

8. A „Hetes Blood Bowl” (Blood Bowl Sevens) szabályai

A Blood Bowl-nak vannak egyéb változatai, ezek közül az egyik legnépszerűbb az ún. „Hetes” Blood Bowl (*Blood Bowl Sevens*). Ezek a mérkőzések rövidebbek, jellemzően egy órán belül véget érnek és kevesebb játékosból – értelemszerűen hétből – összeállított csapatokkal zajlanak. Amatőr ligának számít, ideális kezdő játékosok és edzők számára. Sok változatuk ismert, jelen esetben a 2020-as GW verziót ismertetjük.

8.1. A Hetes Pálya (Sevens Pitch)

A Blood Bowl Hetes Pálya lényegi elemeit tekintve azonos a hagyományos Blood Bowl pályával, de van néhány érdemi különbség. Összesen 220 mezőből áll (11x20) az alább felsorolt elrendezésben.

1. Két Célzóna (*End Zone*), egy-egy a pálya mindkét rövidebb oldalán, a pálya teljes szélességében. (azaz 1x11 mező méretűek).
2. Két Szélzóna (*Wide Zone*), egy-egy a pálya mindkét hosszabbik oldalán, célzónától célzónáig (darabjuk 20x2 mező méretű).
3. Két Oldalvonal (*Sideline*), a játéktér hosszában a játéktér legszélén, célzónától célzónáig (ezek tehát nem mezők, két vonalról van szó).
4. A Középmező (*Center Field*), a két szélzóna közötti terület, a pálya hosszában célzónától célzónáig (20x7 mező méretű).
5. Két Csapóajtó (*trapdoor*) található a pályán, egy-egy mindkét térfélen, mindkettő a szélzónákon belül helyezkedik el.
6. A hagyományos Blood Bowl pályától való fő eltérésként két „felezővonal” (*Line of Scrimmage*) is van a pályán, gyakorlatilag harmadolva azt. Ezen két vonal mentén sorakoznak fel a csapatok a kezdőrúgáshoz, mindegyikük a saját oldalán lévő vonalhoz áll fel.



8.2. A Kispad (Dugout)

A Kispad egyetlen elemet kivéve semmiben nem különbözik a hagyományos Blood Bowl pályák Kispadjától (1.1.2). A Csapat újradobás-számláló (*Team Reroll tracker*) és az Eredmény számláló (*Score tracker*) csak 6-ig megy – ellentétben hagyományos Blood Bowl-ban alkalmazott 8-cal – minthogy csak hat-hat Csapatkörből áll a félidő és a legfeljebb hat Csapat újradobás vásárolható.



8.3. A csapatok összeállítása

Ezen változatban is a hagyományos Blood Bowl szabályai szerint állítjuk össze a csapatokat, az alábbi különbségekkel.

8.3.1. Csapat költségvetése

Ha a versenykiírás nem rendelkezik másképp, 600 ezer aranyból vásárolhatsz kezdő csapatot. Ebből kell megvenned a játékosokat, a csapat újradobásokat, a kisegítő személyzetet és minden más.

8.3.2. Játékosok szerződtetése

Egyedül a játékosok a csapat elengedhetetlen elemei. A kiválasztásukhoz ugyanazt a Csapatnévsort (*Team Roster*) használjuk, mint a hagyományos változatban.

Első alkalommal minden Blood Bowl Sevens csapat minimum 7, állandó jelleggel szerződtetett játékost kell, hogy felvonultasson. Egyetlen csapatnak sem lehet semmilyen körülmények közt 11-nél több, állandó játékosa.

Vendégjátékosok szerződtetése

Akárcsak a hagyományos Blood Bowl-ban, itt is lehetőség nyílik Vendégjátékosok (*Journeyman*) szerződtetésére. Erre akkor lehet szükség, amikor a Ligákban sérülések vagy halálozás esetén a mérkőzés elején 7 alá csökken a pályára küldhető, állandó szerződéssel rendelkező játékosok száma. Azonban a Blood Bowl Sevens-ben a Vendégjátékosok képességei még gyengébbek, mint a hagyományos verzióban: mindegyikük Magánzó (*Loner*) (5+) tulajdonsággal bír.

Mezőny- és pozíciójátékosok

A Blood Bowl Sevens-ben fontos a különbségtétel a mezőny- és pozíciójátékosok között. Az elnevezésüktől függetlenül Mezőnyjátékosnak (*Lineman*) számítanak azok, akikből a Csapatnévsor szerint 0-12 vagy 0-16 közötti számban szerződtethetünk. Minden más játékostípust vagy Nagyfiú (*Big Guy*) vagy valamilyen funkcióval bíró csapattárs, akiket pozíciójátékosnak hívunk.

- A Blood Bowl Sevens csapatban legfeljebb négy, a mezőnyjátékostól eltérő játékos lehet.
- A hagyományos változathoz hasonlóan itt sem lehet több, azonos típusú pozíciójátékost szerződtetni, mint amennyit a Csapatnévsor engedélyez.

8.3.3. Csapat újradobások vásárlása

A csapatok vásárolhatnak Csapat újradobásokat (*Team Re-rolls*).

- Minden csapat az első összeállításakor 0-6 csapat újradobást vásárolhat.
- Mivel a Blood Bowl Sevens elvileg amatőr liga, így a csapatoknak több időt és energiát kell fordítaniuk az edzésre és a csapat újradobások megszerzésére. Így a Csapatnévsoron szereplő ár dupláját kell fizetniük a Csapat újradobásokért.
- A hagyományos Blood Bowl-tól eltérően a későbbiekben már nincs mód további Csapat újradobások vásárlására. A Liga során a csapatok csak az eredetileg megvásárolt mennyiségből gazdálkodhatnak.

8.3.4. Kisegítő személyzet vásárlása

Egy amatőr csapat számára még nehezebb megfelelő kisegítő személyzetet találni.

0-3 Segédedző (Assistant Coach)

Minden csapat szerződthet az induló költségvetéséből segédedzőket, darabját 20 ezer aranyért. A későbbiekben is szerződthet ilyeneket, ugyancsak 20 ezer aranyért.

0-6 Pomponlány (Cheerleader)

Minden csapat szerződthet az induló költségvetéséből pomponlányokat, darabját 20 ezer aranyért. A későbbiekben is szerződthet ilyeneket, ugyancsak 20 ezer aranyért.

0-1 Gyógyító (Apothecary)

Akárcsak a hagyományos Blood Bowl-ban, a csapatok szerződthetnek legfeljebb egy Gyógyítót, ha a Csapatnévsor ezt lehetővé teszi számukra. Ezt vagy az első összeállításnál, vagy a „Mérkőzés utáni teendők” fázisban tehetik meg, 80 ezer aranyért.

A Gyógyítót bérelni képes csapatok szintén szerződthetnek Vándorgyógyítót (*Wandering Apothecaries*) egyszeri jelleggel a „Mérkőzés előtti teendők” fázisban.

Elkötelezett Szurkolók (Dedicated fans)

Mint minden csapatnak, a Blood Bowl Sevens amatőr csapatainak is vannak elkötelezett szurkolói. Az első összeállításakor ezek értéke automatikusan 1. A Liga folyamán ezek értéke nőhet vagy csökkenhet, de sosem eshet 1 alá.

Első összeállításakor a csapat toborozhat elkötelezett szurkolókat, legfeljebb 6-os értékig növelve számukat, darabjukért 20 ezer aranyat fizetve.

8.4. A mérkőzés

A Blood Bowl Sevens játékmenete ugyanolyan, mint a hagyományos Blood Bowl-é, eltekintve néhány kivételtől.

8.4.1. Ösztönzők

A csapatok a „kezdőrúgás előtti teendők” során, annak 4. fázisában vásárolhatnak ösztönzőket. Ehhez felhasználhatják a kincstárukat vagy a kiegyenlítő támogatást (*Petty Cash*), ahogy azt korábban leírtuk. Azonban a csapatok amatőr jellege miatt az elérhető ösztönzők listája némileg rövidebb és kicsit különböző.

- 0-2 Alkalmi Pomponlány (*Temp Agency Cheerleaders*) – 10 ezer arany fejenként
- 0-1 Részmunkaidős Segédedző (*Part-time Assistant Coaches*) – 30 ezer arany fejenként
- 0-2 Bloodweiser Hordó (*Bloodweiser Keg*) – 50 ezer arany darabja
- 0-5 Különleges Kártyák (*Special Plays*) – 100 ezer arany darabja
- 0-8 Kiegészítő Edzés (*Extra Team Training*) – 150 ezer arany darabja
- 0-3 Bíró Lefizetése (*Bribes*) – 100 ezer arany darabja (50 ezer arany a „Lefizetés és Korrupció” (*Bribery and Corruption*) kaszt csapatai számára).
- 0-2 Vándorgyógyító (*Wandering Apothecaries*) – 100 ezer fejenként (azon csapatok nem vehetnek, amelyek amúgy sem tudnak gyógyítót fogadni).
- 0-1 Kórboncnok (*Mortuary Assistant*) – 100 ezer arany (csak a „Temetői Hangulat” (*Sylvanian Spotlight*) kaszt csapatai számára).
- 0-1 Pestisdoktor (*Plague Doctor*) – 100 arany (csak a „Nurgle kegyeltjei” (*Favoured of Nurgle*) kaszt csapatai számára).
- 0-1 Félszerzet Mesterszakács (*Halfling Master Chef*) – 300 ezer arany (100 ezer arany a Halfling csapatok számára).
- Korlátlan számú Zsoldos (*Unlimited Mercenary Players*) – ára változó vagy 0-3 Zsoldos (*Mercenary Players*).

8.4.2. Felállítás

Az edzők legfeljebb 7 játékost helyezhetnek el a pályán. A kirúgó fél állít elsőként, a fogadó fél másodikként.

- Mindkét csapat a saját harmadában állítja fel a játékosait, a Célzónájuk és a saját „felezővonaluk” között. Senki nem állíthat játékost középre, a két felezővonal közti játéktérre.

- A csapatok legfeljebb 1-1 játékost állíthatnak fel a saját Szélszónáikban.

- A csapatoknak legalább 3 játékosukat a Középmezőben, saját „felezővonalukhoz” kell helyezniük.

Ha egy csapat a kezdőrúgás előtt már csak három, vagy kevesebb játékost tud felállítani, minden büntetés nélkül feladhatja a mérkőzést, ugyanúgy, ahogy a hagyományos Blood Bowl-ban is. Ellenkező esetben a játék folytatódik és mindegyik játékosát a felezővonalhoz kell állítania.

8.4.3. A kezdőrúgás

A kirúgó fél vagy az ellenfél, vagy a pálya középső harmadában jelölheti meg a kirúgás célmezőjét. Innen a labda a hagyományos játékban szokott módon, D8 irányban D6 mezőt szóródik.

8.4.4. Kezdőrúgás esemény (Kick-off Event)

Kezdőrúgás esemény is némileg különbözik a hagyományos Blood Bowl-ban alkalmazottól.

2 - Kapd el a bírót! (Get the Ref!): A rajongók néha borzalmas bosszút állnak a bírón. Úgy tartják, a kétes döntésekért ő a felelős, és ezért felelnie kell. A helyettes bíró annyira meg van félemlítve, hogy néha elnéz egy-egy szabálytalanságot. Mindkét csapat kap 1-1 Megvesztegetést (*Bribe*), amit a mérkőzésen felhasználhat (5.1.3.7.). Minden megvesztegetés egyszer használható egy mérkőzésen, ha nem használják fel azon, veszendőbe megy.

3 - Zavargás (Time-out): Két ellenfél beszélési végül verekedéssé fajulnak, amibe aztán az összes játékos bekapcsolódik. A bíró a félidő vége felé ezért visszatekeri az órát. Amennyiben a kirúgó csapat körjelzője a 4-5-6-os körön van, akkor mindkét csapat eggyel hátrébb állítja a saját körjelzőjét (eggyel több körük lesz). Ellenben a félidő elején a bíró hagyja verekedni a feleket és ezzel megy az idő. Ha 1-2-3-as körénél tart, akkor tehát eggyel előre állítják a körjelzőiket (eggyel kevesebb körük lesz).

4 - Kemény védekezés (Solid Defence): A kirúgó csapat edzője D3+1 általa választott játékosát áthelyezheti a térfelén bárhova – betartva a kezdőrúgásnál érvényes eredeti felállítási korlátozásokat. A fogadócsapat játékosainak eredeti helyükön kell maradniuk.

5 - Magas Kirúgás (High Kick): A labdát annyira magasra rúgták, hogy a fogadó csapat egy játékosa bőven odaér elkapni a kirúgást. Ha a labda üres mezőre fog érkezni, akkor a fogadó csapat edzője odaállíthatja egy olyan játékosát, aki a pályán van. Nem számít, hogy a játékosnak hány mozgáspontja van (tehát nem számít, hogy egy kör alatt odaérne-e).

6 - Éljenző Szurkolók (Cheering Fans): Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja pomponlányainak számát. A nagyobb eredményt elérő edző a kör első blokkjánál kap egy támadó támogatást (*Offensive assist*). Ha az edzők által dobott eredmények egyenlők, mindkét fél megkapja azt.

7 - Kitűnő Edzőmunka (Brilliant Coaching): Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja a segédedzőinek számát. Akinek nagyobb eredmény jön ki, azt a csapatot az edzőgárda olyan profi utasításokkal látta el, hogy kap egy extra csapat újradobást erre a menetre (*Drive*). Ha az eredmény egyenlő, akkor mindkét csapat egy-egy kap újradobást. Ha az edző a menet során nem használja fel az újradobást, az elveszik.

8 - Változó Időjárás (Changing Weather): Dobj újra az időjárás táblázaton. Az időjárás erre az új időre változott. Ha az időjárás „Jó időre” változott, akkor egy lágy szellő a labdát véletlenszerű irányban arrébb sodorja, mielőtt leérkezne. Ekkor dobj szóródásra (*Scatter*) a 2.1.5.2. fejezetben leírt módon a leérkezés előtt.

9 - Jól rászédtek! (Quick snap): A támadó csapat egy leheletnyivel előbb kezdhet bele a támadásba, minthogy a védekező csapat felállt volna. D3+1 általad választott, támadó játékos léphet egy mezőnyit bármilyen irányba.

10 - Lerohanás esemény (Charge!): A védekező csapat gyorsabban kap észbe, mint a támadó csapat, és hamarabb kezdi a játékot. A kirúgó csapat D3+1 általad választott játékos végrehajthat egy mozgás akciót. Ezen felül egyikük végrehajthat egy roham (*Blitz*), egy másikuk a csapattárs dobása (*Throwing Team-mate*) akciót, illetve egy csapattárs rúgása (*Kick Team-mate*) akciót. Ha a lerohanó csapat egy játékosa elesik vagy leütik, a lerohanás esemény véget ér.

11 – Gyanús nasi (*Dodgy snack*): Mindkét edző dob D6-tal. Akinek kisebb eredmény jön ki, annak edzője véletlenszerűen kiválasztja az egyik pályán lévő játékosát. Egyenlő eredmény esetén mindkét edző így tesz. D6-ot dob a kiválasztott játékosra. Amennyiben ennek eredménye 2+, akkor a játékosnak a menet elején elfogyasztott uzsonnája félrement, vesz egy mozgás- (MA) és páncél- (AV) pontot. '1'-es dobás esetén a következmények még súlyosabbak, a játékos a kispadra kerül a cserék közé és kihagyja a menetet. Az eredmény nem újradobható.

12 – Pályalerohanás (*Pitch invasion*): A tömeg berohan a pályára és megveri a játékosokat. Mindkét edző dob D6-tal és hozzáadja a szurkolófaktorát (*Fan factor*). Akinek kisebb eredmény jön ki, annak edzője véletlenszerűen kiválasztja D3 pályán lévő játékosát. Egyenlő eredmény esetén mindkét edző így tesz (egyetlen D3-at dobnak és az érvényes mindkét félre). A kiválasztott játékosokat leütötték és elkábultak (*Stunned*), le kell fektetni és hasra kell őket fordítani.

8.4.5. Sérüléstábla

A Blood Bowl Sevens-ben nem dobunk külön a Veszteségre (*Casualty*). A sérülések és a veszteségek a következő egyszerűsített tábla szerint következnek be.

Blood Bowl Sevens sérüléstábla

2-7 – Elkábult (*Stunned*): Ilyenkor hasra fektetjük a játékosot.

8-9 – Kiütés (*Knocked Out*): A játékosot azonnal a kispad kiütöttek padjára helyezzük. Minden menetet követően esélye van magához térni.

10 – Komoly sérülés (*Badly Hurt*): A játékos kihagyja ezen mérkőzés hátralevő részét, de ezen túlmenően nincs semmi maradandó hatás.

11 – Következő meccsről kimarad (*Seriously Hurt*): Kihagyja a következő mérkőzést is. (A *Miss next game/MNG* kifejezést is használjuk erre az eseményre).

12 – Halott (*dead*): Már nem játszik többé.

Blood Bowl Sevens pöttöm sérüléstábla

2-6 – Elkábult (*Stunned*): Ilyenkor hasra fektetjük a játékosot.

7-8 – Kiütés (*Knocked Out*): A játékosot azonnal a kispad kiütöttek padjára helyezzük. Minden menetet követően esélye van magához térni.

9-10 – Komoly sérülés (*Badly Hurt*): A játékos kihagyja ezen mérkőzés hátralevő részét, de ezen túlmenően nincs semmi maradandó hatás.

11 – Következő meccsről kimarad (*Seriously Hurt*): Kihagyja a következő mérkőzést is. (A *Miss next game/MNG* kifejezést is használjuk erre az eseményre).

12 – Halott (*dead*): Már nem játszik többé.

8.4.7. Gyógyítás

A Gyógyítókat a hagyományos Blood Bowl-hoz hasonlóan használhatjuk. Mérkőzésként egyszer lehet kiütött játékost gyógyítani.

Kiütött játékosok gyógyítása

- Amennyiben a játékos a kiütés után a pályán maradt, nem távolítjuk el onnan. Elkábul (*Stunned*), hasra fektetjük.
- Amennyiben a játékost kitolták a nézőtérre vagy csapattárs dobásakor ott ér földet és kiütik, a gyógyítás révén a Kispad cserepadjára kerül, nem a kiütöttek padjára.

Sérülések gyógyítása

Ha nem kiütött játékos gyógyítására használjuk a gyógyítót, megpróbálhatunk vele megmenteni egy komolyan sérült, a következő meccsről kimaradó vagy halott játékost. Ehhez dobjunk D6-tal.

- 4+ eredmény esetén a Gyógyító sikerrel járt, a játékos a Kispad cserepadjára kerül át.
- 1-3 eredmény esetén a Gyógyító hatástalan, a játékos marad a Sérültek padján (*Casualty Box*).

8.5. A játékosok fejlődése

A Blood Bowl Sevens változatban a játékosok nem kapnak Sztárjátékos pontokat (*SPP*). Ehelyett minden mérkőzést követően csapatod egyik játékosa kap egy véletlenszerűen kiválasztott elsődleges vagy másodlagos jártasságot. Két lehetőség van a játékos és a jártasság meghatározására:

- A mérkőzést követő teendők 3. fázisában egy általad kiválasztott, a mérkőzésen részt vett játékos, aki nem szenvedte el a sérülésdobás 12-es eredményét, kap egy véletlenszerűen meghatározott elsődleges jártasságot.

VAGY

- A mérkőzést követő teendők 3. fázisában egy véletlenszerűen kiválasztott, a mérkőzésen részt vett játékos, aki nem szenvedte el a sérülésdobás 12-es eredményét, kap egy véletlenszerűen meghatározott másodlagos jártasságot.

A játékosfejlődés során szerzett jártasságokat csak véletlenszerűen kapható meg.

8.5.1. A játékosérték növekedése

Ezen változatban is az új jártasságok növelik a játékosok aktuális értékét a Csapatlistán.

Új jártasság	Első új jártasság	Minden további jártasság
Véletlen elsődleges jártasság	10 ezer arany	20 ezer arany
Véletlen másodlagos jártasság	20 ezer arany	30 ezer arany

8.5.2. A játékosok elvándorlása

Minél több jártasságot szerez egy játékos, annál nagyobb az esély, hogy nagyobb, professzionális csapatok elcsábítják őket. Ennek kifejezésekként minden meccs után, a mérkőzés utáni teendők első fázisában, dobjal D6-tal minden olyan játékosra, aki egy vagy több jártasságot szerzett.

- Ha a dobás értéke magasabb, mint a játékos által szerzett pótlólagos jártasságok száma, szerencsés vagy. A játékost nem akarja senki elcsábítani, így marad a csapatodban.
- Ha a dobás értéke egyenlő vagy kevesebb, mint a játékos által szerzett pótlólagos jártasságok száma, a játékost elviszi egy nagyobb csapat. Ilyenkor kilép a csapatból, törölni kell a Csapatlistáról.

8.6. 0-5 Kétségbeesett Intézkedések (*Desperate Measures*)

50 ezer arany, bármelyik csapat számára elérhető.

A Kétségbeesett Intézkedések egyedi, csak a Blood Bowl Sevens-ben elérhető ösztönző-típus. Nemcsak az amatőr játékosokra jellemző piszkos kis trükkök világát jelenítik meg, hanem azt a családias összetartást is, ami az ilyen bajnokságokon oly gyakori. Dobjál D8-cal.

Kétségbeesett Intézkedések tábla

1 – Dopping (*You Dope*): Az egyik játékosod doppingszert használ. Ezt az ösztönzőt a mérkőzés elején, az első menet elindításakor használhatod. Válaszd ki valamelyik játékosodat, amelynek megnövelheted vagy az ügyességi, vagy az erő jellemzőjét 1-gyel a játék idejére. Azonban minden menet végén, amelyben a játékos pályára lépett, még ha a Kispadon is fejezte azt be, dobjál rá D6-ot.

- 3+ érték esetén a játékos remekül van.

- 1 vagy 2 érték esetén a játékos szörnyű allergén reakciót ad a doppingra és ki kell hagynia a mérkőzés maradék részét.

2 – Szlalom (*Razzle-dazzle*): Az egyik játékosod keményen készült a következő mérkőzésre. Ezt az ösztönzőt a játékos aktivációjakor használhatod. Ebben a körben a játékos a szokásos egy helyett kettő akciót hajthat végre.

3 – Macskajaj (*Hangover*): Az ellenfél egyik játékosa tegnap éjjel hosszan mulatozott. Ezt az ösztönzőt a játék legelején kell aktiválnod. Az ellenfél véletlenszerűen kiválasztott játékosa ki kell hagyja az első menetet.

4 – Haragos játék (*Grudge Match*): A csapatod évek óta kegyetlen rivalizációt folytat az ellenféllel. Ezt az ösztönzőt a köröd elején, bármelyik játékosod aktivációját megelőzően használhatod. Ebben a csapatkörben annyi szabálytalanságot követhetsz el, amennyit bírsz.

5 – Alakzat (*Set Piece*): A mérkőzésre készülve a csapatod begyakorol néhány alakzatot. Ezt az ösztönzőt a passzolni készülő játékosod aktivációjakor jelented be. Az ilyen passz automatikusan pontos és a labdát automatikusan el is kapja a fogadó játékos – hacsak az ellenfél játékosai nem nyúlnak közbe.

6 – Sportkémkedés (*Sports Espionage*): Ezt az ösztönzőt Körszakadás esetén jelented be. Használata egy ingyen Csapat újradobást ad a csapatodnak.

7 – Eldobott banánhéj (*Discarded Banana Skin*): A nézők egy banánhéjat dobnak a pályára. Akkor használhatod ezt az ösztönzőt, amikor az ellenfél egy játékosa a te játékosod szerelési zónájába lép. Az ellenfél játékosa azonnal elesik.

8 – Varázstekercs (*Magical Scroll*): Az egyik gyanús fogadóiroda munkatársa ad a csapatodnak egy varázstekercset. Ennek révén kapsz ingyen egy Varázslót.