BLOOD BOWL

SECUENCIA DE JUEGO

El equipo en juego puede realizar una Acción por jugador:

MOVIDA: El jugador se puede mover un número de cuadros hasta llegar a sus Movimientos Permitidos (MA).

BLOQUEO: Los jugadores de pie pueden hace un bloqueo contra un jugador de un cuadro adyacente.

ATAQUE (sólo uno por jugador por turno): El jugador se puede mover un número de cuadros hasta llegar a su MA y puede hacer un bloqueo durante su movimiento. Esto puede hacerse en cualquier momento durante el movimiento y le “costará” un cuadro.

PASE (sólo uno por jugador por turno): El jugador se puede mover un número de cuadros hasta llegar a su MA. Al final de su movimiento el jugador podrá pasar la bola.

CAMBIO DE POSESIÓN: Los siguientes eventos pueden causar un cambio de posesión:

* Un jugador en el equipo con la bola es Noqueado (ser lastimado por el público o ser Derribado no es Cambio de Posesión a menos que sea un jugador del equipo activo con tiene la bola).
* Un pase o pase corto no es atrapado por algún miembro del equipo en juego antes de que la bola deje de moverse.
* Un jugador del equipo en juego trata de levantar la bola y falla (nota: fallar un tiro de dados de Atrapada, a diferencia de levantar la bola, por si mismo nunca es un Cambio de Posesión).
* Se hace una anotación.
* Un intento de pase es balón suelto, aun si un jugador de ese equipo atrapa el balón suelto.
* El jugador con la bola es arrojado o se hace un intento de arrojarlo usando Arrojar Compañero y falla al aterrizar (incluyendo ser comido o retorciéndose para liberarse de un tiro de dados Siempre Hambriento).
* Un jugador es expulsado por una falta por el referee.

El entrenador que sufre un cambio de posesión no está permitido para tomar alguna otra Acción en ese turno, y cualquier Acción en curso termina inmediatamente aunque no haya sido completada. Se debe hacer un tiro de dados de Armadura y otro de Lesiones para los jugadores que fueron Noqueados, y si la bola fue soltada, tira los dados para determinar hacia donde rebota. Finalmente los jugadores aturdidos se ponen boca arriba.

MOVIMIENTO

MOVER: Un jugador se puede mover en cualquier dirección