

Greenhorn Gazette för BloodBowl-Sverige

Smått och gott för dig som är på din första, andra, eller tredje BloodBowl-turnering. Eller nåt sånt.

Resurrection

Turneringsformatet skiljer sig (oftast) från ligaspel i det att man spelar med samma laguppställning i varje match, dvs inga spelare får SPP, alla skador och dödsfall nollställs mellan matcherna, och eventuella zombies eller roters som fått en andra chans på plan efter en liten olycka försvinner från Undead, Necro, och Nurgle-lag.

Swiss

Normen för turneringar är att det finns fler potentiella motståndare för alla deltagare än omgångar. För att gallra fram en vinnare så rättvist som möjligt används oftast Swiss-systemet. Det funkar i korthet så att man i första hand lottas mot spelare som har lika många poäng som man själv har, och att spelare på samma poäng rangordnas inbördes utifrån hur många poäng deras motståndare under turneringen fått - det senare utgör ett slags mått på hur "tuff" deras resa varit, "Strength of Schedule" eller "Opponent Score". Den som har flest poäng och har mött flest spelare som har många poäng vinner. Utöver det kan andra tiebreakers användas ifall flera spelare har samma "Strength of Schedule".

Tid

Turneringstempot kommer troligen vara högre än du är van vid från mer avslappnat spel. Det brukar gå bra efter bara en omgång, men var medveten om följande:

- Turneringsledningen kommer flåsa er i nacken om ni ligger efter schemat

- Om någon spelare vill använda schackklocka bör sådan användas, med lika mycket tid var från början. Turneringsledningen kommer ange hur lång omgången är.
- När en spelares tid är slut får den bara göra följande under sin tur:
 - * Ställa spelare upp
 - * Flytta fram sin turnmarker

Allmänt brukar det vara OK att gå över tiden vid omgångar som inte direkt följs av en annan omgång. Om en match är nästan slut är det oftast också så att turneringsledare tillåter att man spelar klart även om nästa omgång blir någon minut försenad.

Det är ganska uppenbart vad det enda riktiga brottet med tid är: att maska när man leder eller inte vill förlora.

En spelare som behöver tänka mycket har inte gjort fel, men när nästa omgång behöver komma igång kan tidsgränsen tillämpas ändå. Vid behov kommer turneringsledningen att begära att klocka används i matcher som ligger efter.

Figurer

Normen är att alla figurer ska vara målade och basade, men ett absolut minimum är att de kan skiljas åt visuellt, och att eventuella skills är tydligt markerade, förslagsvis med loom bands. En vanlig konvention är att måla baserna i olika färger för olika spelarpositioner, se schema här: [StockBowl Base Coloring Guidelines](#)

Tärningar

Kom överens med motståndaren före matchen om vad som räknas som ett giltigt slag. Använd gärna tärningstorn eller tärningskopp. Ett allmänt tips är att försöka slå bra. En vanlig regel är att man får låna motståndarens tärningar när de verkar funka bra. Vissa kommer överens om att använda ett par båda två hela matchen.

Obs! Om du har ovanliga tärningar med logga på ettan, meddela motståndaren före matchen. Många är enormt vana vid att det är sexan.

Markörer

Det följer med små mynt med GWs lag. Det är praktiskt att ha såna som sätt att spåra vad som händer under matchen. Minimum är att ha en för turn och en för rerolls. Bra att ha en till för extrarerolls, och kanske ytterligare för Apo, Coach osv. Dessa förväntas ni ha med er.

Mentalitet

Blood Bowl är skitsvårt, och det tar tid att bli bra. De som är bäst på att spela har många tusen timmar bakom sig, och det kan kännas lite trööstlöst ibland att bli runtsprungen av dem. Därför rekommenderar jag dig att tänka på följande sätt:

- De sög lika mycket som du gör nu en gång i tiden, och det de gjorde var att fortsätta spela och lära sig. Ha kul medan du blir bättre.
- Be erfarna spelare om feedback efter matchen - det bästa tillfället att lära sig är när man känner svedan från sina misstag
- Rannsaka dig själv. Försök alltid se och tänka vad du kunde gjort bättre istället för att skylla på Nuffle. Visst, du kanske slog hemiska tärningar, men kunde du ha räddat oavgjort om du gjort nåt smart innan du släppte fram ettorna och dödsfallarna? Den som letar fel i sitt eget spel växer snabbast.
- Undvik att tilta. Om matchen går skitdåligt, försök bärga nåt. Kanske kan du förlora med mindre. Kanske finns det en longshot som kan klara oavgjort. Den som håller huvudet kallt och gör sitt bästa även i hemsk motvind karvar ner marginalerna och tjänar många poäng i längden. Bonusen är att det bara är med ett sådant mindset man får se miraklen.
- Kom ihåg att ingen match är omöjlig att vinna. Även den bästa spelaren i världen kan förlora mot mig om Nuffle vill det. Gå in i varje match med självförtroende och framåtanda. Anpassa förväntningarna efter det som sker i matchen, inte efter den du möter.
- Försök odla stryktålighet. Förluster är (se ovan) bara en chans att lära sig. Dina spelare är ändå svin som ska ha skit, så det är bra att motståndaren sparkar dem när de ligger. Dina tärningar ÄR tillverkade av dina värsta fiender i Helvetets verkstad. Men det bekommer inte dig, för du är tuffare än så, du tänker redan på nästa match, och hur bra du ska spela i den. Nåt sånt är idealet vi alla strävar

efter. Den som kan slå snakeeyes när de ska rusha för Touch Down och bara le och säga rättvist är på god väg.

- Kom ihåg att turneringar är en social tillställning. Man måste inte bli kompis om man inte vill, men försök tänka på hur trevligt din motståndare har och tillämpa lite gyllene regel i klassisk Bamse-anda.

God Ton

Saker som inte är OK utöver vanligt folkvett:

- att diskutera pågående matchlägen så att spelarna hör
- att gnälla överdrivet mycket över tärningar - Nuffle ger och tar, försök heja på motståndarens pitch clear istället så kanske de hejar på er nästa gång
- att bli så berusad att motståndaren måste flytta gubbar åt en
- att conceda annat än för att man fysiskt måste åka ifrån spellokalen pga något oförutsett

Saker som nästan alltid är OK - men kolla med motståndaren!:

- att ta tillbaka drag man gjort så länge man inte slagit några tärningar - dvs man kan alltid spola tillbaka till senaste händelsen som krävde ett tärningsslag
- att ta på motståndarens figurer inom ramarna för spelet

Saker som ALLTID är OK:

- att foula hur mycket man vill
- att ställa och gå stenhårt för 2-1 eller 1-0
- att spela för cas, flest fouls, eller annan bedrift man gillar
- att bygga vilket lag som helst som reglerna tillåter
- att bli besviken över hur det går, och visa det - här behövs en helig balans mot överdrivet gnäll. Vi är alla människor och det här är ett grymt spel ibland (OK, ofta), och man måste få reagera. Men tänk på att det inte skulle vara lika kul när det går bra om det inte kunde gå sådär fruktansvärt som det kan göra. Och tänk på att det snart kommer en ny match när allt är nollställt och glömt.

Andy Davos video för turneringsnybörjare

Andy Davo har en video med goda råd, jag länkar till delen där han pratar allmänt om turneringsspel och sånt som är bra att tänka på:

<https://youtu.be/0-jLXaZGNw4?t=447>

Det finns nog repriser på det jag skrivit ovan, men det beror isf bara på att han och jag tänker likadant - liksom de allra flesta som spelar turnerings-BloodBowl.