

DREADBALL™ KICK OFF

Das futuristische Sportspiel





„... wieder Partenza, der sich durch die Meute hindurchschlängelt. Er wird nicht langsamer, während er den Ball vom Boden schaufelt und beständig den gegnerischen Angriffslinien ausweicht. Gleich erzielt er seinen nächsten Strike! Er ist einfach nicht zu stoppen!“

„Gorag hat dich leider nicht gehört, Jim. Er slammt in Partenza und der Striker geht schwer getroffen zu Boden. Gorag hat einen guten Lauf, und ebenso der Ball, der auf seinen Antigravpulsoren durch die Arena springt ...“

„... direkt zu Riggit! Er nimmt ihn auf und wirft einen laaaaangen Pass zu Laknak, der ihn mit traumwandlerischer Sicherheit fängt. Und da geht er ab wie eine Rakete, schlängelt sich durch die Gegner, als ob sie zu Stein erstarrt wären.“

„Die letzten Sekunden des Matches, Jim. Er benötigt 4 Punkte für einen Sieg.“

„Das wird eng!“

DREADBALL™

Ein Spiel von Jake Thornton

Inhalt	4	Freie Aktionen	12
		Rennen	13
Das Spielbrett	5	Einwechslung	13
Punkten	5	Auswechslung	13
Weitere besondere Markierungen	5	<i>Sprinten</i>	13
Die Enden des Spielfelds	6	<i>Slam</i>	14
Platzierung und Bewegung der Figuren	6	Panzerungsprobe	15
Ausrichtung und bedrohte Felder	6	Entreißen	15
Den Überblick behalten	7	Wurf	16
Das Spiel gewinnen	7	Einen <i>Strike</i> werfen	17
		Aufstehen	17
Die DreadBall-Regeln	8	Extras	18
Würfelwürfe und -proben	8	Spurten	18
Würfelwurf Reihenfolge	8	Ausweichen	18
Filmreifer Erfolg	9	Den Ball aufheben	19
Trainerwürfel	9		
Ein Spiel beginnen	10	Mannschaften	19
Den Ball einwerfen	10	Teamwerte	19
Den Ball abprallen lassen	11	TRontek 29ers	20
Einen <i>Angriff</i> spielen	11	Greenmoon Smackers	20
Einen <i>Angriff</i> beenden	12	Skittersneak Stealers	21
Aktionen	12	Midgard Delvers	21

IMPRESSUM

Konzept & Spielentwicklung:

Jake Thornton (www.quirkworthy.com)

Unterstützende Entwicklung: James M Hewitt.

Verpackungsgrafik: Stephen Tappin.

Logo- & Spielbrettgrafik: Georges Clarenko.

Regelbuchgrafik:

Robin Carey, Roberto Cirillo, Ali McVey and Chris Webb.

Layout und Grafikdesign: Sean Turtle (www.wgdr.co.uk).

Photographie: Ben Sandum.

Figurenbemalung: Golem Painting Studio.

Leitende Spieltester: Jody "Numbers" Barton, James M Hewitt.

Spieltester: Jez Allum, Elliot Bairstow, Mark Bairstow, Rich Baker, Neil Dixon, Stewart Gibbs, Matt Gilbert, Richard Godfrey-Oakley, Jacob

Graham, Anthony Holloway, Ashley Hunt, Richard Jeffery, Matt Lewis, Pete Kijek, Robert Parnham, Nathan Payne, Ronnie Renton, Paul Scott, Ben Shaw, Holly Snaith, Chris Tapper, Rich Turner, Chris Webb und Sophie Williams.

Mitarbeiter Deutsche Ausgabe

Übersetzung & Lektorat:

André Winter + Stephan Reber (L'Art Noir)

Projektmanagement: Heiko Eller

Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach

Korrektur: **Ben Sandum**.

Unter Mitarbeit von: **Ben Sandum**.

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



DreadBall is © Copyright Mantic Games 2013. All rights in the design, text, graphics and other material in this publication and its selection or arrangement is copyright of Mantic Entertainment Ltd., or has been granted for use by other third parties. This includes images, text, graphics, corporate logos and emblems. Reproduction is prohibited. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag.

INHALT

DreadBall KickOff ist eine spezielle Einsteigerbox, die euch das schnelle Losspielen ermöglichen soll. Sie beinhaltet alles, was zum Spielen benötigt wird, nicht aber alle möglichen Komponenten.

Wenn ihr die Regeln verinnerlicht und die ersten Runden gespielt habt, wird es Zeit für weitere Teile des DreadBall Universums. So könnt ihr eurem Spiel den Schiedsrichter und so die Sonderregeln für Fouls hinzufügen oder mit den MVP genannten Starspielern und den Spielkarten die taktischen Möglichkeiten zu erweitern.

Habt ihr mehr Mitspieler, könnt ihr sogar eine eigene Liga gründen! Dies erlaubt es euch eure Mannschaften über viele Spiele hinweg aufzubauen, mit ihnen über jeden Strike zu jubeln und bei jeder Verletzung aufzuheulen, neue Fähigkeiten zu erlernen und Credits zu verdienen.

DIE MENSCHEN

Die Trontek 29ers verfügen über drei verschiedene Spielertypen.



GUARD



JACK



STRIKER



GOBLIN JACK



ORX GUARD

DIE MARAUDERS

Die Greenmoon Smackers verfügen nur über zwei Spielertypen und jeder entstammt einer anderen Rasse.



Würfel

Bei DreadBall gibt es drei verschiedene Würfelfarben. Die Heimmannschaft verwendet die blauen Würfel. Dies entspricht der Farbe ihrer Ersatzspielerbank, Punkteleiste, usw. Die Gastmannschaft verwendet, entsprechend ihrer Seite des Spielfelds, rote Würfel. Die weißen Würfel werden Trainerwürfel genannt und können von den Trainern beider Mannschaften verwendet werden.



Aktionsmarker



Leistenmarker



Spielbegriffe

Bei Dreadball werden diejenigen, die das Spiel spielen, als Mannschaftstrainer bezeichnet. Dies unterscheidet sie von den Figuren auf dem Spielfeld, die als Spieler bezeichnet werden und aus denen sich die Mannschaft zusammensetzen. Das Spiel wird als eine Folge von Runden, die als Angriff bezeichnet werden, gespielt. Während eines Angriffs kann ein Trainer mit seinen Spielern Aktionen ausführen, um die Kontrolle über den Ball zu erlangen und mit einem Strike Punkte zu erzielen. Es gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten am Ende des 14. Angriffes, oder jene, welche sich einen Vorsprung von 7 Punkten erspielt.

Marker

Jeder Trainer verfügt über 5 Mannschaft-Aktionsmarker. Diese dienen als Merkhilfe für alle Aktionen, die er in seinem Angriff schon ausgeführt hat. Diese Marker sind weiß für die Heimmannschaft und rot für die Gastmannschaft. Die beiden Zählerleisten auf dem Spielbrett benötigen auch Marker, die festhalten, der wievielte Angriff gespielt wird und wer gewinnt. Einige Ereignisse betreffen bestimmte Feldspieler für eine gewisse Zeit. Bestimmte Marker dienen dazu anzuzeigen, welcher Spieler von diesen Ereignissen betroffen ist.

DAS SPIELBRETT



Das Spielbrett stellt eine typische, modernes DreadBall-Arena dar, wie man sie in den ausschließlich dafür errichteten Sportstätten der Zentralplaneten vorfindet. Das Spielfeld ist in Hexfelder unterteilt, von denen ein jedes aus bruchfestem Neodurium-Komposit besteht, welche manchmal mit Profilen oder Griffen versehen werden, um den Spielern während der Bewegung einen besseren Halt zu geben. Dies ist aber nicht in jeder Arena Standard. Manche Arenen haben z.B. vollständig plane Spielflächen, wahrscheinlich, weil sich so das Blut leichter wegspülen lässt...

Jedes Hexfeld (auch Hex genannt), ist von einer dünnen, extrem hell leuchtenden Linie umgeben, die gleichzeitig auch die Spieler beleuchten, während sie über das Spielfeld jagen. Der Spielfeldrand ist von einer massiven Wand umgeben, die den Hexfeldern folgt und weiter oben in eine glatte Fläche übergeht. Einzig die beiden Zugängen bei den Ersatzspielerbänken unterbrechen diese Einfassung. Die Fans können durch die durchsichtigen Carbonitwände hindurchsehen, nicht aber zu den Spielern gelangen. Gleichzeitig sind sie so vor dem Ball geschützt. Ein Arrangement, welches die Verluste auf beiden Seiten niedrig hält.

Die Grundfarbe des Spielfelds ist Schwarz. Einige Hexfelder sind eingefärbt oder mit Markierungen versehen, um besondere Zonen zu kennzeichnen. Die wichtigsten Zonen sind die Strike-Zonen. Es gibt 6 Strike-Zonen, 3 rote und 3 weiße. Jede besteht aus 8 Hexfeldern, die an ein einzelnes Strike-Feld angehängt sind.

Punkten

Die roten und weißen Hexfelder, aus denen diese Zonen bestehen, sind mit konzentrischen Kreisen markiert. Das Ziel, das man zu treffen versucht, um einen Strike zu schaffen, ist das *Strike-Feld* und vollständig in der Farbe der Zone gehalten.

Ein Spieler kann einen Strike nur werfen (und Punkte erzielen), wenn er sich in der Strike-Zone befindet, die zu dem Strike-Feld gehört, auf das er zielt.

Jeder Trainer verteidigt mit seiner Mannschaft die drei *Strike-Zonen* seiner Farbe und versucht in den *Strike-Feldern* der Farbe seines Gegners zu punkten. Von den drei *Strike-Feldern* in denen man punkten kann, sind die zwei nahe der Mittellinie jeweils 1 Punkt wert, das dritte, weiter entferntere Feld 3 Punkte, da es schwerer zu erreichen ist.

Außerdem kann noch ein Extrapunkt pro Strike erzielt werden, wenn er vom Bonusfeld aus geworfen wird (dies ist nochmals schwieriger). Das Bonusfeld ist das vom *Strike-Feld* am weitesten entfernte Hexfeld in der Strike-Zone und farblich von den anderen Feldern abgehoben. Ein Bonus-Strike ist daher 2 oder 4 Punkte wert, abhängig davon, auf welches *Strike-Feld* gezielt wurde.

Weitere besondere Markierungen

Neben den *Strike-Zonen* und *Strike-Feldern* gibt es noch einige andere Markierungen auf dem Spielbrett. Das Hex, auf dem der Schiedsrichter (separat erhältlich) jedes Spiel beginnen würde, ist mit einem schwarz-weißen Schachbrettmusterstreifen versehen.

An den beiden Enden des Spielfelds befindet sich jeweils ein gelbumrandetes, einzelnes Hexfeld. Diese sind die Zugangsfelder für die Ersatzbank, über welches Spieler die Arena betreten und verlassen. Die Arena kann nur betreten oder verlassen werden, wenn es nicht von einem anderen Spieler blockiert wird. Wenn ein Spieler das Spielfeld betritt, wird das gelbe Hex als sein erstes bewegtes Feld gezählt. Will ein Spieler das Spielfeld verlassen, muss er dazu das gelbe Feld betreten. Kein Spieler darf auf dem Zutrittsfeld der gegnerischen Mannschaft stehen.

Es gilt zu beachten, dass Spieler nur dann auf diese Weise das Spielfeld verlassen, wenn man der jeweilige Trainer sie aus dem Spiel ausscheiden lassen möchte. Werden sie verletzt, werden sie sofort auf dem entsprechenden Bereich der Bank platziert – sie müssen sich nicht zuerst auf das Zutrittsfeld bewegen.

In der Mitte des Spielfelds befindet sich eine Reihe von Hexfeldern mit grünen Dreadball-Logos. Diese markieren den Weg des Balls nach dem Einwurf. Die beiden gelben Linien entlang der Hexfeldränder in der Mitte des Spielfeldes markieren die Startlinie beider Mannschaften. Zwischen diesen zwei Linien darf kein Spieler aufgestellt werden. Allerdings ist dies nur während der Anspielaufstellung zu Beginn des Spieles von Bedeutung. Sobald das Spiel läuft, gibt es kein Halten mehr!

DAS SPIELBRETT (FORTSETZUNG)

Die Enden des Spielfelds

Zwei weitere wichtige Zonen befinden sich auf dem Spielbrett: Auf jeder Seite je eine *Ersatzspielerbank* und eine *Strafbank*. Beide sind farbcodiert: Weiß gehört der Heimmannschaft und Rot den Gästen.

Die *Ersatzspielerbank* dient nur als Aufenthaltsraum für gesunde Spieler. Bei einem Spielerkader von 8 Spielern, 6 davon zu Spielbeginn auf dem Feld, sitzen zwei Spieler zu Anfang auf der *Ersatzspielerbank* ihrer Mannschaft.

Auf die *Strafbank* werden die Spieler geschickt, die verletzt wurden und medizinische Versorgung benötigen, bevor sie wieder am Spiel teilnehmen können. Die Strafbank umfasst die mit 1, 2 und 3 markierten Zonen. Wenn ein Spieler verletzt wurde, wird er auf die Strafbank seiner Mannschaft gesetzt. Die Zone auf die er gesetzt wird (1-3) gibt an, wie viele eigene Runden er nicht am Spiel teilnehmen kann. Am Ende eines jeden eigenen Angriffes werden die Spieler auf der Strafbank in die Zone mit der nächstniedrigeren Nummer verschoben. Zuerst werden Spieler aus Zone 1 auf die Ersatzspielerbank verschoben und sind so für die nächste Runde bereit. Dann werden die Spieler aus Zone 2 in Zone 1 verschoben und die aus Zone 3 in 2.

Beachtet, dass Spieler sich nie direkt von der Strafbank aus auf das Spielfeld begeben können.

Bei *DreadBall-Kickoff* gibt es keinen Schiedsrichter und somit auch niemanden, der Fouls sehen und bestrafen könnte. Mit dem Schiedsrichter aus den Erweiterungssets könnt ihr die Strafbank auch ihrem eigentlichen Zweck zufügen – bestrafte Spieler aus dem Spiel zu nehmen.

Platzierung und Bewegung der Figuren auf dem Spielbrett

Jede Spielerfigur belegt ein Hexfeld und sollte so positioniert werden, dass klar ersichtlich ist, auf welchem Feld sie steht und in welche der sechs möglichen Richtungen sie blickt. Wenn ein Spieler umgeworfen wird, belegt er trotzdem immer noch nur ein Hexfeld. Der Ball ist die einzige „Figur“, die sich ein Hex mit einer anderen Figur teilen kann (und auch nur dann, wenn der Ball aufgehoben und getragen wird). Ein Ball kann auch über eine am Boden liegende Figur geworfen werden. Spielfiguren dürfen sich nicht durch ein Hex bewegen, in dem sich schon eine andere Figur befindet, ganz egal, ob es sich um einen Mannschaftskamerad oder Gegner handelt. Es ist auch egal, ob die Figur im Feld steht oder auf dem Boden liegt. Diese Einschränkung verhindert, dass eine Figur in ein Hex zurückgestoßen wird, in dem sich schon eine anderer Spieler aufhält.

(Hier unpassend) Die ungewöhnliche Form der Spielfeldseiten kann den Ball unkontrollierbar abprallen lassen. Wenn ein Ball am Spielfeldrand gegen die Wand prallt, kann er in zwei mögliche Richtungen abprallen, abhängig davon, welchen Teil der Wand er trifft.

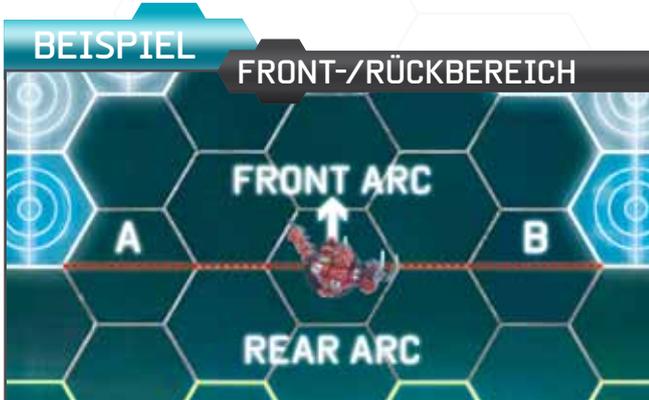


Das Messen von Distanzen ist einfach, man zählt einfach die Anzahl der Hexfelder von der Spielfigur zu ihrem Ziel ab. Dabei wird das Zielfeld mitgezählt, nicht aber Feld, auf welchem die Figur startet. Z.B. ist in diesem Diagramm der Goblin in Feld A 3 Hexfelder vom Strike-Feld B entfernt. A ist 7 Hexfelder von seinem Mannschaftskameraden in Feld C entfernt, welcher wiederum 2 Felder von D entfernt ist. Wenn eine Distanz, egal aus welchem Grund, abgezählt wird, dann muss immer die kürzest mögliche Strecke gewählt werden. Allerdings wird es immer wieder passieren, dass es zwei oder mehrere gleich kurze Strecken gibt. Welche wählt man dann? Die Entscheidung trifft der Trainer, der den ausgewählten Feldspieler kontrolliert. Oft ist es egal, welche Strecke gewählt wird, manchmal, z.B. bei einem Wurf, kann die Wahl der Strecke allerdings entscheidend sein. Das Diagramm zeigt zwei mögliche Strecken von A nach B (blau und grün), die beide 3 Felder lang sind. Es gibt noch eine dritte Strecke mit 3 Feldern, die nicht eingezeichnet wurde. Wo führt sie entlang?

Ausrichtung und bedrohte Felder

Alle Spielerfiguren auf dem Spielfeld (außer dem Ball) haben eine Ausrichtung, solange sie aufrecht stehen. Dies bedeutet, dass der von der Figur repräsentierte Feldspieler in eine bestimmte Richtung sieht. Figuren, die umgefallen sind, haben keine Ausrichtung.

Die Ausrichtung spielt während des Spiels eine wichtige Rolle. Stehende Spielerfiguren (außer der Ball) verfügen über 3 Hexfelder in ihrem Frontbereich, die von ihnen bedroht werden, die sogenannten „Drohfelder“. Gegner auf diesen Hexfeldern riskieren umgeworfen, gepackt oder anderweitig behindert zu werden. Bedrohbare Hexfelder erlauben es einer Spielfigur, eine gewisse Kontrolle über ihr Umfeld auszuüben. Die Tatsache, dass umgefallene Spieler keine Felder bedrohen können, animiert Guards nur noch mehr dazu, ihre Gegner umzuhauen.



Der Spieler blickt in Pfeilrichtung. Jeder Spieler hat einen Front- und Rückbereich, wie im Diagramm dargestellt. Die Trennlinie zwischen beiden Bereichen ist im rechten Winkel zur Ausrichtung. Diese imaginäre Linie reicht bis zum Spielfeldrand. Jedes Hex auf dem Spielfeld befindet sich also entweder im Front- oder Rückbereich der Figur. Durchteilt die imaginäre Linie ein Feld (wie hier A und B), zählt es immer als im Frontbereich befindlich.



Wenn ein Ball den Spielfeldrand trifft, prallt er ab. Hier bewegt sich der Ball von Hexfeld B aus gegen die Wand des Spielfeldes. Bei gerader Linie würde der Ball abprallen und wieder in das Hexfeld zurückrollen, aus dem er gekommen ist. Deswegen gilt hier die Regel, dass der Ball an der anderen möglichen Ecke des Hexfeldes aufkommt und so in Richtung Hexfeld C rollt. Einzige Ausnahme bilden die Eckfelder des Spielfeldes wie von A und D symbolisiert. Rollt der Ball in ein Hexfeld, welches mit drei (statt zwei) Seiten den Spielfeldrand bildet (jeweils ein Feld in allen vier Ecken sowie jeweils ein Feld in den Spitzen zwischen den Mannschaftsbanken) rollt er in die Richtung zurück, aus der er gekommen ist.



Der Spieler blickt in Pfeilrichtung. Die drei angrenzenden Hexfelder im Frontbereich des Spielers werden Drohfelder genannt (hier rot markiert). Wenn ein gegnerischer Spieler in einem dieser Felder steht, kann er Abzüge auf seine Würfelwürfe erhalten. Später mehr dazu.

Den Überblick behalten

Das Spielbrett verfügt an den Längsseiten über zwei Zählleisten, auf denen Werte festgehalten werden können. Auf der einen Seite befinden sich die Zahlen von 1 bis 14. Diese geben an, welcher Angriff gerade gespielt wird. Angriff ist der DreadBall-Begriff für die Runde einer Mannschaft und setzt sich aus mehreren Einzelaktionen zusammen. Da die Heimmannschaft beginnt immer das Spiel und nutzt für ihre Angriffe die weißen Markierungen. Die Angriffe der Gastmannschaft sind immer in Rot.

Auf der anderen Spielbrettseite befindet sich die Punkteleiste. Sie funktioniert ungewöhnlich, da nicht die absoluten Punkte, sondern die Punktedifferenz zwischen den Mannschaften angezeigt werden. Der Punktemarker liegt zu Anfang auf 0 und bewegt sich entsprechend der erzielten Punkte auf den Trainer zu, der zuletzt gepunktet hat. Wenn z.B. Spieler A einen Strike mit 2 Punkten erzielt hat und Spieler B zuvor einen Strike mit 4 Punkten, dann zeigt die Leiste 2 Punkte zugunsten von Spieler B an. Aus diesem Grund gibt es für diese Leiste nur einen Marker. Denkt daran, dass die Punkte eines Spielers in seiner eigenen Farbe angezeigt werden. Weiß für die Heimmannschaft und Rot für die Gäste. Eine rote 2 auf der Punkteleiste zeigt somit an, dass die Gastmannschaft mit 2 Punkten in Führung liegt.

Das Spiel gewinnen

Wenn es in einem Spiel jemals zu einer Differenz von 7 Punkten zugunsten einer Mannschaft kommen sollte, gewinnt diese augenblicklich mit einem Erdrutschsieg. Die andere Mannschaft wurde offenkundig an die Wand gespielt und hat keinen Grund mehr, weiterzumachen. Wenn das Spiel das Ende des 14. Angriffs erreicht, ohne dass eine Seite einen Vorsprung von 7 Punkten erlangen konnte, gewinnt die Mannschaft mit dem höheren Punktwert. Beträgt der Unterschied am Ende des 14. Angriffs 0 Punkte, waren die Mannschaften gleich gut. Allerdings mögen die DreadBall-Funktionäre kein Unentschieden, daher kommt es in so einem Fall zu einem "Sudden Death"-Endspiel. Das Spiel wird nach dem Ende des 14. Angriffs ganz normal fortgesetzt, der Marker aber auf Runde 1 zurückgesetzt. Beim Sudden Death wird normal weitergespielt, es gelten aber folgende Ausnahmen:

- ★ Die Mannschaft, die zuerst einen Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.
- ★ Kein Spieler kann das Spielfeld betreten. Es ist dabei egal, ob er wegen eines Fouls, einer Verletzung oder einer Trainerentscheidung vom Spielfeld genommen wurde. Kein Feldspieler betritt während des Sudden Death das Spielfeld erneut.
- ★ Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt nur noch eine Mannschaft über Spieler verfügt die einen Wurf ausführen – und so punkten – können, gewinnt diese Mannschaft das Spiel.
- ★ In dem sehr seltenen Fall, dass beide Mannschaften ihren letzten Jack oder Striker gleichzeitig verloren haben, oder beide Mannschaften über keine mehr verfügen wenn der Sudden Death ausgerufen wird, wird das Spiel doch noch als Unentschieden gewertet – die Fans sind enttäuscht!

DIE DREADBALL-REGELN

WÜRFELWÜRFE UND -PROBEN

Bis auf wenige Ausnahmen (die in den entsprechenden Abschnitten erklärt werden) werden alle Würfelwürfe auf die gleiche Weise abgehandelt. Sie werden in einem Standardformat beschrieben, das folgendes beinhaltet:

- * Die Anzahl der zu werfenden Würfel (normalerweise 3).
- * Den Wert, den jeder Würfel für einen Erfolg erreichen oder übertreffen muss (Stärke, Geschwindigkeit, Geschick oder Panzerung).
- * Die Anzahl (in Klammern) der für das Erreichen des Ziels benötigte, erfolgreiche Würfe. Ist diese Zahl eine (1), wird nur ein erfolgreicher Wurf für das erfolgreiche Ablegen der Probe benötigt.
 - * Ist diese Zahl ein (X), dann wird das Ergebnis mit dem Ergebnis des Gegners verglichen, um den Sieger zu bestimmen.
 - * Ist diese Zahl (123), dann benötigt der erste Versuch des Spielers 1 erfolgreichen Wurf und jeder nachfolgende

Versuch der gleichen Aktion +1 erfolgreichen Wurf pro Versuch. Der zweite Versuch bedarf als 2 erfolgreicher Würfe, der dritte 3, der vierte 4 und so weiter. Dies gilt auch, wenn die Versuche nicht aus nebeneinanderliegenden Feldern erfolgen. Sie müssen aber innerhalb der gleichen Aktion durchgeführt werden.

Z.B. bedeutet eine 3-Würfel-Geschickprobe (1), dass 3 Würfel geworfen werden und jedes Ergebnis, das dem Geschickwert des Spielers entspricht oder übertrifft ein Erfolg ist. Wird mindestens 1 Erfolg erwürfelt, gilt die Probe als bestanden.

Ein weiteres Beispiel: Ein Spurt ist eine 3-Würfel-Geschwindigkeitsprobe (123). D.h. 3 Würfel werden geworfen und jeder, der dem Geschwindigkeitswert des Spielers entspricht oder übertrifft, gilt als Erfolg. Wenn diese Probe zum ersten Mal während der Aktion dieses Spielers durchgeführt wird, wird nur 1 Erfolg für das Bestehen der Probe benötigt. Ist es der 2. Versuch, dann werden zwei Erfolge benötigt, usw.

WÜRFELWURF REIHENFOLGE

Einen Würfelwurf „normal“ abzuhalten bedeutet:

- * Die Anzahl der zu werfenden Würfel wird festgestellt. Normalerweise sind das 3 pro Probe, kann aber abweichen.
 - * Es werden alle Modifikatoren (welche in der Erklärung der Probe aufgelistet werden) auf den Wurf angewandt.
 - * **Wichtig!** Modifikatoren erhöhen oder verringern **immer** die Anzahl der zu werfenden Würfel. Sie modifizieren **niemals** die mit einem einzelnen Würfel zu erwürfeln Zahl.
 - * Wenn die Modifikatoren die Anzahl der zu werfenden Würfel auf 0 oder weniger reduzieren, werden keine Würfel geworfen. Der Wurf kann nicht ausgeführt werden, außer es werden Trainerwürfel eingesetzt (nachfolgend erklärt).
- * Es wird festgestellt, welcher Wert mit jedem Würfel mindestens geworfen werden muss. Der benötigte Wert ändert sich dabei nie, nur die Anzahl der Würfel.
- * Alle Würfel werden gleichzeitig geworfen, aber jeder Würfel einzeln für sich gelesen.
 - * Ein Ergebnis anders als 6 wird mit dem entsprechenden Wert verglichen. Wurde gleich oder höher dem

vorgegebenen Wert gewürfelt, wurde ein Erfolg erzielt. Wurde niedriger geworfen, war der Wurf ein Patzer.

- * Jeder Würfel der eine 6 zeigt, gilt als Erfolg und erlaubt den Wurf eines Extrawürfels. Erzielt der Extrawürfel auch eine 6, dann gilt auch diese als Erfolg und ein weiterer Extrawürfel wird geworfen. Es wird dann so lange geworfen, bis keine 6 mehr gewürfelt wird. Eine 6 wird deshalb manchmal als „explodierende Sechse“ bezeichnet.

Die Anzahl der Erfolge wird addiert, um festzustellen, ob die Probe bestanden wurde.

Wenn also ein Jack der Menschen mit einer Geschwindigkeit von 4 einen Spurt versucht, ergibt dies eine 3-Würfel-Geschwindigkeitsprobe (123). Der Jack wirft 3 Würfel und erhält 1, 2 und 4. Die 1 und 2 sind niedriger als der Geschwindigkeitswert und somit Patzer. Die 4 jedoch ist gleich dem Wert und somit ein Erfolg.

Wäre dies der erste Spurt während seiner Aktion, dann benötigt er nur einen Erfolg für eine erfolgreiche Probe. Entscheidet sein Trainer, dass er noch ein weiteres Feld spuren soll, muss er nochmal würfeln. Es werden die gleichen 3 Würfel verwendet und wieder muss gleich oder größer dem Geschwindigkeitswert

gewürfelt werden. Da es sich hier um eine Probe mit (123) handelt, benötigt der zweite Versuch in dieser Aktion 2 erfolgreiche Würfelwürfe um zu gelingen. Angenommen der Jack würfelt 2, 3 und 6. Bisher hat er nur einen Erfolg (die 6) erzielt und die Probe somit verpatzt. Aber halt! Er hat ja eine 6 gewürfelt, die nicht nur als Erfolg zählt, sondern ihm auch noch

einen Extrawürfel verschafft. Er erwürfelt mit diesem eine 4, womit die zwei Erfolge für die Probe erreicht sind und der Spurt durchgeführt werden kann. Hätte der Jack statt der 4 eine 6 gewürfelt, hätte er noch einen Extrawürfel bekommen, usw., bis er keine 6 mehr würfelt. Auf diese Weise kann ein vom Glück gesegneter Trainer mehr Erfolge würfeln als er Würfel hat!

FILMREIFER ERFOLG

In einigen Fällen kann das Übertreffen des Zielwerts oder des Ergebnisses eines Gegners um das Doppelte einen verstärkten Effekte auslösen. Wo dies der Fall ist, werden diese aufgelistet.

Das Erwürfeln von 2 Erfolgen, wenn nur (1) benötigt wurde, gilt als filmreifer Erfolg, ebenso von 4 bei (2), 6 bei (3), usw. Soweit es dieses Spiel betrifft, wird bei 0 Erfolgen des Gegners nur 1 eigener Erfolg für einen filmreifen Erfolg benötigt. Die Aktion hat mit einem spektakulären Ergebnis geendet und die Fans johlen auf ihren Sitzplätzen.

Beispiel: Ein Guard der Menschen und ein Orx Guard sind beim Anspiel. Der Orx führt einen Slam gegen den Menschen aus. Der Mensch entscheidet sich für einen Gegenslam (siehe Seite 14). Es kommt zu einem kurzen Kampf. Der Slam und Gegenslam sind beide 3-Würfel- Stärkeproben (X). Der Mensch hat eine Stärke

von 4+ und der Orx von 3+. Beide Feldspieler erhalten +1 Würfel, da sie Guards sind. Es wird angenommen, dass keine weiteren Modifikatoren gelten. Der Orx Guard würfelt 2, 3, 3 und 5, was 3 Erfolge ergibt.

Der Mensch würfelt 1, 3, 6 und 6, was 2 Erfolge ergibt, wegen der zwei 6er kann er zwei Extrawürfel werfen. Diese zeigen als Ergebnis 4 und 6, weshalb noch ein weiterer Extrawürfel geworfen werden darf. Das Ergebnis ist eine 1, womit der Mensch insgesamt 4 Erfolge erzielt.

Da dies eine (X)-Probe ist, wird die Gesamtsumme der Erfolge verglichen. Der Mensch gewinnt mit 4 zu 3. Wären die Würfelergebnisse vertauscht, hätte der Orx 5 zu 1 gewonnen und hätte somit das Ergebnis des Menschen gedoppelt und so einen filmreifen Effekt ausgelöst (siehe z.B. Seite 14).

TRAINERWÜRFEL

Jede Mannschaft beginnt das Spiel mit der in ihrer Kaderliste aufgeführten Anzahl weißer Trainerwürfel. Jeder Trainerwürfel kann nur einmal pro Spiel eingesetzt werden. Sie unterscheiden sich farblich von den anderen Würfeln, damit sie nicht zufällig mit den anderen Würfeln vermischt werden.

Sie können während des eigenen oder gegnerischen Angriffes bei jeder normalen Probe eines Spielers eingesetzt werden. Es kann sich dabei um jede Art von Probe handeln, die den weiter oben erklärten normalen Würfelmechanismus verwendet, z.B. beim Slamen, Ducken, Ausweichen, Spurten, Werfen, usw. Sie können aber nicht z.B. für das Abprallen von Bällen verwendet werden, da dies keine normalen Proben sind.

Trainerwürfel werden hinzugefügt, nachdem alle Modifikatoren angewandt wurden. Man beachte, dass Modifikatoren die Anzahl der Würfel nicht auf unter 0 reduzieren können. Wenn negative Modifikatoren die Anzahl der zu werfenden Würfel auf 0 reduziert haben, können Trainerwürfel eingesetzt werden, um diesen „unmöglichen“ Wurf doch noch auszuführen.

Man kann so viele der einem zur Verfügung stehenden Trainerwürfel einsetzen wie man möchte und sie einem Würfelwurf zuordnen, bevor gewürfelt wird. Sie werden wie die anderen Würfel behandelt. Eine 6 gilt auch bei ihnen als „explodierende Sechs“.

Sobald ein Trainerwürfel geworfen wurde, wird er aus dem Spiel entfernt.

Modifikatoren überprüfen

Es ist immer empfehlenswert, den genauen Wortlaut eines Modifikators vor einem Wurf nochmal nachzulesen. Besonders beachten sollte man jene, die einen betreffen, wenn man sich auf bedrohten Feldern befindet. Bei Proben, bei denen man direkt gegen einen anderen Spieler würfelt, wird das Drohfeld für gewöhnlich nicht eingerechnet, z.B. bei einem Slam. Wenn allerdings keine gegnerische Probe durchgeführt wird, zählen die Drohfelder hinzu, wie z.B. bei einem Spurt. Dies ist ein subtiler aber wichtiger Unterschied!

EIN SPIEL BEGINNEN

Ein Spiel vorzubereiten ist ganz einfach, folgt einfach diesen Schritten:

1. Jeder Trainer wirft einen Würfel. Der Trainer mit dem höchsten Ergebnis darf entscheiden, welche Mannschaft die Gast-, welche die Heimmannschaft ist.
2. Legt das Spielfeld zwischen die beiden Trainer mit der Heim- und Gastseite auf die entsprechende Mannschaft ausgerichtet.
3. Platziert den Punktezähler auf Null und den Angriffs-Marker auf der Angriff-Zählerleiste neben der 1.
4. Jeder Trainer erhält 5 Mannschaft-Aktionsmarker und die Würfel seiner Farbe.
5. Der Trainer des Heimmannschafts platziert nun bis zu 6 Spieler beliebig auf seiner durch die Startlinie abgegrenzten Spielfeldseite. Den Rest seiner Mannschaft setzt er auf die Ersatzspielerbank. Beachtet, dass 6 Spieler immer die maximal erlaubte Anzahl Spieler auf dem Spielfeld sind.
6. Der Trainer der Gastmannschaft platziert bis zu 6 Spieler beliebig auf seiner durch die Startlinie abgegrenzten Spielfeldseite. Den Rest seiner Mannschaft setzt er auf die Ersatzspielerbank. Beachtet, dass 6 Spieler immer die maximal erlaubte Anzahl Spieler auf dem Spielfeld sind.
7. Das erstmalige Aufstellen, bei dem sich beide Mannschaften gegenüberstehen, wird Anspiel genannt.
8. Der Ball wird eingeworfen und der Trainer der Heimmannschaft beginnt das Spiel, indem er den *Angriff*-Marker auf die 1 schiebt und den ersten *Angriff* ausführt.

DEN BALL EINWERFEN

Zu Beginn des Spiels und nach jedem erfolgreichen Strike, wird ein neuer Ball auf das Spielfeld geworfen. Dies geschieht folgendermaßen:

Der Ball wird entlang der Startlinie des Spielfelds – aus Sicht des mit dem ersten Angriff beginnenden Trainers – von links her **eingeworfen**. Es wird 1 Würfel geworfen um festzustellen, wie weit er fliegt. Dabei werden nur die Felder mit dem grünen DB-Logo für die Einwurfreichweite gezählt. Nun können drei Dinge passieren:

- a. Der Ball fliegt 1-5 Felder weit, ohne dass er etwas trifft. Dann bleibt er liegen. Fahrt mit Schritt 2 fort.
- b. Der Ball fliegt 5 Felder weit ohne etwas getroffen zu haben, dabei wurde aber eine 6 gewürfelt. D.h. er trifft auf die gegenüberliegende Wand und prallt ab. Nun wird ein zweiter Würfel geworfen. Bei einer 1-3 prallt er in Richtung des angreifenden Trainers ab, bei einer 4-6 in die andere Richtung. Entsprechend des nachfolgenden Diagramms bewegt sich der Ball mit seiner sechsten Bewegung auf eines der beiden Hexfelder.

c. Es befindet sich ein Spieler auf einem der Felder durch die der Ball fliegt. Dann:

- i. Der Spieler muss den Ball versuchen zu fangen, wenn ihm dies auch normalerweise möglich wäre. Dies zählt als ein ungenauer Pass.
- ii. Der Spieler kann den Ball nicht fangen, da er ein Guard ist oder in die falsche Richtung blickt. Der Ball prallt dann von diesem Feld ab.

Der Angriff geht so lange weiter, bis einer der Spieler der angreifenden Mannschaft das Fangen des Balls verpatzt.



Für dieses Beispiels gilt, dass der Ball in diesem Diagramm abweichen muss. In diesem Fall würfelt der Trainer der Heimmannschaft, somit zeigt Richtung 1 von seinem Ende des Spielfelds weg. Ergibt der Wurf für die Richtung eine 3-6, dann kann der Ball so weit abprallen, wie der Reichweitenwürfel angibt. Bei einer 1 oder 2 trifft er jedoch einen Feldspieler, wenn der Reichweitenwurf mehr als eine 1 zeigt.

Spieler A kann das Feld, von dem der Ball seine Bewegung aus beginnt, nicht sehen, daher kann er auch nicht versuchen ihn zu fangen. Wenn der Reichweitenwurf 2 oder mehr anzeigt, trifft der Ball Spieler A und prallt von seinem Feld ab. Die Abprallrichtung ist in diesem Fall die gleiche, wie beim ursprünglichen Abprallen, da Spieler A in die gleiche Richtung blickt.

Spieler B kann das Hexfeld, von dem aus der Ball seine Bewegung beginnt, sehen und muss deshalb versuchen den Ball zu fangen. Dies zählt als ein ungenauer Wurf, wodurch er keine Würfel zur Verfügung hat, außer er erhält einen Bonus oder setzt Trainerwürfel ein. Fängt er den Ball nicht, ist der Effekt der gleiche wie bei Spieler A, ausgenommen die Abprallrichtung, da er in eine andere Richtung schaut.



DEN BALL ABPRALLEN LASSEN

Die meiste Zeit kontrollieren die Feldspieler den Ball. Das ist aber nicht immer der Fall und egal, ob sie einen Strike verpatzen oder der Ball durch einen Slam aus den Händen gerissen wird, der Ball prallt immer auf die gleiche Weise ab.

- Richtung 1 wird festgelegt.** Dies hängt davon ab, ob der Ball von einem stehenden Spieler abprallt oder nicht.
 - Prallt er von einem stehenden Spieler ab, ist Richtung 1 die Richtung, in die er schaut.
 - Prallt er von einem gestürzten Spieler oder einem leeren Feld ab, zeigt Richtung 1 immer direkt von dem den Würfelwurf durchführenden Trainer weg.
- Es wird ein Würfel für die Richtung geworfen.** Beginnend bei Richtung 1, werden im Uhrzeigersinn um das Hex herum die 6 Zahlen zugeordnet. Die erwürfelte Zahl gibt die Richtung an.
- Es wird ein Würfel für die Reichweite geworfen.** So weit rollt der abgeprallte Ball.
- Trifft der Ball einen stehenden Spieler,** bevor er sich die volle Reichweite bewegt hat, können zwei Dinge passieren:
 - Der Spieler **muss** den Ball zu fangen versuchen, wenn ihm dies auch normalerweise möglich wäre. Dies zählt als ein ungenauer Pass. Wenn festgestellt wird, ob der Spieler, der den Ball fangen will, ihn sehen kann, wird das Hexfeld, von dem der Ball ursprünglich abgeprallt ist so behandelt, als ob es der Werfer gewesen wäre. Ein Spieler kann beim Fangen eines abgeprallten Balls einen filmreifen Erfolg erlangen und erhält dafür die normalen Boni (siehe Seite 17), **selbst während eines gegnerischen Angriffes.** In einem solchen Fall kann der Gegner mit seinem unterbrochenen Angriff fortfahren, sobald die freie(n) Aktion(en) des unterbrechenden Spielers abgehandelt wurden.
 - Der Spieler kann den Ball nicht fangen, da er ein Guard ist oder in die falsche Richtung blickt. Der Ball prallt dann von diesem Feld nochmals ab.
- Gestürzte Spieler** halten einen abprallenden Ball nicht auf, wenn er über sie hinweg fliegt, er prallt aber ein weiteres Mal ab, wenn der Ball seine Bewegung auf ihrem Feld beendet.

EINEN ANGRIFF SPIELEN

Ein Angriff setzt sich aus den folgenden Schritten zusammen:

- Der *Angriff*-Marker wird ein Feld weiterbewegt.
- Ein Mannschaft-Aktionsmarker wird für einen Spieler ausgegeben.
- Die Aktion wird abgehandelt.
- Schritte 2 und 3 werden wiederholt, bis der Angriff zu Ende ist.
- Ende des Angriffs.
 - Die Figuren auf der Strafbank werden ein Feld weiter in Richtung der Ersatzspielerbank bewegt.
 - Die 5 Mannschaft-Aktionsmarker werden wieder zurückgenommen.

EINEN ANGRIFF BEENDEN

Ein Angriff kann auf vier Arten beendet werden:

1. Die Mannschaft führt einen erfolgreichen Strike aus.
2. Der Trainer will nichts weiter tun.
 - * Es gibt keine Regel, die vorschreibt, dass ein Trainer während eines Angriffs irgendetwas tun muss. Er kann so viele (oder wenige) Aktionen ausführen wie er will (es sei denn, der Angriff endet aus anderen Gründen). Wenn ein Trainer der Ansicht ist, dass einer seiner Spieler dort bleiben soll wo er grade steht, dann ist das so!
3. Der Trainer hat keine Spieler, mit denen er agieren, oder keine Aktionen mehr, die er einsetzen kann.
 - * Jeder Spieler kann potentiell mehr als einmal handeln, das Maximum für einen einzelnen Spieler sind 2 Mannschaftsaktionen und 1 Spezialbewegung in einem Angriff.
4. Das Team verliert den Ball. Dies kann geschehen indem:
 - * - Das Aufheben des Balls verpatzt wird.*
 - * - Das Fangen verpatzt wird.*
 - * - Ein Strike verpatzt wird.*
 - * - Der Ball auf einen anderen Spieler geworfen wird.*

* - Der Spieler stürzt, wenn er den Ball hält.*

* In all diesen Fällen prallt der Ball ab.

Sobald einer der obigen vier Fälle zutrifft, endet der aktuelle Angriff. Die verbleibenden Teile der aktuellen Aktionen werden noch abgehandelt (den Ball abprallen lassen, etc.), dann wird der „Ende des Angriffs“-Schritt abgehandelt. Der gegnerische Trainer beginnt dann mit dem nächsten Angriff, indem er den Marker auf der Angriffsleiste um eine Zahl weiter schiebt.

Wichtig: Wenn in allen Varianten von Fall 4 der abprallende Ball von einem Mannschaftsmitglied der Mannschaft, die den Ball hat fallen lassen, gefangen wird (evtl. sogar vom gleichen Spieler), ist der Angriff noch nicht beendet. Außerdem ist zu unterscheiden, ob ein Spieler mit dem Ball in seinen Händen stürzt oder ob er auf den Ball fällt. Fällt ein Spieler *in* ein Feld, in dem bereits der Ball auf dem Boden liegt, prallt der Ball ab. Der Angriff wird dadurch aber nicht beendet. Das gleiche gilt auch für einen Guard, der sich in ein Feld bewegt, in dem sich ein Ball befindet. Stürzen Spieler während sie den Ball tragen, lassen sie ihn fallen, wodurch der Ball ebenfalls abprallt. Der Angriff wird auch dadurch nicht beendet.

AKTIONEN

Während eines Angriffs kann man seine 5 Mannschaft-Aktionsmarker ausgeben. Jeder Marker der ausgegeben wird, „erkauft“ einem Spieler eine Aktion. Am Ende des eigenen Angriffes nimmt man alle Mannschaft-Aktionsmarker zurück, damit man sie im nächsten Angriff wieder einsetzen kann. In einem einzelnen Angriff kann ein Spieler maximal 2 Aktionen durch Mannschaft-Aktionsmarker erhalten. Freie Aktionen fallen nicht unter dieses Limit. Sobald ein Mannschaft-Aktionsmarker ausgegeben wurde, wird ein Spieler benannt und erklärt, welche der nachfolgend aufgeführten Aktionen er ausführen soll. Es sollte beachtet werden, dass viele Aktionen auf ein oder zwei Spielertypen beschränkt sind (Wird nach dem Namen der Aktion in Klammern angegeben). **Auf keinen Fall kann ein Spieler, der nicht dem geforderten Spielertyp entspricht, die entsprechende Aktion ausführen.** Beachtet, dass ein Spieler mehr als einmal in einem Angriff handeln kann. Diese Aktionen müssen nicht aufeinander folgen. Ein Trainer kann daher Spieler A auswählen und mit ihm handeln, dann Spieler B auswählen und eine Aktion auf ihn verwenden, um schließlich eine weitere Aktion mit Spieler A auszuführen. Allerdings müssen freie Aktionen sofort, nachdem der entsprechende Spieler sie erworben hat, ausgeführt werden, ansonsten gehen sie verloren.

Nicht vergessen! Modifikatoren erhöhen oder verringern immer die Zahl der zu werfenden Würfel. Sie modifizieren **nie** die zu erreichende Zahl die ein einzelner Würfel für einen Erfolg anzeigen muss.

FREIE AKTIONEN

In einigen Fällen, in denen ein Feldspieler eine Aktion besonders gut ausführt, erhält er eine *freie Aktion*. Dies ist genau das, wonach es sich anhört: Eine Aktion, die keinen Mannschaft-Aktionsmarker kostet.

Durch intelligentes Vorgehen kann ein einzelner Spieler weitaus mehr Aktionen ausführen, als sein Limit von 2 Aktionen pro Angriff normalerweise zulassen würde. Tatsächlich kann er sogar punkten, ohne überhaupt irgendwelche Aktionen erworben zu haben!

Eine Rennen-Aktion ist flexible einsetzbar und wird nicht durch Ausrichtung oder Drehungen eingeschränkt.



RENNEN

Jeder Spieler

Der Spieler bewegt sich eine Anzahl Hexfelder weit, bis zu seinem Maximum (dem Bewegungswert). Er kann sich nur über das Maximum hinaus bewegen, wenn er einen Spurt riskiert (siehe Seite 18). Während einer Rennaktion kann sich ein Spieler frei drehen. Die Drehungen zählen nicht zur bewegten Distanz.

Eine Sprinten-Aktion muss für Drehungen „bezahlen“, von daher bewegt man sich möglichst in gerader Linie. Auch wenn sich beim Sprinten die Bewegung verdoppelt, kommt man nicht sehr weit, wenn man dem Pfad im Beispielfolgt.



SPRINTEN

Jeder Spieler

Der Spieler bewegt sich eine Anzahl Hexfelder weit, bis zu seinem Maximum (dem Bewegungswert). Er kann sich nur über das Maximum hinaus bewegen, wenn er einen Spurt riskiert (siehe Seite 18).

Bei einer Sprint-Aktion muss sich der Spieler in das Feld **direkt vor ihm bewegen** (d.h. das mittlere seiner 3 bedrohten Felder). Jede 60°-Drehung (eine Seite des Hexes), die der Spieler dabei vornimmt, zählt als ein bewegtes Feld.

EINWECHSLUNG

Damit ein Spieler eingewechselt, d.h. seine Figur auf das Spielfeld bewegt werden kann, muss sie sich auf der Ersatzspielerbank befinden (nicht auf der Strafbank) und eine Aktion auf sie angewendet werden, die es ihr erlaubt, sich mindestens 1 Feld weit zu bewegen. Dieses erste Hex muss das gelbe Zutrittsfeld neben der eigenen Ersatzspielerbank sein. Diese Bewegung kostet, wie bei jedem anderen Feld, einen Bewegungspunkt. Der Rest der Aktion wird normal abgehandelt. Beachtet, dass ein Spieler nur einen Slam, etc. ausführen kann, wenn er sich tatsächlich auf dem Spielfeld befindet. Dies ist also nicht möglich, wenn er sich noch auf der Ersatzspielerbank befindet und auf das Spielfeld gehen will.

Auswechslung

Dies entspricht dem Betreten des Spielfelds, nur umgekehrt. Der Spieler muss das Spielfeld über das gelbe Zutrittsfeld verlassen und genug Bewegungen übrig haben, um sich auf die Ersatzspielerbank begeben zu können, die dabei als weiteres Hexfeld angesehen wird. Man kann sich nur auf die eigene Ersatzspielerbank bewegen, nie auf die des Gegners.

Beachtet, dass man diese Art der Entfernung des Spielers vom Spielfeld nur durchführen muss, wenn man ihn in voller Absicht aus dem Spiel nehmen will. Spieler, die wegen einer Verletzung das Spielfeld verlassen, werden sofort vom Spielfeld genommen und in den entsprechenden Bereich der Strafbank gesetzt.

Die Spieler blicken in Pfeilrichtung.

Wenn eine Figur von einem Angreifer „weg“ bewegt wird, wird dies auf eine von zwei Arten abgehandelt, wobei dies davon abhängt, ob der Angreifer angrenzend zu dem sich bewegenden Spieler steht oder nicht. In beiden Fällen bestimmt die relative Position des Angreifers die Bewegungsrichtung.

Wenn Guard A in Jack X slamt und ihn wegstößt, muss dies in eines der drei mit A markierten Hexfelder erfolgen.

Wenn Guard B das Ziel eines Wurfes ist, wird die Richtung dadurch bestimmt, ob die werfende Figur im Front- oder Rückbereich des Ziels stand. Der Slam wird so gehandhabt, als stünde die werfende Figur angrenzend an das Ziel, entweder direkt vor oder direkt hinter dem Ziel. Jack Y würde Guard B demnach in eines der mit Y markierten Felder und Jack Z Spieler B in eines der mit Z markierten Felder verschieben.



SLAM

Jack oder Guard

Ein Slam ist ein brutaler Versuch, einen Gegner aus dem Weg zu räumen oder ihn endgültig aus dem Spiel zu befördern! Ein Jack kann sich bis zu einem Feld bewegen, bevor er einen Slam ausführt und sich dabei „kostenlos“ drehen, wenn er es will. Er kann keinen Spurt als Teil dieser Aktion, muss aber evtl. eine Ausweichen-Aktion ausführen. Ein Guard kann eine volle Rennen-Aktion als Teil eines Slams ausführen. Im Bezug auf Modifikatoren gilt dies dann als eine einzelne Slam-Aktion. Ein Guard kann spurten und muss während dieser Rennen-Aktion evtl. ganz normal ausweichen. Wenn die Bewegung beendet wurde, muss ein Ziel genannt werden. Dies muss ein einzelnd stehender Gegner sein, der in einem der 3 Drohhexfelder des slammenden Feldspielers steht. Das Ziel kann entscheiden sich zu ducken oder einen Gegenslam auszuführen. Ducken steht jedem Spieler zur Verfügung. Ein Gegenslam ist nur möglich, wenn der Zielspieler ein Jack oder Guard ist und der slammende Spieler sich in einem seiner 3 Drohfelder befindet. Entsprechend dem, was jeder Spieler wählt, werden verschiedene Proben abgelegt:

Unentschieden: Beide Spieler drehen sich so, dass sie sich direkt ansehen.

Slam: eine 3 Würfel-Stärkeprobe (X).

- * +1, wenn der Spieler ein Guard ist.
- * +1, wenn der Spieler nicht in einem an das Ziel angrenzenden Feld begann, sich aber auf ein solches während dieser Aktion bewegt hat.
- * -1 pro gegnerischem Spieler, der das Feld bedroht, in dem sich der Spieler befindet (Das Ziel wird dabei ignoriert, Maximum von -2).

Gegenslam: eine 3 Würfel-Stärkeprobe (X).

- * +1, wenn der Spieler ein Guard ist.
- * -1 pro gegnerischem Spieler, der das Feld bedroht, in dem sich der Spieler befindet (Das Ziel wird dabei ignoriert, Maximum von -2).

Ducken: eine 3-Würfel-Geschwindigkeitsprobe (X).

- * +1, wenn der Spieler ein Striker ist.

- * -1 pro gegnerischem Spieler, der das Feld bedroht, in dem sich der Spieler befindet (Der slammende Spieler wird dabei ignoriert, Maximum von -2). Dann wird die Gesamtzahl der Erfolge verglichen und so der Ausgang ermittelt.

Unentschieden: Beide Spieler drehen sich so, dass sie sich direkt ansehen.

Slam / Gegenslam gewinnt: Der verlierende Spieler wird in eines von 3 Hexfeldern in direkter Linie vom Gewinner weg gestoßen (siehe Diagramm). Der gewinnende Spieler entscheidet, in welches. Er kann in das soeben verlassene Feld nachrücken, muss aber nicht. Der verlierende Spieler wird so gedreht, dass er direkt auf das Hexfeld blickt, das er soeben verlassen hat. Der gewinnende Spieler wird so gedreht, dass er auf den Zielspieler blickt (wenn er nachgesetzt hat) oder auf das Hex, in dem der Zielspieler zuvor gestanden hat (wenn er nicht nachgesetzt hat). Dann wird die Gesamtzahl der Erfolge verglichen und so der Ausgang ermittelt.

Filmreifer Slam: Der verlierende Spieler wird wie zuvor beschrieben zurückgestoßen, dann wird er umgeworfen und muss schließlich eine Panzerungsprobe ablegen. Der Zielwert der Panzerungsprobe ist gleich der Differenz der gesamten Erfolge des Spielers, der den Slam gewonnen hat und der Erfolge des verlierenden Spielers.

Ducken gewinnt: Der duckende Spieler kann sich in jede beliebige Richtung ausrichten. Der slammende Spieler dreht sich so, dass er direkt auf den duckenden Spieler blickt.

Filmreifes Ducken: Der duckende Spieler kann sich 1 Feld weit in eine beliebige Richtung bewegen und muss dabei nicht ausweichen. Er kann sich danach in eine beliebige Richtung ausrichten. Der slammende Spieler richtet sich so aus, dass er genau auf das Feld schaut, welches der duckende Spieler soeben verlassen hat.

Zurückstoßen

Manchmal sind ein oder mehr Hexfelder hinter einem Gegner bereits besetzt. In diesem Fall kann der Spieler nicht in ein Feld gestoßen werden, das er normalerweise nicht betreten kann. Wenn alle 3 Felder hinter einem Gegner bereits besetzt sind, kann er nicht zurückgestoßen werden. Wird der Gegner in so einem Fall mit einem filmreifen Slam besiegt, fällt er in dem Feld um, in dem er schon steht.

PANZERUNGSPROBE

Bei DreadBall hängt die Schutzausrüstung die ein Spieler trägt, mit seiner Rolle auf dem Spielfeld zusammen und nicht mit dem Mannschaft, für die er spielt. Der maximale Schutz wird vom Dreadball Aufsichtsrat vorgeschrieben. Daher verfügen alle Jacks über den gleichen Panzerungswert, egal, auf welcher Seite sie spielen. Dies gilt ebenso für alle Guards und Striker, wie auf der nachfolgenden Tabelle zu sehen ist.

Spielerrolle	Panzerungswert
Guard	4+
Striker	5+
Jack	4+

Eine Panzerungsprobe ist eine 3-Würfel-Panzerungsprobe (X). Der einzige Modifikator gilt für Guards, die +1 Würfel erhalten.

Jeder Erfolg bei diesem Wurf hebt einen potentiellen Schadenspunkt auf. Wenn die Gesamtzahl der Erfolge gleich dem zugefügten Schaden ist (oder ihn übertrifft), bleibt der Spieler unverletzt. Wurde nicht aller Schaden abgewehrt, wird der Spieler vom Spielfeld geschickt um sich zu erholen. Die Anzahl an Runden, die er benötigt, um sich zu erholen (und der Bereich

der Strafbank, auf den er gesetzt wird), ist gleich der Summe des nicht verhinderten Schadens. Beträgt der Schaden 4 oder mehr, wurde der Spieler getötet und wird aus dem Spiel entfernt.

Beispiel: Ein Veer-myn Striker wurde soeben von einem menschlichen Guard geslammt. Der Veer-myn hat beim Ducken nur 2 Erfolge erzielt, während der Guard bei seinem Slam 6 Erfolge erzielt hat. Der Slam hat das Ducken mehr als verdoppelt (6 Erfolge gegen 2) und gilt somit als filmreifer Slam, daher wird der Veer-myn zurückgestoßen, umgeworfen und muss außerdem noch eine Panzerungsprobe ablegen. Der zu verhindernde Schaden beträgt 4 (6 Slam-Erfolge – 2 Ducken-Erfolge).

Der Veer-myn wirft hierfür 3 Würfel (da dies die normale Zahl an Würfeln für eine Panzerungsprobe ist) und muss für einen Erfolg 5+ auf jedem Würfel erzielen. Er wirft 1, 4 und 6. Dies ergibt bereits einen Erfolg, er kann dank der 6 noch einmal würfeln und schafft eine 5. Zusammen ergibt dies 2 Erfolge. Da seine Panzerung es nicht geschafft hat die 4 Schaden vollständig zu verhindern, wird er für 2 Runden vom Spielfeld geschickt um sich zu erholen (4 Schaden – 2 Erfolge). Die Figur wird in die Zone „2“ der Strafbank gesetzt.

ENTREISSEN

Jack oder Striker

Entreißen ist eine raffinierte Methode, um das Spiel zu drehen, indem man einem Gegner den Ball wegnimmt, bevor er punkten kann. Ein Jack kann sich bis zu 1 Feld bewegen, bevor er einen Entreißen-Aktion ausführt und sich dabei „kostenlos“ drehen, wenn er will. Er kann keinen Spurt als Teil dieser Aktion ausführen, aber evtl. muss er ausweichen. Ein Striker kann eine vollständige Rennen-Aktion als Teil des Entreißens ausführen. Dies zählt als eine einzelne Entreißen-Aktion, soweit es andere Aktionen betrifft. Ein Striker kann spurten und muss evtl. als Teil seiner Rennen-Aktion ausweichen. Wenn die Bewegung beendet wurde, muss ein Ziel benannt werden. Dies muss ein einzelner stehender Gegner sein, der den Ball trägt und sich in einem der 3 Drohfelder des entreißenden Spielers befindet.

Das Ziel kann sich für Ducken oder den Gegenslam entscheiden. Ducken steht jedem Spieler zu Verfügung. Der Gegenslam ist nur möglich, wenn der Zielspieler ein Jack oder Guard ist und sich der stehende Spieler in einem seiner 3 Drohfelder befindet. Abhängig davon, wofür sich jeder Spieler entscheidet, werden unterschiedliche Proben gewürfelt:

Entreißen: Eine 3-Würfel-Geschwindigkeitsprobe (X).

- ★ +1, wenn der Spieler ein Striker ist.
- ★ -1 pro gegnerischem Spieler, der das Hex bedroht, in dem sich der Spieler befindet (das Ziel wird dabei ignoriert, Maximum von -2).

Gegenslam: Eine 3-Würfel-Stärkeprobe (X).

- ★ +1, wenn der Spieler ein Guard ist.
- ★ -1 pro gegnerischem Spieler, der das Hex bedroht, in dem sich der Spieler befindet (das Ziel wird dabei ignoriert, Maximum von -2).

Ducken: Eine 3-Würfel-Geschwindigkeitsprobe (X).

- ★ +1, wenn der Spieler ein Striker ist.
- ★ -1 pro gegnerischem Spieler, der das Hex bedroht, in dem sich der Spieler befindet (Der slammende Spieler wird dabei ignoriert, Maximum von -2).

Man vergleicht die Gesamtzahl der Erfolge, um das Ergebnis zu bestimmen. Die Ergebnisse sind die gleichen, wie bei einem Slam (vorhergehende Seite), außer wenn der entreißende Spieler gewinnt.

Entreißen gelingt: Der Ball wird dem verlierenden Spieler aus den Händen geschlagen. Der Ball prallt sofort ab.

Filmreifes Entreißen gelingt: Der gewinnende Spieler nimmt dem Verlierer den Ball ab.

Der handelnde Spieler versucht den Ball zu werfen, um ihn einem Mannschaftskameraden zuzuspielen, ein Strike-Feld zu treffen und zu punkten oder, um einen Gegner damit zu treffen und zu verletzen. Ein Jack kann sich bis zu 1 Feld weit bewegen, bevor er wirft und sich dabei frei drehen, wenn er will. Er kann keinen Spurt als Teil dieser Aktion ausführen, muss aber evtl. ausweichen. Ein Striker kann eine vollständige Rennen-Aktion als Teil eines Wurfs ausführen. Dies zählt als eine einzelne Wurf-Aktion, soweit es Modifikatoren, etc. betrifft. Ein Striker kann spurten und muss evtl. als Teil seiner Rennen-Aktion ausweichen.

Wenn die Bewegung beendet wurde, muss ein Ziel benannt werden, das der Spieler sehen kann. Dies muss entweder ein Mannschaftskamerad, ein Gegner oder das zu der Strike-Zone, in der der Werfer steht, gehörende Strike-Feld sein. Ein Strike-Feld kann selbst dann zum Ziel erklärt werden, wenn ein gegnerischer Spieler darin steht, aber nicht, wenn der werfende Spieler selbst auf diesem Hexfeld steht. Beachtet, dass, wenn ein gegnerischer Spieler auf dem Strike-Hex steht, der Strike-Versuch zuerst abgehandelt werden muss. Wenn der Strike verpatzt wurde, wird der Wurf so behandelt, als ob es ein Wurf auf den gegnerischen Spieler gewesen wäre (Die Würfel werden nochmals und mit den entsprechenden Modifikatoren geworfen).

Wie aber weiß man, ob der Spieler sein Ziel sehen kann? Zuerst einmal ist es egal, ob es sich um einen Spieler oder das Strike-Feld handelt, beide müssen sich im Frontbereich des werfenden Spielers befinden (siehe Diagramm auf Seite 6). Als Zweites muss ein freier Weg zwischen dem Werfer und seinem Ziel existieren. Es gilt dabei immer zu beachten, dass die Distanz immer über die kürzest mögliche Route berechnet werden muss, es aber mehrere gleichkurze Strecken geben kann (siehe Diagramm auf Seite 6).

Wenn alle kürzest möglichen Routen durch einen stehenden Spieler oder den Schiedsrichter gehen, dann ist der Wurf blockiert. Wenn mindestens eine der kürzest möglichen Strecken nur über leere Hexfelder oder gestürzte Spieler führt, kann das Ziel gesehen und der Wurf versucht werden.

Wenn der Wurf zu einem Mannschaftskameraden geht, muss dieser den werfenden Feldspieler sehen können und entweder ein Jack oder Striker sein. **Der Ball kann keinem Mannschaftskamerad zugeworfen werden, der den Ball nicht fangen kann.** Dies würde dem Training des entsprechenden Spielers zuwiderrennen und nur zu unnötigem Ballverlust führen.

In allen Fällen muss sich das Ziel im Frontbereich des Spielers befinden. Der werfende Spieler legt eine Geschicklichkeitsprobe ab, deren Würfelanzahl von der Distanz zwischen dem Werfer und seinem Ziel abhängt:

1-3 Felder	= 3 Würfel
4-6 Felder	= 2 Würfel
7-9 Felder	= 1 Würfel

Die maximale Wurfdistanz, die ein Spieler den Ball weit werfen kann, ist 9 Felder. Die Probe wird modifiziert um:

- ★ +1 wenn der Werfer ein Striker ist.
- ★ -1 wenn das Ziel ein Strike-Feld ist.
- ★ -1 wenn der Spieler sich während der Wurf-Aktion bewegt oder gedreht hat.
- ★ -1 pro gegnerischem Spieler, der das Feld bedroht, in dem sich der Werfer befindet (Maximum von -2).

Ein Wurf der keine Erfolge erzielt, wird als „ungenau“ bezeichnet.



EINEN STRIKE WERFEN

Jack oder Striker

Wurf ist ungenau: Der Ball prallt vom Strike-Feld ab.

Wurf ist erfolgreich: Strike! Die Punkte werden auf der Punkteleiste festgehalten, der aktuelle Angriff beendet und ein neuer Ball eingeworfen.

Filmreifer Wurf: Strike! Die Punkte werden auf der Punkteleiste festgehalten, der aktuelle Angriff beendet und ein neuer Ball eingeworfen.

Zu Mannschaftskameraden passen

Wenn das Ziel ein Mannschaftskamerad war, dann reicht das Werfen des Balls alleine nicht aus. Er muss auch gefangen werden. Das Fangen des Balls ist eine Geschicklichkeitsprobe (1) mit variabler Anzahl von Würfeln. Die Grundzahl der Würfel ergibt sich aus den Erfolgen des Werfers des Passes: 1 Würfel pro Erfolg. Dies wird modifiziert durch:

- ★ +1 wenn der Spieler ein Striker ist
- ★ -1 pro gegnerischem Spieler, der das Feld bedroht, in dem sich der Werfer befindet (Maximum von -2).

Es gilt zu beachten, dass selbst ein ungenauer Wurf von einem Striker gefangen werden kann, wenn er +1 Würfel hat. Man kann auch einen Trainerwürfel einsetzen um zu versuchen, den ungenauen Wurf mit einem Striker oder Jack zu fangen.

Weiterhin gilt zu beachten, dass das Fangen des Balls keine Aktion ist, egal ob er von einem Mannschaftskameraden geworfen wurde oder zufällig abgeprallt ist.

Fangen verpatzt: Der Ball prallt vom Hex des fangenden Spielers ab. Der Angriff endet.

Fangen erfolgreich: Der fangende Spieler hat nun den Ball. Der Angriff wird fortgesetzt, wenn der Trainer noch über Mannschaft-Aktionsmarker verfügt, die er einsetzen kann.

Filmreifer Fang: Der fangende Spieler hat nun den Ball und erhält sofort eine freie Aktion. Dies kann entweder Rennen oder Wurf sein.

Den Ball auf Gegner werfen

Manchmal verlangt eine verzweifelte Situation nach verzweifelten Maßnahmen. Dies ist eine davon. Den Ball auf einen Gegner zu werfen ist kein Foul, aber beendet den eigenen Angriff, daher sollte dies nicht leichtfertig geschehen. Und doch gibt es Zeiten, in denen der Einsatz des Balls als Waffe das einzig Vernünftige ist. Der Wurf wird wie zuvor erklärt abgehandelt. Wenn der Zielspieler den Werfer in seinem Frontbereich hat, kann er versuchen, sich vor dem Ball zu ducken. Wenn das Ziel sich nicht ducken kann, wird es so behandelt, als ob es keine Erfolge gewürfelt hätte.

Ducken: Eine 3-Würfel-Geschwindigkeitsprobe (X).

- ★ +1, wenn der Spieler ein Striker ist.

- ★ -1 pro gegnerischem Spieler, der das Feld bedroht, in dem sich der Spieler befindet (Der werfende Spieler wird dabei ignoriert, Maximum von -2).

Wurf gewinnt: Der verlierende Spieler wird in eines von 3 Hexfeldern in direkter Linie vom Gewinner weggestoßen (siehe Diagramm auf Seite 14). Der gewinnende Spieler entscheidet, in welches der drei Hexe. Der verlierende Spieler wird so gedreht, dass er direkt auf das Feld blickt, das er soeben verlassen hat. Der Ball prallt vom ursprünglichen Feld des Ziels ab. Der Angriff endet.

Filmreifer Wurf: Der verlierende Spieler wird wie zuvor beschrieben zurückgestoßen, dann wird er umgeworfen und muss schließlich eine Panzerungsprobe ablegen. Der Zielwert der Panzerungsprobe ist gleich der Differenz der gesamten Erfolge des Spielers der den Wurf gewonnen hat und der Erfolge des verlierenden Spielers. Der Ball prallt vom ursprünglichen Feld des Ziels ab. Der Angriff endet.

Unentschieden oder Ducken gewinnt: Der Ball trifft das Ziel, aber es ist nur ein Streifschuss. Der Spieler wird nicht verletzt. Der Ball prallt vom ursprünglichen Feld des Ziels ab. Der Angriff endet.

Filmreifes Ducken: Der duckende Spieler kann sich 1 Hex in eine beliebige Richtung bewegen und sich seine Ausrichtung danach frei aussuchen. Der Ball prallt vom ursprünglichen Feld des Ziels ab. Der Angriff endet.

AUFSTEHEN

Jeder Spieler

Wenn ein Spieler umgeworfen wurde, kann er versuchen sich davon zu erholen und eine Aufstehen-Aktion ausführen. Dies ist eine 3-Würfel-Geschwindigkeitsprobe (1). Die Probe wird modifiziert durch:

- ★ +1 wenn der Spieler ein Striker ist.
- ★ -1 pro gegnerischem Spieler, der das Feld bedroht, in dem sich der Spieler befindet (Maximum von -2).

Aufstehen verpatzt: Der Spieler ist immer noch vom Sturz benommen. Er bleibt dort auf dem Boden liegen, wo er vorher schon lag.

Aufstehen erfolgreich: Der Spieler steht in dem Feld auf, in dem er lag, wobei sein Trainer die Ausrichtung frei bestimmen darf.

Filmreifes Aufstehen: Der Spieler steht in dem Feld auf, in dem er lag, wobei sein Trainer die Ausrichtung frei bestimmen darf. Er erhält sofort eine freie Aktion. Bis auf Sprinten kann dies jede Art von Aktion sein.

Extras sind keine Aktionen im eigentlichen Sinne, sondern modifizieren/ergänzen andere Aktionen.

SPURTEN

Jeder Spieler

Spurten modifiziert eine Rennen- oder Sprint-Aktion. Dies schließt Rennen-Aktionen, die Teil eines Slams (bei Guards) oder Wurfes (bei Strikern) sind, mit ein. Das Spurten wird in beiden Fällen gleich abgehandelt. Der Spieler wird mit seiner für die ausgewählte Aktion normalen Bewegungsreichweite so weit wie möglich bewegt. Dann wird das Spurten des Spielers erklärt. Es muss deutlich erklärt werden, in welches Feld der Spieler sich bewegen soll (oder, wenn die Extrabewegung für eine Drehung verwendet wird, in welche Richtung er sich dreht), bevor gewürfelt wird, um festzustellen, ob der Spurt erfolgreich war.

Spurten ist eine 3-Würfel-Geschwindigkeitsprobe (123). Für jede(s) Feld/Drehung wird separat gewürfelt.

Dies wird modifiziert durch:

- ★ +1 wenn der Spieler ein Striker ist.
- ★ -1 pro gegnerischem Spieler, der das Feld bedroht, aus dem sich der Spieler bewegt (Maximum von -2).

Spurten verpatzt: Der Spieler stürzt in dem Feld, in das er sich hineinbewegt. Befindet sich ein besitzerloser Ball in dem Feld, dann prallt er ab. Die Aktion endet, der Angriff aber nicht. Wenn der Spieler während des Sturzes den Ball trug, dann endet der Angriff.

Es gilt zu beachten, dass ein Feldspieler, der aufgrund einer verpatzten Sprintenprobe stürzt, keine Panzerungsprobe ablegen muss und nicht verletzt wird.

Spurten erfolgreich: Der Spieler erhält ein zusätzliches Hexfeld Bewegung. Wird hierdurch eine Sprint-Aktion ergänzt, kann diese Bewegung alternativ auch für eine normale Drehung um eine Hexseite genutzt werden. Wenn der Spieler will, kann er nochmal fürs spurten würfeln (der Zielwert ist dabei um 1 höher), um sich – abhängig von der Aktion – ein weiteres Hex zu bewegen oder zu drehen.

AUSWEICHEN

Jeder Spieler

Eine Figur muss ausweichen, wenn sie sich aus einem Hex bewegt, das von einem gegnerischen Spieler bedroht wird. Das Drehen innerhalb eines Feldes bedarf keiner Ausweichenprobe. Der Trainer muss deutlich ansagen, in welches Feld sich der Spieler bewegen will, bevor gewürfelt wird, um festzustellen, ob das Ausweichen erfolgreich war. Ausweichen ist eine 3-Würfel-Geschwindigkeitsprobe (123). Für jedes Ausweichen muss einzeln geworfen werden. Dies wird modifiziert durch:

- ★ +1 wenn der Spieler ein Striker ist.
- ★ -1 pro gegnerischem Spieler, der das Feld bedroht, aus dem sich der Spieler bewegt (Maximum von -2).

Ausweichen verpatzt: Der Spieler stürzt in dem Feld, in das er sich hineinbewegt. Befindet sich ein besitzerloser Ball in dem Hex, prallt er ab. Die Aktion endet, der Angriff nicht. Wenn der Spieler während des Sturzes den Ball trug, endet der Angriff.

Es gilt zu beachten, dass ein Spieler, der aufgrund einer verpatzten Ausweichenprobe stürzt, keine Panzerungsprobe ablegen muss und nicht verletzt wird.

Ausweichen erfolgreich: Der Spieler bewegt sich ungehindert in das neue Hex. Wenn er will, kann er in der gleichen Aktion nochmal für Ausweichen würfeln (der Zielwert ist dabei um 1 höher).

Weiterhin gilt zu beachten, dass ein Spieler evtl. sowohl einen Spurt als auch ein Ausweichen benötigt, um sich in ein neues Hexfeld zu begeben. In diesem Fall müssen beide Proben nacheinander abgelegt werden, damit diese Bewegung ausgeführt werden kann. Jede Probe wird separat ausgewürfelt.

DEN BALL AUFHEBEN

Jack oder Striker

Das Aufheben des Balls kann nur Teil einer Jack- oder Striker-Aktion sein, welche die Bewegung auf ein neues Feld beinhaltet, auf dem ein besitzerloser Ball liegt. Das Aufheben ist ein 3-Würfel-Geschickprobe (1). Wie auch immer sie ausgeht, sie beendet die Aktion.

Wenn auf das Feld, in dem der Ball liegt, gesprintet wird, muss zuerst versucht werden den Ball aufzuheben, bevor die Ausrichtung geändert werden kann. Wird auf das Hex mit dem Ball gerannt, sollte zuerst die Ausrichtung ausgeführt werden, bevor für das Aufheben des Balls gewürfelt wird.

Dies wird modifiziert durch:

- * +1 wenn der Spieler ein Striker ist.
- * -1 pro gegnerischem Spieler, der das Feld bedroht, in dem sich der Spieler befindet (Maximum von -2).
- * -1 wenn die ausgeführte Aktion ein Sprint ist.

Aufheben verpatzt: Der Spieler greift daneben und der Ball prallt ab. Der Angriff endet.

Aufheben erfolgreich: Der Spieler hebt den Ball auf.

Filmreifes Aufheben: Der Spieler hebt den Ball auf und erhält sofort eine freie Aktion. Dies kann entweder Rennen oder Wurf sein.

Es gilt zu beachten, dass ein Guard sich auf ein Hex bewegt, in dem der Ball liegt dafür sorgt, dass dieser sofort abbrallt, ohne die Aktion des Spielers oder der *Angriff* der Mannschaft zu beenden.

Ein Spieler behält den Ball, bis er sich entscheidet ihn zu werfen, er stürzt oder umgeworfen wird. Stürzt die Figur oder wird sie umgeworfen, prallt der Ball von dem Feld ab, in das die Figur fällt.

Das Halten des Balls hat keinen Effekt auf die Spielwerte eines Spielers oder Proben, außer, dass dies es ihm erlaubt einen Wurf auszuführen.

MANNSCHAFTEN

Lesen der Mannschaftskaderliste

Die Mannschaftskaderliste ist fast selbsterklärend. Die Art der in der Mannschaft spielenden Feldspieler ist links angegeben. Wenn ein Spielertyp nicht aufgelistet ist, dann verfügt die Mannschaft

nicht über diesen Typ. Z.B. verfügen die Greenmoon Smackers und andere Mannschaften aus Orx und Goblins nicht über Striker. Nachfolgend ihre vollständige Kaderliste:

	Bewegung	Stärke	Geschwindigkeit	Geschick	Panzerung	Startteam	Anmerkungen
Guard	5	3+	4+	5+	4+	x3	Orx
Jack	5	5+	3+	4+	4+	x5	Goblin

TEAMWERTE

Die Spielwerte für Bewegung, Stärke, usw. werden für jeden Spielertyp einzeln angegeben. Startmannschaft gibt an, wie viele Spieler von jedem Typ in einer zugelassenen Startmannschaft enthalten sind. Jede Mannschaft beginnt mit 8 Spielern.

In dem gezeigten Beispiel beginnt die Mannschaft mit 3 Guards, 5 Jacks und 0 Strikern.

Die Anmerkungen listen evtl. zusätzliche Fähigkeiten der Spieler auf. Die Anzahl der Trainerwürfel, mit der die Mannschaft beginnt, wird unterhalb der Kaderlisten angegeben.

Jedes der folgenden Mannschaften kann als das beschriebene, berühmte Vorbild gespielt werden oder, alternativ, als eine Mannschaft nach eigenem Gutdünken.

TRONTEK 29ERS



Das überall präsente Logo von Trontek Industries betrifft jeden Bereich des Lebens eines durchschnittlichen Bürgers in der Co-Prosperity Sphere, daher ist es wenig überraschend, das ihre Mannschaft eine der hochangesehensten der Oberligen ist.

Menschliche Mannschaften sind flexibel, vielseitig und verfügen über die Fähigkeit sich einer Vielzahl von Spielstilen anzupassen. Sie sind in keinem Fähigkeitsbereich die Besten, aber auch in keinem die Schlechtesten und haben nur sehr wenige Schwächen. In vielerlei Hinsicht könnte man sagen, dass diese Mannschaft das Equivalent eines Jacks ist – es kann sich an allem versuchen.

	Bewegung	Stärke	Geschwindigkeit	Geschick	Panzerung	Startteam	Anmerkungen
Guard	5	4+	4+	4+	4+	x2	
Jack	5	4+	4+	4+	4+	x3	
Striker	5	4+	4+	4+	5+	x3	

TEAMWERTE

Extras: Ein Menschenteam beginnt mit 1 Trainerwürfel.

GREENMOON SMACKERS

Die Smackers begannen ihre Karriere als Piraten und überfielen von ihrem Versteck auf dem grünen Mond von Lanthis IV einsame Händlerschiffe. Irgendwann fanden sie Aufzeichnungen von DreadBall-Spielen in der Unterhaltungssuite der MVV Bilge Rat. Da sie monatelang nichts zu tun hatten, begannen sie untereinander Spiele auszutragen. Als sich ihre Überfälle immer mehr darauf konzentrierten DreadBall-Ausrüstungsgegenstände zu erbeuten, erregten sie die Aufmerksamkeit von Digby, der sich entschloss, einen Handel mit ihnen abzuschließen und ihr rohes Talent in die Oberligen zu bringen. Orx und Goblins haben unterschiedliche Stärken und ergeben zusammen eine interessante Kombination. Die offensichtlichste Taktik beginnt damit, die brutale Stärke der Orx dazu zu nutzen, so viele Gegner wie möglich niederzuknuppeln. Wenn nur noch wenige Gegner stehen, ist die Tatsache, dass Goblins sehr gerne Bälle fallen lassen weitaus weniger besorgniserregend. Manchmal bereitet es Probleme, wen man keine Striker hat, aber dafür hat man im Gegenzug die besten Guard, die man sich vorstellen kann.



	Bewegung	Stärke	Geschwindigkeit	Geschick	Panzerung	Startteam	Anmerkungen
Guard	5	3+	4+	5+	4+	x3	Orx
Jack	5	5+	3+	4+	4+	x5	Goblin

TEAMWERTE

Extras: Ein Team aus Orx und Goblins beginnt mit 1 Trainerwürfel.

SKITTERSNEAK STEALERS



Dieses Team kann separat erworben werden.

Es heißt, dass man nie mehr als ein paar Meter von einem Veer-myn entfernt ist. Und wenn dies der Fall ist, dann sollten ihre DreadBall-Mannschaften niemanden überraschen. Es gibt so viele DreadBall-Fans, dass die Veer-myn einfach Wind von DreadBall bekommen mussten! Die berühmteste aller Veer-myn Mannschaften sind die Skittersneak Stealers – Gewinner der Thudweiser-Liga '37 und '39 und Besitzer von mehr „Die meisten Fouls“-Auszeichnungen, als jede andere Mannschaft in der DreadBall-Geschichte. Veer-myn sind von Natur aus nicht gerade gut für DreadBall geeignet. Sie haben eine abgrundtief schlechte Tiefenwahrnehmung und ihre nervösen Zuckungen bereiten ihnen beim Fangen des Balls echte Probleme. Mit einer Selbsterkenntnis von im Sport seltener Klarheit fokussieren die Veer-myn ihr Training auf die Gebiete, in denen sie von Natur aus am schlechtesten sind. Die Idee dahinter ist, das Training den Mangel an angeborenem Talent kompensieren kann. Bis zu einem gewissen Grad funktioniert dies auch. Diese Fokussierung führt zu Mannschaften, die hauptsächlich aus hochtrainierten Strikern bestehen, aber auch ein oder zwei kühnere Ratten beinhalten, die als Guards fungieren.

Da Veer-myn Mannschaften die Angewohnheit haben, zwar mehr Punktchancen als alle anderen Mannschaften in die Wege zu leiten, diese aber auch weitaus öfter als alle anderen zu verpatzen, sind nicht gerade ideal für Trainer, die sich leicht aufregen oder ein schwaches Herz

	Bewegung	Stärke	Geschwindigkeit	Geschick	Panzerung	Startteam	Anmerkungen
Guard	6	4+	3+	5+	4+	x2	
Striker	6	4+	3+	5+	5+	x6	

TEAMWERTE

Extras: Ein Team aus Veer-myn beginnt mit 0 Trainerwürfel.

MIDGARD DELVERS



Dieses Team kann separat erworben werden.

Es begann alles mit einem Deal, wie sie bei Forge Fathers recht üblich sind. Es würde ihnen erlaubt werden in der Liga zu spielen, wenn sie im Austausch dafür bestimmte Schürfrechte vergeben und technisches Wissen vermitteln würden. Heutzutage, nach Jahren des Spielens und mehreren Ligasiegen, kann man sich die Ligen nur noch schwer ohne die Präsenz der kühnen Forge Father Mannschaften vorstellen. Die Größte unter diesen Mannschaften sind die unerschütterlichen Midgard Delvers. Forge Father Mannschaften sind möglicherweise etwas flexibler, als sie zuerst erscheinen mögen. Ihre offensichtliche Stärke ist... ihre Stärke, welche noch potenter ist, wenn sie mit der Fähigkeit Standhaft kombiniert wird. Beides zusammen führt zu einer Frontreihe aus Guards, die nur sehr schwer aus dem Weg zu räumen ist. Allerdings können sie sich auch sehr gut einer ganzen Reihe anderer Spielstile bedienen und so unvorsichtige Gegner ziemlich überraschen.

Standhaft

Ein standhafter Spieler kann nicht, als Ergebnis eines Slams umgeworfen werden. Er kann zurückgestoßen und verletzt werden, aber nicht umgeworfen. Das bedeutet, dass ein standhafter Spieler, der von einem filmreifen Slam getroffen wird, zurückgestoßen wird und ganz normal eine Panzerungsprobe ablegen muss. Verpatzt er diese Probe, wird er vom Spielfeld genommen und muss sich wie üblich auf der Strafbank erholen. Wenn ihn allerdings seine Panzerung schützt, bleibt er in dem Feld stehen, in das er verschoben wurde. Es gilt zu beachten, dass ein standhafter Spieler von selbst hinfallen kann, z.B., wenn er fällt, während er einen Spurt oder das Ausweichen versucht.

	Bewegung	Stärke	Geschwindigkeit	Geschick	Panzerung	Startteam	Anmerkungen
Guard	4	3+	5+	4+	4+	x3	Standhaft
Jack	4	3+	5+	4+	4+	x3	
Striker	4	3+	5+	4+	5+	x2	

TEAMWERTE

Extras: Ein Forge Father Team beginnt mit 1 Trainerwürfel.

ZWEI DREADBALL-MANNSCHAFTEN STEHEN SICH AUF DEM POLIERTEN NEODURIUMSPIELFELD GEGENÜBER. DIE SIRENE HEULT AUF, DER BALL WIRD AUFS SPIELFELD GESCHLEUDERT UND DAS SPIEL BEGINNT!

DreadBall KickOff ist ein futuristisches Sportbrettspiel aus dem Warpath-Universum. Du bist der Trainer deiner Mannschaft, testest dein Geschick und dein Glück gegen andere Trainer. Die Regeln sind einfach, erlauben aber trotzdem ein facettenreiches Spiel, bei dem du mit deinem Können glänzen kannst. Aber der Spaß endet hier noch nicht ...

Erweitere DreadBall mit verschiedene Mannschaften, einer Menge charakterstarker MVPs, Karten und mitreißende Spielmechanismen, die es dir erlauben noch tiefer in DreadBall einzutauchen.

Spiel mit! Schnapp dir gleich eine DreadBall-Box und folge den neusten Entwicklungen auf www.manticgames.com

MVPS



The Enforcer



Reek Rolat



MVPs sind Starspieler, die mit ein paar unglaublichen Spielzügen ein Spiel gewinnen können!

Es ist gut möglich, dass der Enforcer ein DreadBall-Spieler war, bevor er zum Militär ging und nun einfach wieder zu seinen Wurzeln zurückkehrt. Allerdings kann man sich da nicht ganz sicher sein, da sich seine offizielle Geschichte ständig ändert. Eine besondere Auffälligkeit stellt seine Panzerung dar, die fast vollständig aus einer Enforcer-Gefechtsrüstung zu bestehen scheint. Solche Gefechtsrüstungen sind sehr selten, äußerst teuer und seine verfügt sogar noch über den integrierten Jump-Pack, der es dem Enforcer erlaubt, noch schneller und geschickter zu spielen, als es ihm schon von Natur aus gegeben zu sein scheint.



WELCHES TEAM WIRST DU TRAINIEREN?



TRONTEK 29ERS

Der Industriegigant Trontek ist wahrscheinlich der bekannteste Markenname in der Corporation und daher ist es wenig überraschend, dass er auch eines der besten DreadBall-Teams sponsort: Die Trontek 29ers.



GREENMOON SMACKERS

Ehemaliger Piratenabschaum als Oberliga-Helden? Die Greenmoon Smackers bringen in einer beeindruckenden Zurschaustellung der Dominanz von Muskeln über Hirn jede Menge gewalttätiger Tricks und rohe Gewalt auf das Spielfeld!



SKITTERSNEAK STEALERS

Die Stealers, Gewinner der Thudweiser-Liga, sind ein hinterhältiger Haufen von zweifelhaftem Ruf, dessen Liste an Fouls nur noch von seiner Geschwindigkeit und Gerissenheit übertroffen wird. Und dafür liebt sie die Menge!



MIDGARD DELVERS

Geheime Deals in dunklen Ecken sind das Fundament der Lebensart der Forge Fathers, aber auf einem DreadBall-Spielfeld kann man sich nicht verstecken. Jeder Zuschauer wird Zeuge der unerbittlichen Zielstrebigkeit und des zähen Mutes dieser dickköpfigen Spieler.



DREADBALL™ KICK OFF



**FÜHRE DEIN TEAM AUF DEN
BLÜTVERSCHMIERTEN SPIEL-
FELDERN DES GROSSARTIGSTEN
SPORTS ALLER ZEITEN
ZUM SIEG!**

Wenn dir *DreadBall KickOff* gefallen hat, dann besuch doch unsere Webseite, wo du neue Teams, einen Schiedsrichter, aufregende Spielmechanismen für Ligaspiele, Spielkarten und eine ganze Reihe einzigartiger MVPs erwerben kannst. Mach mit und erfahre das Neuste aus der Welt von *DreadBall* auf www.heidelbaer.de.

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



Quirkworthy

DreadBall is © Copyright Mantic Games 2013. All rights in the design, text, graphics and other material in this publication and its selection or arrangement is copyright of Mantic Entertainment Ltd., or has been granted for use by other third parties. This includes images, text, graphics, corporate logos and emblems. Reproduction is prohibited. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag.

www.heidelbaer.de

www.manticgames.com