



THE NAF WORLD CUP 2515 ★ LUCCA ★



★ CONTENTS ★

Page 1 -	Inhaltsverzeichnis und einleitung von Jervis.
Page 2 -	Für mannschaftskapitäne.
Pages 3 to 4 -	Regeln.
Page 5 -	Ausflug nach Lucca.
Page 6 -	Leitfaden für lucca
Page 7 -	Reisen nach ort
Page 8 -	Busfahrplan
Page 9 -	Passtabelle
Page 10 -	Tabellen
Page 11 -	Übersetzungen

★ INTRODUCTION ★

Is it really four years since the last Blood Bowl World Cup?!? Well, hard as it is to believe, it really has been four years since Blood Bowl coaches from all over the world gathered to celebrate their hobby and decide which of the participants are the best Blood Bowl coaches in the whole wide world!

However, while I know that the competition for the title will be as fierce as ever, I also know that the main reason for attending the World Cup is to meet old friends, make new ones, and talk late into the night about amazing plays or of terrible luck with the blocking dice. This is the truly wonderful thing about the World Cup – it lets us know that wherever we come from, we are more alike than different, and that we all talk the language of Blood Bowl.

Considering this, it would be remiss of me not to finish this introduction by saying a massive thank-you to the organisers of the 2015 World Cup. They have put in a huge amount of work already, and I know that they will be working their socks off over the World Cup weekend to make sure that it is the best World Cup yet. Make sure you show your appreciation of their efforts whenever you get the chance.

And with that I will wish you good luck in your games. May all of your dice rolls be sixes, and may you never fail to go for it!

Jervis



★ FÜR MANNSCHAFTSKAPITÄNE ★

Mannschaftskapitäne sind für die vollständige Anwesenheit Ihrer Mannschaft verantwortlich. Einzelne Trainer müssen der Orga nicht mitteilen ob sie anwesend sind oder nicht.

Mannschaftskapitäne müssen uns am Freitagmorgen über die Anwesenheit Ihrer Mannschaft informieren, nachdem Sie sich versichert haben, ob die komplette Mannschaft anwesend ist (oder nicht).

Kapitäne! Seit bitte am Freitag um 8:00 am Veranstaltungsort, um Eure Mannschaft zu registrieren. Versichert Euch, das Ihr die Namen Eurer Mannschaftsmitglieder bei Euch habt. So können wir pünktlich beginnen!

Am Samstag und Sonntag müssen uns die Kapitäne nur informieren, falls Trainer fehlen.

Mannschaftskapitäne sind verantwortlich für das Abholen der Spielergebnisformulare. Nach Abholen des Formulars teilen sie Ihrer Mannschaft mit, an welchen Tischen sie spielen werden.

Mannschaftskapitäne sind verantwortlich für die Rückgabe der Spielergebnisformulare und der Bemalwertungsformulare.

Spielergebnisformular: Die Mannschaftskapitäne beider Mannschaften müssen den Ergebnisbogen unterschreiben. Ein Mannschaftskapitän muss ihn bei der Orga abgeben. Sobald ein von beiden Mannschaftskapitänen unterschriebenes Spielergebnisformular bei uns abgegeben wurde gehen wir davon aus, das die Ergebnisse final sind.

Bemalwertungsformulare: Wir bitten Trainer, die schnell Ihr Spiel beendet haben, die Zeit zu nutzen, um die bemalten Teams der gegnerischen Mannschaft zu begutachten. Der Mannschaftskapitän und ein anderes Mannschaftsmitglied müssen das Bemalwertungsformular unterschreiben.

Wir erwarten von allen Trainern sich so zu benehmen, wie wir es während Blood Bowl-Turnieren gewöhnt sind. Wenn wir Beschwerden über Trainer erhalten oder wenn die Orga Probleme mit einem Trainer hat, werden wir mit den Mannschaftskapitänen darüber sprechen.

Wir würden es begrüßen, wenn die Mannschaftskapitäne entweder dieses Dokument für Ihre Mannschaftsmitglieder ausdrucken könnten oder sie auffordern, sich selbst einen Ausdruck/eine Kopie zu erstellen. Wir erwarten, das alle Trainer einen Ausdruck/eine Kopie dieses Dokuments haben werden, da am Turnier keine verfügbar sein werden!!!! Vielen Dank.

★ ZEITPLAN ★

FREITAG-SAMSTAG

Spiel 1:	10:00-12:15
Mittagessen:	12:15 - 13:30
Spiel 2:	13:30 - 15:45
Spiel 3:	16:45 - 19:00

SONNTAG

Spiel 1:	9:30-11:45
Mittagessen:	11:45 - 12:45
Spiel 2:	12:45 - 15:00
Spiel 3:	15:45 - 18:00
Siegerehrung:	18:30-19:00

★ VENUE ★

“Lucca Fiere e Congressi”

Lucca Fiere e Congressi S.p.A
Via della Chiesa XXXII, trav. I, 237
55100 Lucca (Italy)

Tel: +39 0583 582676

Fax: +39 0583 318204

E-mail: segreteria@luccaffiere.it

Web: www.luccaffiere.it

Das Messe- und Kongresszentrum in Lucca liegt in einer verkehrsgünstigen Lage zum Stadtzentrum und zu den Autobahnabfahrten Lucca Ost und Lucca West. Kaum mehr als eine halbe Meile entfernt vom historischen Stadtzentrum, ist der Veranstaltungsort leicht mit Auto und öffentlichen Verkehrsmitteln erreichbar, der größte Teil der Strecke ist außerdem mit Fahrradwegen versehen.

Der Ort mit Blick über einer der wichtigsten Autobahnverbindungen Italiens, der A11 Florenz-Versilia, macht das Viertel leicht erkenn- und erreichbar. Besucher können an Veranstaltungen teilnehmen und gleichzeitig die historische und künstlerische Schönheit

von Lucca und seiner Umgebung genießen.



★ REGELN ★

Beim NAF World Cup werden die aktuellsten Regeln verwendet; CRP, mit folgenden Ausnahmen und/oder Ergänzungen:

Weder die „Illegal Procedure“ Regel noch die 4-Minutenregel werden verwendet. Bitte beachte, dass Euch möglicherweise ein bestimmtes Zeitlimit gegeben wird, um Euer Spiel zu beenden, wenn Euer Spiel zu langsam ist. Mehr dazu unter „Match Sequence“.

Trainer haben **1.100.000 GP** um Ihre Mannschaftsliste („Team Roster“) zu erstellen. Team Roster müssen mindestens 11 Spieler nach den normalen Regeln enthalten.

„Inducements“ sind nicht erlaubt mit Ausnahme von Rang („Tier“) 3 Teams. Diese können Bestechungen („Bribes“), einen Halbling Koch („Halfling Master Chef“) und Starspieler kaufen. Alle Preise sind dieselben wie im Abschnitt zu Inducements im CRP.

Starspieler werden zum Minimum von 11 Spielern pro Team gezählt. Wenn gegnerische Teams denselben Starspieler haben, können beide verwendet werden.

Starspielerpunkte werden nicht gezählt.

Alle Verletzungen und/oder Todesfälle werden zwischen den Runden geheilt. Reduzierungen von Charakteristika (Stärke, Geschicklichkeit, usw.) werden nicht in das nächste Spiel übertragen.

Spielerverbesserungen zählen nicht zum Teamwert, d.h. der Teamwert ist beim Start festgelegt auf 1.100.000 GP für alle Team Roster und hat daher keine weiteren Auswirkungen.

„Chaos Pact“, „Slann“ und „Underworld“ Teams sind erlaubt. Alternative Teams wie Khorne sind es nicht.

Jedes Team besteht aus 6 Trainern. Jeder Trainer MUSS ein Blood Bowl Team von einer anderen Rasse als jeder andere Trainer seines Teams aufstellen. Dies führt dazu, dass in jedem Team 6 verschiedene Rassen vertreten sind. Ergo: Kein Team kann beispielsweise zwei Untoten („Undead“) Teams haben.

★ AUSWAHL DER FÄHIGKEITEN ★

Le nombre de compétences additionnelles depend des rosters.

TIER 1

Amazon, Chaos Dwarf, Dark Elf, Dwarf, Lizardman, Norse, Orc, Skaven, Undead, Wood Elf

TIER 2

Chaos, Chaos Pact, Elf, High Elf, Human, Khemri, Necromantic, Nurgle, Slann

TIER 3

Halfling, Goblin, Ogre, Underworld, Vampire

Les compétences additionnelles sont ainsi réparties:

TIER	TAG 1	TAG 2	TAG 3
1	3 reguläre Skills	1 regulärer Skill + 1 Double Skill	2 reguläre Skills ODER 1 Double Skill ODER 1 regulärer Skill an einen Spieler, der bereits einen regulären Skill erhalten hat (aber keinen Double Skill)
2	4 reguläre Skills + 1 Pasch („Double“) Skill	1 regulärer Skill + 1 Double Skill	2 reguläre Skills ODER 1 Double Skill ODER 1 regulärer Skill an einen Spieler, der bereits einen regulären oder Double Skill erhalten hat
3	4 reguläre Skills + 1 Double Skill	1 regulärer Skill + 1 Double Skill	2 reguläre Skills ODER 1 Double Skill ODER 1 regulärer Skill an einen Spieler, der bereits einen regulären oder Double Skill erhalten hat

Bitte beachte, dass Tier 3 Teams Zugang zu Bribes, dem Halfling Master Chef und Starspielern haben wie oben beschrieben.

Spieler dürfen nicht mehr als einen zusätzlichen Skill erhalten mit Ausnahme der letzten Option an Tag 3.

Alle Skills müssen auf dem Team Roster vermerkt sein, das der Mannschaftskapitän bei der Registrierung des Teams an Tag 1 an die Orga übergibt.

★ ABLAUF EINES SPIELS ★

Der Ablauf eines Spiels ist wie folgt:

1) VOR DEM SPIEL UND VORSTELLUNG.

Entscheidet was ein Würfel auf der Kippe („cocked die“) ist. (Es wird empfohlen, dass jeder Würfel, der nicht flach auf dem Tisch oder Spielbrett liegt, als „auf der Kippe“ angesehen wird, um jede Uneinigkeit auszuschließen, letztendlich ist es aber Sache der Trainer sich zu einigen).

Zeige Deinem Gegner Dein Roster und Team.

Zeige welche Spieler welche Positionen repräsentieren und welche Spieler welche Skills erhalten haben.

Sieh das Team Roster Deines Gegners an und versichere Dich, dass es legal ist.

Rufe einen NAF Schiedsrichter oder NAF Turnier-Funktionär („Tournament Official“) falls es eine Unstimmigkeit gibt, bevor das Spiel beginnt.

Bestimme die Anzahl der Fans und Fame und notiere das Ergebnis.

2) DAS SPIEL.

Würfelt das Wetter aus.
Würfelt für den Anstoß („Kick Off“). (Gewinner entscheidet („kick“ oder „receive“).
Receiving Team's Spielzug.
Kicking Team's Spielzug...
Usw...

3) NACH DEM SPIEL.

Füll den Ergebnisbogen aus und unterschreibe ihn. Bitte versichere Dich, dass beide Ergebnisbögen, Deiner und der Deines Gegners, übereinstimmen. Übergebe die Ergebnisbögen an der entsprechenden Stelle.

4) SPIELZEIT.

Du hast 2 Stunden und 15 Minuten um Dein Spiel zu beenden. Wenn eine Stunde vorbei ist, wird eine allgemeine Mitteilung gemacht, dass Du kurz vor Beginn der zweiten Hälfte sein solltest.

Wenn eine Stunde übrig ist und die zweite Hälfte Deines Spiels noch nicht begonnen hat, muss ein Timer verwendet werden. Es gibt viele Timer Apps für Mobiltelefone und jedes Team muß mindestens eins für die Benutzung durch Teammitglieder bereithalten. Sobald die Zeitmessung begonnen hat, hat jeder Trainer 30 Minuten in denen er alle verbliebenen Züge im Spiel beenden muss.

Wenn Deine Zeit vor der Zeit Deines Gegners abläuft, darfst Du nur noch auf dem Rücken liegende („prone“) Spieler aufstellen und betäubte („stunned“) Spieler umdrehen. Du darfst KEINE andere Aktionen als diese ausführen.

Wenn sich einer oder beide Trainer zu einem Spiel verspäten, werden die Schiedsrichter die Tischnummer und die betroffenen Trainer notieren. Sollte die zweite Hälfte noch nicht begonnen haben, wenn nur noch eine Stunde übrig ist, dann erhält der verspätete Trainer 20 Minuten anstatt 30. Sein Gegner erhält 40 Minuten anstatt 30. Wenn beide Trainer verspätet waren, erhalten beide 30 Minuten. Wenn ein Trainer nach 30 Minuten nicht an seinem Tisch ist, dann gewinnt der andere Trainer automatisch! Wenn 2 Stunden und 15 Minuten vergangen sind oder die Zeit von beiden Spielern abgelaufen ist, endet das Spiel sofort.

5) PUNKTE UND WERTUNGEN.

Die Ergebnisse gehen in zwei Wertungen ein: Mannschaft („Team“) und Einzel („Individual“).

Mannschaftswertung: Jedes Spiel von einem Mannschaftsmitglied geht in die Mannschaftswertung ein. Die Mannschaftswertung besteht aus den Ergebnissen von allen Mannschaftsmitgliedern.

Sieg: 1 Punkt
Unentschieden: 1/2 Punkt
Niederlage: 0 Punkte
Tiebreaker: Netto TD + Netto Cas

Einzelwertung: Wir werden auch eine Einzelwertung führen. Jedes Spiel zählt für diese Wertung.

Sieg: 3 Punkte
Unentschieden: 1 Punkt
Niederlage: 0 Punkte
Tiebreaker: Netto TD + Netto Cas



★ AUSFLUG NACH LUCCA ★

MIT AUTO

WESTEN

Von Viareggio: Viareggio-Lucca "Bretella" Autobahnverbindung, Ausfahrt Lucca est (5 Minuten vom Veranstaltungsort des NAF World Cup 2015, folge der Beschilderung zum "Lucca Fiere e Congressi")

SÜDEN

Von Pisa: Nationalstraße 12 (Abetone und Brennero) oder folge der Beschilderung und nehme die "A11 Firenze-Pisa Nord" – Richtung Firenze

Vom Fiumicino Roma Airport: Nimm die Autobahn A1 in Richtung Milano, dann wechsele auf die A11-E76 in Richtung Pisa Nord sobald Du Florenz erreichst und nimm die Ausfahrt „Lucca Est“.

NORDEN

Vom Malpensa Milano Airport: Es werden zwei Strecken vorgeschlagen

1) Nimm die Autobahn A1 Richtung Napoli, dann fahre in Richtung Florenz sobald Du Bologna erreichst – Fahre die A11 E76 von Florenz nach Pisa Nord und nimm die Ausfahrt „Lucca Est“

2) Nimm die Autobahn A1 Richtung Napoli, dann fahre auf die A15 Parma-La Spezia sobald Du Parma erreichst, dann nimm die A12 nach Livorno. Wechsele und folge der A11 E76 in Richtung Florenz und nimm die Ausfahrt „Lucca Est“

Von Massa Carrara: Landstraße n° 445 Carpinelli Pass, Piazza al Serchio, Castelnuovo Garfagnana, Borgo a Mozzano

Von Modena: Landstraße n° 324 Radici - Radici Pass, Castelnuovo Garfagnana, Borgo a Mozzano

MIT FLUGZEUG

"Galileo Galilei" Airport – Pisa

www.pisa-airport.com

Fluginformation +39 050 849 300 – Flugtickets +39 050 849404
– Gepäckservice +39 050 849400 – Luftfracht +39 050 849350
Gebührenfreier Telefonanruf (nur Beanstandungen) +39 800 018 849 – Florence air terminal +39 055 216073
info@pisa-airport.it

"Amerigo Vespucci" Airport - Firenze Peretola

www.aeroporto.firenze.it

Vermittlung +39 055.3061300
Verlorenes Gepäck +39 055.3061302 fax +39 055.3061664
Sekretariat +39 055.30615 fax +39 055.3061355

"Malpensa" Airport – Milano

www.milanomalpensa-airport.com/en

Allgemeines Call Center - Terminal 1 +39 02.74852200 /
Terminal 2 +39 02.74852200
Hilfe Center +39 02.232323

"Fiumicino" Airport – Roma

www.adr.it/web/aeroporti-di-roma-en-/pax-fco-fiumicino

Airport Call Center (ADR) +39 06.65951 (24h)
Fluginformation +39 06.65951 (24h)
Alitalia Info Center +39 06 6563.1 (7:00-23:00)

MIT BUS

www.vaibus.it
Terminus - Ticketbüro Lucca – Piazzale Verdi
Lucca – Piazzale Verdi (von und nach Lucca, Piana di Lucca, Valle del Serchio, Pisa, Florenz)

Viareggio, Piazza d'Azeglio – +39 0584 30996 (für Viareggio und Versilia)

Barga, via Canipaglia, 2 – +39 0583 724303

Castelnuovo di Garfagnana, Pzza Repubblica – +39 0583 62039
Fax +39 0583 666674

TICKETBÜROS

Lucca – Piazzale Verdi (von und nach Lucca, Piana di Lucca, Valle del Serchio)
+39 0583 587897 Fax +39 0583 541240
Öffnungszeiten: Montag-Samstag 06.00 – 20.00; Sonntag 8:00 – 20:00

Lucca – Via Cavour

+39 0583 466963
Öffnungszeiten: Montag-Samstag 06.00 – 20.00; Sonntag 8:00 – 20:00

Lucca – Piazzale Verdi (von und nach Pisa, Pistoia, Montecatini, Prato, Florenz)
+39 0583 584877 Fax +39 0583 53892
Öffnungszeiten: Montag-Samstag 06.00 – 20.00; Sonntag 8:00 – 20:00

MIT ZUG

FS Trenitalia

www.trenitalia.it

Bahnlinie Florenz-Viareggio (Ost-West)

Größere Bahnhöfe: Altopascio – Montecarlo – Capannori – Lucca – Viareggio

Bahnlinie Pisa-Aulla (Nord-Süd)

Größere Bahnhöfe: Lucca – Borgo a Mozzano – Barga – Castelnuovo Garfagnana – Piazza al Serchio – Pieve San Lorenzo

Bahnhof "Lucca"

Piazza Ricasoli
Ticketbüro: +39 0583 467013
ÖFFNUNGSZEITEN: 5.30 – 20.30

Buchungen und Informationsschalter:

ÖFFNUNGSZEITEN: 7.00 – 20.30

Information zu Ankunfts-/Abfahrtszeiten: FS informa – +39 147 888 088

Unterstützung für Behinderte: +39 0583 490104

NAF World Cup III^o Edition
Blood Bowl Worldwide Championship 2015
 From 6th to 8th November - Lucca ITALY



★ LEITFADEN FÜR LUCCA ★

Ruhig gelegen, aber mit Zugang zu größeren nationalen Straßen, genießt Lucca gute Verkehrsverbindungen und ist mit öffentlichen Verkehrsmitteln, mit Straßen und mit Bahnlinien, die von der Küste von Versilia über die Ebene von Lucca in das Tal von Serchio führen, leicht erreichbar.

Die Küstenstraße kann leicht über die Autobahn erreicht werden. Lucca kann über die beiden internationalen Flughäfen in den nahen Städten Florenz und Pisa gut erreicht werden.

★ REISEN NACH ORT ★

Wenn Du in Lucca angekommen bist, kannst Du die folgenden öffentlichen Verkehrsmittel benutzen, insbesondere wenn Du mit dem Zug angereist bist:

FREE SHUTTLE

PIAZZA SANTA MARIA > WORLD CUP

PIAZZA SANTA MARIA	WORLD CUP
7:40	8:00
7:50	8:10
8:00	8:20
8:20	8:40
8:30	8:50
8:40	9:00
9:00	9:20

PIAZZALE VERDI > WORLD CUP

PIAZZALE VERDI	WORLD CUP
7:45	8:00
8:00	8:15
8:15	8:30
8:30	8:45
8:45	9:00
9:00	9:15

WORLD CUP > PIAZZA SANTA MARIA

WORLD CUP	PIAZZA SANTA MARIA
19:15	19:35
19:20	19:40
19:25	19:45
19:55	20:15
20:00	20:20
20:05	20:25

WORLD CUP > PIAZZALE VERDI

WORLD CUP	PIAZZALE VERDI
19:15	19:30
19:20	19:40
19:25	20:00
19:55	20:10
20:00	20:30
20:05	20:40

★ REISEN NACH ORT ★

RADIO TAXI

Die Stadt Lucca bietet einen Taxi Service an, der Dir erlaubt das historische Zentrum und die Umgebung schnell und effizient zu erreichen. Taxis können an den zentralen Punkten der Stadt, wie dem Bahnhof oder dem Krankenhaus, und an Plätzen wie der Piazza Santa Maria oder Piazzale Verdi, gefunden werden.

LUCCA TAXI ASSOCIATION:

24 Stunden Taxi Service wird angeboten in der Stadt und zu den Hauptflughäfen, Häfen, Bahnhöfe und zu jedem anderen Ziel; Wartezeiten auf die Taxis sind minimal. Es stehen u.a. Limousinen, Kombis und geräumige MZF zur Verfügung, alle mit Klimaanlage.

Grundgebühr: € 3,00

Mindestfahrpreis: € 6,00

Stadtverkehr – Gebühr abhängig von Zeit und Ort pro km € 1,10

Vorortverkehr – Gebühr abhängig von zurückgelegter Strecke (hin) pro km: € 1,60

Stop hour: € 22,00

Nachtdienst (von 22:00 bis 06:00): € 2,50

Feiertage: € 2,50

Jede Tasche € 0,50

Adresse der Lucca Taxi Association: Via Romana, 615

Tel .: +39 0583-333434

HIER IST DIE LISTE DER TAXISTÄNDE

Piazza Santa Maria - tel. +39 0583-494190

Piazzale Verdi - tel. +39 0583-581305

Via Vittorio Emanuele / Piazza del Giglio

tel. +39 0583-316041

Piazzale Ricasoli (Central Train Station FF.SS) -

tel. +39 0583-494989

Radio Taxi

Tel. +3902/5353

www.etaxy.it

info@etaxy.it

AUTOBUS

CTT North ist die Gesellschaft, die die lokalen öffentlichen Busdienste in der Provinz Lucca seit 22. Oktober 2012 über das Tochterunternehmen VaiBus Scarl, verwalet.

VAIBUS Büros sind an der Piazzale Verdi und der Viale Cavour zu finden

Tel. +39 0583-587897 - Fax +39 0583-541240

Information: info@vaibus.it

Website: www.vaibus.com

Routenplaner: <http://www.lucca.cttnord.it/GoogleTransit>

FAHRSCHHEINE

Hier kannst Du Fahrscheine und Abonnements kaufen:
Right column:

LUCCA

Piazzale Verdi

Tel +39 0583-587897

6:00 bis 20:00 (Wochentags) 8:00 bis 20:00 (Wochenende und Feiertage)

VIAREGGIO

Piazza D'Azeglio

Tel +39 0584-30996

Wochentags Winter (Mo - Fr) 6:40 bis 20:00 Wochenende und Feiertage 8:00 bis 19:20

Wochentags Sommer (Mo - Fr) 7:00 bis 20:20 Wochenende und Feiertage 8:00 bis 19:20

Winteröffnungszeiten gelten vom 1. September bis 30. Juni

Sommeröffnungszeiten gelten vom 1. Juli bis 31. August

FLORENZ

Largo Fratelli Alinari 9

Tel +39 055-214637

6:40 bis 19:55 (Wochentags), 7:00 bis 19:55 (Feiertage)

August 7:00 bis 19:25

Fahrscheine werden für VaiBus werden außerdem in 561 Verkaufsstellen in der gesamten Gegend angeboten; die komplette Liste kann vom Menü auf der rechten Seite von dieser Website heruntergeladen werden:

http://www.lucca.cttnord.it/Biglietteria_E_Rivendite/P/91

VERKAUFSTELLEN NACH KATEGORIE:

4 Reisebüros

Hotels und andere Unterkünfte 8

Lebensmittelhändler und Supermärkte 15

Restaurants 15

Bars, Tabak, Zeitschriften 445

Andere (Kiosk, Fotografen, Wäschereien, usw.) 74

VaiBus Fahrscheine können außerdem an folgenden Automaten gekauft werden:

LUCCA Parking Cut

LUCCA Piazzale Verdi (innerhalb des Büros)

FAHRSCHHEINE IM BUS:

Können direkt beim Fahrer gekauft werden.

Es ist notwendig den Bus mit abgezähltem Geld über die vordere Tür zu besteigen. Der Fahrpreis ist aufgrund regionaler Vereinbarungen erhöht.

INFORMATION

Lucca, - San Luca Hospital Eingang

Viareggio, Piazza Dante Alighieri - (Bahnhof)

Die Buslinie zum Veranstaltungsort des NAF WORLD CUP 2015 ist n° E18 – ExtraUrban Line Services vom VAIBUS Piazzale Verdi Büro



Linea Extr - Capannori-Tempagnano-C.Prete-Tagliate-Verdi-Verciano-Vorno																				orario feriale Q18			
Linea	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428			
Codice Corsa	65	83	67	89	69	62	90	70	117	72	94	73	118	74	120	122	77	59	124	123	78	126	
Validità (vedi pag.II)	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	
Note Corsa					[#]			[S]	[S]	[S]							[#]	[S]	[S]				[S]
CAPANNORI COMUNE		7.26		8.05		9.16	10.21		11.44		12.46		13.41		14.36	15.31					17.26	18.21	
MADONNINA		7.30		8.09		9.20	10.25		11.48		12.50		13.45		14.40	15.35					17.30	18.25	
TEMPAGNANO		7.36		8.15		9.26	10.31		11.54		12.56		13.51		14.46	15.41					17.36	18.31	
V.LE CASTRACANI		7.44		8.23		9.34	10.39		12.02		13.04		13.59		14.54	15.49					17.44	18.39	
V.LE MARCONI ITC		7.46		8.25		9.36	10.41		12.04		13.06		14.01		14.56	15.51					17.46	18.41	
C. DEL PRETE		7.50		8.29		9.40	10.45		12.08		13.10		14.05		15.00	15.55					17.50	18.45	
VIALE PAPI		7.53		8.33		9.44	10.49		12.12		13.14		14.09		15.04	15.59					17.54	18.49	
P.LE VERDI	6.50	7.55	7.55	8.34	9.00	9.45	10.50	10.50	12.13	12.20	13.15	13.15	14.10	14.10	15.05	16.00	16.12	16.20	17.55	18.50	18.50	19.45	
VIA GUIDICCIONI	6.54	7.59	7.59	8.38	9.04	9.89	10.94	10.94	12.17	12.24	13.19	13.19	14.14	14.14	15.09	16.04	16.17	16.24	18.54	19.49	19.49	20.44	
SORBANO DEL GIUDICE	6.58	8.03	8.03	8.82	9.08	9.93	10.98	10.98	12.21	12.28	13.23	13.23	14.18	14.18	15.13	16.08	16.22	16.29	18.58	19.53	19.53	20.48	
VIA PONTESTRADA SCUOLE	7.01	8.06	8.06	8.85	9.11	9.96	11.01	11.01	12.24	12.31	13.26	13.26	14.21	14.21	15.16	16.11	16.26	16.33	19.03	19.98	19.98	20.93	
GUAMO	7.02	8.07	8.07	8.86	9.12	9.97	11.02	11.02	12.25	12.32	13.27	13.27	14.22	14.22	15.17	16.12	16.27	16.34	19.04	19.99	19.99	20.94	
LE PIASTRE	7.03	8.08	8.08	8.87	9.13	9.98	11.03	11.03	12.26	12.33	13.28	13.28	14.23	14.23	15.18	16.13	16.32	16.35	19.05	20.00	20.00	20.95	
BADIA CANTIGNANO	7.09	8.14	8.14	8.93	9.19	10.04	11.09	11.09	12.32	12.39	13.34	13.34	14.29	14.29	15.24	16.19	16.35	16.35	19.11	20.06	20.06	21.01	
VORNO	7.13	8.18	8.18	8.97	9.23	10.08	11.13	11.13	12.37	12.44	13.39	13.39	14.34	14.34	15.29	16.24	16.37	16.37	19.15	20.10	20.10	21.05	
Km Corsa	11,2	12,7	11,2	12,7	11,2	12,7	12,7	11,2	12,7	11,2	12,7	11,2	12,7	11,2	12,7	12,7	11,2	7,9	12,7	12,7	11,2	13,9	

BUS Time Table to reach the NAF World Cup 3rd° Edition from Lucca City Centre - Piazzale Verdi VAIBUS Offices

Linea Extr - Vorno-Verciano-Verdi-v.le C.Prete-Antraccoli-Capannori																				orario feriale Q18			
Linea	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428			
Codice Corsa	79	13	88	43	85	44	96	91	47	92	22	95	38	119	121	34	93	48	99	125	50	82	
Validità (vedi pag.II)	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	
Note Corsa						[#]	[#]	[S]	[S]			[S]						[#]	[S]	[S]			[S]
VORNO		7.13		8.24		9.29		11.29		12.45		13.41		14.45	16.42						19.15		
BADIA CANTIGNANO		7.17		8.28		9.33		11.33		12.49		13.45		14.49	16.44						19.19		
LE PIASTRE		7.21		8.32		9.37		11.37		12.53		13.49		14.53	16.47	16.47					19.23		
GUAMO		7.23		8.34		9.39		11.39		12.55		13.51		14.55	16.47	16.48					19.25		
VIA PONTESTRADA SCUOLE		7.26		8.37		9.42		11.42		12.58		13.54		14.58	16.51						19.28		
SORBANO DEL GIUDICE		7.29		8.40		9.45		11.45		13.01		13.57		15.01							19.31		
VIA SAVONAROLA															16.52	16.52							
VIA GUIDICCIONI		7.34		8.45		9.50		11.50		13.07		14.02		15.06	16.53	16.54					19.36		
P.LE VERDI	7.00	7.39	7.39	8.50	9.55	9.55	11.15	11.55	12.15	13.11	13.15	14.07	14.10	15.05	15.11	17.00	16.59	17.00	17.55	19.41	20.10		
C. DEL PRETE	7.04	7.43	7.43	8.54	9.59	9.59	11.19	11.99	12.19	13.19	13.19	14.14	15.09	15.14	16.04	16.04	17.04	17.59	19.44	20.13	20.13		
V.LE MARCONI ITC	7.07	7.46	7.46	8.57	10.02	10.02	11.22	12.02	12.22	13.22	13.22	14.17	15.12	15.17	16.07	16.07	17.07	18.02	19.87	20.16	20.16		
V.LE CASTRACANI	7.09	7.48	7.48	8.59	10.04	10.04	11.24	12.04	12.24	13.24	13.24	14.19	15.14	15.19	16.09	16.09	17.09	18.04	19.89	20.18	20.18		
TEMPAGNANO	7.15	7.54	7.54	9.05	10.10	10.10	11.30	12.10	12.30	13.30	13.30	14.25	15.20	15.25	16.15	16.15	17.15	18.10	19.95	20.24	20.24		
CAPANNORI FARMACIA	7.20	7.59	7.59	9.10	10.15	10.15	11.35	12.15	12.35	13.35	13.35	14.30	15.25	15.30	16.20	16.20	17.20	18.15	19.99	20.28	20.28		
CAPANNORI COMUNE	7.26	8.05	8.05	9.16	10.21	10.21	11.41	12.21	12.41	13.41	13.41	14.36	15.31	15.36	16.26	16.26	17.26	18.21	20.05	20.34	20.34		
Km Corsa	10,3	10,9	10,3	10,7	10,3	10,7	10,3	10,3	10,7	10,3	10,7	10,3	10,7	10,3	10,7	10,2	5,2	10,3	10,3	10,7	10,3		

BUS TIME TABLE TO GET BACK IN LUCCA CITY CENTRE FROM LUCCA FIERE E CONGRESSI - NAF WORLD CUP 3° EDITION VENUE Via della Chiesa XXXII, trav I n° 237 Sorbano del Giudice

Linea Extr - Vorno-Verciano-Verdi-v.le C.Prete-Antraccoli-Capannori		orario feriale Q18		
Linea	428			
Codice Corsa	127			
Validità (vedi pag.II)	123456			
Note Corsa	[S]			
VORNO	20.10			
BADIA CANTIGNANO	20.14			
LE PIASTRE	20.18			
GUAMO	20.20			
VIA PONTESTRADA SCUOLE	20.23			
SORBANO DEL GIUDICE	20.26			
VIA SAVONAROLA				
VIA GUIDICCIONI	20.30			
P.LE VERDI	20.35			

WARNING: Here's the last race to get back in lucca from the Venue



★ PASSING CHART ★

BLOOD BOWL

PASSING CHART

AGILITY TABLE

Player's AG	1	2	3	4	5	6
D6 Roll Required	6+	5+	4+	3+	2+	1+

An unmodified "1" is ALWAYS a failure and an unmodified "6" is ALWAYS a success

PASSING MODIFIERS

Throwing a Quick Pass	+1
Throwing a Short Pass	+0
Throwing a Long Pass	-1
Throwing a Long Bomb	-2
Per opposing tackle zone on the player throwing the ball	-1

SKILL MODIFIERS

Accurate	+1 to D6 when Passing
Dump-Off	Thrower may make a Quick Pass when being Blocked
Hail Mary Pass	Inaccurate to any square
Nerves of Steel	Ignores opposing tackle zones
Pass	Reroll failed passes
Safe Throw	If Intercepted, thrower makes an unmodified Agility roll. If passed Interception is cancelled
Strong Arm	The player may add 1 to the D6 when he passes Short, Long or Long Bomb range

PASSING CHART

Regular Throwing Ranges

13	B	B												
12	B	B	B	B	B									
11	B	B	B	B	B	B	B							
10	L	L	L	B	B	B	B	B	B					
9	L	L	L	L	L	B	B	B	B	B				
8	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B	B			
7	L	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B			
6	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B			
5	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B		
4	S	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B	
3	Q	Q	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B	
2	Q	Q	Q	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	
1	Q	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B
0	T	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

T Thrower's Square
Q Quick Pass
S Short Pass
L Long Pass - N/A for Big Guy Throwing
B Long Bomb - N/A for Big Guy Throwing

THROW TEAM-MATE/RIGHT STUFF

Throwing a Quick Pass	+0
Throwing a Short Pass	-1
Throwing a Long Pass	N/A
Throwing a Long Bomb	N/A
Per opposing tackle zone on the player throwing AND on the square thrown player is landing in	-1

NOTES

- Always Inaccurate. Thrown player scatters 3x's
- Fumbles NOT a turnover: Fumbled player lands in his original square, roll to see if he lands on his feet
- CAN'T be intercepted
- If thrown player lands on occupied square, knocks down player and knocked down player makes armor roll, scatter thrown player until he lands in unoccupied square. Cannot land on more than one player

WORLD CUP
★ 2515 ★

★ WEATHER & KICKOFF ★

BLOOD BOWL

QUICK REFERENCE

WEATHER TABLE

2	Sweltering Heat: <i>It's so hot and humid some players collapse from heat exhaustion.</i> Roll a D6 for each player on the pitch at the end of a drive. On a roll of 1 the player collapses and may not be set up for the next drive.
3	Sunny: <i>A glorious day!</i> But the blinding sunshine causes a -1 modifier on all passing rolls.
4-10	Nice: <i>Perfect Blood Bowl weather.</i>
11	Pouring Rain: <i>It's raining, making the ball slippery and difficult to hold.</i> A -1 modifier applies to all Catch, Intercept, or Pick-Up rolls.
12	Blizzard: <i>It's cold and snowing!</i> The ice on the pitch means that any player attempting to move an extra square (GF) will slip and be Knocked Down on a roll of a 1 or a 2, while the snow means that only Quick or Short passes can be attempted.

INJURY TABLE

2D6	Result
	Stunned: Leave the player on the pitch but turn him face-down. All face-down players are turned face-up at the end of their teams next turn, even if a turnover takes place. Note that a player may not turn face-up on the turn they are Stunned. Once face-up they may stand up on any subsequent turn using the normal rules
2-7	KO'd: Take the player off the pitch and place them in the KO'd section of the Dugout. At the next kick-off, before you set up any players roll for each of your players who have been KO'd.
8-9	On a roll of 1-3 they must remain in the KO'd box and may not be used. On a roll of 4-6 you must return the player to the Reserves box and can use them as normal from then on.
10-12	Casualty: Take the player from the pitch and place them in the Dead & Injured section of the Dugout. The player must miss the rest of the match. In a league roll on the Casualty Table to see exactly what has befallen the player.

KICK-OFF TABLE

2D6	Result	2D6	Result
2	Get the Ref: <i>The fans exact gruesome revenge on the referee for some of the dubious decisions he has made either during this match or in the past. His replacement is so intimidated that he can be more easily persuaded to look the other way.</i> Each team receives 1 additional Bribe to use during the game. A bribe allows you to attempt to ignore one call by the referee for a player who has committed a foul to be sent off or a player armed with a secret weapon. Roll a D6, on a 2-6 the bribe is effective (<i>preventing a Turnover if the player was ejected for fouling</i>) but on a roll of a 1 the bribe is wasted and the call still stands. Each Bribe may be used once per match.	7	Changing Weather: Make a new roll on the Weather table. Apply the new Weather roll. If the new Weather roll was a 'Nice' result then a gentle gust of wind makes the ball scatter one extra square in a random direction before landing.
3	Riot: <i>The trash talk between two opposing players explodes and rapidly degenerates involving the rest of the players.</i> If the receiving team's turn marker is on turn 7 for the half, both teams move their turn marker back one space as the referee resets the clock back to before the fight started. If the receiving team has not yet taken a turn this half the referee lets the clock run on during the fight and both teams' turn markers are moved forward one space. Otherwise roll a D6. On a 1-3, both teams' turn markers are moved forward one space. On a 4-6, both teams' turn markers are moved back one space.	8	Brilliant Coaching: Each coach rolls a D3 and adds their FAME and the number of Assistant Coaches on their team to the score. The team with the highest score is inspired by their fans cheering and gets an extra re-roll this half. If both teams have the same score, then both teams get a re-roll.
4	Perfect Defence: <i>The kicking team's coach my reorganize his players.</i> In other words he can set them up again into another legal defence. The receiving team must remain in the set-up chosen by their coach.	9	Quick Snap: <i>The offence start their drive a fraction before the defence is ready, catching the kicking team flat footed.</i> All of the players on the receiving team are allowed to move one square. This is a free move and may be made into an adjacent empty square, ignoring tackle zones. It may be used to enter the opposing half of the pitch.
5	High Kick: <i>The ball is kicked very high, allowing a player on the receiving team to move into the perfect position to catch it.</i> Any one player on the receiving team who is not in an opposing player's tackle zone may be moved into the square where the ball will land no matter what their MA may be, as long as the square is unoccupied.	10	Blitz: <i>The defence start their drive a fraction before the offence is ready, catching the receiving team flat footed.</i> The kicking team gets a free 'bonus' turn. However, players that are in enemy tackle zones at the beginning of the free turn may not perform an Action. The kicking team may use re-rolls during a Blitz. If any player suffers a turnover then the bonus turn ends immediately.
6	Cheering Fans: Each coach rolls a D3 and adds their teams FAME and the number of Cheerleaders on their team to the score. The team with the highest score is inspired by their fans cheering and gets an extra re-roll this half. If both teams have the same score, then both teams get a re-roll.	11	Throw a Rock <i>An enraged fan hurls a large rock at one of the players on the opposing team.</i> Each coach rolls a D6 and add their FAME to the roll. The fans of the team with the higher total are the ones who threw the rock. In case of a tie a rock is thrown at each team! Decide randomly which player in the opposing team was hit (<i>only players on the pitch a eligible</i>) and roll for the effects of the injury straight away. No armour roll is required.
		12	Pitch Invasion: Both coaches rolls a D6 for each opposing player on the pitch and adds their FAME to the roll. If the roll is a 6 or more after modification then the player is Stunned (<i>players with the Ball & Chain are KO'd</i>). A roll of 1 before adding FAME will always have no effect.

WEATHER, KICKOFF & SKILLS

★ TRANSLATIONS ★

So you think you know it all. No translation needed. But what if your opponent is from France or Spain and does not know the English words for some skills or the weather table. "Disturbios?" What do you mean?

To make it more simple for you, the next pages contain lists of translations for the Kickoff table, weather table and the skills. With the keyword known to both players you can look up what happens in your own language! Of course any disputes will be dealt with by the referees.

2D6	Kickoff Table	Tableau de coup d'envoi	Tabla de patada inicial
2	Get The Ref	A mort l'arbitre	A por el árbitro
3	Riot	Émeute	Disturbios
4	Perfect Defense	Défence parfaite	Defensa perfecta
5	High Kick	Chandelle	Patada alta
6	Cheering Fans	Supporters	Los hinchas animan
7	Changing Weather	Changement de météo	Tiempo variable
8	Brilliant Coaching	Entraînement	Táctica brillante
9	Quick Snap	Surprise	Anticipación
10	Blitz	Blitz	Penetración
11	Throw a Rock	Rocher	Pedrada
12	Pitch Invasion	Invasion du terra	Invasión del campo

General	Général	General
Block	Blocage	Placar
Dauntless	Intrépidité	Agallas
Dirty player	Joueur vicieux	Juegoscucio
Fend	Parade	Zafarse
Frenzy	Frénésie	Furia
Kick	Frappe précise	Patada
Kickoff Return	Anticipation	Anticiparse
Pass block	Blocage de passe	Bloquear pase
Pro	Pro	Profesional
Shadowing	Poursuite	Perseguir
Strip ball	Arracher le ballon	Robar balón
Sure hands	Dextérité	Manos seguras
Tackle	Tacle	Placaje defensivo
Wrestle	Lutte	Forcejeo

Agility	Agilité	Agilidad
Catch	Réception	Atrapar
Diving catch	Plongeon	Recepción heroica
Diving tackle	Tacle plongeur	Placaje heroico
Dodge	Esquive	Esquivar
Jump-up	Bond	En pie de un salto
Leap	Saut	Saltar
Sidestep	Glissade contrôlée	Echarse a un lado
Sneaky git	Sournois	Rastrero
Sprint	Sprint	Carrera
Sure feet	Equilibre	Pies firmes
Tackle	Tacle	Placaje defensivo
Wrestle	Lutte	Forcejeo

Passing	Passe	Pase
Accurate	Précision	Precisión
Dump-off	Passer rapide	Pase precipitado
Hail mary pass	La main de dieu	Pase a lo loco
Leader	Chef	Lider
Nerves of Steel	Nerfs d'acier	Nervios de acero
Pass	Passe	Pasar
Safe throw	Lancer récos	Pase seguro

Strength	Force	Fuerza
Break tackle	Esquive de force	Abriarse
Grab	Projection	Apartar
Guard	Garde	Defensa
Juggernaut	Juggernaut	Juggernaut
Mighty blow	Châtaigne	Golpe mortífero
Multiple block	Blocage multiple	Placaje múltiple
Piling on	Ecrasement	Aplastar
Stand firm	Stabilité	Mantenerse firme
Strong Arm	Costaud	Brazo fuerte
Thick skull	Crâne pais	Cabezadura

Mutation	Mutation	Mutación
Big hand	Main démesurée	Mano grande
Claw	Griffes	Garra
Disturbing presense	Présence perturbante	Presencia perturbadora
Extra arms	Bras supplémentaires	Brazos adicionales
Foul appearance	Répulsion	Aparienciasaquerosa
Horns	Cornes	Cuernos
Prehensile tail	Queue préhensile	Cola prensil
Tentacles	Tentacules	Tentáculos
Two heads	Deuxtêtes	Dos cabezas
Very long legs	Très longues jambes	Piernas muy largas

Extraordinary	Extraordinaire	Extraordinaria
Always hungry	Toujours affamé	Siempre hambriento
Animosity	Animosité	Animosidad
Ball & chain	Chaîne & boulet	Bola con cadena
Bloodlust	Soif de sang	Sed de sangre
Bombardier	Bombardier	Bombardero
Bonehead	Cerveau lent	Cabezahueca
Chainsaw	Tronçonneuse	Sierra mecánica
Decay	Décomposition	Degenerar
Fan favorite	Idole des foules	Favorito del público
Hypnotic gaze	Regard hypnotique	Mirada hipnótica
Loner	Solitaire	Solitario
No hands	Manchot	Sin manos
Nurgle's rot	Pourriture de Nurgle	Putrefacción de Nurgle
Really stupid	Gros débile	Realmente estúpido
Regeneration	Régénération	Regenerar
Right stuff	Poids plume	Agilidad felina
Secret weapon	Armes secrète	Armas secreta
Stab	Poignard	Puñal
Stakes	Pieux	Estacas
Stunty	Minus	Escurridizo
Take root	Prendre racine	Echar raíces
Throw teammate	Lance run coéquipier	Lanzar compañero de equipo
Titchy	Microbe	Canijo
Wild animal	Animal sauvage	Animal salvaje

