

# Variazioni al regolamento "LRB5.0 + experimental rules" per adeguarlo al regolamento "Competition Rules Package" (versione definitiva)

## Modifiche al regolamento

### Revisione esito Kick-off "Rissa" (pag. 19)

Rissa: Un litigio tra giocatori avversari esplose e degenera rapidamente, coinvolgendo tutti gli altri giocatori. Se il segnalino del turno della squadra in ricezione si trova al turno 7 del tempo, entrambe le squadre spostano il loro segnalino indietro di uno spazio mentre l'arbitro riporta il cronometro indietro al momento di inizio della rissa. Se la squadra in ricezione non ha ancora giocato il turno 1 del tempo, l'arbitro lascia correre il cronometro e entrambi i segnalini vengono spostati avanti di uno spazio. Altrimenti tira un D6. Con un esito di 1-3 entrambi i segnalini del turno vengono spostati avanti di uno spazio. Con un esito di 4-6 entrambi i segnalini del turno vengono spostati indietro di uno spazio.

### Revisione Abilità Interferenza (pag. 45)

Un giocatore con questa Abilità può muovere fino a tre caselle quando l'Allenatore avversario annuncia che uno dei suoi giocatori sta per lanciare la palla (ma non una bomba). L'Allenatore avversario non può cambiare idea sul lancio una volta che è stato dichiarato l'uso di Interferenza. Il movimento avviene fuori sequenza, dopo aver misurato la distanza ma prima di effettuare qualsiasi tentativo di intercetto. Il giocatore non può effettuare il suo movimento a meno che non sia in grado di raggiungere una destinazione legale e non può compiere un percorso che non gli permetta di raggiungere una destinazione legale. Una destinazione legale è una casella in cui il giocatore può tentare un Intercetto, la casella vuota bersaglio del lancio o una casella all'interno della Zona di Placcaggio del lanciatore o del ricevitore. Il giocatore non può fermarsi prima di aver raggiunto una destinazione legale, a meno che non venga bloccato da Tentacoli o finisca Atterrato. Questo movimento speciale è libero e non influenza in nessun modo la capacità del giocatore di muoversi in un'azione successiva. Il movimento viene effettuato usando tutte le normali regole e Abilità, ed il giocatore deve Smarcarsi per lasciare una Zona di Placcaggio avversaria. I giocatori con Interferenza possono utilizzarla contro un lancio di Scarico. Se un giocatore che esegue un movimento di Interferenza nel proprio turno finisce Atterrato si ha un turnover, nessun altro giocatore può effettuare ulteriori movimenti di Interferenza ed il turno termina non appena i risultati del Lancio e del Blocco sono risolti.

### Chiarificazione Carte Giochi Speciali (pag. 34)

Una volta che hai pescato una carta puoi tenerla nascosta al tuo avversario fino a che non decidi di giocarla, ma non puoi scambiarla con un'altra.

## Modifiche costi giocatori

Flesh Golems Necromanti 110.000 mo

## Modifiche costi Incentivi

Capocuoco Halfling a 100.000 mo

## Modifiche costi Fuoriclasse

Deeproot Strongbranch a 300.000 mo

Morg 'n' Thorg a 430.000 mo

Glart Smashrip a 210.000 mo

Fezglitch a 100.000 mo

Eldril la Serpe a 200.000 mo

Zzharg Occhiopazzo a 90.000 mo

Dolfar Longstride a 150.000 mo

Igor il Pazzo a 120.000 mo

Bertha Bigfist a 290.000 mo

## Fuoriclasse squadre addizionali

### Patto del Caos:

Bomber Dribblesnot (60k), Zzharg Madeye (90k), Ugroth Bolgrot (100k), Crazy Igor (120k), Lewdgrip Whiparm (150k), Morg 'n' Thorg (430k)

### Slann:

Helmut Wulf (110k), Hemlock (170k), Lottabottol (220k), Quetzal Leap (250k), Slibli (250k), Morg 'n' Thorg (430k)

### Underworld:

Bomber Dribblesnot (60k), Fezglitch (100k), Nobbla Blackwart (130k), Skitter Stab-Stab (160k), Glart Smashrip Jr. (210k), Morg 'n' Thorg (430k)