

Run

目の合計 - ? yard

- ◇ 目の合計から **Defense** の数を引く

! ゾロ目: 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6

- **Defense** の数を無視
- もう一度振る

<http://paperbowl.info>

Short Pass

目の合計 × 1

- ◇ **Defense** の目が出た場合はパス失敗
- ◇ エンドラインを超えた場合はパス失敗

! ゾロ目: 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6

- **Defense** の目、エンドライン越えを無視
- もう一度振る

<http://paperbowl.info>

Long Pass

目の合計 × 2

- ◇ **Defense** の目が出た場合はパス失敗
- ◇ エンドラインを超えた場合はパス失敗

! ゾロ目: 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6

- **Defense** の目、エンドライン越えを無視
- もう一度振る

<http://paperbowl.info>

Field Goal

ゴール・ラインまで **40 yard** 以内で有効

- **20 yard** 以下 : **1 2 3 4**
- **25 yard** 以下 : **1 2 3**
- **30 yard** 以下 : **1 2**
- **35 yard** 以下 : **1** が出れば成功
- ゾロ目が出れば成功

<http://paperbowl.info>

Punt

ボール・ポジションから **50 yard** の地点で
ディフェンスがどちらかを選択

- A) タッチバックとし、**20 yard** ラインから攻撃
- B) リターンした地点から攻撃

<http://paperbowl.info>

Defense 1

- **Run** - **0 yard**
- **Short Pass** - - - - -
- **Long Pass** **4 5 6**

<http://paperbowl.info>

Defense 2

- **Run** - **1 yard**
- **Short Pass** **1 2 3**
- **Long Pass** **6**
◇ **Red-Zone** では **5 6**

<http://paperbowl.info>

Defense 3

- **Run** - **2 yard**
- **Short Pass** **6**
- **Long Pass** **3 4**

<http://paperbowl.info>

Defense 4

- **Run** - **4 yard**
- **Short Pass** - - - - -
- **Long Pass** **1 2 3**

<http://paperbowl.info>

Defense 5

- **Run** - **6 yard**
- **Short Pass** **4 5**
- **Long Pass** **1**
◇ **Red-Zone** では **1 2**

<http://paperbowl.info>

■01 Intercept

パス・プレイの場合のみ

- ディフェンスの目を無視する
- **1** または **6** が出たらインターセプト

結果についてオフェンス側がチャレンジできる。

- チャレンジ成功の場合はパス失敗

<http://paperbowl.info>

■03 Fumble

- 既定の通りゲインする
- **1** または **6** が出たらターン・オーバー

結果についてオフェンス側がチャレンジできる。

- チャレンジ成功の場合はオフェンス側のボール

<http://paperbowl.info>

■05 Challenge

パスが成功した場合

ディフェンス側がチャレンジできる。

- チャレンジ成功の場合はパス失敗



<http://paperbowl.info>

■07 Delay of Game

オフェンス側が勝っている場合

ディレイ・オブ・ゲーム

- **1** か **6** が出た場合にオフェンス側の反則

5 yard 罰退。



<http://paperbowl.info>

■09 Holding

以下の目が出たら、ホールディングの反則。
それ以外は通常のプレイ。

- **1** の場合、オフェンス側の反則
- **6** の場合、ディフェンス側の反則
- **1-6** の場合は反則なしで通常のプレイ

10 yard 罰退。



<http://paperbowl.info>

■02 Intercept

パス・プレイの場合のみ

- ディフェンスの目を無視する
- **ゾロ目** であればインターセプト
ディフェンス側がサイコロを振りリターン。
目の合計 **× 2 yard**
ゾロ目: **× 4 yard**、もう一度振る。

<http://paperbowl.info>

■04 Fumble

- 既定の通りゲインする
- **ゾロ目** であればターン・オーバー
ディフェンス側がサイコロを振りリターン。
目の合計 **× 2 yard**
ゾロ目: **× 4 yard**、もう一度振る。

<http://paperbowl.info>

■06 Challenge

パスが失敗した場合

オフェンス側がチャレンジできる。

- チャレンジ成功の場合はパス成功



<http://paperbowl.info>

■08 False Start or Offside

以下の目が出たら、フォルス・スタートの反則。
それ以外は通常のプレイ。

- **1** の場合、オフェンス側の反則
- **6** の場合、ディフェンス側の反則
- **1-6** の場合は反則なしで通常のプレイ

5 yard 罰退。



<http://paperbowl.info>

■10 Face Mask

以下の目が出たら、フェイス・マスクの反則。
それ以外は通常のプレイ。

- **1** の場合、オフェンス側の反則
- **6** の場合、ディフェンス側の反則
- **1-6** の場合は反則なしで通常のプレイ

15 yard 罰退。



<http://paperbowl.info>

■11 Run-Play Bonus

ラン・プレイの場合

通常の **2** 倍のゲイン。

- ✓ マイナスの場合も
- ✓ ゼロ目の場合、2 回目以降も同じ



<http://paperbowl.info>

■12 Pass-Play Bonus

パスが成功した場合

通常の **2** 倍のゲイン。

- ✓ ゼロ目の場合、2 回目以降も同じ



<http://paperbowl.info>

■13 Run-Play Bonus

ラン・プレイの場合

ディフェンスの数を無視。



<http://paperbowl.info>

■14 Pass-Play Bonus

パス・プレイの場合

ディフェンスの目を無視。



<http://paperbowl.info>

■15 Run-Play Bonus

ラン・プレイの場合

ゼロ目が出たら、
目の合計 **× 4 yard** のゲイン。

- ✓ 2 回目以降も同じ



<http://paperbowl.info>

■16 Pass-Play Bonus

パスが成功した場合

さらに **20 yard** のゲイン
ゲイン = パスの距離 + **20 yard**

- ✓ ゼロ目の場合、2 回目以降も同じ



<http://paperbowl.info>

■17 Defense Bonus

既定のゲインから **5 yard** 引き戻し。



<http://paperbowl.info>

■18 Defense Bonus

既定のゲインを **1/2** にする。

- ✓ 余りは切り捨て
- ✓ マイナスの場合も



<http://paperbowl.info>

■19 QB-Sack

パス・プレイの場合

1 または **6** が出たらクォーター・バック・サック。

- オフェンス側は **5 yard** 後退する



<http://paperbowl.info>

■20 QB-Sack

パス・プレイの場合

ゼロ目が出たらクォーター・バック・サック。

- オフェンス側は **15 yard** 後退する



<http://paperbowl.info>

■21 Timeout

プレイの前に、
オフェンス側がタイムアウトを取っても良い。

タイムアウトを取った場合には、

- 既定のゲインを **2** 倍にする
- ✓ マイナスの場合も
- ✓ 2回目以降も同じ



<http://paperbowl.info>

■23 Timeout

プレイの前に、
オフェンス側がタイムアウトを取っても良い。

タイムアウトを取った場合には、

- **プレイを変更**できる



<http://paperbowl.info>

■22 Timeout

プレイの前に、
ディフェンス側がタイムアウトを取っても良い。

タイムアウトを取った場合には、

- 既定のゲインを $\frac{1}{2}$ にする
- ✓ マイナスの場合も
- ✓ 余りは切捨て



<http://paperbowl.info>

■24 Timeout

プレイの前に、
ディフェンス側がタイムアウトを取っても良い。

タイムアウトを取った場合には、

- **プレイを変更**できる



<http://paperbowl.info>

TIMEOUT

チャレンジ:

チャレンジする側がサイコロを振り、
目の合計が**奇数**であれば**チャレンジ成功**。
失敗すればタイムアウトを没収。

<http://paperbowl.info>