

Před zápasem

1. hodtě na počasí 2K6
2. presuňte peníze z Petty Cash (vyšší TV první)
3. spočítejte rozdíl v TV a nakupte inducementy
4. určte návštěvu zápasu

Ad 2 – peníze v pokladně nejdou do TV – můžete je ale použít na nákup inducementu, v takovém případě se ale připočítávají k TV.

Ad 3 – za rozdíl větší než 50.000 – se již dají pořídít inducementy

Ad 4 – každý háže **2K6 + FF**, kdo má více získává FAME +1, je li rozdíl více jak dvojnásobný získává +2, součet je návštěva zápasu

Tabulka počasí

2 – úmorné vedro – na konci drivu (poločas, TD) hod'te K6 na každého hráče na hřišti, padne li „1“ hráč kolabuje a nemůže nastoupit do dalšího kick-offu

3 - ostré slunce – modifikátor -1 na všechny pokusy o pass.

4 -10 – pěkné počasí, nic se neděje (při změně počasí z „pěkného počasí“ na opět „pěkné počasí“ – balon dvakrát odscatruje namísto jednou

11 – lehký déšť – modifikáto -1 na pokusy o catch, intercept nebo pick up.

12 – blizzard – při pokusech o go for it (GFT) hráči padají padne li 1-2 na K6

Hra

1. určte kdo vykopává a kdo brání
2. umístěte balon a směr kterým poletí
3. určete kick off událost
4. po vyhodnocení kick offu vyhodnot'te dopad míče

Ad 1 – stříhněte si, nebo si hod'te mincí

Ad 2 – směr K8 a vzdálenost K6

Ad 4 – padne li na volné pole míč odskočí (bounce), nebo je chycen ze vzduchu přijímajícím hráčem nebo následuje touchback (je dán libovolnému hráči pokud po výkopu skončil mimo hřiště nebo na polovině bránícího týmu)

Tabulka výkopu – Kick Off

2 – get the ref – oba hráči získávají do konce poločasu navíc jeden úplatek – rozhodčí si nevšimne faulu pokud při pokusu o úplatek padne 2-6

3 – riot – slovní přestřelka mezi soupeři se trochu přiosvěřila. Jedná li se o poslední kolo přijímajícího týmu posunte ukazatel kola o jedno pole zpět. Jedná li se o první kolo přijímajícího týmu ukazatel kol obou týmů posune o jedna dopředu. V ostatních případech hod'te K6. Při 1-3 posunují oba týmy ukazatel kola dopředu o 1 a padne li 4-6 oba týmu posunu ukazel kola o 1 zpět.

4 – perfect defence – obranci mohou přestavět svoji obranu, základní pravidla pro umístění hráčů musí být dodržena

5 – high kick – jakýkoliv hráč přijímajícího tým se může posunou na pole kam dopadá míč bez ohledu na jeho MA

6 – cheering fans – oba trenéři hodí K3 a přidají FAME a počet roztleskávaček, tým s vyšším výsledkem získá reroll, při remíze získávají RR oba.

7 – Changing weather – hod'te znova na počasí – zůstaneli „pěkné počasí“ balon bouncne (odskočí) dvakrát (K8)

8 – brilliant coaching – oba trenéři hodí K3 a přidají FAME a počet asistentů, tým s vyšším výsledkem získává reroll, při remíze získávají RR oba

9 – quick snap – útok začíná dřív – se všemi hráči může pohnout o jedno pole bez ohledu na tackle zony

10 – blitz – obrana začíná dřív – získává bonusové kolo a může pohnou se všemi hráči, kteří nejsou v tackle zonách dle normálních pravidel a zahrát i jeden blitz.

11 – throw a rock – oba trenéři si hodí K6 + FAME, kdo má více je šťastnější neboť jeho fanouš zasáhli hozeným kamenem hráče soupeře, zasažený hráč si háže na zranění, hod na brnění se přeskočí.

12 – pitch invasion – oba trenéři si hodí K6 a přidají FAME na každého z hráčů na hřišti, je li výsledek „6“ po modifikaci (+FAME) hráč je stuned po nájezdu fanoušku. Hráč s Ball & Chain je automaticky K.O.

Zranění

1 – hod na brnění – po modifikátorech musí být výsledkem 2K6 větší než hodnota AV

2 – je-li prolomeno brnění hází se na zranění 2K6

1 – výsledek 2-7 – hráč je stuned (omráčen) otočí se lícem dolů a je mimo hru na jedno kolo, zpět na záda se otočí na konci jeho kola.

2 – výsledek 8-9 po modifikátorech – hráč je K.O, na konci drivu si hodí na navrát 1-3 hráč zůstává K.O. , 4-6 hráč jde zpět do rezerv.

3 – výsledek 10-12 po modifikátorech – hráč je zraněn (casualita) a následuje hod na vážné zranění

Tabulka casualit (vážného zranění)

hází se K6 a K8 – K6 určuje desítky a K8 určuje jednotky

11 – 38 – žádné vážné zranění – mimo hru jen do konce zápasu

41 – zlomená žebra – chybí i příští zápas (MNG)

42 – natažená šlacha – chybí i příští zápas

43 – vypichnuté oko – chybí i příští zápas

44 – zlomená čelist – chybí i příští zápas

45 – zlomená ruka – chybí i příští zápas

46 – zlomená noha – chybí i příští zápas

47 – rozdrčená ruka – chybí i příští zápas

48 – skříplý nerv – chybí i příští zápas

51 – poraněná páteř – Niggling (dlouhodobé) zranění - +1 modifikátor při hodu na zranění tohoto hráče &MNG

52 – rozdrčené koleno – Niggling (dlouhodobé) zranění - +1 modifikátor při hodu na zranění tohoto hráče & MNG

53 – rozdrzená kyčel - -1 MA & MNG

54 – rozdrčený kotník - -1 MA & MNG

55 – vážný otřes mozku - -1 AV & MNG

56 – zlomená lebka - -1AV & MNG

57 – zlomený krček - -1AG & MNG

58 – rozdrčená páteř - -1ST & MNG

61 – 68 – MRTEV – mrtev na 8 způsobů :) (pokud parchant nezregeneruje nebo ho nezachrání doktor)

Po zápasová procedúra

- 1 – zjištění peněžního příjmu
- 2 – zaplacení spiralling expences – extra výdaje na tým
- 3 – rozdělení MVP
- 4 – zjištění nového Fan Factoru (FF)
- 5 – hody na postupy hráčů, nakoupení žoldáků

Ad 1 – K6 + FAME + 1 za výhru (vítěz může RR hod K6 ale musí akceptovat druhý hod)

Ad 2 – překročili hodnota týmu TV určitou hranice, musí manažer týmu zaplatit také extra peníze na jeho fungování tyto náklady hradí z týmové poklady a to i v případě že výhry ze zápasu jsou menší než nutné výdaje, v takovém případě je nutné výdaje hradit z pokladny týmu (nejsou li v pokladně již žádné peníze zbytek nákladů se promijí)

- | | |
|---------------|-----------------------|
| 0 – 1.750.000 | žádné výdaje |
| 1.750 – 1.890 | – extra výdaje 10.000 |
| 1.900 – 2.040 | – extra výdaje 20.000 |
| 2.050 – 2.190 | – extra výdaje 30.000 |
| 2.200 – 2.340 | – extra výdaje 40.000 |
| 2.350 – 2.490 | – extra výdaje 50.000 |
| 2.500 – 2.640 | – extra výdaje 60.000 |

dále v násobcích 150.000 - +10.000 za každý

Ad 3 – MVP se uděluje náhodně hodtě si třeba K16

Ad 4 – při výhře se háže 3K6 , je li výsledek větší než původní FF hodnota FF vzroste, při prohraném zápase 2K6 je li výsledek nižší než původní FF hodnota FF klesá, při remíze oba trenéři hází 2K6, při vyším výsledku FF roste, při nižším výsledku FF klesá

Ad 5 – má li nějaký hráč po udělení SPP více než 5,15,30,50,75,175 bodů získává novou dovednost (skill)

Postupy hráčů

1 – hod na vylepšení 2K6 – **2-9** nový skill,

10 +1MA nebo +1AV nebo nový skill,

11 +1AG nebo nový skill,

12 +1ST nebo nový skill,

padne li double (stejné číslo na obou kostkách – je možné vybrat si premio skill tedy takový, který je z kategorie z které hráč normálně nemůže vybrat.

2 – s novou dovedností roste i hodnota hráče která zvyšuje TV týmu +20.000 za nový skill, +30.000 za premiový skill, +30.000 za +MA nebo +AV, +40.000 za +AG, +50.000 za +ST

3 – při snížení charakteristik vinnou zranění se hodnota hráčů nesnižuje (ale máte možnost je z týmu vyrazit natrvalo)

Udělování SPP

+1 za úspěšnou nahrávku (completion) – chycení „přesné“ nahrávky

+2 zranění (casualita)

+2 zachycení (intercept)

+3 touchdown – tatatatatačdaun

+5 MVP

Doktor

Reroluje se hod na zranění – hráč si poté může vybrat který výsledek bude platit (může i původní pokud je druhý horší) a zároveň pokud je výsledek zraní před nebo po hodu na doktora „pouze“ z kategorie 11-38, hráč je napumpován steroidy a umístěn zpět do rezerv, na konci drivu může zase nastoupit

Rozhodčí

rozhodčí si všimne faulu pokáždé když padne double (na všimnutí se háže 2K6) pokud si rozhodčí všiml faulu může být ještě v některých případech uplacen (K6 – na „1“ úplatek nezafungoval)

Turnover

konec kola

1 - hráč z útočícího družstva je sražen (nopočítá se Place prone – např při použití skillu pilling on nebo wrestler)

2 – nahrávka nebo předávka není chycena žádným hráčem útočícího týmu (může být chycena i jiným útočníkem než původně zamýšleným)

3 – neúspěšně se pokusí zvednout balon (jde vždyo konec kola i kdyby nakonec míč zachytil jiný útočník)

4 – padne li touchdown

5 – vyprší 4 minutový limit na kolo

6 – pokus o nahrávku zkončí fumble (vypadnutím) a to i pokud by balon nakonec chytil jiný hráč útočícího družstva

7 – hráč dřížící balon je hozen pomocí throw team-mate skillu a při pokusu o přistání upadne (pokud nemá balon před pokusem o hod, nejedná se o konec kola)

8 – hráč je vyloučen za foul

Co může koupit za unducementy

Bloodweiser Babes – pivní holky (0-2) 50.000 každou přidává modifikáto +1 při recovery z K.O.

Bribes – úplatky – (0-3) – 100.000 za jeden- můžete se pokusit uplati rozhodčího při vyloučení za foul nebo zakázanou zbraň, ho

Extra trénink – (0-4) – 100.000 za jeden – přidává týmový reroll pro tento zápas

Halfling Master Chef – hobití vrchní kuchtík (0-1) 300.000 – pro hobity jen za 100.000, hod'te 3K6 za začátku každé půle, za každý 4+ na kostce získáváte jeden reroll a soupeř jeden ztrácí.

Igor – (0-1) 100.000 – pro týmy co nemohou mít doktory – může být použit jednou za zápas na rerolování neúspěšného pokusu o regeneraci

Mercenariers – žoldáci – cena dle typu – žoldáci jsou jako normální hráči ale jejich základní cena je o 30 tis. Vyšší za 50 tis je možné k hráči přikoupit ještě běžný skill (ne premiouový), navíc všichni žoldáci mají Loner skill, můžete koupit jakéhokoliv hráče ale je stále potřeba dodržovat maximální počet hráčů daného typu (např. U human týmu není možné koupit 5tého blitzera, omezení týmu je 4)

Star players – (0-2) cena dle typu – seznam Starplayeru, jejich cena a skilly jsou na konci pravidel

Wandering Apothecaries – potulný felčar- (0-2) 100.000 každý, funguje stejně jako týmový doktor

Wizards – kouzelník - (0-1) 150.000 – jednou za zápase se může pokusit o fireball nebo o lighting bolt, kouzlit se smí na začátku kola předtím než provedete jakoukoliv akci nebo ihned poté co vaše kolo zkončí než soupeř provede jakoukoliv akci.

fireball -vyberte cílový čtverec kdekoli na hřišti. Hod'te K6 na zásach na tomto čtverci a okolních 8 čtvercích (bezohledu zda je zde hráč útočícího nebo bránícího týmu) padle li 4+ cílový hráč je sražen , na sražené hráče si hod'te na brnění, případně zraní tak jako by šlo o útok se skillem Mighty blow (+1 na brnění nebo zranění)

lighting bolt – vyberte stojícího hráče kdekoli na hřišti a hod'te K6 padne li 2+ hráč je zasažen, sražen a následuje hod na brnění , případně zraní tak jako vy šlo útok se skillem Mighty blow (+1 na brnění / zranění)

Slovníček

Scatter – odchylna – při úvodním výkopu – směr K8 vzdálenost K6, při nepřesné přihrávce 3K8

Bouce – odskočení – při dopadu míče na zem nebo pokud hráč nezachytí nebo nezvedne balon, pouze směr o jedno pole K8

FF – fan factor – koupen při tvorbě týmu, zbytek podle úspěchů

RR – reroll – koupen při tvorbě týmu, možno koupit i později ale stojí dvojnásobek

Prone – sražen – hráč je umístěn líceni nahoru na hřišti

Stunned – omráčen – hráč je umístěn líceni dolů na hřišti

SPP – star player point