



BLOOD BOWL

TEAM MANAGER

THE CARD GAME

FOUL PLAY

fordította: BEORN (2017) lektorálta: gabf nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás!

HOGYAN KELL HASZNÁLNI EZT A KIEGÉSZÍTŐT?

A *Foul Play* kiegészítő összetevőit a *Blood Bowl: Team Manager - The Card Game* alapjátékban már megismert szabályok szerint kell kezelnetek (esetleg kiegészítve az opcionális szabályokkal, amikről a 3-4. oldalon olvashattok bővebben). A kiegészítő legtöbb kártyáját egyszerűen hozzá kell keverni az alapjáték megfelelő paklijaihoz.

A következő játék előkészítési lépéseket kell megtennetek az alapjáték már ismert lépései mellett:

Bünteteskártyák: Keverjétek össze az összes bünteteskártyát, és képezetek belőle egy képpel lefelé néző büntetespaklit.

Tornakártyák: Keverjétek a „Goblin Tribal Leeg” (Goblin Törzsi Liga) tornakártyát a többi tornakártyához.

Rothadó Játékosok Céhe: A menedzserek választhatnak a 3 PPG csapat közül is, a „csapatok kiválasztása” lépés során. Ha bármelyik játékos egy PPG csapattal játszik, vegyék elő az összes PPG sztárkártyát is, keverjétek meg őket képpel lefelé, és tegyék a pakliját a másik 2 (3) mellé.

Kórságjelzők: Ha egy vagy több menedzser egy PPG csapattal játszik, egyikük szedje össze az összes kórságjelzőt, és tegye azokat valahová maguk közé az asztalra.

CWC és OWA csapatok: Minden játékos menedzser keresse elő a kiegészítőhöz adott új fejlesztéskártyáját, és keverje bele a saját fejlesztéspaklijába. Ha a *Sudden Death* kiegészítővel is játszatok, hagyjátok ki ezt a lépést (hiszen az ahhoz adott új fejlesztéskártyákat egyszer már belekevertétek az alapjáték csapatainak fejlesztéspaklijába).

Tudod, Bob, azt hiszem, a Rothadó Játékosok Céhével ez a szezon roppant érdekes lesz!

Azt hiszem igazad van, Jim. Minden bizonnyal rengeteg új taktikát fogunk látni a pályán.

Ha új taktikán a teljességgel aljas, illegális, és néha undorító megmozdulásokat érted, akkor én is ezen a véleményen vagyok.

A KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

A *Foul Play* (Aljas Játék) a *Blood Bowl: Team Manager - The Card Game* társasjáték 2. kiegészítője, mely 3 új csapatot tartalmaz, akik mindnyájan a Rothadó Játékosok Céhe (PPG) tagjai, és akik nem is olyan régen csatlakoztak a Csapatmenedzserek Szakszervezetéhez. A kiegészítőben izgalmas játékokat vívhattok különböző stadionokban és a korrump bírókkal, ugyanakkor bevezeti a hön áhított bünteteskártyákat is. Mindezen felül ezzel a kiegészítővel is még újabb kártyákat adhatok az alapjáték paklijaihoz: új segítő-, fejlesztés-, esemény-, és Spike! Magazin kártyákat.

ÖSSZETEVŐK LISTÁJA



10 stadionkártya



36 (kezdő) játékoskártya (csapatonként 12-12)



9 csapatjelző (csapatonként 3-3)



8 csalásjelző



25 sztárkártya



4 Spike! Magazin kártya



1 korrump bíró (műanyag talppal)



6 kórságjelző



14 segítőkártya



24 fejlesztéskártya



20 bünteteskártya



1 pontozótábla (az 5. játékosnak)



A „FOUL PLAY” KIEGÉSZÍTŐ JELE

A kiegészítő minden egyes kártyájának képes oldalán feltüntettük a jobb oldali „F” betűt, hogy meg tudjátok különböztetni a kiegészítőhöz adott lapokat az alapjáték (és más kiegészítők) kártyáitól.

F

SZABÁLYOK

Az alábbiakban ismertetjük a bevezetett új szabályszerűségeket.

ÖTÖDIK JÁTÉKOS

A kiegészítőhöz mellékelünk egy pontozótáblát is, aminek segítségével immár öten is tudtok a játékkal játszani. Öt menedzser esetén is egyszerűen kövessétek az alapszabályokat.

FÖLDKÉPESSÉGEK

Néhány új játékoskártyán a fekvő játékos erejét feltüntető csillag mellett további képességszimbólumokat találhattok.



Ezeket a képességeket „földképességeknek” nevezzük. Minden alkalommal, amikor egy földképességgel is rendelkező játékos a földre kerül, azonnal megszakad az éppen soron lévő menedzser lépése, és a földre került játékos menedzsere végrehajthatja a játékos földképességeinek hatását. Amint ezzel végezt, folytatódik az éppen soron lévő menedzser lépése.

Ha két menedzser földképességgel rendelkező játékos kerül egyszerre a földre, elsőként az éppen aktív (vagy körsorrendben előrébb lévő) menedzser játékosának földképességeit lehet végrehajtani, majd ezután a másik menedzser játékosának földképességeit.

A földképességek végrehajtását a már megszokott módon kell végezni: balról-jobbra sorban kell a menedzserének döntenie, hogy akarja-e használni a képességet, vagy nem. A földképességek között szereplő **csalás** ugyanúgy kötelező, míg a **szerezés**, **passzolást**, **sprintelést**, **regenerálódás**, illetve **faultolás** opcionális. Minden alkalommal, amikor egy menedzser a földre kerülő játékos földképességei közt szereplő **szerezést** használja, akkor ezt a játékos földön fekvő erejével kell megtennie. Természetesen a földképességekkel rendelkező játékosok elveszítik a normál képességeiket, amint földre kerülnek.

ÚJ CSALÁSJELZŐK MENNYISÉGE

A **Foul Play** kiegészítőhöz adunk pár új csalásjelzőt is, amik között teljesen új típusú is találhattok (lásd később).



PONTOZÓFÁZIS KÉPESSÉGEK

A menedzsereknek a pontozófázis „győztesek meghatározása” lépésében kell végrehajtaniuk azokat a pontozófázisban aktiválódó képességeiket, amik további szurkolókat adnak attól függően, hogy a csapat megnyerte, vagy elveszítette-e az adott mérkőzést.

ÚJ KÉPESSÉGSZIMBÓLUMOK

REGENERÁLÓDÁS

A **regenerálódás** opcionális. A **regenerálódás** nem fordul elő a játékosok normál képességei, csak a földképességeik közt.



Minden alkalommal, amikor egy földre került játékos menedzsere használni szeretné a játékos **regenerálódás** képességét, dobnia kell 2 szereléskockával, és ezek közül ki kell választania egyet. Ha a kiválasztott kocka **X**, a játékos kártyáját vissza kell fordítani álló helyzetbe. Minden más dobáseredményt figyelmen kívül kell hagyni.

Ha a **regenerálódás** előtt balra van még másik földképesség, azokról a menedzserének azelőtt kell döntenie (és végrehajtania), hogy a **regenerálódást** végrehajtott volna. Ha a játékos egy sikeres **regenerálódás** következtében feláll, akkor a **regenerálódástól** jobbra lévő földképességeit már nem használhatja (hiszen a játékos már nem a földön fekszik).

FAULTOLÁS

A **faultolás** opcionális. Minden alkalommal, amikor egy játékos a **faultolás** képességét használja, a menedzserének ki kell választania egy olyan másik menedzsert, akinek szintén van legalább egy játékos ezen a mérkőzésen, majd húznia kell véletlenszerűen egy kártyát a kezéből. A **faultolás** képességet használó menedzser ezután megnézheti az elhúzott kártyát (anélkül, hogy másoknak azt megmutatná), majd vagy visszaadja a másik menedzsernek, vagy annak dobott lapjai közé teszi. Ez utóbbi esetben a másik menedzser húzhat egy új kártyát a játékospaklijából.



Ha nincs egyetlen másik csapat játékos sem a mérkőzésen, a **faultolás** képességet nem lehet használni.

BÜNTETÉSEK

A **büntetések** új játékmekanismusként bukkannak fel ebben a kiegészítőben. A büntetés szimbólumok szerepelhetnek az új csalásjelzőkön és az új tornakártyán is.



Amikor egy menedzser egy büntetés szimbólumos csalásjelzőt fed fel, akkor valami **büntetést** kap. A büntetéseket a pontozófázis „csalásjelzők felfedése” lépésében kell a menedzsereknek elszenvedniük, illetve a „Goblin Tribal Leeg” tornakártya összes vesztesének a „nyeremények begyűjtése” lépésben.

Minden alkalommal, amikor egy menedzser **büntetést** szenved el, húznia kell egy bünteteskártyát a büntetespakliból, majd anélkül, hogy megnézné azt, képpel lefelé maga elé kell a lapot fektetnie.

Miután a pontozófázis „fejlesztések” lépése is véget ért (lásd az alapszabálykönyv 15. oldalán), minden menedzser egyszerre fordítja meg a begyűjtött bünteteskártyáit. Ezután a menedzserek játékos sorrendben végrehajthatják egyenként a bünteteskártyáik utasításait. A bünteteskártyák mindaddig a menedzserek előtt maradnak, amíg azt el nem dobhatják a kártya utasításának megfelelően.

Néhány **büntetés** következtében a menedzserek elveszíthetik a nyereményüket is. Ha egy olyan menedzser veszítené el a nyereményét, akinek egyáltalán nincs nyereménye ebben a fordulóban, hagyjátok figyelmen kívül ezen bünteteskártya utasítását.



KÓRSÁGJELZŐK

Néhány Nurgle Rothadói játékos, valamint néhány Nurgle sztárjátékos rendelkezik a **kórságszórás** képességgel, amely lehetővé teszi a számukra, hogy egy kórságjelzőt tegyenek a mérkőzés kártyájának közepére. Ha bármelyik játékos (beleértve egy Rothadó játékos is) **játékba kerül, vagy átmozog** egy mérkőzéshez, ahol annak kártyájának közepén egy vagy több kórságjelző van, azok **mind** átkerülnek a játékos kártyájára.

A játékos kártyáján lévő minden egyes kórságjelző eggyel csökkenti a játékos álló és fekvő erejét egyaránt (a minimális nulla értékig). A kórságjelzők mindaddig a kártyán maradnak, amíg a pontozófázis „kártyák eldobása” lépésében a kártya nem kerül a menedzsere dobott lapjai közé. A kórságjelzők ekkor visszakerülnek a közös készletbe.

A kórságjelzők száma korlátozott. Nem lehet kórságjelzőt egy mérkőzés kártyájának közepére tenni, ha a közös készletben már nincs több belőle.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Az alábbi szabályok nem kötelezőek, de használhatók, ha minden menedzser beleegyezik.

A KORRUPT BÍRÓ

A korrupt bíró figurája mindig egy mérkőzés kártyájára kerül, hogy azután ott szemet hunyjon a csalások felett. A karbantartásfázis „felkészülés a kirúgásra” lépésében a kezdő játékosnak el kell helyeznie a korrupt bíró figuráját az egyik tetszőleges mérkőzés kártyáján.

Minden alkalommal, amikor egy játékos kerül egy olyan mérkőzéshez, ahol épp ott a korrupt bíró, a menedzserének azonnal húznia kell 1 csalásjelzőt, és azt **képpel felfele** a kártyájára kell tennie. Ezután a korrupt bírót az alábbiak szerint kell mozgatnia.

Megjegyzés: a képpel felfelé néző csalásjelzőket nem kell figyelembe venni a pontozófázis „csalásjelzők felfedése” lépésében, és a hatásukat sem kell végrehajtani.

A pontozófázis korrupt bíróval rendelkező mérkőzésének kiértékelésekor, ha valamelyik ott részvevő csapat egyáltalán nem rendelkezik legalább 1 képpel felfelé néző csalásjelzővel, a menedzserük **büntetést** kap. Ezután az összes képpel felfelé néző csalásjelzőt mindenféle hatás nélkül el kell dobni.

A KORRUPT BÍRÓ MOZGATÁSA

Minden felcsapott eseménykártya egy-egy mezőt jelent a korrupt bíró mozgatásakor. A korrupt bírót annyi mezővel kell mozgatni a Spike! Magazin kártya felé, amekkora az épp játékba kerülő játékos ereje. Ha a korrupt bíró a felcsapott Spike! Magazin kártyához legközelebbi eseménykártyára ér, akkor a következő lépésével a Spike! Magazin kártyától legtávolabb felcsapott eseménykártyára kell mozgatni, majd onnan mehet tovább, ha még szükséges.

Kétszemélyes játékban csak akkor kell elhelyezni a korrupt bíró figuráját, amikor már csak 2 eseménykártya maradt. Ekkor az éppen soron lévő játékos bármelyik eseménykártyára ráteheti.

KORRUPT BÍRÓ PÉLDAMOZGATÁSA

1. Egy 4 személyes játékban a soron lévő menedzser a korrupt bírót tartalmazó mérkőzés mellé játssza ki egy 3-as erejű játékosát.
2. A korrupt bírónak 3-at kell mozognia. 1 mezőt mozog a felcsapott Spike! Magazin kártya felé.
3. Mivel elérte a Spike! Magazin kártyához legközelebbi eseménykártyát, a 2. lépésével átmozog a legtávolabbi eseménykártyára.
4. A korrupt bíró a 3. lépésével erre az eseménykártyára mozog.



AZ ÚJ CSAPATOK

Nurgle Rothadói: A Nurgle játékosok halálos betegségek hordozói, és terjesztői, akik így kívánják kivívni a győzelmüket. Még ellenfeleiket is Nurgle játékosokká alakíthatják át! A csapat pályára lépése leginkább egy megállíthatatlan pestis járványra hasonlít.



Zharr-Naggrundí Piramisok: Ezek a káosztörpék a pusztítás és megtorlás mesterei. Még a földre kerülésük sem tudja hátráltatni őket abban, hogy felrúgják ellenfelüket. Vastag koponyáikkal, és a félelmetes kentaurokkal kiegészítve, ez a csapat nyerni akar, akár a halál ellenében is. Az utolsó lehetőségükig harcolnak, néha pedig még az után is.



Lowdowni Patkányok: A Blood Bowl történetéből általában egyenlően részesülnek az apróbb játékosok, de ezek a goblinok túl nagy szezletet kívánnának. Láncfűrészek, bombák és ugróbotok a futballpályán? A Patkányok soha nem sülyednének le a tisztességes küzdelem szintjére. Győzni akarnak, bármi áron. Testi gyengeségüket súlyos csonkításokkal kompenzálják.



STADIONOK

A stadionok jelképezik mindazon sokszínű és lepukkant helyszíneket, ahol a Vértóci mérkőzések zajlanak.

A játék előkészítése során keverjétek meg az összes stadionkártyát, képpel lefelé. Ha 3-5 menedzser játszik, húzzatok annyi stadionkártyát, ahányan játszatok. Ha 2 menedzser játszik, húzzatok 4 stadionkártyát. Ezután a kihúzott stadionkártyákat szép sorba tegyétek le a Spike! Magazin pakli és az eseménypakli közé (normál állásba). A nem használt stadionkártyákat pedig tegyétek vissza a játék dobozába.

Az eseménykártyák felcsapásakor minden egyes stadionkártya tetejére tegyetek egy-egy eseménykártyát, a már megszokott, 90°-al elforgatott (fekvő) állásba úgy, hogy a csapatzóna nyeremények a stadionkártya megfelelő mezőire igazodjanak. Minden stadionkártyára értelemszerűen csak egyetlen eseménykártyát kell felcsapni.



Minden stadionnak valamilyen korlátozó hatása van, amelyek az egész játék során érvényben maradnak. A stadionok az elhelyezésük után ugyanabban a pozícióban maradnak a játék végéig. A korlátozó hatásokat az alábbiakban ismertetjük:

- **Tiltott képességek:** A stadionkártyán feltüntetett képességek tiltottnak számítanak az adott stadionban. Minden alkalommal, amikor egy játékos egy tiltott képességet használ, a menedzsere egy **büntetést** kap.



Ha egy stadionban a **csalás** képesség használata tiltott, akkor annak használata ott **nem lesz kötelező**. Minden más stadionban azonban a **csalás** képesség használata továbbra is kötelező marad.



- **Játékos limit:** Az adott stadion minden csapatzónájába a menedzserek maximum csak a limitben feltüntetett számú játékosokat küldhetnek büntetlenül. Minden alkalommal, amikor egy menedzser a megadott limitnél több játékost küld egy ilyen stadion bármelyik csapatzónájába, a menedzser egy **büntetést** kap.



- **Erő követelmény:** A csillagokon belüli számok jelölik az egy menedzsere által az adott stadion bármelyik csapatzónájába minimálisan vagy maximálisan odaküldhető játékos összeraját. Minden alkalommal, ha egy maximálisan korlátozott stadion bármelyik csapatzónájába egy menedzser a megengedettnél több-, vagy egy minimálisan korlátozott stadion bármelyik csapatzónájába egy menedzser a megengedettnél kevesebb összeraját játékos küld, egy **büntetést** kap.



minimális erő



maximális erő

A stadionkártyákon további nyeremények láthatók. Ezeket a nyereményeket az adott csapatzóna nyereményét elnyerő menedzser kapja meg többletként. Ezek a plusz nyeremények nem jelentik azt, hogy egy stadionkártya a megszokottnál több csapatzónát kreálna egy mérkőzéshez.

KÉSZÍTŐK

A kiegészítőt tervezte: Jonathan E. Bove

Külön köszönet Joe Baranoskinak, a Vértóci témakörben tanúsított hatalmas tudása miatt.

Alapjátékot tervezte: Jay Little

Gyártó: Jason Walden

Szabálykönyv: David Hansen

Grafikai tervező menedzser: Brian Schomburg

Grafikus tervező: Peter Wocken Design LLC

Vezető művész: Andrew Navaro

Művészeti igazgató: John M. Taylor

Borító grafika: John M. Taylor

Belső grafikák: Helge C. Balzer, Dimitri Bielak, Alberto Bontempi, Mark Bulahao, Christopher Burdett, Nick Deligaris, Anderson Gaston, David Griffith, Anna Ignatieva, Jason Juta és Adam Lane

Engedélyezési és fejlesztési koordinátor: Amanda Greenhart

Termék menedzser: Eric Knight

Termék koordinátor: Megan Duehn, Jason Glawe és John Britton

Vezető játékgyártó: Steven Kimball

Vezető játéktervező: Corey Konieczka

Kiadó: Christian T. Petersen

Játéktesztelők: Nuno Afonso, Samuel Bailey, Joe Baranoski, Mark Bell, Dane Beltrami, Alexey Semionov Boyko, Pippin Brown, Joshua Danish, Justin Ellison, Derrick Fuchs, Manuel Alejandro Álvarez García, Luis Casas Guerra, Sam Hartzell, Christopher Hosh, Tim Huckleberry, Bill James, James Kniffen, Stanley Loo, Jonathan Merry, Katyska Mejido Rivas, Patrick Schifano, Pablo LLanu Suárez és Peter J. VanDusartz IV.

GAMES WORKSHOP

Licencpező: Graeme Nicoll

Az engedélyezés vezetője: Jon Gillard

Jogi, engedélyezési és stratégiai projekvezető: Andy Jones

Szellemi tulajdon vezető: Alan Merrett

© Games Workshop 2014. Games Workshop, Blood Bowl, és minden kapcsolódó védjegy, logó, hely, név, lény, verseny és versenylogó / eszköz / logó / szimbólum, jármű, helyszín, fegyver, egység és egységlogó, a Warhammer világ és a Blood Bowl játék részei ®, tm és/vagy © a Games Workshop Ltd 2000–2014 bejegyzett védjegye az Egyesült Királyságban és a világ más országaiban. Ez a kiadás licencének tulajdonosa a Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, és az FFG logó használata kiadva a Fantasy Flight Publishing, Inc. Minden jog fenntartva a megfelelő tulajdonos számára! A Fantasy Flight Games címe: 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. Őrizd meg ezeket a nyilvános információkat. Nem adható 36 hónaponál fiatalabb gyermekek számára az apró alkatrészek miatt! A tényleges összetevők eltérhetnek a bemutatottól. Kínában készült. Ez a termék nem játék. NE ADJA 13 ÉVES, VAGY FIATALABB GYERMEKEK KEZÉBE!

PROOF OF PURCHASE

Blood Bowl: Team Manager - Foul Play Expansion GW08
978-1-61661-779-0