



Stadionregler

Före matchen

Om minst ett av lagen besitter¹ en stadion måste det avgöras om något av lagen har hemmaplan. I den vanliga säsongen (utom finalen) är det laget som står till vänster på matchlistan som har hemmaplan. I andra sammanhang har båda lagen samma chans, och det avgörs med ett tärningsslag.

När ett lag spelar på sin hemmaarena ökar deras Winnings med $d3 \times 10\text{kgp}$. Ett lag som spelar på ett annat lags hemmaarena får 50kgp extra i Petty Cash. Om en spelare ur hemmalaget blir crowdsurfad, slå $1d6$. På 5 och 6 placeras hen i Reserves Box, utan att behöva slå sitt Injury-slag.

Om laget som har hemmaplan inte besitter en stadion, eller om inget av lagen gör det, slå $2d6$ för att avgöra vilken sorts stadion matchen skall spelas på.

Stadiontabell

2-3	Slå $1d6$ och använd tabellen "Ovanlig spelyta".
4-5	Slå $1d6$ och använd tabellen "Ruffig".
6-8	Matchen spelas på en stadion utan speciella kännetecken.
9-10	Slå $1d6$ och använd tabellen "Lyx".
11-12	Slå $1d6$ och använd tabellen "Hemmafans".

Typer av stadion

Ovanlig Spelyta

1 Översvämmad: Om en spelare blir Knocked Down pga failad GFI eller Dodge, dra av 1 från Armour-slaget. När en spelare skall vändas från Stunned till Prone, slå $1d6$. Om det blir 1 vänds inte spelaren.

2 Lutande plan: I början på första driven, slå $1d6$. På 1-3 lutar planen nedåt mot mottagande lagets End Zone, och på 4-6 lutar den i motsatt riktning. När bollen studsar använd Throw-In Template med siffrorna 3-4 pekande rakt mot End Zone nedåt. Spelare kan göra en extra GFI om det steget tar dem närmre End Zone nedåt. I halvtid vänds planen.

3 Is: Efter att en boll studsar fortsätter den ytterligare ett steg i samma riktning. Om en spelare blir Knocked Down flyttas hen ytterligare en ruta i en slumpmässig riktning. Är den nya rutan upptagen av en spelare ligger den första spelaren kvar. Om bollen ligger i den nya rutan scattrar den som vanligt.

4 Astrogranite: Lägg till 1 på alla Armour Rolls. Om en spelare failar en GFI slås $1d6$. På 4-6 står spelaren fortfarande, men hen kan inte göra någon mer GFI denna turn.

5 Ojämn spelyta: Alla spelare som har 4 eller mer i MA får -1 MA. Spelare kan göra en extra GFI.

6 Stengolv: En boll som studsar till en tom ruta studsar en gång extra. Lägg till 1 på alla Injury Rolls.

¹ Har flyttat in i, eller äger en stadion.

Ruffig

- 1** Obyrdd personal: Båda lagen får en extra Bribe i varje halvlek.
- 2** Ofräsha läktare: I slutet av varje drive slår varje coach 1d6. Varje gång resultatet blir 1 sänks det lagets FAME med 1. Detta kan leda till negativ FAME. Winnings kan dock aldrig bli lägre än 0 kgp.
- 3** Öppna fallluckor: Om en spelare av någon anledning hamnar på en Trapdoor-ruta behandlas detta på samma sätt som om hen blivit crowdsurfad. Om bollen hamnar på en sådan ruta kastas den in 1d6 rutor i en slumpmässigt vald riktning. Har er pitch inte fallluckor, markera rätt rutor på lämpligt sätt, och spela sedan som om ni har fallluckor. Luckorna sitter på mittersta raden på varje planhalva, på andra rutan från vänsterkanten.
- 4** Oklara markeringar: Före kick-off bestämmer försvararen om driven skall starta vid den vanliga mittlinjen eller om den skall flyttas en rad framåt eller bakåt. Begränsningen på två spelare som får starta spelet i sidokorridorerna är upphävd.
- 5** Mediahoror: Efter matchen slås 1d6. Resultatet x 10kgp läggs till varje lags prissumma.
- 6** Klen kurra: När coacherna slår för KO-recovery kan de dessutom slå 1d6 för varje utvisad spelare. På 5 och 6 placeras spelaren i Reserves-boxen.

Lyx

- 1** Prylförsäljning: Varje coach får 1d3 extra winnings.
- 2** Show: Inför matchen slås 2d6. Resultatet x 10kgp läggs till petty cash för bägge lagen.
- 3** Studio: Star Players kostar 50kgp mindre än vanligt (dock minst 10kgp). Lägg till 3 till bägge lagens FF-slag efter matchen.
- 4** Distriktsläkare: Varje lag får en extra Apothecary de kan använda denna match. Får laget inte använda Apothecary får de istället en extra Re-Roll.
- 5** Burspel: Om en spelare skulle crowdsurfas blir hen istället Knocked Down i sin ruta. En boll som skall kastas in färdas endast 1d3 rutor.
- 6** Lyxläktare: Inför varje drive utom den första slår varje spelare 1d3 och lägger till sin FAME. Om resultatet är högre än antalet Re-Rolls laget har kvar får de ytterligare en.

Hemmafans

- 1** Ölfest: Slå 1d6 före Kick-Off-slaget. Blir det 1 i första halvlek, eller 1-2 i andra halvlekar, ersätts Kick-Off-slaget med 1d6 där 1 innebär Get the Ref, 2-3 Riot, 4-5 Throw a Rock och 6 Pitch Invasion.
- 2** Alla skall med: Båda Coachernas FAME får +1, upp till 2. Om en spelare blir crowdsurfad läggs 1 till på Injury-slaget.
- 3** Regeladvokater: Om en spelare foular, och inte utvisas, slås 1d6, På 1-3 utvisas spelaren.
- 4** Pacifister: På alla Kick-Off-resultat som leder till att en spelare skadas på något sätt slås 1d6. På 4-6 ignoreras det tidigare resultatet, och spelaren står kvar på sin plats. Om en spelare crowdsurfas slås först 1d6. Om det blir 4-6 placeras hen direkt i Reserves-boxen. Annars slås för Injury som vanligt.
- 5** Halvintresserade: I början på varje drive slås 1d6. Blir resultatet 1-2 sänks båda spelarnas FAME med 1. Hur låg FAME än blir kan prissumman aldrig bli lägre än 0kgp. Om bollen lämnar planen slås 1d6 och antalet gånger FAMEn sänkts dras från resultatet. Blir det lägre än 4 kastas bollen in i slutet av följande turn, från samma ruta som om den kastats direkt.
- 6** Lugnt och städat: Under matchen räknas båda lagens FAME som 0. (Detta gäller dock inte för Winnings.) Cheerleaders har ingen effekt. Om en spelare blir crowdsurfad placeras hen istället på en ruta som är vid planens kant, och så nära originalrutan som möjligt. Blev den surfade spelaren Knocked Down ligger hen nu, och Armour- samt eventuellt Injury-slag görs som vanligt. Om spelaren inte blev Knocked Down står hen fortfarande.

Flytta in

Efter en match på en stadion som har någon av ovanstående 24 egenheter kan ett lag försöka göra planen ifråga till sin hemmaarena. Detta går endast om stadion ifråga inte redan är ett annat lags hemmaarena.

Lagets coach slår 1d6, och tillämpar följande modifieringar:

Laget vann matchen	+1
Laget förlorade matchen	-1
(Laget har en Stor Sponsor	+2 StockBowl använder f n inte sponsorer)
Laget har FF 8+	+2
Laget har FF 13+	+4

Resultat:

-5	Avslag
6-8	Laget kan stanna, men det kostar matchens Winnings
9+	Laget stannar, utan att det kostar något

Laget kan endast ha en hemmaarena. Om laget vill sluta ha den hemmaarenan kan de avsluta kontraktet för 50kqp.

Om båda lagen vill ha samma arena efter en match slår bägge coacherna på tabellen ovanför. Den som får högst resultat (efter modifieringar) får erbjudandet från stadion. Har de samma resultat får ingen av dem erbjudandet.

Efter matchen

Om ett lag förlorar en match (var den än spelas) kan det förlora sin hemmaarena. Efter matchen, slå 1d8. Om slaget är 8, eller högre än lagets FF, så tvingas laget bort från den stadion det tidigare flyttat in i. Om laget inte slagit 8, men ändå blivit utkastat, kan de betala 30kqp per poäng de missade med för att få stanna kvar.

Äga sin stadion

Om ett lag som har flyttat in i en stadion vill köpa den kan de göra det för 250kqp. Ett lag kan endast äga en stadion, och det kan inte flytta in någon annanstans så länge det gör det. Laget kan inte bli utkastat från sin egen stadion. Ett lag som vinner en match i sin egen stadion får höjda Winnings med $(FAME + 1d3) \times 10kqp$. Om laget förlorar sänks deras Winnings med $(1d3 - FAME) \times 10kqp$. Denna förändring kan inte öka Winnings, eller sänka dem till under 0kqp.

Ett lag kan ha en fond för att köpa sin stadion. Detta uppnås genom att coachen betalar in 70kqp (meddela detta till info@stockbowl.se) för att starta fonden. Den innehåller då 50kqp (20kqp går till administrativa kostnader). Sedan kan coachen när som helst göra inbetalningar till fonden. Pengarna i fonden kan endast användas till att köpa en stadion, de kan aldrig tas ut av coachen för något annat syfte. Men de räknas inte in för Expensive Mistakes. När laget sedan köper sin stadion används hela fonden, och laget måste lägga till det som eventuellt saknas för att få ihop 250kqp.

Om ett lag vill sälja sin stadion anses de automatiskt fortfarande ha flyttat in där. Dessutom behöver de inte slå för att bli utkastade, även om de förlorade sin senaste match. För att avgöra hur mycket laget får för sin stadion, slå 1d6. 1: laget får $2d6 \times 10kqp$, 2-5: laget får $2d6 \times 10kqp + 100kqp$, 6: laget får 250kqp. Om ett lag säljer sin stadion i samband med redraft måste det slå en gång för expensive mistakes innan redraften genomförs.