

# Aktivierungsschritte



Um einen Spieler zu aktivieren, legst du einen Aktivierungsmarker auf den entsprechenden Platz auf dem Trainertableau (1.01). Solltest du keine Aktivierungsmarker zur Verfügung haben, überprüfe das Spielzeittableau und folge den Schritten zur Spielzeit (6.03). Die Aktivierungsschritte müssen vollständig und in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt werden.

## 1

### 1. Offensivaktion

Der aktive Spieler muss eine der folgenden Aktionen durchführen.

Sollte der Spieler stehen:

#### Bewegen in der 1. Offensivaktion

Plane die Bewegung des aktiven Spielers, indem du den Aktiver Spieler-Marker und die Bewegungsmarker platzierst, ohne die Bewegung auszuführen (1.04).

**Aktiver Spieler-Marker**



**Bewegungsmarker**



Sollte der Spieler einen oder mehrere AM BODEN-Marker haben:

#### AUFSTEHEN

Entferne einen AM BODEN-Marker (3.02). Darf NICHT vom Ballträger durchgeführt werden.

#### PASS VOM BODEN

Du musst den Passempfänger deklarieren. Die Würfelwürfe werden in Aktivierungsschritt 5 durchgeführt. Es wird ein zusätzlicher -2 Modifikator auf den Wurf angewendet. Sollte der Passempfänger weiter als 8' entfernt sein, so zählt der Wurf als negiert (3.03).

## 2

### Defensive

Jeder Spieler des verteidigenden Teams muss eine der folgenden Aktionen durchführen.

Würfelwürfe werden in Aktivierungsschritt 5 durchgeführt.

OHNE Defensivbewegung

MIT Defensivbewegung (1.07). Platziere den entsprechenden Aktionsmarker.

#### AUFSTEHEN

Entferne einen AM BODEN-Marker (3.02).



#### UNTER DRUCK SETZEN

Angreifer erleiden einen -1 Modifikator für jeden Verteidiger, der UNTER DRUCK SETZEN durchführt und sich innerhalb von 2" von dem Ort befindet, an dem die Aktion durchgeführt wird (1.06).



#### TACKLE

Diese Defensivaktion kann nur gegen den Ballträger angesagt werden. Prüfe, ob der Verteidiger nach der Defensivbewegung mit dem Ballträger oder dessen Bewegungspfad in Kontakt kommt. Falls er dies nicht tut, muss der Verteidiger einen REF-Wurf durchführen, um nicht zu Boden zu gehen (1.21).



#### BALL EROBERN

Beim Deklarieren dieser Aktion muss spezifiziert werden, welche der folgenden Varianten verwendet wird. **Angreifender Ballträger am Boden:** Kommt der Verteidiger in Kontakt mit dem Ballträger, führe einen BAL-Wurf ohne Modifikator durch.

## 3

### Bewegung durchführen

Der aktive Spieler führt die in Aktivierungsschritt 1 geplante Bewegung durch (1.08).



Zunächst bewegt sich der aktive Spieler, bis er auf dem Richtungswechselmarker steht, falls dieser verwendet wird.



Im Anschluss bewegt sich der Spieler, bis er den Bewegungsmarker berührt.

Der Spieler bewegt sich maximal bis zu seinem ersten BEW-Wert in Zoll.

#### Freier Ball:

Kommt der Verteidiger in Kontakt mit dem Ball, führe einen BAL-Wurf mit einem +4 Modifikator durch.

#### Ball in der Luft:

Ist der Verteidiger in der Flugbahn des Passes, führe einen BAL-Wurf mit einem -2 Modifikator durch (3.06).

## 4

### 2. Offensivaktion

Der aktive Spieler muss eine der folgenden Aktionen durchführen.

Würfelwürfe werden in Aktivierungsschritt 5 durchgeführt

#### BEWEGEN IN DER 2. OFFENSIVAKTION

Der Spieler darf sich bis zum Maximum seines ersten BEW-Wertes bewegen. Die Bewegung darf in beliebige Richtungen erfolgen, wobei andere Spieler den Weg blockieren (1.10).

#### DURCHBRECHEN

Führe einen STR-Wurf durch. Bei einem Erfolg erhält der tackelnde Verteidiger einen AM BODEN-Marker (1.20).

**Kritischer Erfolg:** Der Verteidiger erleidet eine Verwundung, ohne dass ein Verwundungswurf durchgeführt wird.

#### PASSEN

Der Passempfänger muss deklariert werden. Dieser darf sich nicht näher am gegnerischen Malfeld befinden als der Passende.

Führe einen BAL-Wurf mit den entsprechenden Passmodifikatoren durch (2.01). Sollte der Wurf kein Erfolg sein, darf der Passempfänger einen FANGEN-Wurf unter Berücksichtigung des Fangmodifikators durchführen (2.02).

**Kritischer Erfolg:** Der Passempfänger darf sich 2" bewegen.

#### BALL AUFNEHMEN

Führe einen BAL-Wurf mit einem +4 Modifikator durch. Bei einem Erfolg wird der Spieler zum Ballträger (3.05).

#### EINEN VERSUCH ERZIELEN

Falls der Spieler sich in Kontakt mit oder in dem gegnerischen Malfeld (In-Goal Zone) befindet, führt er einen BAL-Wurf mit dem zweiten Attributwert durch. Für jeden (aktiven oder inaktiven) Ermüdungsmarker erleidet der Spieler einen -1 Modifikator (4.04). Nach dem EIN VERSUCH ERZIELEN durchgeführt wurde, wird ein Kick-Off durchgeführt (5.03).

#### AUSWEICHEN

Führe einen REF-Wurf durch. Bei einem Erfolg darf sich der Spieler 2" bewegen (1.19). **Kritischer Erfolg:** Der Spieler darf sich 4" statt 2" bewegen.

## 5

### Messen und Würfelwürfe

Alle Würfelwürfe werden in diesem Aktivierungsschritt durchgeführt.

#### MESSEN

Außer bei der Durchführung der Bewegung des aktiven Spielers, darf ausschließlich in diesem Aktivierungsschritt gemessen werden.

**Kombinierter Spielzug:** Die zweiten Offensivaktionen während eines kombinierten Spielzugs werden, in der auf der Karte angegebenen Reihenfolge, in diesem Aktivierungsschritt durchgeführt.

#### WÜRFELWÜRFE

Die Reihenfolge der Würfelwürfe wird immer vom Trainer des angreifenden Teams bestimmt.

## 6

### Marker entfernen

Entferne alle Marker, außer AM BODEN-Marker, vom Spielfeld.

Angreifende Spieler, die nicht aktiviert wurden, dürfen einen AM BODEN-Marker entfernen.

**Achtung:** Ein sich AM BODEN befindender Angreifer, welcher zu Beginn dieser Aktivierung in Ballbesitz war, wird in diesem Aktivierungsschritt immer behandelt, als wäre er aktiviert worden (1.11).



# Aufstellung

Jede Position muss von einem Spieler besetzt werden, der das entsprechende Symbol auf seiner Spielerkarte abgebildet hat (6.06).



Wing



Scrum-Half



Full-Back



Forward

**Anstürmen:** Der Spieler verwendet 2 Würfel beim DURCHBRECHEN.

**Defensiver Überblick:** Der Spieler bewegt sich bei der Defensivbewegung das Doppelte des zweiten BEW-Attributs.

**Gewandt:** Der Spieler verwendet 2 Würfel beim AUSWEICHEN.

**Präzises Passen:** Der Spieler verwendet 2 Würfel beim PASSEN.

**Tackling Experte:** Der Spieler verwendet 2 Würfel beim TACKLE.

Denk daran, dass diese Fertigkeiten nicht angewendet werden, wenn der Spieler einen aktiven Ermüdungsmarker hat (4.05).

# Kombinierter Spielzug

Zusammenfassung der Durchführung eines kombinierten Spielzugs (4.08).

1. Sage die Nutzung einer Kombiniertes Spielzug-Karte an und lege diese verdeckt auf den Spieltisch.
2. Platziere den Aktivierungsmarker bei dem Spieler, der als aktiver Spieler verwendet wird (der Ballträger).
3. Teile dem anderen Trainer mit, welche der Spieler im kombinierten Spielzug aktiviert werden.
4. Aktivierungsschritt 1 – Nur die Bewegung des aktiven Spielers wird mit den Bewegungsmarkern geplant.
5. Aktivierungsschritt 2 – Der Trainer des verteidigenden Teams muss daran denken, dass während der Defensive nur gegenüber dem Ballträger ein TACKLE angesagt werden kann.
6. Die Kombiniertes Spielzug-Karte wird aufgedeckt.
7. Aktivierungsschritt 3 - Die Bewegungen der aktivierten Spieler werden in beliebiger Reihenfolge durchgeführt.
8. Aktivierungsschritt 4 – Führe die auf der Karte angegebenen 2. Offensivaktion für die einzelnen Spieler in der angegebenen Reihenfolge durch. Denk daran, dass du den kombinierten Spielzug zwischen den einzelnen Aktionen frühzeitig beenden kannst.
9. Aktivierungsschritt 5 – Führe die notwendigen Messungen und Würfelwürfe durch.
10. Aktivierungsschritt 6 – Lege die Kombiniertes Spielzug-Karte auf den Ablagestapel. Sie steht dir bis zum nächsten Kick-Off nicht zur Verfügung.

# Ermüdung

Ermüdungsmarker geben den Grad der Ermüdung eines Spielers an (4.01).

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie ein Spieler Ermüdungsmarker erhalten kann:

1. Sobald ein Spieler seinen dritten Aktivierungsmarker innerhalb eines Zeitfensters erhält.
2. Als Auswirkung einer Spielzugkarte oder durch Nutzen einer Fertigkeit.

Erhält ein Spieler einen Ermüdungsmarker, so wird dieser mit seiner aktiven Seite nach oben auf dem entsprechenden Platz des Trainertableaus neben der Spielerkarte platziert. Sollte der Spieler bereits einen inaktiven Ermüdungsmarker haben, so wird stattdessen dieser auf seine aktive Seite gedreht und kein weiterer Ermüdungsmarker platziert.



Aktiv



Inaktiv

## Nachteilige Effekte

Ermüdung hat unterschiedliche Auswirkungen auf die Spieler. Die Effekte sind dabei kumulativ.

- 1 **Ermüdungsmarker:** Der Spieler kann seine Positionsfertigkeit und seine antrainierte Fertigkeit nicht mehr verwenden.
- 2 **Ermüdungsmarker:** Der Spieler kann nur noch eine BEWEGEN-Aktion je Aktivierung durchführen.
- 3 **Ermüdungsmarker:** Der Spieler erleidet einen -1 Modifikator auf die Attribute STR, BAL, REF und INT.  
Denk dabei daran, dass die Effekte kumulativ sind. Ein Spieler mit 3 Ermüdungsmarkern erleidet also die Effekte von 1 Ermüdungsmarker, 2 Ermüdungsmarkern UND 3 Ermüdungsmarkern.  
Ein inaktiver Ermüdungsmarker belegt zwar weiterhin einen Platz auf dem Trainertableau, wird aber nicht bei den nachteiligen Effekten berücksichtigt.

# Vorbereitung eines Spiels

Vor dem Spiel musst du einige Dinge vorbereiten (5.01).

- Entfalte das Spielfeld und lege es mit der kurzen Seite des Malfelds (In-Goal Zone) vor dich. Um EINEN VERSUCH ERZIELEN zu können, muss dein Ballträger das gegenüberliegende Malfeld erreichen. Lege die Schablonen, Messstäbe und Marker bereit. Platziert je ein Trainertableau an der kurzen Seite des Spielfelds und das Spielzeittableau neben dem Spielfeld, so dass jeder Trainer es leicht erreichen kann.
- Entscheide dich für ein Team und wähle die vier Spieler, die das aktuelle Spiel bestreiten sollen. Richte die entsprechenden Miniaturen, Spielerkarten und Spielzugkarten.
- Stelle die Spielzug-Decks zusammen:
  - Einzelspielzug: Mische die Teamspezifischen und die allgemeinen Einzelspielzug-Karten gründlich zu einem verdeckten Nachziehstapel zusammen. Platziere den Nachziehstapel neben deinem Trainertableau. Ziehe 4 Einzelspielzug-Karten vom Nachziehstapel.
  - Kombiniertes Spielzug: Nimm dir die Teamspezifischen und die allgemeinen Kombiniertes Spielzug-Karten. Suche dir aus dem Kartendeck 4 Karten aus, welche du im Spiel benutzen möchtest. In der Halbzeit darfst du deine Kombiniertes Spielzug-Karten neu wählen.

# Kick-off

Durch den Kick-Off wird der Ball ins Spiel gebracht.

Ein Kick-Off wird zu Beginn des Spiels, zu Beginn der zweiten Halbzeit, nach einem erfolgreichen Versuch und nach einem gescheiterten Versuch durchgeführt.

Vor einem Kick-Off muss festgelegt werden, welcher Spieler diesen durchführt:

**Zu Beginn des Spiels:** Führe einen Schiedsrichterwurf durch. Der Gewinner entscheidet, welches Team den Kick-Off durchführt und welches ihn annimmt.

**Zu Beginn der zweiten Halbzeit:** Das Team, das zu Beginn des Spiels den Kick-Off nicht durchgeführt hat, führt jetzt den Kick-Off durch.

**Nach einem erfolgreichen Versuch:** Der Trainer des verteidigenden Teams entscheidet, welches Team den Kick-Off durchführt und welches ihn annimmt.

**Nach einem gescheiterten Versuch:** Auch hier entscheidet der Trainer des verteidigenden Teams, welches Team den Kick-Off durchführt und welches ihn annimmt.

Vor einem Kick-Off dürfen die Trainer ihre gespielten Kombiniertes Spielzug-Karten wieder auf die Hand nehmen (5.03).

# Passmodifikator

Modifikatoren für PASSEN und FANGEN.

Passmodifikatoren	Fangmodifikatoren
0" a 2"	0" a 2"
2" a 4"	2" a 4"
4" a 8"	4" a 8"
+8"	+8"

Es wird immer nur ein Modifikator angewendet. Sollte die Entfernung genau zwischen zwei Bereichen liegen, so wendest du den besseren Modifikator an.

# Halbzeitpause

Führe nach der ersten Halbzeit die folgenden Schritte durch (6.02).

- **Alle Spieler entfernen einen Ermüdungsmarker:** Entferne bei jedem Spieler einen Ermüdungsmarker. Du kannst sowohl einen aktiven als auch einen inaktiven Marker entfernen. Der Trainer entscheidet dies für seine Spieler.
- **Der Trainer passt die Strategie an:** Der Trainer darf sich vier Kombiniertes Spielzug-Karten aussuchen. Diese dürfen sich von den gewählten Karten für die erste Halbzeit unterscheiden.
- **Neue Einzelspielzug-Karten ziehen:** Der Trainer darf eine beliebige Anzahl seiner noch auf der Hand befindlichen Einzelspielzug-Karten ablegen. Im Anschluss zieht er vom Nachziehstapel wieder so viele Einzelspielzug-Karten, bis er wieder vier solcher Karten auf der Hand hat.