TISZTOGATÁS

Ha egy edző ellen óvnak, akkor vagy azonnal abbahagyja a körét, vagy ha még nem használt újradobást ebben a körben, akkor feláldozhat egyet (és ebben a körben nem használhat többet). Ha az edző nem akarja abbahagyni a körét, és már újradobása sincs, akkor az ellenfél kap egy újradobást. Amennyiben valamelyik edző elfelejti a Körszámlálót odébb tolni, ám hibáját kijavítja, mielőtt ellenfele jelezné mulasztását, nem lehet ellene óvást benyújtani. Ha valaki hibásan óv, akkor a hibásan óvó edző azonnal veszít egy csapat-újradobást. Ha nincs csapat-újradobása, akkor az ellenfele kap egyet. Az így szerzett újradobások átvihetőek a következő félidőbe.

Kör vége: Elügyetlenkedett passz esetén (passzra egyes dobás), még akkor is, ha az elügyetlenkedett labdát végül a soron lévő csapat valamelyik játékosa megfogja.

Ha a játékos más módon került arra mezőre (például odalökték, vagy odadobta egy másik játékos Csapattárs Dobásával, stb.), akkor nem próbálhatja meg felvenni a labdát, és az elpattan egy mezőnyit. Ez a pattogás nem jelenti a kör idő előtti végét.

Sérülések: 10 – meccs végéig használhatatlan, 11 – dobj a sérüléstáblából, 12 – dobj még egyszer, ha 6-os jött ki, a játékos meghal, ha nem, akkor ld. 11.

A játékosok kizárólag valamely Akciójuk elején állhatnak fel a földről 3 mozgáspont elhasználásával. Ha egy játékosnak kevesebb, mint 3 mozgáspontja van, 4+ kell dobnia D6-tal, hogy fel tudjon állni – ha a felállás sikeres, a játékos már nem mozoghat tovább, hacsak nem Mindent Belézik. Nem ér véget a csapat köre, ha a játékosnak nem sikerül felállnia.

Amikor a labda elhagyja a játékteret, a lelkes nézők azonnal visszadobják. A labda csak akkor hagyja el a játékteret, ha a harmadik szóródás dobás után is a játéktéren kívül van (hiszen az első kettőnél ténylegesen nem érinti a földet), az esetleges bedobást pedig onnan kell elvégezni, ahol a labda végül megállt. A Bedobás sablon segítségével kell meghatározni, hogy hova kerül vissza a labda. A kiindulási mező az, ahová a labda kiment a pályáról, a nézők 2D6 mezőnyit dobják vissza a labdát. Ha a labda olyan mezőre esik, ahol játékos áll, akkor a játékosnak meg kell próbálnia elkapni a labdát. Ha üres mezőre esik, vagy amin Fekvő vagy Elkábult játékos van, akkor pattogni kezd. Ha a bedobás eredményeként a labda ismét elhagyja a pályát, akkor újból bedobás következik arról a mezőről, amelyről a labda kiment. A bedobásokba nem lehet közbenyúlni.

Büntetőrúgások: 5-5 kirúgás, ha a határzónában áll meg a labda, akkor 1 pont, ha nem, akkor 0, az nyer, akinek 5 kör után több pontja lesz. Ha egál, akkor egy körönként folytatják.

Abban a ritka esetben, amikor egy edző egyetlen játékost sem tud pályára állítani miután dobott az Eszméletlen játékosokra, akkor mindkét csapat körszámlálóját előre kell tolni kettővel, és ha az egyik csapat legalább egy játékost a pályára tud állítani, akkor az a csapat automatikusan szerzett egy gólt (senki nem kap érte SzJP-t). Ha így mindkét csapat körszámlálója eléri vagy túlhalad a 8. körön, akkor a félidőnek vége. Ha még maradt hátra kör, akkor új kirúgás következik (azaz vedd le az összes játékost a pályáról és dobj az Eszméletlen játékosokra).

Gyógyító – egyes illetve kettes szintű gyógyító vásárolható (visszatérő sérülést gyógyít mérkőzés előtt vagy/és a mérkőzésen meggyógyít egy sérülést, a sérülés kidobása után).

A jártasságok és képességek használatkor nem halmozhatóak (pl. ugyanarra a dobásra nem használható a nagy ütés és a borotvaéles karmok).

Időjárás módosítók – a módosítók halmozottan érvényesek.

Szurkolófaktor – nincs természetes növekedés/csökkenés, a módosítók utáni eredmény számít.

A blokkolás eredménye csak a blokkoló és blokkolt játékosra vonatkozik. Egyetlen segédkező játékos sincs érintve. Ugyanígy csak a közvetlenül részt vevő két játékos jártasságai használhatók az eredmény befolyásolására. A segédkező játékosoké egyik oldalon sem módosítanak.

NÖVEKVŐ KIADÁSOK TÁBLÁZAT

Csapatérték	Kiadások
< 1 750 000	0 arany
1 750 000 – 1 890 000	10 000 arany
1 900 000 – 2 040 000	20 000 arany
2 050 000 – 2 190 000	30 000 arany
2 200 000 – 2 340 000	40 000 arany
2 350 000 – 2 490 000	50 000 arany
2 500 000 – 2 640 000	60 000 arany
2 650 000 – 2 790 000	70 000 arany
2 800 000 – 2 940 000	80 000 arany
2 950 000 – 3 090 000	90 000 arany
3 100 000 – 3 240 000	100 000 arany

Csapatérték/10 000 = Csapatminősítés (nem csak a játékosok ára számít!)

Játékos árának növekedése:
Új képesség: 10K
Duplával felvehető képesség, +1 mozgás, -1 páncél: 20K
+1 ügyesség, +1 erő: 30K

1) A bevételek megduplázódnak az elődöntőben és a döntőben.
2) A Nagy Bajnokságok győztesei mindig egy speciális kupát kapnak. A kupák képeit a honlapunkon találod, melynek címe www.bloodbowl.com. Kinyomtathatod őket, de megveheted a Vérfoci kupa figurákat is. A kupákhoz egy csapat újradobásuk is jár. Az újradobás beleszámít a csapat csapatértékébe. A kupa addig marad egy csapat birtokában, amíg legközelebb megrendezik ugyanazt a Nagy Bajnokságot – a végén a kupát átadják az új győztesnek.
3) A győztes csapat még a kupától függő egyéb „járulékos előnyhöz" is jut.

Nagyfiúk szintlépési táblája:

0	0-10 TP
1	11-30 TP
2	31-60 TP
3	61-100 TP
4	101-150 TP
5	151-250 TP
6	251-300 TP
7	301+ TP

4 perc mérése – Az időmérés folyamatos, amint az egyik játékos passzol a körének végén illetve köre véget ér, a másik játékos ideje azonnal indul. Mérkőzés közben a játékosok nem könyvelnek, a bíró feladata a jegyzőkönyvvezetés, minden információt ő jegyez fel a jegyzőkönyvbe, amelyről az átkönyvelés a mérkőzés végén történik meg. A játékosok mérkőzés közben nem írhatnak semmit a csapatlapjukra.

Minden akciót előre be kell jelenteni, a bejelentett akciókat pedig mindig végre kell hajtani. A roham akciót is még azelőtt be kell jelenteni, hogy az edző lépett volna a játékossal – roham akció bejelentése utólag nem fogadható el. Ha egy játékost a soron lévő edző elhelyezett valamely mezőn, akkor az a játékos nem helyezhető át másik mezőre, mondván, hogy „ezt nem így gondoltam", csakis a szabályok betartásával folytathatja a mozgását. A játékosok nem a levegőben lépkednek!

A bíró csak a szabályok betartásáért és a jegyzőkönyvvezetésért felelős – nem köteles számontartani a játékosok képességeit. A játékosok nem használják automatikusan képességeiket, azok használatáért edzőjük a felelős, neki kell bejelentenie, ha egy játékosával használni szeretné valamely képességét. A bíró az alapértelmezés szerint vezeti a mérkőzést. Vegyük figyelembe, hogy a bíró hivatalos személy, ennek megfelelő tisztelettel viselkedjünk vele szemben, döntései véglegesek, ellene fellebbezésnek helye nincs.