

Havoc Blood Bowl Leagues husregler

version XI

Inledning

Detta dokument innehåller regler, tolkningar och förtydliganden. I första hand gäller reglerna i **Living Rulebook 4**. De enda regler, tolkningar och förtydliganden som får användas är de i **Living Rulebook 4**, officiella Q&A-dokument och de som förekommer i detta dokument.

Regeländringar och –tillägg inleds med kommentar ”OBS! Regeländring” respektive ”OBS! Regeltillägg”.

Regeltolkningar inleds med ”OBS! Regeltolkning”. Dessa är frågor som inte besvaras av reglerna. Tolkningen gäller tills frågan fått ett svar i framtida ändringar i Living Rulebook eller officiella Q&A-dokument.

Regeldiskussioner inleds med ”OBS! Regeldiskussion”. Dessa är frågor som inte avgjorts. Spelare som hamnar i konflikter kring dessa frågor ombedes slå tärning om tolkning om inget annan överenskommelse kan uppnås.

Flera punkter är här upprepade flera gånger under olika rubriker. Orsaken är att man ska behöva leta så lite som möjligt när man vill kontrollera en regeltolkning. Som exempel kan nämnas att vissa tolkningar står både under ”Bouncing Balls”, ”Catching the Football”, ”Picking Up The Ball” och ”Throwing the Football”.

Alla ändringar i texten som gjorts sedan den förra versionen är gjorda med röd text.

Apothecary

* En apotekare kan inte hela skador som uppstår när en spelare knuffas ut i publiken. (Se ”Apothecaries”, s. 28, 2:a stycket)

* En apotekare måste användas omedelbart om en spelare som skadas på planen ska helas. Spelaren ska nämligen, om apotekaren lyckas, ligga kvar på spelplanen. (Se ”Apothecaries”, s. 28, 4:e stycket). Med omedelbart menas innan nästa action påbörjas. Om det är motståndarens tur och spelaren tar tid på sig att bestämma sig om apotekaren ska användas eller ej får klockan tillfälligt stoppas.

Argue The Call

* Reglerna står längst upp till vänster på sidan 18.

Big Guys

* OBS! Regeltillägg: Olika sorters spelare måste exempelvis genom olika färger på brickorna eller tydliga spelpjäser särskiljas från andra sorters spelare. Undantag från detta kan av motspelaren medges om det handlar om exempelvis enstaka Big Guys eller muterade figurer som på andra sätt är lätta att särskilja.

* Big Guys får inte använda Team, Leader eller Trophy rerolls. (Se ”Big Guy”, s. 26)

* Big Guys får endast välja Strength skills (om de inte lyckas slå dubbelt). (Se ”Big Guy”, s. 26)

Bouncing Balls

* Att fånga en studsande boll (”bouncing ball”) är inte samma sak som att plocka upp bollen (”picking up the ball”). Att plocka upp bollen är något man gör när man går till rutan där bollen ligger. Att fånga en studsande boll är något man gör när bollen studsar (”bounces”) till den ruta där man står. (Se ”Picking Up The Ball”, s. 9, 1:a stycket samt ”Bouncing Balls”, s. 14)

* Om man passar (”makes a pass”) men bollen inte fångas av en medspelare - före eller efter eventuella studsar - så blir det turnover. (Se ”Turnovers”, s. 8, pkt. 3)

- * Det räcker inte med att misslyckas fånga en studsande boll för att det ska bli turnover. (Se ”Turnovers”, s. 8)
- * Man måste försöka fånga en boll som studsar till rutan där man står. (Se ”Bouncing Balls”, s. 14)
- * Att misslyckas med att plocka upp bollen innebär turnover, oavsett om någon annan spelare lyckas fånga den när den sedan studsar. (Se ”Turnovers”, s. 8, pkt. 4)

Catching The Football

- * Man måste försöka fånga en boll som landar i rutan där man står. (Se ”Catching The Football”, s. 14, 1:a stycket)
- * Att fånga en studsande boll (”bouncing ball”) är inte samma sak som att plocka upp bollen (”picking up the ball”). Att plocka upp bollen är något man gör när man går till rutan där bollen ligger. Att fånga en studsande boll är något man gör när bollen studsar (”bounces”) till den ruta där man står. (Se ”Picking Up The Ball”, s. 9, 1:a stycket samt ”Bouncing Balls”, s. 14)
- * Om man passar (”makes a pass”) men bollen inte fångas av en medspelare - före eller efter eventuella studsar - så blir det turnover. (Se ”Turnovers”, s. 8, pkt. 3)
- * Det räcker inte med att misslyckas fånga en studsande boll för att det ska bli turnover. (Se ”Turnovers”, s. 8)
- * Man måste försöka fånga en boll som studsar till rutan där man står. (Se ”Bouncing Balls”, s. 14)
- * Om man misslyckas med att fånga bollen när motståndaren gör en kick-off kan man inte använda en re-roll eftersom det inte är ens spelomgång än.

Coaching Staff

- * OBS! Regeländring: Ingen i ett lags coaching staff måste representeras av en figur, målad eller ej. (Ersätter texten i ”Coaching Staff”, s. 17, 1:a samt 3:e styckena)

Conceding

- * De enda gångerna reglerna om Conceding används är 1) om någon vägrar spela färdigt en påbörjad match, eller 2) om ett lag drar sig ur cupen.

Creating A Blood Bowl Team

- * Ett lag som skapas måste ha minst elva spelare (Se ”Buying Players”, s. 17, 3:e stycket)
- * Ett lag måste ha minst 1 och högst 9 i Fan Factor när det skapas. (Se ”Team Re-Rolls And Fan Factors”, s. 17, 2:a stycket)

Cup

- * Varje säsong kan, förutom divisionsspel, även HBBCup anordnas av ligakommissionärerna. Till denna får varje Coach (person) anmäla ett (1) lag. Detta lag måste även vara anmält till en av divisionerna.
- * Om antalet anmälda lag gör att det inte blir en jämn cup-stege (2, 4, 8, 16 osv) rankas lagen efter Team Rating. De lag med lägst Team Rating spelar en kvalomgång för att få ner antalet kvarvarande lag till högsta möjliga antal för en jämn cup-stege (2, 4, 8, 16 osv).
- * Cupstegen ritas upp av ligakommissionärerna före första (kval-)omgången och varje lags placering i stegen lottas in. Därefter sker inte fler lottningar, utan varje vinnande lags vandrar sin fastställda väg i stegen.
- * Vinsterna i cupen är samma som i en division med samma antal deltagande lag, med det undantaget att endast de två lag som går till final får någon vinst.
- * Om ett lag av någon anledning inte slutför sitt cupspel används reglerna för Conceding. Laget kan fortfarande spela vidare i sin division.

Divisions

* OBS! Regeltillägg: I varje division eller i förekommande fall konferens får varje ras representeras av högst två lag. Om fler än två lag av samma ras anmäls till en division lottas det vilka som får spela. De Coacher som förlorar lottningen får anmäla ett nytt lag som måste vara av en ras som det inte redan finns två anmälda av. Om flera Coacher förlorade i lottningen kan detta leda till ytterligare lottningar om de anmäler nya lag av samma ras. Alla lag som redan spelat en säsong i FBBL är däremot garanterade att få spela även om detta skulle innebära att det blir fler än två lag av någon ras, vilket innebär att detta regeltillägg endast gäller Rookie.

* OBS! Regeltillägg: I Rookie lottas vem lagen ska möta i sin första match som ska vara spelad inom två veckor efter säsongstart.

* OBS! Regeltillägg: Ligakommissionen meddelar för varje division ett antal hållpunkter (datum) samt hur många matcher lagen i divisionen måste ha spelat tills dess. De lag som inte spelat tillräckligt antal matcher kickas ur divisionen.

* OBS! Regeltillägg: När ett lag anmäls till en division (och eventuellt cup) får laget inte spela någon träningsmatch eller göra något administrativt som gör att lagets anmälda Team Rating ändras. Detta gäller tills laget spelat sin första divisionsmatch.

* OBS! Regeltillägg: Lag delas in i divisioner beroende på Team Rating (TR):

Rookie	Helt nya lag (TR 100) som inte spelat någon match
Minor	TR 0-150
Major	TR 151-200
Super	TR 201-250
Super Duper	TR 251+

* OBS! Regeltillägg: I alla divisionstabeller rangordnas lagen enligt följande:

1. Poäng (vinst ger 3p, oavgjort 1p, vid övertid ger vinst 2p, oavgjort samt förlust ger 1p)
2. TD-skillnad
3. Gjorda TDs
4. Casualty-skillnad
5. Gjorda Casualties

* OBS! Regeltillägg: Divisionernas utformning och spelscheman är beroende av antal lag i dem:

2-4 lag	Alla möter alla två gånger. Seriesegraren vinner.
5-7 lag	Alla möter alla en gång. De två överst i tabellen spelar final.
8+ lag	Alla möter alla en gång. Överst i tabellen möter fyran och tvåan möter trean i semifinaler. Vinnarna i semifinalerna spelar final. Förlorarna i semifinalerna spelar match om tredje pris.
10+ lag	Divisionen delas upp i två konferenser med hälften av lagen i varje. Dessa spelar enligt divisionsinstruktionerna ovan. Eventuella semifinaler spelas "korsvis" mellan konferenserna.

* OBS! Regeltillägg: Prispengarna och övriga vinster i divisionerna beror på antal deltagande lag och fördelas som följer:

2 lag	Första pris: 50.000 GC + Trophy Reroll
3 lag	Första pris: 75.000 GC + Trophy Reroll Andra pris: 45.000 GC
4 lag	Första pris: 100.000 GC + Trophy Reroll Andra pris: 50.000 GC
5-7 lag	Första pris: 150.000 GC + Trophy Reroll Andra pris: 70.000 GC

8-9 lag	Första pris: 150.000 GC + Trophy Reroll + MVP Andra pris: 80.000 GC + MVP Tredje pris: 50.000 GC
10+ lag	Första pris: 200.000 GC + Trophy Reroll + MVP Andra pris: 120.000 GC + MVP Tredje pris: 70.000 GC Fjärde pris: 40.000 GC

* OBS! Regeltillägg: Om ett lag inte spelar alla divisionsmatcher i säsongen straffas laget med -1 i Fan Factor samt böter på 100.000 GC.

Drive

* "After each drive" betyder samma sak som "inför varje kick-off".

Fan Factor

* Ett lag måste ha minst 1 och högst 9 i Fan Factor när det skapas. (Se "Team Re-Rolls And Fan Factors", s. 17, 2:a stycket)

Freebooters

* OBS! Regeltillägg: I den fas där man hyr Freebooters, Wizards och Star Players ska båda spelarna skriva ner på en lapp vad och vem som hyrs in. Sedan visas lapparna samtidigt.

* Om båda lagen vill ha en och samma starplayer, tar han pengarna från båda lagen och struntar i att spela. (Se "Star Players", s. 18, 3:e stycket)

* Halfling- och Goblinlag måste betala fullt pris för freebootade Star Players (dubbla priset halverat). (Se "Star Players", s. 18, 2:a stycket)

Frenzy

* Enligt LRB är det resultatet på tärningen och inte själva putten som räknas. Om en spelare får in ett "push-resultat" på tärningen på en motståndare med Stand Firm så är det bara att köra på med en andra "Frenzy-block". (Se LRB sid 34 punkt 3.)

Going For It!

* Man måste flytta spelaren innan man slår för att se om spelaren klarar att ta det extra steget. (Se "Going For It!", s. 20, 2:a stycket)

Handing-Off The Ball

* Att lämna över bollen ("Handing off the ball") är en action, och ska deklarerars innan spelaren börjar flytta. (Se "Handing-Off The Ball", s. 20, 1:a stycket)

Injuries

* En apotekare kan inte hela skador som uppstår när en spelare knuffas ut i publiken. (Se "Apothecary", s. 28, 2:a stycket)

* En apotekare måste användas omedelbart om en spelare som skadas på planen ska helas. Spelaren ska nämligen, om apotekaren lyckas, ligga kvar på spelplanen. (Se "Apothecaries", s. 28, 4:e stycket). Med omedelbart menas innan

nästa action påbörjas. Om det är motståndarens tur och spelaren tar tid på sig att bestämma sig om apotekaren ska användas eller ej får klockan tillfälligt stoppas.

* Re-rolls får inte användas för att ändra injury rolls. (Se "Team Re-Rolls", s. 15, 1:a stycket)

* En spelare kan ha mer än en Niggling Injury. Skriv ett N för varje, och slå för varje innan varje match. (Se "6. Niggling Injuries", s. 44)

Kick-Off

* Gör sakerna i denna ordning: 1. Placera bollen, 2. Slå på Kick-Off-tabellen, 3. Scatträ bollen (dvs slå vilken riktning, samt en D6 för antal steg), 4. Genomför det som beordrades av Kick-Off-tabellen, 5. Studsa bollen. (Se "The Kick-Off Table", s. 19, 2:a stycket)

* "After each drive" betyder samma sak som "inför varje kick-off".

* Om man misslyckas med att fånga bollen när motståndaren gör en kick-off kan man inte använda en re-roll eftersom det inte är ens spelomgång än.

League Rules

* Alla regler i kapitlet "Blood Bowl Leagues" som börjar på sidan 38 gäller. Rerolls kostar alltså dubbelt så mycket att köpa efter det att laget skapats.

Models

* OBS! Regeländring: Ingen i ett lags coaching staff måste representeras av en figur, målad eller ej. (Ersätter texten i "Coaching Staff", s. 17, 1:a samt 3:e styckena)

* OBS! Regeltillägg: Figurer måste vara märkta med tydliga siffror som motsvarar numreringen på laglistan ("Team Roster Sheet"). Undantag från detta kan av motspelaren medges om det handlar om exempelvis enstaka Big Guys eller muterade figurer som på andra sätt är lätta att särskilja.

* OBS! Regeltillägg: Olika sorters spelare måste exempelvis genom olika färger på brickorna eller tydliga speljäser särskiljas från andra sorters spelare. Undantag från detta kan av motspelaren medges om det handlar om exempelvis enstaka Big Guys eller muterade figurer som på andra sätt är lätta att särskilja.

Multiple Block

* OBS! Regeltolkning: om en spelare gör en multiple block mot två motspelare men själv faller omkull så får motståndarlagets coach endast slå ett armor-tärningskast och sedan eventuellt ett injury tärningskast. Varje av dessa kast får (som vanligt) endast påverkas av en skill. Däremot kan motståndarlagets coach välja en skill från den ena motspelaren att påverka armorkastet och en skill från den andra att påverka injurykastet. Skulle detta resultera i en casualty ges SPP till en slumpmässigt utvald motspelare, förutom om den ena motspelaren använde en skill för att påverka injurykastet då den motspelaren får SPPn. Om de två motspelarna faller omkull slås armor och eventuellt injury för var och en av dom i tur och ordning.

Picking Up The Ball

* Att misslyckas med att plocka upp bollen innebär turnover, oavsett om någon annan spelare lyckas fånga den när den sedan studsar. (Se "Turnovers", s. 8, pkt. 4)

* Man måste försöka plocka upp bollen om man går till den ruta där bollen ligger. (Se "Picking Up The Ball", s. 9, 1:a stycket)

* Blir man knuffad in i rutan där bollen ligger får man inte försöka plocka upp bollen, utan istället studsar den en ruta. (Se "Picking Up The Ball", s. 9, 2:a stycket)

Pre-Match Sequence

* OBS! Regel tillägg: I den fas där man hyr Freebooters, Wizards och Star Players ska båda spelarna skriva ner på en lapp vad och vem som hyrs in. Sedan visas lapparna samtidigt.

* OBS! Regeländring: Spelarna slår varsin D6, adderar resultaten och ser efter i väder-tabellen vilket väder som råder. (Ersätter texten i "The Weather", s. 20, 2:a stycket samt "2. The Weather", s. 42)

Pushback

* Om en spelare flyttas till en ruta där det redan står en spelare är det den coach som utfört blocken som bestämmer varthän den andra spelaren ska flyttas. Den andra spelaren flyttas enligt samma regler som den första, som om den första gjort en block mot honom. Om någon i kedjan har Stand Firm flyttas inga spelare alls.

* Enligt LRB är det resultatet på tärningen och inte själva putten som räknas. Dvs om en spelare får in ett "push-resultat" på tärningen på en motståndare med Stand Firm så är det bara att köra på med en andra "Frenzy-block". (Se LRB sid 34 punkt 3.)

Re-Rolls

* Team Re-Rolls får endast användas för att i det egna lagets turn slå om ett tärningskast som gäller något en spelare i det egna laget gör omgång. (Se "Team Re-Rolls", s. 15, 1:a stycket)

* Re-rolls får inte användas för att ändra injury rolls. (Se "Team Re-Rolls", s. 15, 1:a stycket)

* En spelare kan bara använda skillen Dodge för att slå om ett enda dodge-försök per move.

* Efter att laget spelat sin första match kostar re-rolls dubbelt mot vad som står angivet. (Se "4. Purchases", s. 45, 1:a stycket)

* A re-roll could be used to re-roll a dodge, in which case the single dice rolled would be thrown again, or a three dice block, in which case all three dice would be rolled again, and so on.

* Big Guys får inte använda Team, Leader eller Trophy rerolls. (Se "Big Guy", s. 26)

* Om man misslyckas med att fånga bollen när motståndaren gör en kick-off kan man inte använda en re-roll eftersom det inte är ens spelomgång än.

Roster

* OBS! Regel tillägg: Ingen får dölja sin roster för motspelaren. Om det anses nödvändigt bör rostern läggas på bordet på så sätt att den kan ses av bägge coaches.

Sidestep

* Spelaren med Sidestep ska flyttas innan den blockande spelaren beslutar om den ska göra follow-up eller ej.

Skills

* Man kan välja att inte använda en skill. (Se "Skills", s. 15, 7:e stycket)

* Man kan vänta tills efter eventuella tärningskast innan man beslutar om man använder en skill eller ej. (Se "Skills", s. 15, 7:e stycket)

* OBS! Regelutklaring: om en spelare gör en multiple block mot två motspelare men själv faller omkull så får motståndarlagets coach endast slå ett armor-tärningskast och sedan eventuellt ett injury tärningskast. Varje av dessa kast får (som vanligt) endast påverkas av en skill. Däremot kan motståndarlagets coach välja en skill från den ena motspelaren att påverka armorkastet och en skill från den andra att påverka injurykastet. Skulle detta resultera i en casualty ges SPP till en slumpmässigt utvald motspelare, förutom om den ena motspelaren använde en skill för att

påverka injurykastet då den motspelaren får SPPn. Om de två motspelarna faller omkull slås armor och eventuellt injury för var och en av dom i tur och ordning.

* Spelaren med Sidestep ska flyttas innan den blockande spelaren beslutar om den ska göra follow-up eller ej.

* Enligt LRB är det resultatet på tärningen och inte själva putten som räknas. Om en spelare får in ett "push-resultat" på tärningen på en motståndare med Stand Firm så är det bara att köra på med en andra "Frenzy-block". (Se LRB sid 34 punkt 3.)

Stand Firm

* Enligt LRB är det resultatet på tärningen och inte själva putten som räknas. Om en spelare får in ett "push-resultat" på tärningen på en motståndare med Stand Firm så är det bara att köra på med en andra "Frenzy-block". (Se LRB sid 34 punkt 3.)

Star Players

* OBS! Regeltillägg: I den fas där man hyr Freebooters, Wizards och Star Players ska båda spelarna skriva ner på en lapp vad och vem som hyrs in. Sedan visas lapparna samtidigt.

* Om båda lagen vill ha en och samma starplayer, tar han pengarna från båda lagen och struntar i att spela. (Se "Star Players", s. 18, 3:e stycket)

* Halfling- och Goblinlag måste betala fullt pris för freebootade Star Players (dubbla priset halverat). (Se "Star Players", s. 18, 2:a stycket)

Throw Ins

* Bollen på plastbrickan ("throw -in template") ska hållas över den sista rutan på spelplanen som bollen befann sig i, och pilen i mitten som är märkt 3-4 ska peka mot den motsatta sidolinjen. (Se "Throw-in Template", s. 4 samt "Throw-Ins", s. 14)

Throwing The Football

* Det är inte nödvändigtvis så att man får använda avståndsmätaren ("range ruler") utom när en av ens spelare gör en pass action. Eftersom reglerna inte säger annat har motspelaren rätt att förbjuda mätning med avståndsmätaren vid alla andra tidpunkter. (Se "Throwing" s. 13, stycke 1-2)

* Om en pass misslyckas skingras bollen ("scatters") tre gånger. Under dessa tre tärningsslag är bollen fortfarande i luften och kan inte fångas. Bollen landar i den tredje rutan, och måste då fångas av den spelare som står där. Står där ingen studsar den en ruta. (Se "Throwing" s. 13, 4:e stycket, "Bouncing Balls" s. 14 samt "Diving Catch" s. 34)

Thrud The Barbarian

*Easily confused: After each TD and at the start of the 2nd half roll a D6. On a roll of 1-3 Thrud will think he is playing for the other team! Give the model to the opposing coach to set up and he may treat Thrud as his player until the end of the half or the next TD has been scored. The opposing coach may use Thrud even if this takes his roster above the usual 16 players allowed. Note you must roll even if Thrud is in the dugout and/or injured.

*Thrud's Fans: Thrud has a loyal following who will come just to see Thrud play no matter who he plays for. This increases the gate by 3D6 X 1000. The team that currently has control of Thrud also gains a fan factor of three while Thrud is playing for them.

* "After each drive" betyder samma sak som "inför varje kick-off".

Time Limit

* OBS! Regeltolkning: När klockan signalerar att fyra minuter passerat så får inga fler re-rolls användas. Vidare får endast följande göras: armor och/eller injury rolls, catch, interception, bounce, throw-ins, och eventuellt användande av skills i samband med dessa händelser. Klockan får stannas vid regeldiskussioner. Den får även stannas om motståndaren tar för mycket tid på sig. Detta kan gälla exempelvis om motståndaren vill använda Pass Block och sitter och funderar en lång stund över hur.

Treasury

* OBS! Regeltillägg: Om ett lag på grund av böter för deltagande i Havoc Death Bowl eller avhopp från divisionsspel hamnar på negativ Treasury görs inte avdrag för detta på Team Rating. Istället sätts Treasury till 0 i BloodZone och den faktiska negativa summan bokförs i kommentarfältet.

Weather

* OBS! Regeländring: Spelarna slår varsin D6, adderar resultaten och ser efter i väder-tabellen vilket väder som råder. (Ersätter texten i "The Weather", s. 20, 2:a stycket samt "2. The Weather", s. 42)

Wizards

* OBS! Regeltillägg: I den fas där man hyr Freebooters, Wizards och Star Players ska båda spelarna skriva ner på en lapp vad och vem som hyrs in. Sedan visas lapparna samtidigt.