

# DUNGEON BLITZ

## REGELN FÜR DUNGEON BOWL BEI BLITZ BOWL 1.0

### VOR DEM SPIEL

Die Trainer wählen wie gewohnt ein Blitz Bowl Team und es gelten die Regeln von Blitz Bowl.

Die Aufstellung des Spielfelds entspricht grundsätzlich der Standardaufstellung von Dungeon Bowl. Zuerst wird der Dungeon ausgelegt, dann die Truhen platziert, danach die Portale und als letztes die Teams. Der Münzwurf entscheidet, welchen Raum ein Trainer wählt und wer als erstes aufstellt. Es werden 3 Spieler in der eigenen Endzone aufgestellt, die restlichen kommen in die Reserve.

Dungeon Blitz wird allerdings nur mit 3 Korridorteilen, 2 kleinen Räumen, 1 großen Raum und natürlich den 2 Endzonenräumen gespielt. Demnach gibt es auch nur 3 Kisten und 3 Portale.

### HERAUSFORDERUNGSKARTEN

Die Herausforderungskarten werden nicht wie gewohnt benutzt. Zu Beginn wird ein Stapel mit allen Herausforderungskarten gebildet und ein Stapel mit Endphasen-Herausforderungskarten. Jeder Trainer erhält 3 zufällig ermittelte Herausforderungskarten vor Spielbeginn, um sie während des Spiels für „Bonus Spiel“ zu nutzen.

### RESERYEN

Am Anfang jeder Runde (beginnend mit der zweiten) kann jeder Trainer einen Spieler aus der Reserve durch ein Portal in den Dungeon bringen *oder* er zieht eine weitere Herausforderungskarte vom Stapel.

### DUNGEON-RÄUME

**Die Waffenkammer:** +1 Mod. auf Rüstungswürfe

**Die Knochengrube:** Pässe um +1 erschwert

**Der verfluchte Raum:** Keine Würfelwürfe wiederholen

**Der überflutete Raum:** Bewegung -1

**Die vergessene Zelle:** Spieler erhalten die Fertigkeit *Eilen*

**Die Küche:** Spieler erhalten die Fertigkeit *Bombenleger*

**Der Abfluss:** Spieler erhalten die Fertigkeit *Schlüfrig*

**Der Schatzraum:** Spieler erhalten die Fertigkeit *Regeneration*

**Die Chaosgötze:** Blockwürfe in diesem Raum gelten immer als unterstützt

**Die Gruft:** Wenn Spieler gegen eine Gruft geschoben werden, wird ihr Rüstungswurf um -1 erschwert.

**Das Versteck des Jungdrachen:** Sobald ein Spieler in diesem Raum aktiviert wird, muss ein W6 geworfen werden. Bei einer 5-6 geht der Spieler vor der Aktion zu Boden (ohne dass ein Rüstungswurf fällig wird)

**Die feurige Schlucht:** Spieler die in die Lava geschoben werden, kommen sofort auf die Reservebank

### KISTEN

Wenn ein Spieler eine Kiste öffnet, passiert der Standardeffekt (er findet eine Bombe oder den Ball) jedoch mit folgender Veränderung: Wenn eine explodierende Bombe gefunden wird,



zieht der Trainer eine Karte vom Endphasen-Herausforderungsstapel, um sie für das Bonusspiel einzusetzen. Sollte ein Spieler den Ball finden, darf der gegnerische Trainer eine Karte vom Endphasenherausforderungsstapel ziehen.

## PORTALE

Wohin Spieler teleportiert werden, entscheidet ein W3.

*Kettenreaktionen:* Jeder Spieler der mehr als einmal pro Spielrunde teleportiert wird, muss einen Rüstungswurf ablegen. Bei Misslingen kommt er in die Reserve.

Sollte ein Ballträger aufgrund einer Kettenreaktion ausgeschaltet werden, verspringt der Ball von dem Teleporterfeld aus, wo seine Reise begann.

*Magischen Unfälle:* Ein Spieler, der die gleiche Ziffer würfelt, wie die des Portals auf dem er steht, beendet automatisch seine Bewegung und kann keine weiteren Aktionen (inklusive freie Aktionen ausführen).

## DAS SPIEL GEWINNEN

Das Spiel endet, wenn ein Team den Ball gefunden und erfolgreich einen Touchdown erzielt hat.

