Schnellstartregeln

Guild Ball

Einführung

Bei einer typischen Partie Guild Ball ringen zwei Mannschaften darum, mehr Punkte zu erzielen als der Gegner. Ein Spiel kann durch das Schießen von Toren oder das Ausschalten gegnerischer Feldspieler oder einer Mischung aus beidem gewonnen werden. Diese Regeln wurden etwas vereinfacht, um Neulinge in die Welt von Guild Ball einzuführen.

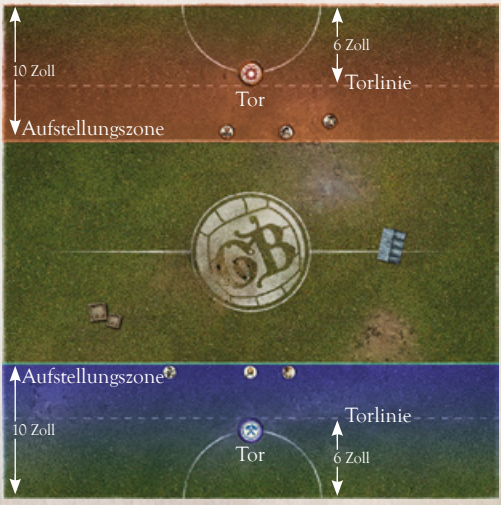
Wie man gewinnt

Im Zuge dieser Schnellstartregeln gewinnt der Spieler, der als Erster 6 Siegpunkte (SP) erzielt, sofort das Spiel. SP werden wie folgt erzielt:

- **Tore!** – Ein Spieler erhält [4] SP, wenn seine Mannschaft ein Tor erzielt.
- **Opferzahl!** – Ein Spieler erhält [2] SP, wann immer ein gegnerisches Modell ausgeschaltet wird.

Aufbau

Die Guild Ball-Schnellstartregeln verwenden eine 24 Zoll x 24 Zoll große Spielfläche, das sogenannte Feld.
Den ersten Zug beginnt Ochs in Ballbesitz und die Mannschaft der Fleischer gewinnt automatisch den Initiativewurf.



Zugabfolge

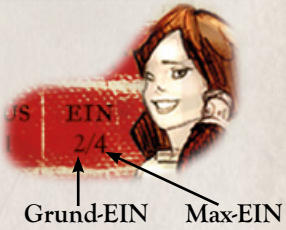
1. Initiativephase

Beide Spieler werfen einen Würfel und addieren ihre übrig gebliebenen MP der letzten Runde. Der Gewinner des Wurfs erhält die Initiative. Dies entfällt in der ersten Runde.

2. Versorgungsphase

Beide Spieler handeln die folgenden Schritte ab, wobei der Spieler mit der Initiative beginnt.

- **Schritt 1** – Zähle den Grund-EIN aller deiner Mannschaftsmitglieder zusammen. Dies ist dein Einflussvorrat.
- **Schritt 2** – Teile deinen Einfluss deinen Modellen zu, höchstens so viel, wie ihr Max-EIN vorgibt.



3. Aktivierungsphase

Aktiviert abwechselnd je ein Modell, beginnend mit dem Spieler mit der Initiative. Während seiner Aktivierung kann ein Modell Einfluss ausgeben, um die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge auszuführen:

[1] Einfluss – Angriff durchführen

[1] Einfluss – Schuss durchführen

[X] Einfluss – Spielzug nutzen

Bewegungen

Ein Modell darf während seiner Aktivierung eine der folgenden Arten des Vorrückens nutzen:

Lauf: Kostet [0] Einfluss

Sprint: Kostet [1] Einfluss

Sturmangriff: Kostet [2] Einfluss

4. Endphase

Alle Effekte auf den Modellen enden. Entfernt allen ungenutzten Einfluss auf Modellen.

Aktionen

Vorrücken

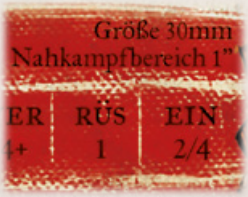
Während seiner Aktivierung darf ein Modell nur ein einzelnes Vorrücken durchführen. Wie weit ein Modell Vorrücken kann, wird durch sein BEW-Attribut dargestellt.

Arten des Vorrückens:
Lauf: Kostet [0] Einfluss. Das Modell darf sich bis zu seiner Grund-BEW bewegen.

Sprint: Kostet [1] Einfluss. Das Modell darf sich bis zu seiner Max-BEW bewegen.

Sturmangriff: Kostet [2] Einfluss. Wenn es sich nicht in einem gegnerischen Nahkampfbereich befindet, darf sich das Modell in gerader Linie bis zu seiner Max-BEW bewegen und dann einen Angriff mit [+4] TAK durchführen.

Immer wenn sich ein Modell innerhalb von [1 Zoll] um einen freien Ball auf dem Boden bewegt, darf es den Ballbesitz übernehmen. Ein Modell darf den Ball jederzeit während seiner Aktivierung innerhalb von [1 Zoll] fallen lassen.



Der Nahkampfbereich eines Modells wird vom Rand seiner Basis aus gemessen.

Angreifen

Während seiner Aktivierung darf ein Modell jeweils zum Preis von [1] Einfluss einen Angriff gegen gegnerische Modelle in seinem Nahkampfbereich durchführen.
Das aktive Modell wählt ein gegnerisches Modell in seinem Nahkampfbereich aus und der Spieler wirft so viele W6, wie das TAK-Attribut des angreifenden Modells angibt. Addiere oder subtrahiere Würfel für **Zusammenrotten** und **Bedrängen** (s.u.). Jeder Würfel muss das VER-Attribut des Ziels erreichen oder übersteigen. Entferne einen erfolgreichen Würfel für jeden Punkt RÜS, den das Ziel besitzt.
Das aktive Modell wendet dann die Gesamterfolge auf sein Spielbuch an, um das Ergebnis der Angriffsaktion zu bestimmen.
Rückt ein Modell vor und verlässt dabei den Nahkampfbereich eines gegnerischen Modells, darf das gegnerische Modell sofort einen Gelegenheitsangriff mit [+2] TAK gegen das aktive Modell durchführen. Du darfst nur Schadens- oder Tackling-Ergebnisse auswählen. Ein Gelegenheitsangriff generiert keine MP und wird nicht von Bedrängen/Zusammenrotten betroffen.

Bedrängen: -1W6
Angreifendes Modell befindet sich im Nahkampfbereich eines anderen gegnerischen Modells.

Zusammenrotten: +1W6
Ziel befindet sich im Nahkampfbereich eines anderen befreundeten Modells.

Suppenhuhn

Größe 30mm
Nahkampfbereich 1”

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
4”/6”	5	3/4”	4+	1	2/4

Charakterspielzüge

Charakterspielzüge	KOSTEN	RW	ZONE	ANH
Schmutzige Messer	1	6”	-	Ja

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [-1] VER und [1] SDN. Dieser Charakterspielzug darf nur einmal pro Zug genutzt werden.

Brustst ück

Größe 30mm
Nahkampfbereich 1”

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
4”/6”	5	3/6”	4+	1	2/4

Charakterspielzüge

Charakterspielzüge	KOSTEN	RW	ZONE	ANH
Superschuss	1	SE	-	Ja

Dieses Modell erhält [+1/+2”] SCHF.

Sehnenriss		SP	-	Ja

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [-4”/-4”] BEW.

Ochs

Größe 30mm
Nahkampfbereich 1”

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
4”/6”	7	3/4”	3+	1	2/4

Charakterspielzüge

Charakterspielzüge	KOSTEN	RW	ZONE	ANH
Zähe Haut	1	4”	-	Ja

Das befreundete Ziel-Modell erhält [+1] RÜS. Dieser Charakterspielzug darf nur einmal pro Zug genutzt werden.

Fleischerei		SP	-	Ja

Befreundete Modelle erhalten [+1] SDN auf Spielbuch-Schadensergebnisse gegen das gegnerische Ziel-Modell.

Engel

Größe 30mm
Nahkampfbereich 1”

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
5”/7”	4	4/6”	4+	0	2/4

Charakterspielzüge

Charakterspielzüge	KOSTEN	RW	ZONE	ANH
Superschuss	1	SE	-	Ja

Dieses Modell erhält [+1/+2”] SCHF.

Wo Sind Sie Hin?	1	SE	-	Ja

Dieses Modell darf ein [2”]-Ausweichen durchführen. Dieser Charakterspielzug darf nur einmal pro Zug genutzt werden.

Bruststück

Charaktereigenschaften

Beschädigtes Ziel
Wenn dieses Modell einen **Sturmangriff** gegen ein beschädigtes gegnerisches Modell ansagt, erhält es [+0"/2"] BEW.

Skalde, Mensch, Weiblich,
Stürmer

Suppenhuhn

Charaktereigenschaften

Anatomische Präzision
Während eines **Angriffs** dieses Modells erleiden gegnerische Modelle [-1] RÜS.

Flinke Hiebe
Dieses Modell darf ein [1"]-**Ausweichen** durchführen, nachdem es einem oder mehreren gegnerischen Modellen Schaden zugefügt hat.

Ethraynnian, Mensch, Männlich,
Außenstürmer

Engel

Charaktereigenschaften

Schlüpfrig
Während eines **Gelegenheitsangriffs**, der dieses Modell anvisiert, erhält dieses Modell [+1] VER.

Figeone , Mensch, Weiblich,
Stürmer

Ochs

Charaktereigenschaften

Wütend
Dieses Modell darf **Sturmangriffe** durchführen, ohne Einfluss auszugeben.

Legendärer Spielzug

Holt Sie Euch, Leute! [*Aura 6"*]
Solange sie sich innerhalb dieser Aura befinden, erhalten befreundete Modelle [+1] SDN auf Charakterspielzüge, die Schaden verursachen, und Spielbuch-Schadensergebnisse. Gegnerische Modelle innerhalb dieser Aura erleiden [-1] RÜS.

Skalde, Mensch, Männlich, Kapitän,
Offensiver Mittelfeldspieler

Hai

Größe 30mm
Nahkampfbereich 2”

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
5”/7”	6	4/6”	4+	1	3/5

1 « 2
< T > » 3 »

Charakterspielzüge

Charakterspielzüge	KOSTEN	RW	ZONE	ANH
Schnellschritt	2	6”	-	-

Das befreundete Ziel-Modell darf ein [2”]-**Ausweichen** durchführen. Dieser Charakterspielzug darf nur einmal pro Zug genutzt werden.

Ausweiden & Aufhängen SP - Ja

Das gegnerische Ziel-Modell erleidet [-2”/-2”] BEW und [-1] VER.

17

Sirene

Größe 30mm
Nahkampfbereich 2”

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
5”/7”	4	3/4”	5+	0	3/4

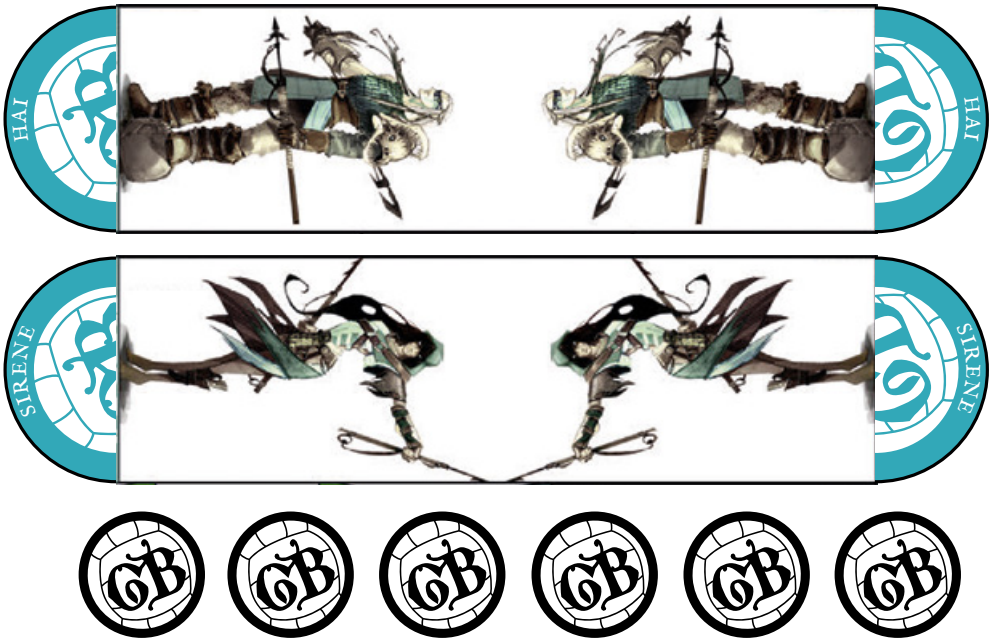
1 « T
< 2 > »

Charakterspielzüge

Charakterspielzüge	KOSTEN	RW	ZONE	ANH
Locken	1	6”	-	-

Das gegnerische Ziel-Modell führt sofort direkt einen **Lauf** auf dieses Modell zu durch. Dieser Charakterspielzug darf nur einmal pro Zug genutzt werden.

10



Sirene

Charaktereigenschaften

Wunderschön
Gegnerische Charakterspielzüge, die dieses Modell anvisieren, erleiden [-3"] RW.

Schattenhaft
Zu Beginn seiner Aktivierung darf dieses Modell ein [2"] **Ausweichen** durchführen.

Unbekannt, Mensch, Weiblich,
Außenstürmer

Hai

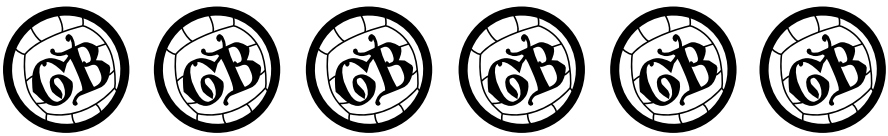
Charaktereigenschaften

Aufgekratzt!
Einmal pro Zug darf dieses Modell **Extrabonus!** nutzen, ohne MP auszugeben.

Legendärer Spielzug

Verfangen im Netz [*Impuls* 8"]
Gegnerische Modelle innerhalb des Impulses erleiden [-2"/-2"] BEW.

Eisnoraner, Mensch, Männlich,
Kapitän, Stürmer



Massband

1" | 2" | 3" | 4" | 5" | 6

OCHS
OCHS

SUPPENHUHN
SUPPENHUHN

BRUSTSTÜCK
BRUSTSTÜCK

ENGEL
ENGEL

7” 8” 9” 10” 11”

OCHS
OCHS

SUPPENHUHN
SUPPENHUHN

BRUSTSTÜCK
BRUSTSTÜCK

ENGEL
ENGEL

Schmutzige Messer

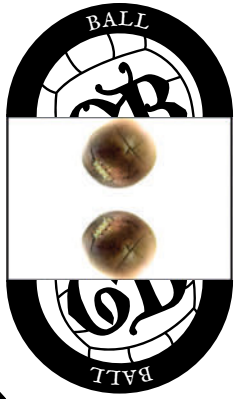
Holt Sie Euch, Leute!

Fleischerei

Sehnenriss

Zähe Haut

Superschuss



Ausw. & Auffh.

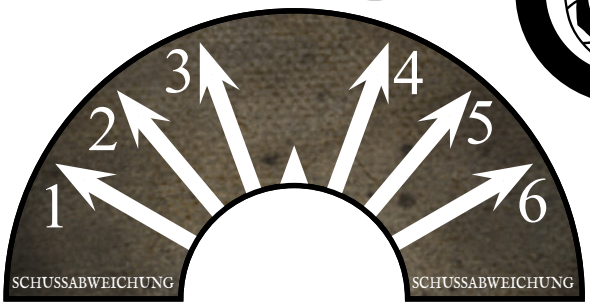
Ausw. & Auffh.

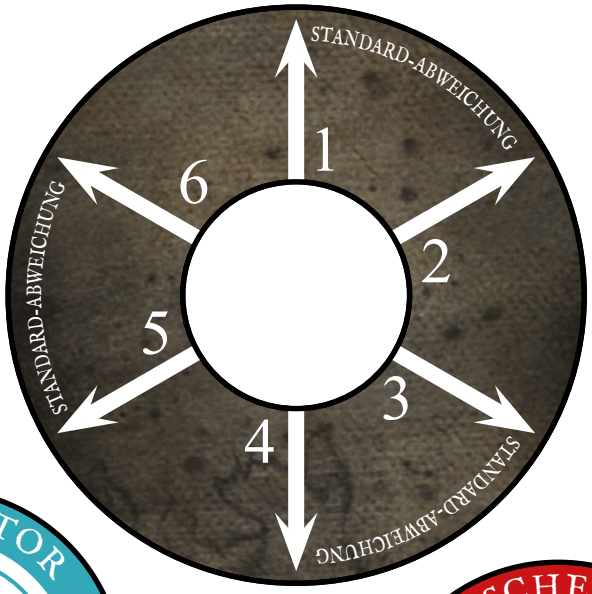
Superschuss

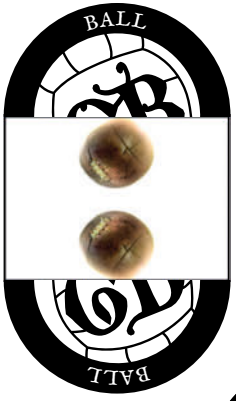
Verfangen im Netz

Verfangen im Netz

Verfangen im Netz







Fleischerei

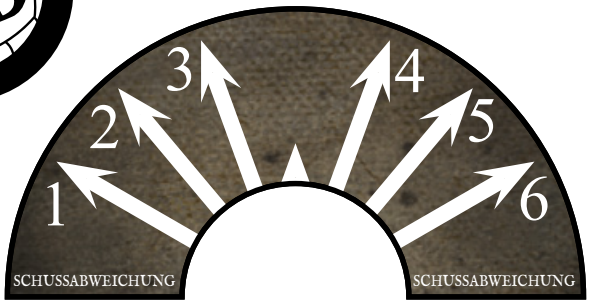
Holt Sie Euch, Leute!

Schmutzige Messer

Superschuss

Zähe Haut

Sehnenriss



Ausw. & Aufh.

Ausw. & Aufh.

Superschuss

Verfangen im Netz

Verfangen im Netz

Verfangen im Netz

Schüsse

Während seiner Aktivierung kann ein Modell in Ballbesitz zum Preis von [1] Einfluss eine Schussaktion durchführen. Wähle ein Ziel innerhalb der Schussentfernung des Modells. Dieses Ziel darf ein befreundetes Modell oder das gegnerische Tor sein. **Ein Torschuss kostet zusätzlich [1] MP.**

Der Spieler wirft so viele W6, wie das Grund-SCHF-Attribut des schießenden Modells angibt, und braucht mindestens ein Zielwert-Ergebnis von [4+] für einen erfolgreichen Schuss. Subtrahiere Würfel für **Bedrängten Schützen** und erhöhe den Zielwert für **Bedrängtes Ziel-Modell** (s.u.). Bei einem erfolgreichen Wurf passt du den Ball oder erzielst ein Tor. Wird ein Tor erzielt, endet die Aktivierung des aktuellen Modells. Misslingt der Schuss, weicht der Ball ab.

Ein erfolgreicher Pass oder Torschuss generiert **[1]** Momentumpunkt (MP).

Modifikatoren:

(Anm.: Werden pro gegnerischem Modell angewandt. Du darfst immer mind. 1W6 werfen und eine 6 ist immer ein Erfolg.)

Bedrängter Schütze: -1W6

Bedrängtes Ziel-Modell: [+1] Zielwert
Um den Ball abweichen zu lassen, halte die Schuss-Abweichungsschablone über das Ziel, wobei die 90°-Linie in die Richtung zeigt, in die sich der Ball ursprünglich bewegt hat. Wirf 1W6, um die Richtung zu bestimmen, und einen weiteren W6, um zu ermitteln, wie viele Zoll er sich in dieser Richtung bewegt.

Torabschlag

Nach einem Tor tritt die euphorische Zuschauermenge den Ball zurück ins Spiel. Platziere den Ball komplett innerhalb von 8" um das Tor und führe eine einzelne Schuss-Abweichung mit dem Tor als Schützen durch.

Ball im Aus

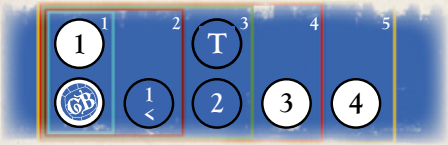
Berührt der Ball den Rand der Spielfläche, verlässt er das Feld. Platziere die Standard-Abweichungsschablone auf dem Mittelpunkt des Felds, wobei der Pfeil mit der 1 auf eines der Tore zeigt. Wirf 1W6, um die Richtung zu bestimmen, und einen weiteren W6, um zu ermitteln, wie viele Zoll sich der Ball in dieser Richtung bewegt.

Ausgeschaltet

Wird ein Modell in Ballbesitz ausgeschaltet (GP fallen auf [0]), zentriere die Standard-Abweichungsschablone über dem Modell, der Pfeil mit der 1 auf dessen Tor zeigt. Wirf 1W6, um die Richtung zu bestimmen, und einen weiteren W6, um zu ermitteln, wie viele Zoll sich der Ball in dieser Richtung bewegt.

Spielbuch

Modelle, die einen Angriff durchführen, wenden ihre erfolgreichen Treffer (nach Abzug von RÜS) auf ihr einzigartiges Spielbuch an, um das Ergebnis zu bestimmen.



Ergebnisse

Pro Treffer durch einen Angriff kann ein angreifendes Modell auf eine zusätzliche Spalte an Ergebnissen zugreifen: bei einem Treffer auf die erste Spalte von links, bei zwei Treffern auf die ersten beiden Spalten von links, usw. Unter allen Ergebnissen wählt das angreifende Modell in den verfügbaren Spalten **ein einzelnes Ergebnis** aus. Wende alle Effekte des ausgewählten Ergebnisses an. Einige Spielbuch-Ergebnisse verursachen mehr als nur einen Effekt; diese Effekte dürfen in beliebiger Reihenfolge angewandt werden.

Momentum-Ergebnisse

Momentum-Ergebnisse sind im Spielbuch farblich hervorgehoben. Momentum-Ergebnisse generieren zusätzlich zu den Effekten des ausgewählten Ergebnisses [1] MP für die Mannschaft des aktiven Modells.

2 **Schaden (SDN)** – Reduziere die momentanen GP des gegnerischen Ziel-Modells um die angegebene Anzahl (siehe Leiste am unteren Rand des Profils).

> **Stoß** – Ziel-Modell erleidet einen [1 Zoll]-Stoß pro gezeigtem Pfeil des Spielbuch-Ergebnisses.

< **Ausweichen** – Das aktive Modell darf ein [1 Zoll]-Ausweichen pro gezeigtem Pfeil des Spielbuch-Ergebnisses durchführen. Ausweichen ist kein Vorrücken und löst daher auch keine Gelegenheitsangriffe aus.

T **Tackling** – Ist das Ziel-Modell momentan in Ballbesitz, kommt das aktive Modell sofort in Ballbesitz. Dieses Ergebnis darf nicht gewählt werden, wenn das Ziel-Modell nicht in Ballbesitz ist.

Spielzug – Jedes Mal, wenn das aktive Modell ein Spielzugsymbol als Ergebnis wählt, darf es einen einzelnen Charakterspielzug auslösen, ohne Einfluss auszugeben. Ein Charakterspielzug zeigt in seiner [KOSTEN]-Spalte mit GB oder GB GB an, ob er durch Spielzugsymbole ausgelöst werden kann.

Spielzüge & Charaktereigenschaften

Modelle besitzen einige Spezialfähigkeiten, die sie während des Spiels nutzen können und die allgemein Spielzüge und Charaktereigenschaften genannt werden.

Charaktereigenschaften

Der Einsatz von Charaktereigenschaften ist kostenlos, sie sind immer aktiv, wenn die Voraussetzungen erfüllt sind.

Charakterspielzüge, die Einfluss nutzen

Während seiner Aktivierung darf ein Modell Einfluss ausgeben, um einen Charakterspielzug als Aktion zu nutzen. Die Kosten jedes Charakterspielzugs finden sich im Profil des Modells. Ein Modell, das einen Charakterspielzug nutzt, darf jedes beliebige gültige Ziel innerhalb der Reichweite anvisieren.

Wenn ein Charakterspielzug ein befreundetes Modell anvisiert, wende den Effekt automatisch an. Andernfalls werden so viele W6 geworfen, wie die Kosten des Charakterspielzugs angeben. Falls ein oder mehrere Würfel die VER des Ziel-Modells erreichen oder übersteigen, wende die Effekte an.

Charakterspielzüge aus Angriffen

Alternativ kann ein Charakterspielzug auch als Spielbuch-Ergebnis ausgelöst werden.

Wenn ein Modell einen Charakterspielzug auf diese Weise auslöst, wende dessen Effekte automatisch an.

Reichweite (RW)

- [SE] Die Reichweite ist „Selbst"; der Charakterspielzug wird nur auf das Modell angewandt, das den Charakterspielzug auslöst.
- [SP] Der Charakterspielzug kann nur als Spielbuch-Ergebnis ausgelöst werden; er darf nur das ursprüngliche Angriffsziel anvisieren.

Charakterspielzüge aus Angriffen

Dein Mannschaftskapitän besitzt eine spezielle Aktion, die Legendärer Spielzug genannt wird. Einmal pro Spiel darf dein Kapitän seinen Legendären Spielzug während seiner Aktivierung nutzen. Legendäre Spielzüge haben keine Einfluss- oder MP-Kosten. Alle durch einen Legendären Spielzug verursachten Effekte halten bis zum Ende des Zuges an, sofern nicht anders angegeben.

Momentum

Momentum ist eine Ressource, die es Spielern erlaubt, den immer größer werdenden Druck im Spiel zu nutzen, indem sie damit spezielle Aktionen einsetzen, die ihnen ansonsten nicht zur Verfügung stehen.
Nicht ausgegebenes Momentum wirkt sich auch auf den Initiativewurf der nächsten Runde aus.

Momentum erhalten

Ein Modell generiert 1 [MP], wenn im Zuge einer Angriffsaktion ein Momentum-Ergebnisse gewählt wird. Modelle erhalten niemals MP durch ein Spielbuch-Momentum-Ergebnis, wenn sie einen Gelegenheitsangriff durchführen.
Wenn ein aktives Modell ein gegnerisches Modell auf [0] GP reduziert, wird das gegnerische Modell ausgeschaltet und aus dem Spiel entfernt; das aktive Modell generiert [1] MP für seine Mannschaft.
Ein Modell, das eine erfolgreiche Schuss-Aktion durchführt und den Ballbesitz an ein befreundetes Modell übergibt, generiert [1] MP für seine Mannschaft.
Ein Modell, das ein Tor erzielt, generiert [1] MP für seine Mannschaft.

Momentum ausgeben

Eine Mannschaft darf jederzeit beliebig viele Momentum-Fähigkeiten nutzen, so lange sie MP hat. Im vollständigen Spiel gibt es noch viel mehr Möglichkeiten, aber hier sind die am häufigsten genutzten:
Beim Durchführen eines beliebigen Würfelwurfs (außer dem Initiativewurf) darf ein Modell [1] MP ausgeben, um vor dem Wurf einen einzelnen Würfel zu addieren. Dies darf nur einmal pro Wurf getan werden, nachdem alle anderen Boni und Abzüge eingerechnet wurden.
Ein Modell, das einen Torschuss unternimmt, muss zusätzlich zu dem [1] Einfluss für einen Schuss noch [1] MP ausgeben.
Nachdem es durch einen erfolgreichen Schuss den Ball erhalten hat, darf das angespielte Modell [1] MP ausgeben, um eine [4"]-Ausweichen-Bewegung durchzuführen.