocken	Angreifer wird zurückgedrängt und fällt	Angreifer fällt, außer bei Blocken. Verteidiger fällt, außer bei Blocken.	Verteidiger wird zurückgedrängt
	Verteidiger wird zurückgeschoben und fällt. Bei Ausweichen wird er nur zurückgeschoben.		Verteidiger wird zurückgeschoben und fällt.

Fouls

Einmal pro Runde darf ein Spieler sich bewegen und einen am Boden liegenden Spieler foulern. Hier wird sofort ein Rüstungswurf durchgeführt. Jede Unterstützung des Foulers +1 und jede des Gefoulten -1 auf den Rüstungswurf.

Bei einem **PASCH** (Rüstungs- und/oder Verletzungswurf) wird der foulende Spieler vom Platz verwiesen und darf erst zur nächsten Halbzeit oder nach dem nächsten TD wieder spielen.
ZUGVERLUST!

6.1. Verletzungen und Starspielerpunkte

Rüstungswurf 	Ergebnis > Rüstung	Rüstung geknackt, Verletzungswurf
	Ergebnis = oder < Rüstung	Spieler wird mit auf den Rücken gelegt.

Verletzungswurf 	2 – 7	Angeschlagen	Spieler wird mit dem Gesicht nach unten auf das Feld gelegt und kann sich in der folgenden Runde auf den Rücken drehen.
	8 – 9	KO	Spieler wird in die KO Box gesetzt und muss beim neuen Anstoß würfeln ob er spielen darf. 1-3 bleibt KO, 4-6 darf wieder spielen.
	10 - 12	Verlust	Wurf auf der Verlusttabelle, Spieler kommt in die Verletztenkabine

Verlustwurf W68 Zehnerstelle  Einerstelle 	11 – 38	Schwer verletzt	Bleibt dieses Spiel gesperrt
	41 - 48	Bruch	Dieses und nächstes Spiel aussetzen (M)
	51 – 52	bleibende Verletzung	Dieses und nächstes Spiel gesperrt. Zukünftig +1 auf Verletzungswürfe (MN)
	53 – 54	Zerschmetterung	-1 Bewegung (MNG), Spielsperrungen
	55 – 56	Kopfverletzung	-1 Rüstung (MNG) Spielsperrungen
	57	Wirbelbruch	-1 Geschick (MNG), Spielsperrungen
	58	Schlüsselbeinbr.	-1 Stärke (MNG), Spielsperrungen
	61 - 68	TOT	Entferne den Spieler vom Teambogen !!

Reduzierungen von Bewegung, Rüstung, Geschick oder Stärke maximal 2x möglich.

Starspielerpunkte	Pass (COMP)	1
	Touchdown (TD)	3
	Abgefangener Pass (INT)	2
	Verursacher Verlust (CAS)	2
	Spieler des Tages (MVP) 	5

7. Spielaufgabe

Gegner bekommt Einnahmen und MVP

Fanfaktor automatisch -1

 Für jeden Spieler mit mehr als 50 Starspielerpunkten bei 1-3 verlassen sie das Team

8. Nach Spielende Einnahmen ermitteln.

Einnahmen Sieg = (1x Wiederholbarer  + FAME) * 10.000 + 10.000 Gs

Einnahmen Unentschieden = ( + FAME) * 10.000 + 10.000 Gs

Einnahmen Niederlage = ( + FAME) * 10.000

9. Starspielerpunkte und Aufstieg



bei jedem Aufstieg (Aufstiege bei 6, 16, 31, 51, 76, 176)

Würfelergebnis	2 – 9	Neue Fertigkeit (je nach Rasse)
	10	+1 Rüstung o. +1 Bewegung o. neue Fertigkeit (je nach Rasse)
	11	+1 Geschicklichkeit oder neue Fertigkeit (je nach Rasse)
	PASCH (2, 4, 6, 8)	Neue Fertigkeit aus allen wählbar
	PASCH (10)	+1 Rüstung oder +1 Bewegung oder neue Fertigkeit (aus allen)
	PASCH (12)	+1 Stärke oder neue Fertigkeit (aus allen)

Erhöhungen von Bewegung, Rüstung, Geschick oder Stärke maximal 2x möglich und insgesamt darf der Wert 10 nicht überschritten werden.

Neue Fertigkeit
Neue Fertigkeit durch PASCH
+1 Bewegung / +1 Rüstung
+1 Geschicklichkeit
+ 1 Stärke

Spielerwert + 20.000
Spielerwert + 30.000
Spielerwert + 30.000
Spielerwert + 40.000
Spielerwert + 50.000

10. Nebenkosten ermitteln

Ab dem Teamwert (Alle Werte außer Spieler, die verletzt aussetzen müssen) von 175 fallen für jede angefangene Erhöhung von 16, 10.000 Gs Nebenkosten an.

11. Neuen Fanfaktor ermitteln



bei Niederlage



Unterschieden.



bei Sieg

Ergebnis > Fanfaktor = Fanfaktor + 1
Ergebnis = Fanfaktor = Fanfaktor + 0
Ergebnis < Fanfaktor = Fanfaktor - 1

Ein Fanfaktor kann bei Niederlage niemals steigen
Ein Fanfaktor kann bei Gewinn nicht sinken.

12. Shoppingtour und Teambogen aktualisieren.

Sanitäter (50.000 Gs)

Einmal pro Spiel unmittelbar nach einer Verletzung nutzbar.

Man würfelt selbst auf der **Verletzungstabelle** und sucht sich das Ergebnis aus. Bei Verlust kannst Du den Spieler in die Reservebox stellen, er erleidet die Verletzung, muss jedoch keine Spiele aussetzen.

Bei KO kannst Du Ergebnis in angeschlagen umwandeln. Ein Spieler der sich bereits KO außerhalb des Spiels befindet, kommt bei Benutzen des Sanis automatisch in die Reservebox.