

Stephen Glenn's

1ST & ROLL™

Rol, pas & schop jouw weg naar de overwinning!



AGE
EDAD
14+



SPEELBORD



BAL



FIRST DOWN MARKER



KLOKFICHE



6 MAGNETEN



Munt



AANVALLENDE DOBBELSTENEN



Rood
Lopen



Geel
Passen/Lopen



Groen
Passen

VERDEDIGENDE DOBBELSTENEN



Rood
Lopen



Geel
Passen/Lopen



Groen
Passen

SPECIALE DOBBELSTENEN



Straf



Schop



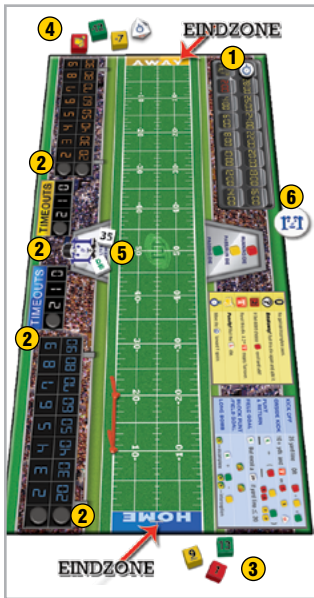
Klok

SAMENVATTING

1st & Roll is een duellerend football spel. Spelers kiezen aanvallende en verdedigende beurten door een dobbelsteen te kiezen en deze gelijktijdig bekend te maken. Alle opwinding van een football wedstrijd is hier te vinden. Breakaway runs, sacks, straffen, long bombs, fumbles, interceptions en veel meer.

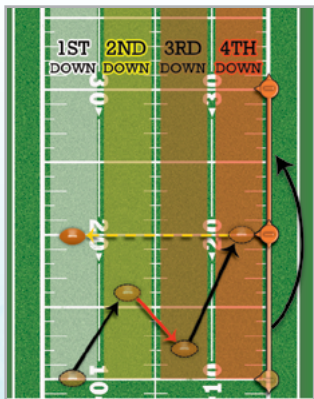
REGELS VOOR 2, 3 OF 4 SPELERS

Bij 2 coach iedere speler één team en speelt thuis of op verplaatsing. Bij 3 of 4 kunnen 2 spelers samen een team coachen. Eén speler kiest en rolt de dobbelsteen als aanvaller en de andere speler kiest en rolt de dobbelsteen als verdediger.



SPELOPSTELLING

- 1 Leg de klokfiche op de van het klokgebied.
- 2 Plaats 2 magneten naast elk van de scoreborden en één onder elk van de Time Outs.
- 3 Leg de drie aanvallende dobbelstenen (positieve waardes) bij de aanvallende speler.
- 4 Leg de drie verdedigende dobbelstenen (negatieve waardes) bij de verdedigende speler.
- 5 Leg de straf en schop dobbelsteen in hun eigen vak op het veld.
- 6 Gooi de munt op en laat een speler kop of munt kiezen. Indien deze speler correct gekozen heeft, kan hij kiezen om met balbezit in de eerste speelhelft (Aanval) te starten of de bal weg te trappen. De speler die de bal wegtrapt, zal met balbezit starten in de tweede speelhelft.



Vb.: Down Counter

Bal start op de 10 yard lijn.
1^{ste} beurt gaat bal 6 yards vooruit tot de 2nd down. Beurt erna resulteert in (-4) yards, 3^{de} down. Derde beurt wint 8 yards en een nieuwe 1st down.

OPMERKINGEN OVER HET VELD

Het veld is opgesplitst in vier kolommen die de vier beschikbare downs per 10 yard drive weergeven. De first down marker toont de 10 yards die nodig zijn voor een nieuwe 1st down.

Bij de aanvang van een drive zal de bal op een yardlijn in de meest linkse kolom liggen. De totale waarde van de gerolde dobbelstenen is gelijk aan de yardage op het bord. Na het vooruit (positief totaal) of achteruit (negatief totaal) verplaatsen van de bal, verschuif je de bal één kolom naar rechts om een nieuwe down aan te geven. De tweede kolom van links is de 2nd down. De derde kolom van links is de 3rd down en de laatste kolom is de 4th down.

SPEL SAMENVATTING

1. Verdediger schopt de bal naar het receiving team, de aanvaller. Aanvaller rolt alle 3 de dobbelstenen () om het uit te lopen of aanvaardt het plaatsen van de bal op de 25 yard lijn.
2. Zowel aanvaller als verdediger kiezen in het geheim één van hun 3 dobbelstenen (/ /). Verdediger voegt de klokdoobelsteen aan zijn hand toe. Beide spelers tonen nu de dobbelstenen in hun handen.
3. Indien de dobbelstenen dezelfde kleur hebben, worden alle gekozen dobbelstenen gerold. Indien niet, rolt de aanvaller zijn dobbelsteen terwijl de verdediger enkel de klokdoobelsteen rolt. Tel de getallen samen en verplaats de bal deze yardage. Evalueer het resultaat van de klokdoobelsteen.
4. Aanvaller heeft 4 pogingen (downs) om 10 yards op te schuiven. Indien succesvol, krijgt hij weer 4 downs anders gaat de bal naar de verdediger.
5. Herhaal totdat Punt, Turnover of Scoring voorvalt. Hierbij zullen de spelers hun set dobbelstenen wisselen.

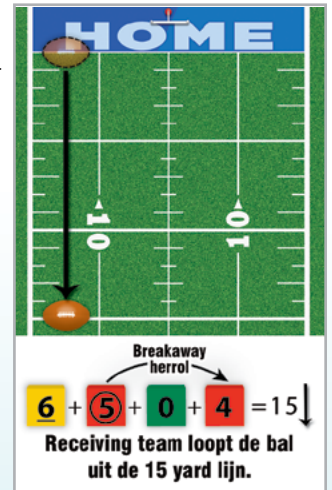
AFTRAP

Aan het begin van elke speelhelft en na elke scoring is er een aftrap. Het aftrappende team kiest of ze een normale of onside schop uitvoeren.

NORMALE SCHOP:

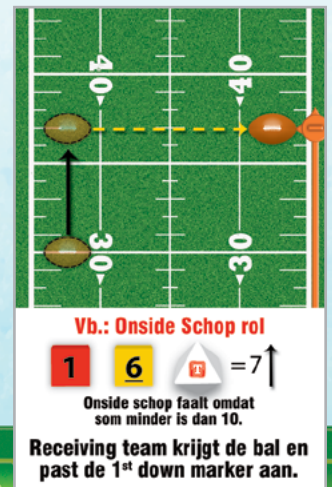
Het receiving team mag kiezen:

- (a) Touchback. Bal start op hun eigen 25 yd lijn *OF*
- (b) Loop bal uit. Rol de drie dobbelstenen en schuif het gerolde totaal vanaf hun eigen goal lijn op. Omcirkelde waardes mogen herrold worden totdat een niet omcirkelde waarde wordt gerold. De som van de 3 gerolde dobbelstenen wordt gebruikt.



ONSIDE SCHOP:

Een speler mag een onside schop proberen in plaats van een normale aftrap om zo de bal te recupereren voor zijn eigen team. De bal wordt op hun 30 yard lijn geplaatst en hij rolt zijn rode en gele dobbelsteen en de klokdoobelsteen. Breakaways negerend, wordt de bal de afstand aangegeven door de dobbelstenen vooruit verplaatst. Indien het totaal ≥ 10 is en de klokdoobelsteen een Turnover aangeeft, is de onside kick gelukt en heroveren ze bezit van de bal met een first down waar de bal landde.



SPELVERLOOP

Aan het begin van elke beurt kiezen beide spelers één van hun drie dobbelstenen en nemen die in het geheim in de hand. De verdediger voegt de klokdoobbelsteen toe aan zijn hand. Beide spelers openen hun hand en tonen hun dobbelsteen. **OPMERKING: De verdediger probeert dezelfde kleur als de aanvaller te kiezen.**



Verschillende kleur: Indien de aanvaller een andere kleur dan de verdediger vast heeft, rolt de aanvaller zijn dobbelsteen terwijl de verdediger enkel de klokdoobbelsteen rolt. Aanvaller schuift de bal het aantal gerolde yards op. Pas de down marker overeenkomstig aan.



Dezelfde kleur: Indien de aanvaller dezelfde kleur als de verdediger vast heeft, rollen beide spelers hun dobbelsteen. De bal wordt overeenkomstig de som van beide dobbelstenen vooruit of achteruit verplaatst behalve indien de verdediger **een strafslag heeft gerold** (zie **STRAF**).



KLOK: De klokfiche  schuift één vak vooruit.



TURNOVER: Rol deze dobbelsteen opnieuw. Indien , schuif de klokfiche één vak vooruit. Indien  opnieuw naar boven komt te liggen, is er een turnover. De bal wordt het resultaat van de dobbelstenen vooruit geschoven. Daarna rolt de verdediger voor een return overeenkomstig de kleur dobbelsteen door aanvaller gebruikt:


Rood spel	Geen return, verdediger heroverst waar bal viel.
Geel spel	Verdediger returns = rollen beide rode dobbelst. 
Groen spel	Verdediger returns = rollen beide gele dobbelst. 

Returns - De verdedigende dobbelsteen telt niet voor yardage en wordt slechts één keer gerold voor straf controle. Indien een **strafslag**  wordt gerold, verschuif de yardage volgens de gerolde aanvallende dobbelsteen en rol  en beoordeel de straf (**05** en **D5** hier negeren). Breakaways zijn nog steeds van toepassing. Verdediger neemt nu de bal in zijn bezit.

BREAKAWAY

De hoogste waarde op elk van de aanvallende dobbelstenen is omcirkeld. Telkens de aanvaller deze waardes rolt, heeft de speler een open baan en blijft lopen. De aanvaller mag deze dobbelsteen herrollen. Dit mag zelfs tot een non-Breakaway resultaat gerold worden. Schuif de bal de totale som van alle gerolde waardes vooruit.

BROKEN TACKLE



Indien de aanvaller de rode lopen dobbelsteen kiest en de verdediger niet, kan de loper één tackle breken om te kunnen blijven lopen. Indien (enkel) bij de eerste rol het vierkant 2 naar boven ligt, is er een broken tackle. Rol de dobbelsteen nogmaals en voeg het toe. Een breakaway  resultaat bij deze rol betekent herrollen en voegt toe tot een non-breakaway resultaat.

LONG BOMB

Na een succesvolle GROENE beurt (de aanvaller speelt een groene dobbelsteen en de verdediger niet) mag de aanvaller VOOR het rollen beslissen een long bomb in de plaats te gooien. Hiervoor rolt de aanvaller de groene, de schop en de gele dobbelsteen. Trek de waarde van de gele dobbelsteen van de som van de groene + schop dobbelsteen ($K + G - Y$). Schuif de bal deze afstand vooruit uitgezonderd indien een **0 werd gerold met de groene of gele dobbelsteen.**




 OR 	Onvolledige pas. Verlies van een down.
 + 	Interception! Verplaats de bal de yardage op de schop dobbelsteen  vooruit. Hierna returns de verdediger dit door beide groene dobbelstenen  te rollen. (Breakaways gelden).


PUNT

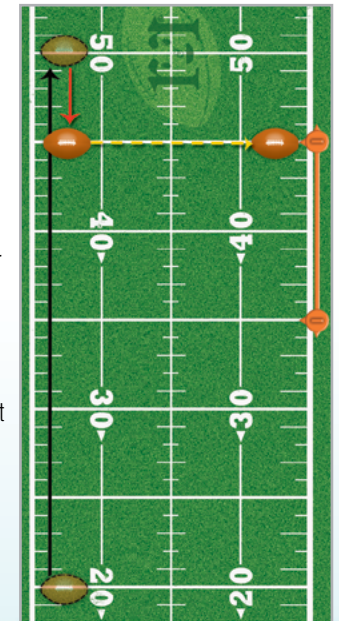
Spelers mogen kiezen de bal weg te punten op de 4th down. De verdediger rolt twee van zijn dobbelstenen (eigen keuze) om de punt te blokken. Bij het rollen van twee strafvlaggen , is het punt geblokt. Rol de klokdoobbelsteen. Indien , is het een turnover en mag de verdediger een return (zie lager) lopen. Anders herstelt de aanvaller en rollen beiden hun rode dobbelsteen. Indien de aanvaller een first down maakt, doet hij verder zoals gewoonlijk anders neemt de verdediger de bal over waar die eindigde.

Indien niet geblokt, rolt de aanvaller de schopdoobbelsteen plus één van zijn aanvaller dobbelstenen. Verplaats de bal het gerolde aantal yards vooruit, **breakaways negerend.** Elk punt dat in de eindzone van de tegenstander gaat, wordt aanzien als een touchback en wordt de bal op hun 25 yard lijn geplaatst en neemt de verdediger de bal over. In het andere geval kan de verdediger:

- (a) Call a fair catch en bal nemen waar die landde
OF
(b) Opteren om de bal te returnen downfield. Om te returnen, rolt de verdediger beide gele dobbelstenen samen. Negeer negatieve yardage, maar breakaways en straffen gelden.

Punt Dobbelst.	 + ( /  / )
Punt Return	 

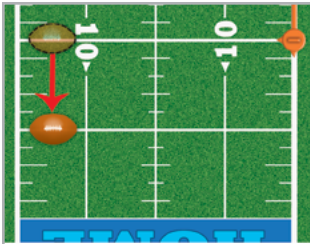
Indien een strafslag wordt gerold, rol dan de  dobbelsteen. Aanvaarde aanvallende straffen verplaatsen de bal en doen de 4th down herhalen. Aanvaarde verdedigende straffen verplaatsen de bal. Aanvaller zal ofwel een nieuwe first down hebben of de 4th down herhalen.



**Aanvaller punt vanop de 20.
Verdediger returns 5 yds.**

$$20 + \textcircled{10} = 30 \uparrow$$

$$\textcircled{5} \textcircled{-8} = 5 \downarrow$$



Vb. Straf tijdens een speelbeurt.



Straf! Rol de straf dobbelsteen.



Straf op aanvaller, verlies 5 yards.
Herhaal down.

STRAF

Indien de verdediger een **strafvlag** rolt, wordt de straf dobbelsteen gerold en de bal overeenkomstig verplaatst:

O5	Valse Start! Verplaats de bal 5 yards achteruit.
O10	Holding! Verplaats de bal 10 yards achteruit.
O15	Persoonlijke fout! Verplaats de bal 15 yards achteruit.
D5A	Holding! Verplaats de bal 5 yards vooruit en krijg automatisch een first down.
D5	Offsides! Verplaats de bal 5 yards vooruit.
D15	Persoonlijke fout! Verplaats de bal 15 yards vooruit.

Indien de straf aanvaard is, worden de gespeelde dobbelsteen resultaten genegeerd en de straf yardage geëvalueerd. Verplaats de Down Marker niet maar herhaal de down.

Indien de straf geweigerd is, wordt de bal volgens de gespeelde dobbelsteen resultaten verplaatst.

Opmerking: Indien de bal de goal lijn zou passeren door een straf tegen de verdediger, wordt de straf yardage gewijzigd zodat de bal maar de helft van de afstand tot de goal lijn wordt verplaatst. Indien bij de **O10** straf de bal de goal lijn in de eindzone zou passeren, scoort de verdediger een safety.

Speciaal: Negeer **O5** en **D5** (Valse start en Offsides) straffen bij elke Return.

DOWN MARKER VERPLAATSING

Na elke beurt wordt de first down marker verplaatst. Indien de aanvaller geen first down behaalt door ten minste tien yards vooruit te bewegen, wordt de down marker één kolom vooruit verplaatst. Indien de aanvaller een first down behaalt, wordt de down marker terug naar kolom 1 verplaatst. Indien de aanvaller een beurt loopt op de 4th down en het niet haalt, is er een onmiddellijke turnover van downs. Verplaats de first down marker om de nieuwe richting van de bal aan te geven.

PASSEN IN DE RODE ZONE

Indien de aanvaller de  (passende dobbelsteen) gebruikt en indien het totale gerolde yardage de goal lijn met meer dan 2 yards passeert, dan is het automatisch een incomplete pas. Aanvaller verliest een down.



Vb.: Passen in de rode zone

Nodig 11 yards, rolt **14**
= Incomplete pas!

SCORING

FIELD GOAL

Een speler die een poging voor een field goal wil ondernemen, doet dit door de schop dobbelsteen te rollen. Indien de huidige yard lijn gelijk of lager is dan de gerolde waarde, is de field goal goed. De aanvaller scoort 3 punten.

Echter zijn field goal pogingen op of binnen de 20 (de rode zone) niet automatisch goed. Indien de aanvaller een '20' rolt, moet hij opnieuw rollen. Indien hij opnieuw een '20' rolt, is de field goal niet goed.

Verdediger kan een FG poging blokken door eerst twee dobbelstenen te rollen met beiden een strafvlag als resultaat.

Indien de FG niet goed of geblokt is, gaat de bal onmiddellijk waar hij ligt naar de verdediger. Wissel dobbelstenen en draai de first down marker naar de nieuwe richting.

TOUCHDOWN

Indien de aanvaller de bal op of voorbij de goal lijn verplaatst, scoort hij 6 punten. Hij mag nu proberen een extra punt te schoppen (PAT) of voor een twee punten conversie gaan.



PAT: Rol de klok + schop dobbelsteen ( + ). Indien het resultaat T en 20 is, is de PAT niet goed. In alle andere gevallen is de PAT goed.

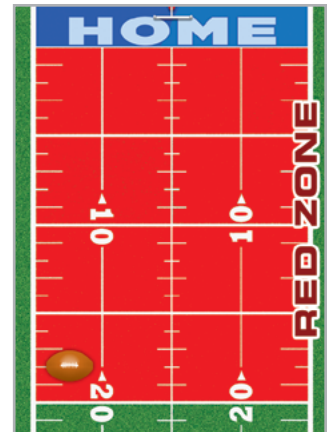
2 punten conversie: Kies ervoor een beurt vanaf de 2 yard lijn te lopen. De verdediger kiest zoals gewoonlijk een dobbelsteen maar rolt de klokdoobbelsteen niet. Indien je 2+ yards wint, is de 2 punten conversie goed.

SAFETY

Indien de bal de eindzone van de aanvaller passeert, scoort de verdediger 2 punten. De aanvaller geeft dan de bal aan de verdediger door een punt te schoppen vanaf hun 20 yard lijn.

HAIL MARY PAS

De aanvaller mag een Hail Mary pas als de absoluut laatste beurt van de speelhelft proberen. Eerst moet hij op of voorbij de 35 yard lijn zijn. De klokfiche moet op het **2:00** vak staan en hij mag geen timeouts meer over hebben. Rol de gele en groene dobbelsteen. Indien beiden een Breakaway ( + ) weergeven, is hij succesvol, scoor een touchdown!



Vb.: FG poging in rode zone

20 → 40
HERROL

Schop is goed.


20 → 20
HERROL

Schop is niet goed.



KLOK SPEELTIJD

DE KLOK UITLOPEN

De aanvaller kan de klok uitlopen wanneer hij een Running play speelt. Telkens hij een Running play succesvol vervolledigt (dus rol een rode aanvaller dobbelsteen en geen rode verdediger dobbelsteen), mag hij de klokfiche één vak vooruit verplaatsen zolang de klok NIET op het twee minuten vak staat  .

TIMEOUTS

Telkens de klokfiche vooruit zal worden gezet, kan iedere speler een Timeout spenderen om de klok te stoppen. Dit voorkomt dat de klokfiche vooruit naar het volgende vak wordt gezet. Verplaats de magneet naar het volgende getal om aan te geven hoeveel Timeouts die speler nog over heeft. Van zodra de magneet op nul staat, kan die speler de klokverplaatsing niet meer stoppen.

EINDE VAN DE SPEELHEFT

De speelheft eindigt onmiddellijk van zodra de klokfiche het laatste vak op de klok bereikt. De speler die de eerste speelheft met balbezit begon, beslist nu of hij een normale schop of een onside schop zal doen. Zet de timeouts terug op drie voor iedere speler en zet de klokfiche terug op 30. Start nu de 2^{de} speelheft.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk van zodra de klokfiche het laatste vak van de klok tijdens de tweede speelheft bereikt. De speler met de meeste punten wint.

OVERTIME

Indien er een gelijkspel is, mogen de spelers ervoor kiezen het spel verder te zetten door overtime te spelen. Kies willekeurig een speler om te vangen/schoppen net als bij de start van het spel. Het spel gaat normaal verder. Het eerste team dat scoort, wint.

CREDITS

SPEL ONTWERP: Stephen "Gridiron" Glenn

ONTWIKKELING & EDITING:

Frank "Fourth Down" DiLorenzo,

Vincent 'Safety' Salzillo

SPEL COACHES:

Chris 'Muffed' Mischo, Warren 'John' Madden,

Gabe 'Blitz' Barrett

GRAFISCH ONTWERP: Jennifer "Juke" DiFranco

NEDERLANDSE VERTALING: Nico Delobelle,

Arne De Cnodder

SPECIALE DANK VOOR ONEINDIG SPELTESTEN:

Brad Fuller, Dan DiLorenzo and Vincent Salzillo.



**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**

www.RnRgames.com

©2018 R&R Games, Alle rechten voorbehouden

