



Подготовка к матчу (стр.29)

- Раздайте каждому тренеру по карте Фан Поддержки (Гости или Дома).
- Перемешайте колоду и положите лицом вниз, рядом счетчик событий.
- Раздайте стартовые карты, возможна их замена.
- Счетчик очков на 0, Хода на 1 и Рефери на стартовый гекс.
- Тренера получают по 5 Жетонов Командных Действий и свои кубики.
- Хозяева затем Гости размещают по 6 моделей на поле, со своих сторон, лицом друг напротив друга. Оставшиеся на Скамейку Запасных.
- Мяч вбрасывается на поле. Хозяева ходят первыми.

Последовательность Хода (стр.32)

Начало - переместите маркер хода (14 ходов) и запустите мяч если он не в игре.
Вбрасывание мяча — с левой стороны поля от активного тренера, кубик:

- На 1-5: мяч летит на соответствующий DB гекс.
- На 6: рикошет от стены (еще бросок) 1-3: в сторону активного, 4-6: другую.
- Если в гексе игрок, не способный поймать мяч, то считается Бросок в игрока.
- Если игрок активного тренера проваливает тест на ловлю мяча, ход окончен.

Действия - 5 командных (жетоны) + спец карты.

- Каждый игрок max: 2 командных, 1 карта, Бесплатные не ограничены.

Ход заканчивается - нет жетонов / карт или игроков.

- Бросок в зачетную зону или в соперника, или владелец мяча роняет его.
- Потеря мяча (провал подъема/ловли или падение с мячом).
- Ход не заканчивается, если упавший мяч при отскоке пойман той же командой.

Конец Хода - штрафников переместите на 1 зону ближе к Скамейке Запасных.

- Переместите Рефери (число гексов в левом верхнем углу карты). Не может остановиться в цветном гексе или на мяче (кроме условий Событий).

Отскок мяча

- Объявите какой гекс будет №1. Бросьте кубик на направление и дистанцию.
- Если мяч отскакивает на игрока спереди, то он может попытаться поймать его (неточный Пас). Если не может или провал, мяч отскакивает дальше.
- Удвоенный успех, дает Бесплатный Бег или Бросок, даже неактивному.
- Лежащий игрок не блокирует мяч, но то отскакивает дальше.

Отскок в стену - мяч отлетает под углом 60 градусов.

- Если мяч попадает в стену в одном из 6 гексов с тремя сторонами касания, то он рикошетит назад в поле.

Счет и Победа

Страйк / Очки — Бросок игроком из зачетной зоны в зачетный гекс.

- 1 очко за ближайшие 2 зоны, 3 очка за дальнюю зону.
- Бонус +1 очко за попадание с самого дальнего гекса зачетной зоны.
- Двигайте счетчик очков вверх или вниз по треку.

Победа - Если любой игрок имеет преимущество в 7+ очков.

•После 14 раундов, побеждает тот у кого больше очков. Если поровну:

Мгновенная Смерть - сброс счетчика ходов, игра до первого Страйка.

- Новые игроки не могут выйти на поле.
- Команда может победить, если у соперника не осталось игроков способных сделать Бросок. Ничья, если обе команды без таковых.

Группа Поддержки (сезон 2)

- В начале игры отстающий получает 2 фигурки Чирлидеров, лидер 1. При равенстве обе команды по 1. Оставшиеся на Скамейку Запасных.
- Разместите фигурки на любое деление трека очков. Когда маркер счета переходит на деление с чирлидером переместите ее на Скамейку Запасных. Если чирлидер игрока, заработавшего очки в этом ходе, он получает Фан Бонус.

Тренерский Штаб (сезон 2)

- Перед началом игры разместите Тренерский Штаб на Скамейке Запасных.
- В начале Хода, можно активировать модель игры: Атака, Защита, Поддержка; 3к 5+ тест(1). +1кубик если модель выбрана. Нет штрафа за провал теста.
- Атака(успех) - один игрок может max. иметь 3 Командных Действия.
- Защита(успех) — получите 1 куб Защиты (Тренерский Куб доступен в следующий Ход соперника при Контрударе/Уловке). **Удвоение** - 2 Куба Защиты.
- Поддержка(успех) - передвиньте чирлидера на треке или со Скамейки Запасных на пустое деление трека очков. **Удвоение** - передвиньте 2.

Основное

Тренерский Куб (синий) может быть выбран до броска основных кубиков, как дополнительный. После проверки он удаляется из игры.

Модель — не может заходит на гекс, занятый другой моделью.

- Передний край - все что спереди (зона видимости игрока).

- Гексы угроз - 3 гекса спереди стоящей модели.

Скамейка Запасных - запасные игроки. Заблокированы если гекс выхода занят.

Площадка Штрафников - травмированные/удаленные игроки, в своих зонах.

Выбор Случайного Игрока - назначьте игроков и вытяните карту.

- 1-й игрок в соответствии с картой отмечается маркером. Событие решается.

Отталкивание - победитель толкает игрока на 1 из 3 гексов за ним.

- Если все 3 гекса заняты, то игрок остается на месте.

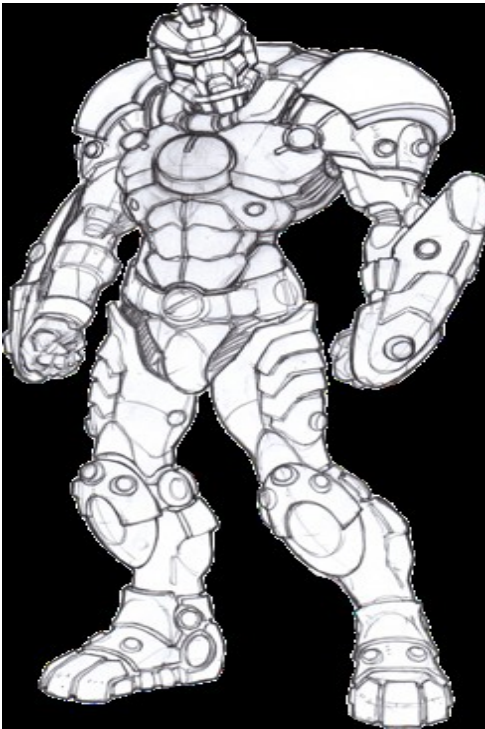
Карта События — в игре до следующего События (кроме Ball Shatters).

- если идет действие, может быть сыграна в любой момент (после текущего).
- если Фан Бонус, Рефери, или Случайный Игрок, событие после.

Движение/толчок на мяч - попытаться поднять мяч или он отскакивает.

Товарищеский матч

- Обсудите стоимости команд. Стартовая (100мс) + доп средства.
- Доп средства на Звездных Игроков/Преимущества (5мс / таблица бросков).
- Также можете договориться потратиться на дополнительных игроков.



Лига

Игры - можно сыграть 1 игру в Лиге за раунд. Любое число команд для XP / \$.

- Выберите соперника - аутсайдер выбирает себе соперника первым.
- Турнирная таблица - Рейтинг (\$), Очки (W/L), Разница Страйков.

Аутсайдер - \$ на Звездных/Свободных = разница в рейтинге команд.

•После аукциона Звезд, для всех оставшихся по 10мс, бросьте кубик:

1=Гуманоид Полузащитник	3=Гуманоид Нападающий	5=Гном Защитник
2=Гуманоид Защитник	4=Крыса Нападающий	6=Орк Защитник

•Альтернативная таблица свободных игроков. Нужно выбрать перед броском.

1=Сирена Полузащитник	3=Сирена Нападающий	5=Робот Полузащитник
2=Сирена Защитник	4=Насекомое Полузащитник	6=Пришелец Нападающий

•Свободные Агенты - могут быть выбраны на любой/все броски. Без ограничений.

События между матчами

- Игрок Матча** - Команда (обе если поровну) с наибольшим количество Фанов: Случайный Игрок, который играл и живой, получает 1 XP. Если ничья ничего.
- Результаты** - W:2очка, L/T:1очко. Итог с разницей в 7=W:3/L:0, запишите Страйки.
- Получение опыта** - отмечайте происходящее в игре.
 - 1 XP - за 3/4 очковый Страйк, травма на 3+ урона, Игрок Матча.
 - Прогресс - потратьте XP для поднятия уровня (игрок max 1 уровень за игру). Стоимости игрока +5мс за уровень.
 - Таблица бросков - игровая роль или Тренерский куб для тренерской таблицы.
 - Таблица максимума — выбор другой таблицы ролей.
 - Недопустимый результат - выберите другой результат из таблицы.
 - Мах игровой показатель - 3+ и 1 увеличение хар-ик (Сила, Скорость, Ловкость).
 - Способности - 1 способность единожды для каждого игрока.

Нападающий	Полузащитник	Защитник	Тренер
1.Метание	1.Блокировка	1.Без чувств	1.Счастличик/Реально
2.Прыжок	2.Сила	2.Больно?	2.Без чувств
3.Крепкие руки	3.Скорость	3.Хранитель	3.Бывалый
4.Кульбит	4.Ловкость	4.Устойчивый	4.Кульбит
5.Ловкость	5.На выбор	5.Сила	5.Сила, Скорость, Ловкость
6.На выбор	6.Любая из Н/П/З	6.На выбор	6.На выбор

•Альтернативная таблица - Нужно выбрать перед броском кубика (сезон2).

Нападающий	Полузащитник	Защитник	Тренер
1.Щеголь	1.Ловкач	1.Без чувств	1.Лечение
2.Ловкач	2.Бдительность	2.Гибкий	2.Трюкач
3.Крепкие руки	3.Гибкий	3.Лечение	3.Бдительность
4.Гибкий	4.Скольжение	4.360 обзор	4.360 обзор
5.Ловкость	5.Крепкие руки	5.Сила	5.Сила, Скорость, Ловкость
6.На выбор	6.Любая из Н/П/З	6.На выбор	6.На выбор

4. Командный доход - бросьте 1кубик за каждое полученное очко в Лиге + 1 за каждые 10 командных рейтингов ниже, чем соперника. Результат броска - доход.
Мертвый игрок - теряет неиспользованный и игровой XP. Купить (базовая \$+1к мс) или продать (5мс) или бросок на восстановление (4мс): (фатальный если при уменьшении навыка показатель будет > 6+).

1= Фатальный	3= -1 Скорость	5= Потерять случайную способность
2= -1 Ловкость	4= -1 Сила	6= Полное восстановление

- Новые игроки - Max 14 игроков, каждой роли max # = 2x стартовые #.
- Покупка карт (10мс) и Куба (6мс) - Max 1 каждого за игру. Max 7 каждого.
- Покупка Чирлидеров (8мс) - Max 7.

•Покупка Тренерского Штаба (8мс) - Max по 1:Нападение,Защита,Поддержка.

5.Рейтинг команды - Звездные/Свободные агенты не считаются.

•Игроки(базовая \$ +5мс /уровень) + Карты(10мс) + Кубы(6мс) + деньги.

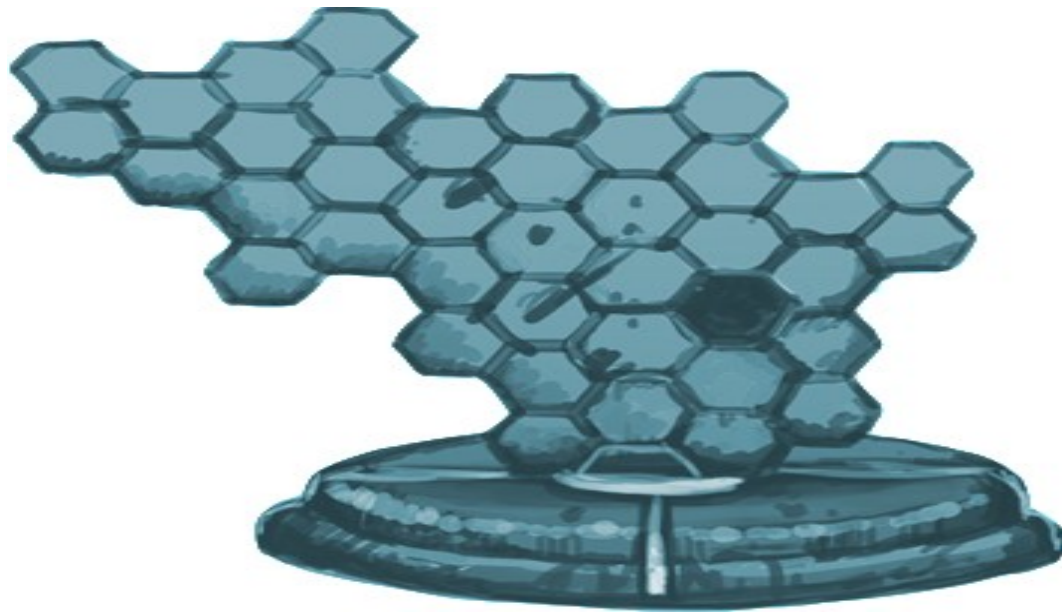
Звездные игроки — аукцион доступных Звезд после определения следующих игр.

- Min ставка - стоимость номинальная(min) или прошлого раунда. Начинает последний владделец или произвольно. Если нет ставок, цена -2мс.
- Доступны для всех игр в следующем туре. Ограничения в таблице.

Показатели команд							
	Дв.	Сила	Скор.	Ловк.	Броня	\$	# Заметки
Humans (Гуманоиды) - Старт: 1 Тренерский Куб, 2 Карты							
Защитник	5	4+	4+	4+	4+	10mc	x2
Полузащитник	5	4+	4+	4+	4+	8mc	x3
Нападающий	5	4+	4+	4+	5+	10mc	x3
Orx and Goblins (Орки и Гоблины) - Старт: 1 Тренерский Куб, 1 Карта							
Защитник	5	3+	4+	5+	4+	13mc	x3 Орк
Полузащитник	5	5+	3+	4+	4+	9mc	x5 Гоблин
Veer-Myn (Крысы) - Старт: 0 Тренерских Кубов, 1 Карта							
Защитник	6	4+	3+	5+	4+	12mc	x2
Нападающий	6	4+	3+	5+	5+	11mc	x6
Forge Fathers (Гномы) - Старт: 1 Тренерский Куб, 1 Карта							
Защитник	4	3+	5+	4+	4+	13mc	x3 Устойчивый
Полузащитник	4	3+	5+	4+	4+	9mc	x3
Нападающий	4	3+	5+	4+	5+	9mc	x2
Robot (Роботы) - Старт: 1 Тренерский Куб, 1 Карта							
Защитник	5	3+	5+	4+	4+	-	x0 Артист
Полузащитник	6	4+	4+	4+	4+	14mc	x6 Артист
Нападающий	5	5+	3+	4+	5+	-	x0 Артист
Z'zor (Насекомые) - Старт: 1 Тренерский Куб, 1 Карта							
Защитник	5	3+	4+	5+	4+	17mc	x1 Без чувств, Устойчивый
Полузащитник	5	4+	4+	4+	4+	9mc	x5 Без чувств, Скольжение
Нападающий	6	4+	4+	5+	5+	11mc	x2 Без чувств
Judwan (Пришельцы) - Старт: 0 Тренерских Кубов, 1 Карта							
Нападающий	6	5+	3+	4+	5+	15mc	x6 Пацифист, Ловкач Длинные Руки
Humans Female (Сирены) - Старт: 4 Тренерских Куба, 0 Карт							
Защитник	5	4+	4+	4+	4+	10mc	x1
Полузащитник	5	4+	4+	4+	4+	9mc	x4 Блокировка
Нападающий	5	4+	4+	4+	5+	10mc	x3

Звездные игроки							
	Дв.	Сила	Скор.	Ловк.	Броня	\$	Заметки
Anne-Marie Helder 3	5	3+	4+	5+	4+	9mc	Бывалый, Прима Донна, Больно?
Buzzcut 3	6	2+	4+	5+	4+	11mc	Бывалый, Без чувств
DBR7 x	5	3+	5+	4+	3+	10mc	Счастливчик, Устойчивый
Enforcer 3	7	3+	3+	4+	4+	10mc	Прыжок, Кульбит
Gorim Ironstone H	5	3+	4+	4+	5+	8mc	Гн Бывалый, Без чувств
John Doe 3	4	3+	4+	5+	4+	8mc	кроме Попался! ОГ
Lucky Logan п	6	4+	3+	3+	4+	8mc	Гу Реально Счастливчик
Ludwig п	6	4+	3+	4+	4+	10mc	Н Без чувств, Скольжение, Прыжок
Mee-Kel Judwan H	6	5+	3+	3+	5+	12mc	Пр Пацифист, Длинные руки, Ловкач, 360 обзор, Без чувств
Nightshade H	6	4+	3+	4+	5+	8mc	кроме Грязный прием Ас
Number 88 п	8	4+	2+	4+	4+	8mc	Твердолобый, Прыжок
Reek Rolat 3	5	3+	3+	6+	4+	9mc	К Без чувств
Rico Van Dien H	6	4+	4+	3+	5+	12mc	Прыжок, Щеголь
Slippery Joe H	5	5+	3+	4+	5+	7mc	ОГ Крепкие руки, Прыжок, Переворот
Wildcard п	6	4+	3+	4+	4+	9mc	Гу Ас Уравнять шансы Скольжение
Wyn Greth'zki H	5	5+	4+	3+	5+	11mc	Ро Трюкач, Бдительность
Yurik Yurikson 3	4	3+	5+	4+	4+	11mc	кроме Устойчивый, 360 обзор, ОГ Без чувств, Лечение

Способности	
360 обзор (Любой) все 6 гексов в прямой видимости.	
Крепкие руки (Н/П) +1 к Ловле мяча (отскок или неточный Пас).	
Бдительность (Любой) Немедленно повернуться лицом к сопернику, который совершает движение рядом.	
Кульбит (Любой) При выпадении дубля поднимается на ноги.	
Без чувств (Любой) +1 успех к проверке Брони.	
Грязный прием (Любой) 1 раз в матче симулировать Фол на себе.	
Больно? (П/З) Пинок как Удар с бонусом при движении.	
Все еще Фол.	
Трюкач (Любой) +1кубик к каждой проверке на Уловку.	
Уравнять шансы (П) Как Блокировка, с возможностью 1 раз в Ход.	
Попался! (Любой) Дает штраф -2 вместо -1. Увеличивая максимум до -3.	
Провал проверки на Уворот прекращает движение.	
Бывалый (Любой) -1 при Ударе игрока с этой способностью.	
Прыжок (Н/П) перемещение на 2 гекса при Беге/Спринте (стоит 2 очка движения и без проверки на Уворот), 1-й гекс должен быть с игроком.	
Хранитель (З) Смена роли Защитника на Хранителя. При сохранении свойств, если не сказано другое. 3+ Броня. -1 Поднять или Поймать мяч.	
Выбывание - мяч в любую точку поля, отскок дважды, Ход закончен.	
Длинные руки (Любой) Измените дистанцию Броска: 1-4гекса:3куба, 5-8гексов:2куба, 9-12гексов:1куб. Не получает +1 очко при Страйке.	
Счастливчик (Любой) 1 раз в Ход игрок может перебросить 1 кубик.	
Твердолобый (Любой) Всегда отвечает на Удар Контрударом (используя Скорость) и метает тоже # кубиков как Бьющий.	
Ловкач (Н/П) Может сделать Финт.	
Пацифист (Любой) Не может любой Удар/контр, Бросок в игрока, Пинок.	
Прима Донна (З) Перед матчем бросьте кубик. На 2-6, Защитник. На 1, измененный Нападающий: Броня 5+, нет Н/З бонусов, действия Н, с возможностью Контрудара, движения П. В другом как Защитник.	
Артист (Любой) Начинает как Полузащитник. Может изменять роль.	
Объявить об этом и использовать характеристики в соответствии с ролью.	
Лечение (Любой) полученный урон 1-3, уменьшить до 1.	
Реально Счастливчик (Любой) Заменяет Счастливчик. 1 раз в действие.	
Переворот (Н/П) Если цель Пинает, обычная Уловка идет как Удвоенная.	
Блокировка (П/З) Может использовать 1 раз за матч.	
Щеголь (Н/П) -1кубик на Голевой Бросок, при успехе Удвоение.	
Скольжение (П) Может совершать Рывок, как часть любого действия.	
Устойчивый (П/З) Не падает после Удара. Отталкивается и тест на Бронь.	
Гибкий (Любой) +1кубик к каждой проверке на Рывок.	





Действие

Роль

Проверка

Модификаторы

Результат /Заметки

Кубик тест

H=Нападающий
P=Полузащитник
3=Защитник

#к: бросок # кубиков
>=хар-ки: успех
6: успех и доп бросок

+/- кубик за модификатор
+ Тренерский Куб?

⊖ = Реакция

(1) тест - нужен 1 успех.
(х) тест - нужно > результат соперника
(123) тест - 1 успех 1-й раз, 2 успеха во 2-й, и тд.
Удвоение - 2х нужных успехов
Результат оппонента 0 - нужен 1+ успех



Передвижения

БЕГ	HP3	Движение # гексов = повороты бесплатно. Рывок. Нужно Уворачиваться за гексы угроз.
СПРИНТ	HP3	Движение # гексов = 2х движений, только прямо. За каждый поворот плата 1 очко движения. Рывок. Нужно Уворачиваться за гексы угроз.
РЫВОК		Рывок - движение на 1 гекс, за тест.
УВОРОТ	HP3	Уворот - выход из зоны угроз соперника.
ПРЫЖОК*	3к Скорость (123)	Прыжок - 2 движ., 1-й гекс игрок. Без Уворота.
* Доп. способность		0/1/2 - падение в гекс перемещения. Носитель мяча роняет его и Конец Хода 1/2/3+ - успех
ПОДНЯТЬ МЯЧ	HP	0 - мяч отскакивает. Конец Хода 1 - мяч поднят, действие закончено. 2+ - также бесплатно Бег/Бросок.

Удар / Отбор

УДАР	HP3	3к Сила (х)	-1 за угрозы (max -2) +1 старт в смежном гексе +1 если Защитник	Цель может применить Уловку (перед/тыл) или Контрудар (перед). Ничья - игроки стоят лицом друг к другу. Победа - толчок (можно следовать за, игроки стоят лицом друг к другу, при этом). Удвоение - соперник сбив с ног и проверяет Бронь.
П 1 движение 3 Бег				
ОТБОР	HP	3к Скорость (х)	-1 за угрозы (max -2) +1 если Нападающий	Цель может применить Уловку (перед/тыл) или Контрудар (перед). Ничья - игроки стоят лицом друг к другу. Победа - мяч выбит и отскакивает. Удвоение - отбирающий теперь носитель мяча.
П 1 движение Н Бег				
ФИНТ*	HP	3к Скорость (х)	-1 за угрозы (max -2) +1 старт в смежном гексе +1 если Пришелец	Цель может применить Уловку (перед/тыл) или Контрудар (перед). Ничья - игроки стоят лицом друг к другу. Победа - определяет куда смотрят оба. Удвоение - также двигает цель на 1 гекс.
* Доп. способность П 1 движение Н Бег				
КОНТРУДАР	HP3			смотри Удар
УЛОВКА	HP3	3к Скорость (х)	-1 за угрозы (max -2) -1 если лежащий +1 если Нападающий	Победа - поворот в любую сторону, бьющий лицом. Удвоение - +1 бесплатное движение, без Уворота.
БРОНЯ	HP3	3к Броня	+1 если Защитник	Урон = успехи при Ударе минус успехи цели. Поглощенный урон - за каждый успех теста Брони. Удаление - на 1 Ход за урон . 4+ урона: игрок убит. Фан Бонус - за нанесенную травму 3+ урона.

Действия в Ход соперника

БЛОКИРОВКА	P	Возможна при наличии способности или карты. Блокирующий должен быть без мяча. Во время Хода соперника может прервать любое действие (max 1 за действие) и Ударить. Если Удар проходит, действие окончено, в другом случае цель может продолжить действие.
ФОЛ		Если во время/после фола соперника и перед другим действием, Рефери свистит после действия.
РЕФЕРИ	1к 1-3	+1 если Рефери <= 7 гексов Сумма кубиков < 4; игрок выбывает на # ходов. Сумма 4+ : удаляется до конца матча.

Бросок

БРОСОК		Хк Ловкость (1) 3к: 1-3 гекса 2к: 4-6 гексов 1к: 7-9 гексов	-1 за угрозы (max -2) -1 если двигался -1 цель зачетный гекс +1 если Нападающий	СТРАЙК — цель должна быть в поле видимости. 0 - мяч выбрасывается из гекса. Конец Хода 1 - получите 1 победное очко. Конец Хода 2+ - (или 3+ очка) также получите Фан Бонус.
СТРАЙК	HP			ПАС — цель в поле видимости и может ловить. 0 - Неточный Пас, попытка поймать. 1+ - Точный Пас, попытка поймать.
ПАС				В ИГРОКА — цель в поле видимости и может сыграть Уловку, если видит (если нет = 0). Победа - цель отталкивается и стоит лицом к гексу, где была, мяч отскакивает. Конец Хода Удвоение - соперник сбив с ног и проверяет Бронь.
В ИГРОКА	HP			
П 1 движение Н Бег		Чистый обзор (нет стоящих), кратчайший путь до цели.		
ЛОВЛЯ МЯЧА	HP	Хк Ловкость (1) Х = успехи при Броске Х = 0 отскок	-1 за угрозы (max -2) -1 если Хранитель +1 если Нападающий	Мяч должен прилететь (после броска или отскока) из зоны видимости игрока. 0 - мяч отскакивает от цели. Конец Хода 1 - мяч пойман, действие окончено. 2+ - также бесплатно Бег/Бросок.
УЛОВКА	HP3	3к Скорость (х)	-1 за угрозы (max -2) +1 если Нападающий	Ничья/Победа - мяч отскакивает. Конец Хода Удвоение - бесплатно 1 очко движения и поворот.

Фолы

ОТВЛЕЧЬ РЕФЕРИ	HP3	3к 4+ тест (х)	+1 если Защитник	Ничья/Победа - Рефери смотрит только на этого игрока до конца Хода, Рефери тест -1кубик. Удвоение - тоже, но без проверки Рефери.
ХЛАДНОКРОВИЕ	Рефери	3к 4+ тест (х)	-1 за угрозы (max -2) отвлекающих	Победа - Рефери проверяет этого игрока. Удвоение - игрок удаляется до конца матча.
КОВАРНЫЙ УДАР	HP3	Начало действия Удар спереди от цели, но завершить Удар с тыла.		
ПИНОК	HP3	Удар лежащего игрока, без движения. Цель может применить Уловку. Удвоение — цель проверяет Бронь. Любой другой исход — стать лицом к цели.		
СТОПОР	HP3	Если игрок соперника входит в гекс угрозы, можно симулировать Фол на нем, после любого действия его команды.		
ЯБЕДА	HP3	Если у команды > 6 игроков на поле, можно симулировать Фол после любого их действия. Рефери должен быть до 7 от любого их игрока. Случайный игрок удаляется при успехе Рефери.		

Другие действия

ПОДНЯТЬСЯ НА НОГИ	HP3	3к Скорость (1)	-1 за угрозы (max -2) +1 если Нападающий	1 - стать на ноги и повернуться в любую сторону. 2+ - Бесплатное действие (не Спринт).
ТРАНСФОРМ*	HP3	3к 4+ тест (1)	Можно прямо на поле. Отскок мяча если → 3 Ход не закончен.	0 - трансформ провален 1 - изменить роль П → 3/Х/Н or 3/Х/Н → П 2+ - получить любую роль
ПОКУПКА КАРТЫ		Возьмите карту, max покупок за Ход = # карт в карточке команды. Нет лимита на руке.		
ФАН БОНУС		Возможен - при 3/4 очковом Страйке, Удвоенном Страйке, травме игроку на 3+ урона. Возьмите карту - переверните ее лицом вверх, число в красной панели — количество фанов. Если их 3+ - сбросьте карту и возьмите Тренерский Куб. Если Событие, выполните его.		