



BLOOD BOWL

TEAM MANAGER

THE CARD GAME

Об игре.

В игре Blood Bowl: Team Manager – The Card Game, тренеры берут под свое управление команду из неудачников и отбросов со всего Старого мира, которую необходимо развивать на протяжении всего сезона лиги Blood Bowl (Кровавого Кубка). Во время сезона тренеры будут улучшать свои команды, приглашая Звездных Игроков, нанимая новый персонал и всячески расширяя свое дело. Тренеры будут использовать своих игроков, чтобы конкурировать против других команд в матчах, которые представляют ключевые моменты игр на протяжении недели — основные, насыщенные действием события, ради которых живут фанаты команд! Если Вам удастся хорошо показать себя в матче, то у Вашей команды появится парочка другая новых фанатов, которые являются окончательной целью любого тренера.

Цель игры.

В конце сезона тренер, чья команда наберет наибольшее количество фанатов, будет награжден главной наградой журнала «Spike!» (Шип!). Обладатель этой престижной награды выигрывает игру.

Важное Замечание!

На протяжении этой книги правил и карт используемых в игре Blood Bowl: Team Manager – The Card Game, будут часто использоваться термины игрок и тренер. Для того чтобы избежать недоразумения, важно принять к сведению, что термин игрок относится к карте, на которой изображен член одной из команд Blood Bowl (Кровавого Кубка), в то время как термин тренер относится к одному из реально существующих людей, которые сейчас играют в Blood Bowl: Team Manager – The Card Game.

Компоненты

- 168 карт размера American, из них:
 - 72 карты Начальных Игроков (12 на команду)
 - 25 Звездных Игроков CWA (ACM)
 - 25 Звездных Игроков CWC (KOX)
 - 32 карт Встреч
 - 14 карт журнала «Spike!» (Шип!)
- 58 карт размера Mini American, из них:
 - 30 карт Улучшений Команды
 - 28 карт Улучшений Персонала
- 55 жетонов, из них:
 - 18 жетонов Команды (3 на команду)
 - 30 жетонов Жульничества
 - 6 жетонов Мяча
 - 1 жетон Золотой Монеты
 - 4 счетчика (каждый состоит из 1 пластина, 2 цифербла-

пластиковых соединителя)

2 шестигранных кубика Захвата

Книга Правил

Союз тренеров команд

В игре Blood Bowl: Team Manager – The Card Game все тренеры команд должны состоять в Team Managers' Union (Союзе Тренеров Команд) TMU (СТК). Помимо TMU (СТК) есть два подразделения: Old World Association (Ассоциация Старого Мира) CWA (ACM) и Chaos Wastes Confederation (Конфедерация Отбросов Хаоса) CWC (KOX). Когда тренер отбирает Звездных Игроков, правила союза гласят, что он обязан брать карты из колоды, которая соответствует подразделению этого тренера.

Обзор Компонентов

В этом разделе рассматриваются различные компоненты более подробно

Карты Игроков

Эти игроки представляют собой костяк каждой команды. Не слишком выдающиеся игроки, которым необходимо чуткое руководство и аккуратное позиционирование со стороны их тренера, чтобы они смогли показать себя во всей красе.

Карты Звездных Игроков

Эти опытные игроки знают, как надо вести себя на поле! Эти карты включают в себя как известных Звездных Игроков, так и подающих надежды флибустьеров — будущие звезды, которые только набирают обороты.

Карты Встреч

Эти карты составляют колоду Встреч, во время которых происходят самые эффектные события каждой игры на протяжении недели. От зубодробительных блоков до опасных мячей пойманных в полете одной рукой, это моменты исключительной ловкости и жестокого насилия, которые обожают фанаты всех возрастов.

Карты Журнала «Spike!» (Шип!)

Эти карты олицетворяют статьи сделанные на основе пресс-релизов TMU (СТК), которые публикуются в журнале «Spike!» (Шип!). Карты Журнала «Spike!» (Шип!) являются или новостными сводками (прогнозы погоды, скандалы и т. д.), или турнирами, в которых тренеры соревнуются друг с другом ради ценных призов.

Карты Улучшений Команды

Эти карты представляют собой улучшения (оборудование или экипировку), которые команда может получить в течение

сезона. Эти улучшения уникальны для каждой команды и они могут помочь команде определить как лучше развивать свою команду на протяжении сезона.

Карты Улучшений Персонала

Эти карты символизируют членов персонала, которых тренеры могут нанять в течение сезона. Эти улучшения включают в себя волшебников, аптекариев и позиционных тренеров, которые могут помочь им достичь следующего уровня мастерства.

Жетоны Команды

Эти жетоны помогают опознавать Звездных Игроков, которые принадлежат команде другой расы. Жетоны помогают избежать недоразумений во время игры.

Жетоны Жульничества

Эти жетоны определяют как жульничавший игрок будет вознагражден или наказан за свое мошенничество. Иногда жульничество может увеличить Силу игрока или помочь заполучить новых фанатов для своей команды. Но если судья поймает жульничавшего игрока, он скорее всего удалит этого игрока с поля!

Жетоны Мяча

Эти жетоны показывают, какая команда владеет мячом. Ситуация на поле меняется очень часто и команда, которая контролирует мяч в конце матча скорее всего победит.

Жетон Золотой Монеты

Эта золотая монета часто использовалась во время матчей Roze-EI (Роз-Елем), легендарным основателем Blood Bowl (Кровавого Кубка). Монета обозначает, какой из тренеров ходит первым в раунде.

Счетчики

Эти счетчики отслеживают сколько фанатов удалось завоевать каждому тренеру для своей команды во время сезона.

Кубики Захвата

Эти особые кубики определяют результат попыток уложить игрока и исход других случайных событий игры.

Подготовка

Перед игрой, необходимо сделать следующее

1. **Подготовьте колоду Встреч:** Перемешайте все карты Встреч и положите колоду лицом вниз.

2. **Выберете команды:** Жребием или же по договоренности выберите команды для каждого тренера. Каждый тренер получает Счетчик, 12 карт Начальных Игроков, 5 карт Улучшений Команды соответствующих его команде и три жетона его команды. Сложите неиспользуемые карты Начальных Игроков, карты Улучшений Команд и жетоны команд в коробку.

3. **Подготовьте колоды Команд и колоды Улучшений Команд:** Каждый тренер мешает свои карты Начальных Игроков (12 игроков его команды, Звездные Игроки не считаются) и кладет получившуюся колоду команды лицом вниз перед собой. Оставьте рядом с колодой немного место под сброс. Так же каждый тренер мешает свои карты Улучшений Команды и кладет их лицом вниз перед собой.

4. **Подготовьте колоду Звездных Игроков:** Рассортируйте всех Звездных Игроков (их можно отличить по ★ такому значку расположенному по обеим сторонам от имени игрока), по рубашкам в две колоды — (OWA) ACM и (CWC) KOX. Перетасуйте каждую из получившихся колод отдельно и положите лицом вниз рядом с колодой Встреч.

5. **Подготовьте колоду Улучшений Персонала:** Перемешайте все карты Улучшений Персонала и положите лицом вниз рядом с колодой Встреч.

6. Подготовьте колоду Журнала «Spike!» (Шип!):

а. Отложите карту «The Blood Bowl» (Кровавый Кубок) в сторону.

б. Перемешайте оставшиеся три карты Турниров, случайным образом выберите две из них и уберите оставшуюся карту в коробку не смотря ее.

в. Перемешайте все карты Новостных сводок, случайным образом выберите две из них и уберите оставшиеся карты в коробку не смотря их.

г. Перемешайте отобранные четыре карты. Под низ образовавшейся колоды положите карту «The Blood Bowl» (Кровавый Кубок) лицом вниз и положите эту колоду напротив колоды Встреч на другую сторону игровой зоны.

7. **Подготовьте Жетоны и Кубики:** Положите все жетоны Жульничества лицом вниз (стороной с черепом вверх) и перемешайте их. Положите жетоны мяча и кубиков, рядом с игровой зоной.

8. **Выберете первого тренера:** Самый молодой тренер берет золотую монету. Он будет ходить первым во время первого раунда игры.

Управление командой для «чайников»

Тренеры могут развивать свою команду различными способами. За участие команды в недельных матчах, тренер команды получает вознаграждение в виде новых фанатов, Звездных Игроков, улучшений команды и улучшений персонала. Некоторые матчи более прибыльны, чем другие, за победу в них победитель получит большую награду, чем проигравший. По мере развития команды, она получает в свое распоряжение более опытных игроков и особые способности, которые будут помогать ей в матчах и турнирах в борьбе за главный приз. Но не забывайте в конце игры побеждает тот тренер, который смог привлечь наибольшее количество фанатов на сторону своей команды.

Карты Игроков

На тыльной стороне карт игроков есть обозначения помогающие быстро узнать важную информацию об игроке. Игроков OWA (ACM) можно распознать по логотипу OWA (ACM) на рубашке карты; точно так же игроков CWC (KOX) можно распознать по логотипу CWC (KOX) на рубашке карты.

Тренеры могут отличить Звездных Игроков от начальных игроков по символу «крылатой» Звезды. Так же у Звездных игроков по обеим сторонам от имени присутствует ★ символ звезды.

Некоторые Звездные Игроки не относятся ни к какой команде. Такие карты оформлены в сером цвете, а так же вместо логотипа команды у них изображен Череп в Защитном Шлеме.



Команды

Reikland Reavers (Банда Рейка): Игроки людей хорошо натренированы и фактически могут играть в любом месте поля. У них довольно хороший пас и скорость с одной стороны, а с другой они могут вмазать сопернику, когда это необходимо. Благодаря своей универсальности Reikland Reavers (Банда Рейка) может сломать план противника.

Grudgebearers (Недоброжелатели): Дворфы идеально подходят для Blood Bowl (Кровавого Кубка): хорошо вооруженные крепыши маленького роста. Grudgebearers (Недоброжелатели) имеют свой взгляд на игру, они считают, что если они уложат всю команду противника, то тогда некому будет их остановить и помешать забить победный мяч.

Athleron Avengers (Атлеронские Мстители): Для Лесных Эльфов длинный пас — залог успеха. Им присуща агрессивная игра. Athleron Avengers (Атлеронские Мстители) полагаются на свою природную способность выходить из любых неприятностей и этого им вполне хватает. Нужно поискать очень ловкого и удачливого оппонента, который сможет дотронуться до Лесного Эльфа!

Skavenblight Scramblers (Чумные Проныры): Скавены не могут похвастаться ни силой ни выносливостью, но что что, а скорости у них достаточно! Многие оппоненты были поражены способностью Скавенских бегунов находить лазейку в линии противника и проскакать между игроками для очередного гола. Skavenblight Scramblers (Чумные Проныры) так же не против жульничества, так что судье придется проявить все свою наблюдательность!

Gouged Eye (Вырви Глаз): Орки участвуют в Blood Bowl (Кровавом Кубке) с момента открытия, и Gouged Eye (Глас Жулика) без сомнения лучшая команда в лиге. Они полагаются на выносливость и жесткий стиль игры, во время который они постепенно калечат команду противника.

Chaos All-Stars (Звездный Хаос): Команда Хаоса не может похвастаться мягким стилем игры и оригинальностью. Дойти до центра поля, покалечив и травмировав наибольшее число игроков вражеской команды — это, похоже что единственная их тактика. Они больше заинтересованы в жульничестве (добить лежачего или исподтишка ударить игрока с мячом), а уже потом в забивании голов.

Игровой Раунд

Blood Bowl: Team Manager – The Card Game состоит из пяти раундов. Каждый раунд олицетворяет одну неделю сезона, который завершится турниром Blood Bowl (Кровавого Кубка). После пятого раунда тренер с наибольшим количеством фанатов объявляется победителем.

Каждый раунд состоит из следующих фаз:

1. Фаза Обновления: Тренеры подготавливают свою команду и персонал для предстоящей недели: обновляют карты, отбирают игроков и подготавливают матчи недели.

2. Фаза Матча: Тренеры распределяют карты Игроков по матчам и используют карты Улучшений Команды или Персонала.

3. Фаза Очков: Определяются победители матчей и тренеры получают награды.

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Во время этой фазы каждый тренер подготавливает свою команду и персонал для будущей недели. Пункт 1-2 все тренеры могут выполнить одновременно:

1. Обновление карт: Каждый тренер обновляет все свои использованные карты, разворачивая их в вертикальное положение.

2. Пополнение руки: Каждый тренер набирает карты из своей колоды Команды в руку, так чтобы у него было шесть карт. (Важно: Каждый раз когда колода Команды заканчивается, тренер тасует все карты в своем сбросе и кладет их лицом вниз, тем самым образуя новую колоду Команды, затем тренер подбирает карты, если необходимо)

3. Пополнение запасов жетонов Жульничества: Первый тренер возвращает все жетоны жульничества в запас жетонов жульничества. Затем переворачивает все жетоны жульничества лицом вниз и перемешивает их.

4. Раскрытие карты Журнала «Spike!» (Шип!): Первый тренер вскрывает верхнюю карту с колоды Журнала «Spike!» (Шип!). Он кладет ее лицом вверх рядом с колодой Журнала «Spike!» (Шип!), поверх других карт Журнала «Spike!» (Шип!), которые были вытянуты в предыдущих раундах.

Если была вскрыта карта турнира, то тренеры получают возможность поучаствовать в борьбе за главный приз турнира во время этого раунда. Если была вскрыта карта новостной сводки, тогда первый тренер зачитывает текст карты вслух. Некоторые карты имеют мгновенный эффект (например тренеры берут добавочные карты), другие же действуют во время фазы Матча (на них написано «На этой неделе»).

5. Определение Встреч: Первый тренер тянет карты Встреч в количестве равном количеству тренеров (в игре с четырьмя тренерами берутся четыре карты).

Он выкладывает карты лицом вверх одну за одной в линию между колодой Встреч и колодой Журнала «Spike!» (Шип!). Карты кладутся в одну линию, первая карта кладется ближе к колоде Встреч и последняя карта — ближе к колоде Журнала «Spike!» (Шип!). Таким образом получается линия Встреч.

6. Сбрасывание мяча: Положите по одному жетону мяча на каждую карту Встреч и на карту турнира (если есть). Когда жетон мяча лежит на карте Встречи или Турнира, это значит, что он находится на поле.

ФАЗА МАТЧА

Это основная часть игры. Во время этой фазы команды соревнуются друг с другом. Чем больше матчей выиграет команда, тем больше улучшений она получит и тем больше новых болельщиков у нее появится.

У каждого тренера есть шесть ходов на протяжении фазы Матча, хотя он может спасовать раньше. Начиная с первого тренера и далее передавая ход по часовой стрелке, каждый тренер выполняет следующие действия:

1. Привязка игрока к матчу: Тренер выбирает одну из карт Игроков в своей руке и кладет его лицом вверх рядом с матчем. Затем он может использовать способности:

*Способности «При Назначении» (When Played): Тренер использует любые способности Игрока после слов «При Назначении».

*Использование навыков (Skills): Тренер использует навыки игрока в том порядке, в котором они напечатаны на карте, слева на право

2. Действия во время матча (Matchup Action) (не обязательно): Тренер может использовать одну карту Улучшения Персонала или Улучшения Команды, чтобы применить ее способность.

Если тренер не хочет или не может назначить (сыграть) Карту игрока, он должен спасовать. Спасовавший тренер не может больше назначать (играть) игроков или использовать действия во время матча (Matchup Action) до конца этой фазы Матча. Но он может сбросить карты Игроков, которые хочет. После того, как все тренеры спасуют начинается фаза Очков.

Классификация матчей

В игре есть два вида матчей: рядовые встречи и турниры. **Рядовые** встречи представлены картами Встреч в линии Встреч. **Турниры** представлены картами Турниров из колоды Журнала «Spike!» (Шип!). Когда в тексте карты используется слово «матч», то она относится и к рядовым встречам и к турнирам. Когда в тексте карты используется слово «встреча», то она относится к рядовым встречам и не может использоваться в турнире.

ФАЗА ОЧКОВ

Во время этой фазы, тренеры определяют победившую команду в каждом из матчей, путем сравнения суммарной Силы каждой из команд. В зависимости от результата тренеры получают награды (фанатов, Звездных Игроков, Улучшения Команды и Улучшения Персонала).

1. Разбор полетов: Начиная с карты Встреч, которая лежит ближе всего к колоде Встреч, определяется победитель каждого матча. Победитель турнира определяется в последнюю очередь. Проведите все необходимые действия для матча прежде чем переходить к следующему матчу:

а. Жетоны Жульничества: Вскройте все жетоны Жульничества, которые присвоены игрокам в этом матче.

б. «Фаза Очков» (Scoreboard Phase): В порядке хода примените любые способности игроков, улучшений команды, улучшений персонала после слов «Фаза Очков» (Scoreboard Phase).

в. Определение победителя: Подсчитайте суммарную силу каждой команды в матче. Учитывается сила игроков, жетоны жульничества, жетон мяча и любые способности игроков.

г. Получение наград: Каждый тренер получает награды зоны и победивший тренер получает награду центральной зоны. Награды включают в себя Звездных Игроков, улучшения команды, улучшения персонала и фанатов.

д. Уборка: Игроки участвовавшие в матче отправляются в сброс владеющего ими тренера. Встречи убираются в коробку.

2. Колода Улучшений: Каждый тренер вскрывает улучшения, которые оно получил в качестве наград в этом раунде.

3. Переход хода: Тренер с золотой монетой

передает ее тренеру слева.

После фазы Очков неделя заканчивается и тренеры переходят к следующей фазе Обновления. Если турнир Blood Bowl (Кровавый Кубок) был сыгран во время этой недели, то сезон заканчивается и объявляется победитель.

Победа в игре

Сезон завершает турнир Blood Bowl (Кровавый Кубок) в конце пятого раунда. Тренеры получают фанатов с любых способностей карт улучшений команды или улучшений персонала после слов «В Конце Игры» (End of Game). После окончательного подсчета тренер с наибольшим количеством фанатов объявляется победителем и получает награду Журнала «Spike!» (Шип!) «Тренер Года»!

Если есть несколько тренеров с наибольшим числом фанатов, то выигрывает тренер с самой развитой командой. Тренеры спорящие за первое место подсчитывают количество улучшений (Звездных Игроков, улучшения команд и улучшения персонала) полученных во время сезона. Тренер с наибольшим количеством улучшений побеждает. Если после этого все равно нельзя определить победителя (количество улучшений одинаково), то Team Managers' Union (Союз Тренеров Команд) TМУ (СТК) изгоняет спорящих тренеров из TМУ (СТК) по причине подозрения в организации заказных игр. Спорящие тренеры теряют всех фанатов. В свете новых результатов тренер с наибольшим числом фанатов побеждает. Если же все равно есть тренеры спорящие за первое место (одинаковое число фанатов), тогда TМУ (СТК) теряет всякое доверие, фанаты устраивают беспорядки и никто не побеждает в игре!

Назначение Игроков на Встречи

Для того чтобы назначить игрока на Встречу, тренер выбирает одну карту Игрока из своей руки и кладет ее перпендикулярно карте Встречи рядом с одной из двух зон. Каждая встреча состоит из двух зон: левой и правой. У каждой зоны своя награда. Тренер чьи игроки присутствуют в зоне автоматически получает награду этой зоны во время фазы Очков.

Тренеры просто кладут своих игроков с одной из двух сторон карты Встречи, для того чтобы показать в какой они зоне.

Тренер может назначать игроков только в ту зону, которая не содержит игроков другой команды, так же у тренера игроки не могут быть в двух зонах одного и того же матча (максимум в одной). В одну встречу не могут назначать игроков больше двух разных тренеров. Как только два тренера назначили хотя бы по одному игроку в одну и ту же встречу, другие тренеры не могут назначать игроков в ту же встречу. Если по каким-то причинам последний игрок покидает зону, и зона становится пустой, тогда другой тренер может назначать игроков в эту зону во время своего хода.

Когда тренер назначает игрока на встречу, он гарантированно получит награду за эту зону. Тренер так же может побороться за награду центральной зоны (она располагается между двумя зонами).

Назначение игроков на турнир

Для того чтобы назначить игрока на турнир тренер выбирает одного из игроков из своей руки и кладет его рядом с картой турнира. В отличие от встреч, в турнире нет ограничения на количество тренеров, которые могут назначать игроков. Считается, что у карт турниров есть зона для каждого тренера и эти зоны не содержат ни каких наград. Награды за турнир зависят

от результата выступления на турнире (кто победил, кто занял второе место и т. д.)

Важно: Когда тренер назначает Звездного Игрока, у которого логотип команды не совпадает с логотипом команды тренера, то на карту этого игрока кладется жетон команды, как напоминание, кому принадлежит этот игрок.

«При Назначении» (When Played)

Способности которые следуют после слов «При Назначении» (When Played) позволяют игроку сделать что-нибудь перед тем как он будет использовать навыки. Просто следуйте

Навыки

Некоторые игроки обладают навыками, обозначенными символами по центру карты, между картинкой и текстом карты. Каждый символ обозначает один из четырех навыков:

Жульничество позволяет игроку получить дополнительную Силу или новых фанатов для своей команды, но жульничающий игрок рискует быть пойманным судьей и быть удаленным с поля.

Пас позволяет игроку контролировать мяч посредством бросков, бега и отбора у противника. Пасующий игрок может отобрать преимущество у команды противника или же получить преимущество для своей команды.

Ускорение делают команду более мобильной, позволяя тренеру брать карты Игроков из своей колоды команды.

Захват позволяет игроку уложить игрока вражеской команды или добить лежачего, но есть небольшой шанс, что игрок проводящий силовой прием, сам окажется на земле по неосторожности.

Тренеры должны применять навыки по очереди, выполняя один навык полностью перед тем как перейти к другому навыку.

Жульничество обязательно; остальные навыки применяются по желанию.

Жульничество (Череп)



Жульничество обязательно. За каждый символ жульничества игроку присуждается один жетон жульничества. Для присуждения жетона возьмите один жетон из запаса и положите его лицом вниз (черепом вверх) на карту Игрока. На жетон смотреть нельзя. Жетоны жульничества вскрываются и реализуются во время фазы Очков.

Важно: Жетоны лежат на карте лицом вниз и тренеры не могут смотреть на их лицевую сторону (некоторые способности позволяют посмотреть, но жетон продолжает лежать лицом вниз).

Пас(Мяч)



Пас применяется по желанию. Если жетон мяча лежал на карте матча, то он кладется на карту игрока, который использовал пас. С этого момента этот игрок — носитель мяча. Если вражеский игрок был носителем мяча, то жетон кладется на карту матча. Если другой игрок в команде тренера был носителем мяча, то тренер может или оставить жетон на карте игрока (носитель мяча), или может переложить на карту игрока, который использовал пас. Если назначенный игрок является носителем мяча, но у него есть еще не использованные символы паса, просто игнорируйте их.

Важно: навык паса который использует игрок никак не связан с пасом тренера во время фазы Матча, после которого тренер не может назначать игроков.

Ускорение(Стрелка)



Ускорение применяется по желанию. За каждый символ ускорения тренер этого игрока берет верхнюю карту из своей колоды Команды, затем выбирает одну карту из руки для сброса (он может выбрать даже ту карту, которую только что взял).

Захват (Вспышка)



Захват можно использовать по желанию. За каждый символ захвата игрок может попытаться покалечить любого вражеского игрока в том же матче, где и он. Игрок с несколькими жетонами захвата применяет каждый захват отдельно, он может пытаться покалечить одного и того же игрока несколько раз или провести захваты против нескольких разных игроков противника.

Для того чтобы провести захват тренер игрока, который проводит захват, объявляет цель захвата (игрока противника) и сравниваются значения Силы нападающего игрока с защищающимся игроком:

-Если Сила нападающего игрока больше чем Сила защищающегося игрока, то тренер нападающего игрока кидает два кубика захвата и выбирает один из выпавших результатов и применяет его

-Если Сила нападающего игрока равна Силе защищающегося игрока, то тренер нападающего игрока кидает один кубик захвата и применяет выпавший результат

-Если Сила нападающего игрока меньше чем Сила защищающегося игрока, то тренер нападающего игрока кидает два кубика захвата и тренер защищающегося игрока выбирает один из выпавших результатов и применяет его

Важно: Жетон мяча не влияет на Силу игрока, если на карте игрока не сказано обратного.

В зависимости от результата выбранного кубика Захвата происходит следующее:

Цель уложена (Вспышка): Захват прошел успешно. Если защищающийся игрок стоял, то он уложен. Если он был уложен, то он травмирован.

Цель ускользнула (Пусто): Захват оказался не удачным. Ничего не происходит.

Нападающий уложен (Крестик): Цель увернулась или отразила захват. Если нападающий стоял, то он уложен. В редком случае, если нападающий был уложен, то он травмирован.

Важно: Некоторые способности применяются только если «захват прошел успешно» (successfully tackled). Если тренер применяет результат «нападающий уложен», то это не считается за успешный захват для защищающегося игрока.



Статусы игрока

У игрока может быть один из трех статусов: стоит, уложен, травмирован

Стоит: Когда тренер назначает игрока на встречу, он кладет карту Игрока перпендикулярно карте Встречи. Так обозначается, что игрок стоит, когда игрок стоит он использует значение силы в левом верхнем углу карты.

Уложен: Когда игрок уложен, немедленно поверните карту Игрока на 90 градусов по часовой стрелке. Пока игрок уложен, он использует значение Силы в левом верхнем углу относительно повернутого положения (когда игрок стоит, то это значение находится в левом нижнем углу). Если игрок был носителем мяча, то он роняет мяч. Уложенные игроки теряют

все свои оставшиеся навыки и способности, но жетоны жульничества, которые были присуждены им, остаются лежать на них.

Травмирован: Когда игрок травмирован, немедленно уберите его из матча и положите в сброс его тренера. Если игрок был носителем мяча, то он роняет мяч. Сбросьте все присужденные жетоны жульничества, которые лежали на карте этого игрока. Травмированные игроки попадают в заботливые руки (лапы) апотекария команды и они появятся в следующий раз, когда сброс будет превращен в новую колоду команд.

Важно: Когда игрок роняет мяч, положите жетон мяча на карту матча, в котором был игрок.

Действия во время матча (Matchup Actions)

После назначения игрока, активный тренер может применить одно действие во время матча. Для того, чтобы применить действие во время матча прочитайте текст вслух и выполните то, что написано. Если карта требует использования, то ее необходимо повернуть на 90 градусов по часовой стрелке. Если тренер спасовал, то он не может применять действия во время матча до конца текущей фазы Матча.

Жетоны жульничества

В начале фазы Очков первый тренер переворачивает все жетоны жульничества присужденные игрокам в матче. Жетоны применяются так:

1. Удаление (Свисток): Судья поймал жульничавшего игрока и удалил с поля! Если среди всех вскрытых жетонов жульничества есть хотя бы один жетон со свистком, то этот игрок удален с поля.



Немедленно уберите удаленного игрока из матча и положите его в сброс владеющего им тренера. Сбросьте остальные присужденные этому игроку жетоны жульничества не применяя их. Если игрок был носителем мяча, то игрок роняет мяч.

2. Игра на публику (флажок\ки): За каждый символ флага на жетоне жульничества, тренер немедленно получает по одному фанату.



3. Сила (Звезда): Игроку удалось провернуть хитрый трюк. Значения Силы на жетонах жульничества складываются и оказывают влияние во время определения победителя матча.

Определение победителя матча

Для того чтобы определить победителя в матче, необходимо подсчитать суммарную Силу для каждой команды, участвовавшей в матче:

-Стоящие игроки используют соответствующее значение Силы.

-Уложенные игроки используют соответствующее значение Силы.

-Жетоны жульничества используют свое значение Силы

-Жетон мяча приносит два очка Силы команде, в которой находится носитель мяча

Значения Силы со всех вышеперечисленных источников складываются. Тренер команды с наибольшей суммарной Силой — победитель матча. В случае равенства значений команда с носителем мяча выигрывает. Если мяч находился на поле, то матч заканчивается ничьей (ни та, ни другая команда не является ни победителем, ни проигравшим) и ни одна из

команд не получает награду за центральную зону.

В случае равенства значений в турнире, первый тренер выбирает у кого из команд Силы больше.

Награды Встречи

Каждый тренер получает награду своей зоны (та зона, где присутствуют его игроки). Победитель встречи так же получает награду за центральную зону. Тренеры получают фанатов немедленно. Карты полученные в качестве награды кладутся лицом вниз перед получившим их тренером образуя колоду улучшений.

Награды Турниров

Победитель турнира получает награду в строке с символом трофея (кубка). Команда занявшая второе место по Силе получает награду в строке с символом печати. Все остальные тренеры получают награду в строке с надписью «ПРОИГРЫШ!» (LOSE!).

Тренеры получают фанатов немедленно. Карты полученные в качестве награды кладутся лицом вниз перед получившим их тренером образуя колоду улучшений.

Важно: Если в матче присутствовала только одна команда,

Колода Улучшений

Каждый тренер вскрывает свою колоду улучшений, состоящую из Звездных Игроков, улучшений команды и улучшений персонала, которые он получил в качестве наград за этот раунд. В порядке очереди, каждый тренер зачитывает текст карт вслух. Вскрывать карты следует в следующем порядке:

1. Улучшения Персонала
2. Улучшения Команды
3. Звездные Игроки со способностью Флибустьер (Freebooter)
4. Оставшиеся Звездные Игроки

Если тренер отобрал Звездного Игрока со способностью Флибустьер (Freebooter), то тренер выбирает одного из игроков из своей колоды команды или сброса и убирает в коробку. Затем он замешивает сброс, колоду команды и карту Звездного Игрока со способностью Флибустьер (Freebooter), тем самым делает новую колоду команды.

Если тренер отобрал Звездных Игроков без способности Флибустьер (Freebooter), то он кладет их на верх своей колоды команды в любом порядке.

Символы Наград

Фанаты (Флажок): За каждый символ получите одного фаната. Тренер отмечает количество фанатов на счетчике.

Звездные Игроки (Крылатая Звезда): За каждый символ тренер берет одну карту Звездного Игрока из колоды Звездных Игроков, которая соответствует его подразделению OWA (ACM) или CWC (KOH). Он выбирает из всех вытянутых карт одну и кладет ее в свою колоду улучшений. Остальные карты он кладет под низ соответствующей колоды в любом порядке.

Улучшения Команды (Защитный Шлем): За каждый символ тренер берет одну карту Улучшений Команды. Он выбирает из всех вытянутых карт одну и кладет ее в свою колоду улучшений. Остальные карты он кладет под низ соответствующей колоды в любом порядке.

Улучшения Персонала (Мяч): За каждый символ тренер берет одну карту Улучшений Персонала. Он выбирает из всех вытянутых карт одну и кладет ее в свою колоду улучшений. Остальные карты он кладет под низ соответствующей колоды в любом порядке.

Или: Некоторые награды за центральную зону предлагают победившему тренеру выбрать один из двух предложенных вариантов. Когда награды разделены чертой, победивший

тренер должен выбрать какую одну из двух наград он получит.

Способности Карт Игроков

Как правило способности на картах игроков имеют некоторое условие, при выполнении которого эти способности срабатывают. Некоторые способности могут сработать только один раз за раунд, в то время как другие могут сработать несколько раз.

Все способности работают только с игроками в том же матче, где владелец способности, если не сказано другого. Если две способности срабатывают в одну и ту же фазу, то они работают в порядке очереди игроков.

Способности Карт Улучшений

На картах Улучшений могут встретиться четыре типа способностей: «действие во время матча», «в ответ», «фаза очков», «в конце игры». Некоторые из этих карт требуют использования, это значит, что тренер может использовать ее только один раз за раунд. Для того чтобы использовать карту необходимо повернуть ее на 90 градусов по часовой стрелке. Карты восстанавливаются (возвращаются в вертикальное положение) во время фазы Обновления.

«Действия во время матча» должны быть использованы во время хода тренера во время Действия Во Время Матча в фазе Матча. Способности «в ответ» используются во время фазы Матча в момент, указанный на карте. Способности «фаза очков» используется во время фазы Очков, и способности «в конце игры» используется после того как последняя неделя сезона закончится. Если две способности «в ответ» противостоят друг другу, то последняя примененная способность применяется, а действие другой способности игнорируется.

Способности «Проигравший\Победивший»

Некоторые способности карт применяются, когда тренер команды побеждает или проигрывает в матче. В турнире победитель и тренер на втором месте считаются «Победившими». Тренеры, которые получили награду в строке с надписью «Поражение!» (LOSE!) считаются «Проигравшими» Если в турнире или встрече участвует только один тренер, то он считается «Победившим».

Важно: Тренер должен назначить хотя бы одного игрока в матч, чтобы быть «Победившим\Проигравшим».

Перемещение назначенного игрока в другой матч.

Некоторые способности позволяют тренерам переместить игрока назначенного в один матч в другой матч. Если тренер применяет эту способность, то игрок считается перемещенным, а не назначенным. Иными словами игрок не может использовать навыки в новом матче.

Игрок может переместиться в любой доступный матч, где есть пустая зона или игроки его команды.

Если игрок был носителем мяча, то тренер перекладывает жетон мяча на любого другого своего игрока в том матче откуда переместился носитель мяча.

Запас жетонов жульничества

Всего в игре 30 жетонов жульничества. Когда игрок применяет навык жульничества, то тренер присуждает ему случайный жетон жульничества, то есть берет жетон из запаса и кладет на карту игрока.

Когда необходимо сбросить жетоны жульничества, то сброшенные жетоны откладываются в сторону. Они не возвращаются в запас до следующей фазы Обновления.

Получение и потеря фанатов

У каждого тренера есть счетчик с двумя циферблатами. Циферблат с левой стороны обозначает десятки, а циферблат с правой стороны — единицы.

Каждый раз когда тренер получает или теряет фанатов он отмечает это на счетчике. У тренера не может быть фанатов меньше чем ноль.

Morg'N'Thorg (Морг'Н'Торг)

Morg'N'Thorg (Морг'Н'Торг) особый Звездный Игрок, потому как его карта есть и в OWA (АСМ), и в CWC (КОХ). Если один из тренеров назначил Morg'N'Thorg (Морг'Н'Торг) в матч, то другой тренер не может назначит копию Morg'N'Thorg (Морг'Н'Торг) в тот же матч.

При игре на двух человек есть следующие изменения.

Подготовьте колоду Журнала «Spike!» (Шип!):

а. Отложите карту «The Blood Bowl» (Кровавый Кубок) в сторону.

б. Перемешайте оставшиеся три карты Турниров.

в. Уберите все карты Новостных сводок в коробку.

г. Под низ образовавшейся колоды положите карту «The Blood Bowl» (Кровавый Кубок) лицом вниз и положите эту колоду напротив колоды Встреч на другую сторону игровой зоны.

Игра будет длиться четыре раунда.

Определение Встреч: Первый тренер тянет четыре карты Встреч. Как только для двух разных Встреч будет назначено хотя бы по одному игроку, необходимо убрать другие две карты Встреч в коробку

Награды Турниров

Победитель турнира получает награду в строке с символом трофея (кубка). Награду в строке с символом печати никто не получает. Проигравший получает награду в строке с надписью «ПРОИГРЫШ!» (LOSE!).

Тренеры получают фанатов немедленно. Карты полученные в качестве награды кладутся лицом вниз перед получившим их тренером образуя колоду улучшений.

Важно: Если в матче присутствовала только одна команда, то тренер этой команды получает награды со всех зон или же со строки с символом трофея (кубка) и со строки с надписью «ПРОИГРЫШ!» (LOSE!), награду в строке с символом печати тренер не получает.

Сокращенный сезон

В этом варианте игра длится четыре раунда.

Во время подготовки к игре происходят следующие изменения:

Подготовьте колоду Журнала «Spike!» (Шип!):

а. Отложите карту «The Blood Bowl» (Кровавый Кубок) в сторону.

б. Перемешайте оставшиеся три карты Турниров, случайным образом выберите одну из них и уберите оставшиеся две карты в коробку не смотря их.

в. Перемешайте все карты Новостных сводок, случайным образом выберите две из них и уберите оставшиеся карты в коробку не смотря их.

г. Перемешайте отобранные три карты. Под низ образовавшейся колоды положите карту «The Blood Bowl» (Кровавый Кубок) лицом вниз и положите эту колоду напротив колоды Встреч на другую сторону игровой зоны.

Стартовые Улучшения: После назначения первого игрока, но перед началом игры происходит следующее:

1. Звездные Игроки: Каждый тренер берет четыре карты Звездных Игроков из колоды Звездных Игроков, которая соответствует его подразделению OWA (АСМ) или CWC (КОХ). Он выбирает из всех вытянутых карт две и кладет их в свою колоду улучшений. Остальные карты он кладет под низ соответствующей колоды в любом порядке.

2. Улучшения Команды: Каждый тренер берет одну карту Улучшений Команды и кладет ее в свою колоду улучшений.

3. Улучшения Персонала: Каждый тренер берет три карты Улучшения Персонала. Он выбирает из всех вытянутых карт одну и кладет ее в свою колоду улучшений. Остальные карты он кладет под низ соответствующей колоды в любом порядке.

Колода Улучшений: Каждый тренер вскрывает свою колоду улучшений.

Расширенный сезон

В этом варианте игра длится шесть раундов.

Следующие изменения при подготовке игры.

Подготовьте колоду Журнала «Spike!» (Шип!):

а. Отложите карту «The Blood Bowl» (Кровавый Кубок) в сторону.

б. Перемешайте оставшиеся три карты Турниров, случайным образом выберите две из них и уберите оставшуюся карту в коробку не смотря ее.

в. Перемешайте все карты Новостных сводок, случайным образом выберите три из них и уберите оставшиеся карты в коробку не смотря их.

г. Перемешайте отобранные пять карты. Под низ образовавшейся колоды положите карту «The Blood Bowl» (Кровавый Кубок) лицом вниз и положите эту колоду напротив колоды Встреч на другую сторону игровой зоны.

Запланированные ограничения

Для повышения агрессивности игры, можно использовать следующее правило.

Когда формируете линию Встреч, берите столько карт, чтобы число матчей равнялось числу тренеров. Например, в игре на четырех, если вскрыта карта турнира, то необходимо достать три карты встречи.

Список способностей игроков

Неустршимый (dauntless): Когда этот игрок предпринимает попытку захвата против игрока команды противника, чья Сила больше, чем его сила, то тренер кидает только один кубик и применяет результат.

Нечестный игрок (dirty player): Если этот игрок травмирует игрока противника, получите фаната.

Уворот (dodge): Во время попытки захвата направленной на этого игрока, вы можете заставить тренера атакующего игрока перебросить все кубики.

Бросок (dump-off): Если этот игрок становится носителем мяча или роняет мяч, вы можете переместить мяч на дружественного игрока в том же матче.

Защитник (fend): Если вражеский игрок проводит успешный захват против этого игрока, вы можете поставить одного из

других ваших уложенных игроков в этом матче.

Флибустьер (freebooter): Когда вы вскрываете этого игрока из вашей колоды улучшений, вы можете убрать одну карту Игрока из вашей колоды команды или сброса в коробку. Затем замешать Флибустьера вместе со сбросом и колодой команды, чтобы сделать новую колоду команды. Разберитесь со всеми Флибустьерами, прежде чем класть Звездных Игроков без способности Флибустьер на верх вашей колоды команды. (Способность Флибустьер применяется только во время того хода, в течении которого вы его вскрыли из вашей колоды улучшений)

Ярость (frenzy): Когда этот игрок проводит попытку захвата, увеличьте его Силу на один на время захвата.

Страж (guard): Когда вражеский игрок проводит успешный захват против одного из ваших игроков, вы можете применить результат кубиков на этого игрока, вместо защищающегося игрока (Эта способность применяется после броска кубиков, но до момента применения результата)

Громила (juggernaut): Когда этот игрок проводит попытку захвата, вражеские игроки не могут применять способность Страж

Стальные Нервы (nerves of steel): Пока этот игрок носитель мяча, его Сила увеличивается на один

Неудержимый (piling on): Каждый раз этот игрок проводит попытку захвата, и вы выбрасываете две вспышки на кубиках, этот игрок может провести еще одну попытку захвата против другого игрока противника

Крепыш (stand firm): Пока этот игрок носитель мяча, вражеские игроки не могут проводить попытки захвата против него

Отбор (strip ball): Вместо использования навык захвата, вы можете положить мяч на карту матча

Надежные руки (sure hands): Если этот игрок носитель мяча и его укладывают, он не роняет мяч

Швырни коллегу (throw team-mate): При назначении вы можете переместить одного из своих игроков из этого матча в другой. Если перемещаемый игрок был носителем мяча, то отдайте мяч любому другому вашему игроку в матче, откуда переместился игрок.

Остальные способности игроков

CWC (КОХ)

One Ear

В Ответ: Когда против этого игрока проводится успешная попытка захвата, то он становится травмированным. Возьмите 1 с верху вашей колоды команды и назначьте вытянутого игрока в тот же матч, где был представлен One Ear. Немедленно используйте навыки нового игрока.

Beastman

В Ответ: Если этот игрок проводит успешную попытку захвата, он получает жетон жульничества.

Bloodhorn

Фаза Очков: Если мяч находится на поле, то этот игрок становится носителем мяча.

Lord Borak the Despoiler

Фаза Очков: Если этот игрок не удален, то вы можете сбросить 1 вскрытый жетон жульничества с любого другого игрока в этом матче.

Minotaur

В Ответ: Если этот игрок уложен во время попытки захвата, то он может немедленно провести попытку захвата против игрока уложившего его. Этот игрок использует Силу в стоячем положении.

Bork

В Ответ: Каждый раз, когда жетон мяча кладется на этого игрока или убирается с него, присудите этому игроку 1 жетон жульничества.

Smashjaw

В Ответ: После того, как этот игрок травмирует вражеского игрока, получите 2 фанатов.

Varag Ghoulchewer

В Ответ: После того, как вражеский носитель мяча в этом матче уложен или травмирован, получите 1 фаната.

Bite-Bite

Фаза Очков: Перед тем как применять жетоны жульничества со свистком, вы можете переместить все жетоны жульничества со свистком с этого игрока на 1 другого вашего игрока в этом матче.

Rat Ogre

В Ответ: Если этот игрок проводит успешный захват против вражеского игрока, вы можете посмотреть на 1 жетон жульничества, присужденный Rat Ogre. Вы можете оставить жетон или сбросить его. Если вы сбрасываете, то возьмите новый жетон из запаса и присудите этому игроку.

OWA (ACM)

Human Catcher

Фаза Очков: Если этот игрок носитель мяча, то вы получаете 1 фаната.

Marcus Siebermann

Фаза Очков: Если этот игрок носитель мяча, то вы можете переместить любой 1 жетон жульничества с любого игрока в этом матче на Marcus'a.

Cornelius Krieg

В Ответ: Если этот игрок уложен, присудите ему 1 жетон жульничества.

Human Blitzler

В Ответ: Если этот игрок проводит успешную попытку захвата против вражеского игрока, то он получает мяч.

Barik Farblast

В Ответ: После того, как вражеский игрок использовал навык пас в этом матче, поднимите 1 из других ваших уложенных игроков в этом матче.

Spikey McSpike

При Назначении: Переместите любое количество жетонов жульничества с любого количества дружественных и/или вражеских игроков в этом матче на этого игрока.

The Death Roller

В Ответ: После того, как этот игрок проводит успешную попытку захвата против вражеского игрока, присудите ему 1 жетон жульничества.

Thornmane

В Ответ: Если этот игрок становится носителем мяча, то вы можете посмотреть на 1 жетон жульничества, присужденный любому игроку оппонента в этом матче. Вы можете оставить жетон или сбросить его. Если вы сбрасываете, то возьмите новый жетон из запаса и присудите игроку, с которого вы сбросили жетон.

Jordell Freshbreeze

Фаза Очков: Если этот игрок носитель мяча, то вы получаете 2 фанатов.

Wardancer

В Ответ: Если этот игрок проводит успешную попытку захвата против вражеского игрока, то этот игрок получает навык Ускорение.