



# Stunty Cup “Una motosega per Nobbla” VI Ed

Le nostre regole.

## **Finchè Morte non ci separi (abilità):**

Al costo di 20,000 mo uno e un solo giocatore che abbia tra le abilità normali Agilità può acquisire l'abilità “Finché morte non ci separi” che consiste in: nell'esecuzione di un fallo questo giocatore è così abile da non farsi mai scoprire in nessun caso e tanto abile a colpire da guadagnare un +2/+2 per ogni fallo che commette. Ha solo un piccolo difetto: se il giocatore non muore l'ira furibonda del fallista non ha termine, ciò si traduce in questo modo: se il giocatore che subisce il fallo ha un infortunio che supera il risultato di 52 sulla tabella, il picchiatore è libero di agire normalmente nel suo turno successivo. Se al contrario si presenta un qualsiasi risultato al di sotto dal 52 in giù o nessun infortunio il picchiatore deve tirare un d6: con un risultato di 4,5 o 6 il picchiatore è libero di agire normalmente ma non può commettere fallo nel suo prossimo turno; con un risultato contrario il giocatore rimarrà bloccato e non potrà muoversi per il resto del suo turno successivo. Questa abilità può essere utilizzata con “Gioco Sporco”

## **Turbonevd (abilità):**

Al costo di 20,000 mo uno e un solo giocatore qualsiasi potrà essere assegnata la skill “turbonevd”: all'inizio di ogni turno (prima di effettuare qualsiasi azione, altrimenti si perde il diritto) il coach può decidere quale abilità (normale, doppio o incremento di caratteristica) avrà il giocatore turbonevd e tirerà 1d6 per vedere se il giocatore è abbastanza turbonevd da capire l'abilità che gli è stata assegnata e che sarà valida SOLO PER QUEL TURNO IN ATTACCO.

Il tipo di abilità o l'eventuale incremento deve essere dichiarato prima del tiro, successivamente si effettuerà il tiro che con un risultato di 4+ permetterà di far acquisire al giocatore un'abilità normale, al 5+ un doppio e al 6 un incremento di caratteristica (precedentemente scelto).

## **Off for....Fresh Meat (abilità):**

Questa abilità può essere utilizzata solo da Alvin Undead. Immediatamente dopo aver dichiarato un'azione con Avin Undead lancia un D6. Con un esito di 2+ il Alvin U. può proseguire normalmente con l'Azione. Con un esito di 1, però, deve cibarsi su di un compagno di squadra qualsiasi. Alvin può proseguire con l'Azione dichiarata, oppure se ha dichiarato un Blocco può effettuare un Movimento. In entrambi i casi, alla fine dell'Azione

dichiarata, ma prima di lanciare, passare alla mano o segnare, il Alvin U. deve cibarsi. Se si trova adiacente a uno o più giocatori della sua squadra (In piedi, Distesi o Storditi), ne sceglie uno da mordere; Se il giocatore è In piedi o Disteso viene immediatamente Stordito senza alcun tiro di dado. Se invece è già stordito si effettua un tiro infortunio. La Ferita non genera un Turnover a meno che il giocatore non fosse in possesso di palla. Una volta morso il giocatore, il Alvin può portare a termine la sua Azione. Il mancato



LUDOLEGA LUCCHESE

Sede legale via Malvezzi, 113 - 55100 Lucca  
Presidente Antonio Rama cell. 345-4517005  
Vice-presidente Andrea Parrella cell. 328-4126124  
info@ludolega.it • www.ludolega.it  
C.F. 01918800465



www.ludolega.it



morso su giocatore è un Turnover, e Alvin perde la sua tackle zones e la possibilità di muoversi nel turno successivo: muovi

Se Alvin era in possesso di palla, questa rimbalza dalla casella occupata dallo stesso e se si trovava nella Zona di Meta avversaria non sarà segnato un Touchdown.

**ATTENZIONE:** il giocatore morso diventa per TUTTO IL RESTO DELLA PARTITA UNO ZOMBIE 4 2 2 8 Rigenerazione, Stunty.

perdendo tutte le abilità che possedeva fino ad ora!

#### **Alvin Undead (giocatore):**

Il vecchio Alvin è morto! Eh si, ma adesso cammina! Perciò è uno zombie! Come si traduce tutto ciò: Alvin può essere utilizzato da qualsiasi squadra, basta che gli venga data della buona carne fresca! Questa particolarità è inserita nelle abilità dello stesso giocatore, come alcune modifiche di caratteristiche.

Alvin Undead (150 mo): 5 3 4 7 Block, Dodge, Right Stuff, Stunty, Off for .... Fresh Meat, Regenerate

#### **Regole per la finale:**

Come l'anno passato, anche questa volta la finale è alla BRIAA!

**Finale alla Briaa (regola di torneo):** tutti i re-roll di squadra verranno eliminati e sostituiti con due Ciupito Re-Roll. I Ciupito Re-Roll si ricaricano ad ogni turno, in pratica si può rerollare 2 volte per turno ma solo e soltanto bevendo il contenuto del Ciupito Re-Roll. Il contenuto del bicchiere può essere a scelta tra: Limoncello, Rhum e Tequila. La differenza di Gradazione Alcolica moltiplicata per 10 fornisce gli Incentivi utilizzabili dalla squadra che ha la bevanda con più alta gradazione. Chi è astemio non rerolla!

#### **Tabella da utilizzare in caso di pareggio punti:**

1°	2°	3°	4°	5°
Vittoria	Casualites su fallo	Casualites	Mete	Passaggi



LUDOLEGA LUCCHESE

Sede legale via Malvezzi, 113 - 55100 Lucca  
Presidente Antonio Rama cell. 345-4517005  
Vice-presidente Andrea Parrella cell. 328-4126124  
info@ludolega.it • www.ludolega.it  
C.F. 01918800465



www.ludolega.it