

BLOOD BOWL

TEAM MANAGER

THE CARD GAME



fordította: BEORN (2017)

lektorálta: gabf

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás

JÁTEKSZABÁLY

KÖSZÖNTÜNK A NAGY LIGÁBAN !



Köszöntjük a sportrajongókat, és a Kéböltívi minden hűséges nézőjét! Ez itt a Vértoci! A legerterjedtebb sport egész Öregvilágban. Nem így van, Bob?

Így van, Jim, és ennek egyszerű oka van: ez a sport a legerőszakosabb! Hol máshol láthatnál goblinnal dobálózó minotaurust? Hol máshol gyönyörködhetnél egy ogrében, amint egymaga lever egy egész védősort?

Valahol van egy labda is, nem, Bob?

Ugyan már, Jim, kit érdekel a labda?!

Oké, Bob, tehát az Athelorni Bosszúállók, akik a tavalyi szezonban első lettek a passzolt yardok tekintetében, most ismét megkísérlik megszerezni az elsőséget. Rengeteg út vezethet ám egy Vértoci győzelemhez!

Tuti így van, Jim, de könnyebb azt az utat követni, amit az ellenfeleid csontjaival követtél ki. Most pedig azon nézőink kedvéért, akik nem tudnak megkülönböztetni egy labdát és egy snootlingot, felelevenítjük, hogy egészen pontosan hogyan is kell ezt a játékot játszani...

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A **Blood Bowl: Team Manager - The Card Game** társasjátékban egy csapatnyi semmirekellő gazfickó menedzsere lesz, egy teljes Vértoci bajnoki szezonban. Mint menedzserek ez alatt lehetőség lesz arra, hogy a kezdeti ványadt csapatodat feljavítsd sztárjátékosok és szabadúszók szerződtetésével, illetve az üzleti tevékenységed kibővítésével.

Menedzserként arra használhatod játékosaidat, hogy mérkőzések során mérjék össze erejüket más csapatokkal, egészen a szezon csúcspontjáig, a Vértoci döntőig, melynek akciódús pillanataiért a rajongók olyannyira lelkesednek. Ha egy mérkőzésen jól teljesít a csapatod, egyre több szurkolód lesz, ami végül is legfőbb vágya minden csapatmenedzsereknek.

A JÁTÉK CÉLJA

A szezon legvégén az a menedzser nyeri el a Spike! Magazin „Év menedzsere” díját, akinek a csapata a legtöbb szurkolót gyűjtötte össze. E neves díj nyertese egyben meg is nyeri a játékot.

FONTOS MEGJEGYZÉS

E szabálykönyvben és a **Blood Bowl: Team Manager - The Card Game** játék kártyáin gyakran találkozatsz a „játékos” és a „menedzser” szavakkal. A félreértések elkerülése érdekében fontos megjegyeznünk, hogy a „játékos” kifejezés a Vértoci egyik csapatához tartozó, kártyán szereplő, képzeletbeli játékosra utal, a „menedzser” kifejezés pedig a társasjátékkal éppen játszó, valódi emberre.



JÁTÉKÖSSZETEVŐK LISTÁJA

✱ 168 normál méretű kártya, az alábbiak szerint:

- 72 (kezdő) játékoskártya (csapatonként 12-12)
- 25 OWA sztárkártya
- 25 CWC sztárkártya
- 32 eseménykártya
- 14 Spike! Magazin kártya

✱ 58 kisméretű kártya, az alábbiak szerint:

- 30 fejlesztéskártya
- 28 segítőkártya

✱ 55 kartonjelző, az alábbiak szerint:

- 18 csapatjelző (csapatonként 3-3)
- 30 csalásjelző
- 6 labdajelző
- 1 aranyérmejelző

✱ 4 pontozótábla (mindhez 1 előlappal, 2 tárcsa és 2 műanyag rögzítő)

✱ 2 hatoldalú szereléskocka

✱ ez a szabálykönyv, amit a kezekben tartasz

CSAPATMENEDZSER SZAKSZERVEZET

A *Blood Bowl: Team Manager - The Card Game* társasjátékban minden csapatmenedzsernek a Csapatmenedzser Szakszervezet (TMU) tagjának kell lennie. A TMU-n belül két alosztály létezik: az Öregvilág Egyesület (OWA), és a Káoszívők Szövetsége (CWC). Amikor egy sztárjátékoshoz jutsz, akkor a szakszervezeti szabályok szerint csak abból a pakliból húzhatsz, amely megfelel a saját csapatod alosztályának.



JÁTÉKÖSSZETEVŐK RÉSZLETEI

Az alábbi fejezetben részletesen ismertetjük az egyes játékösszvetevőket.

JÁTÉKOSKÁRTYÁK

Ezek a (kezdő) játékosok alkotják minden menedzser induló csapatát. Nem túl eszesek, így gondos pozicionálásra és a menedzserük állandó iránymutatására van szükségük arra, hogy teljesen ki tudják használni korlátozott képességeiket.



SZTÁRKÁRTYÁK

Ezek a képzett játékosok igazán értik ám a dolgukat a pályán! A csapatfejlesztések közé tartozó sztárkártyák lehetnek híres sztárjátékosok, vagy feltörekvő szabadúszók (olyan sztárok, akik még nem igazán bizonyítottak).



ESEMÉNYKÁRTYÁK

Ezek a kártyák alkotják az eseménypaklit, amely a játékhet leglátványosabb pillanatait jeleníti meg. A fogzúzó blokkolásoktól az egykezes vetődő elkapásokig - rengeteg kivételesen ügyes, vagy brutálisan erőszakos pillanat ez, melyeket olyannyira imád a rajongók összes korosztálya.



SPIKE! MAGAZIN KÁRTYÁK

Ezek a kártyák a Spike! Magazinban megjelent e hétre tervezett eseményeket ismertetik, a TMU közleménye alapján. E kártyák lehetnek főcímek (időjárás előrejelzések, botrányok, stb.), vagy tornák, melyeken a menedzserek a csillogó kupáért versenghetnek egymással.



FEJLESZTÉSKÁRTYÁK

Ezek a kártyák olyan speciális képességet vagy felszerelést biztosítanak, melynek kihatása lesz a csapat egész szezonjára. Minden csapatnak saját fejlesztéskártya paklija van, és segítenek a menedzserek azon döntésében, hogy melyik irányba fejlesszék csapatukat a szezon során.



SEGÍTŐKÁRTYÁK

Ezek a kártyák olyan specialistákat képviselnek, akiket a menedzser egy egész szezonra felbérlelhet. A csapatfejlesztések közé tartozó segítők lehetnek varázslók, gyógyítók, vagy pozícióedzők, akiknek megléte a csapat hatékonyságát növeli.



CSAPATJELZŐK

Ezek a jelzők mutatják meg, hogy egy adott sztárjátékos éppen melyik csapatba tartozik. Ez segít elkerülni a játék során keletkező zűrzavart.



CSALÁSJELZŐK

Ezek a jelzők határozzák meg, hogy a csaló játékos mókás jutalmat, vagy büntetést kap-e. Néha egy csalás növelheti egy játékos erejét, vagy akár szurkolókat is vonzhat a csapathoz. Ám ha a bíró tetten éri a csaló játékost, azt azonnal kiállítja a mérkőzés hátralévő részére.



LABDAJELZŐK

Ezek a jelzők mutatják meg, hogy melyik játékosnál van éppen a labda. Az a csapat, aki épp a labdát birtokolja egy mérkőzés kiértékelésekor, nagyobb valószínűséggel győz.



ARANYÉRMEJELZŐ

Pont egy ilyen érmét használt a mérkőzése során Roze-El, a Vértóci legendás alapítója. Az érme jelzi, hogy melyik menedzser kezdi az adott fordulót. Az érme minden forduló végén a sorban következő játékoshoz kerül.



PONTOZÓTÁBLA

Egy pontozótáblán követhetitek nyomon a csapatok által szerzett szurkolóikat számát.



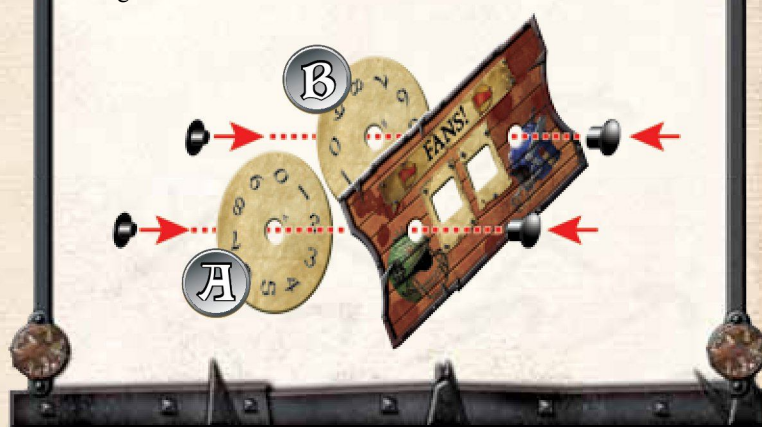
SZERELÉSKOCKÁK

Ezek az egyedi szimbólumokkal ellátott, hatoldalú kockák szolgálnak a szerelések, illetve egyéb véletlenszerű játékesemények kimenetelének megállapításához.



PONTOZÓTÁBLA ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Szereld össze mind a 4 pontozótáblát, az alábbi ábrának megfelelően.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játék elkezdése előtt az alábbi lépéseket kell megtennetek.

- A eseménypakli előkészítése:** Keverjétek össze az eseménykártyákat, majd tegyétek képpel lefelé a pakliját a játéktér közepére úgy, hogy a kártyák hosszabbik oldala nézzen az asztal széle felé.
- Válasszatok csapatokat:** Az egyikőtök vegyen a markába minden csapatjelzőből egyet, majd anélkül, hogy megnéznék őket, húzzatok belőle. A kihúzott jelző határozza meg, hogy melyik csapattal fogtok játszani. Alternatív megoldásként meg is állapodhattok egymással, hogy ki melyik csapatot szeretné menedzselni.
- Minden menedzser kap egy eredménytáblát** (00-ra állítva), a csapatához tartozó 12 (kezdő) játékoskártyáját, az 5 fejlesztéskártyáját, és a 3 csapatjelzőjét. Tegyétek vissza a nem választott többi csapat játékoskártyáit, fejlesztéskártyáit és csapatjelzőit a játék dobozába.
- Csapatpaklik megkeverése:** Minden menedzser keverje meg a saját játékoskártyáit (a csapata 12 kezdőjátékosát, sztárjátékosok nélkül), majd a pakliját tegye le képpel lefelé maga elé. Hagyjatok egy kis helyet mellettük a dobott lapjaitok számára. Minden menedzser keverje meg a saját csapatának fejlesztéskártyáit, majd ezt a pakliját is tegye le képpel lefelé maga elé.
- A sztárpakli előkészítése:** Vegyétek elő az összes sztárkártyát (az olyan játékosok kártyái, akiknek a neve elé és után 1-1 szimbólumot nyomtattunk). A kártyák hátoldala alapján (OWA és CWC) válogassátok szét őket, keverjétek meg külön ezeket a paklikat, majd tegyétek a két paklit képpel lefelé az eseménypakli közelébe.

Figyelem: ezekbe a paklikba minden sztárkártya bekerül, még az egyes csapatokhoz tartozók is!

PÉLDA A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSÉRE (4 MENEDZSER ESETÉN)



Káoszcsillagok menedzser játéktérülete



Kivájt Szem menedzser játéktérülete



csalásjelzők kupaca



Spike! Magazin pakli



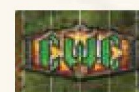
felcsapott Spike! M. kártya



eseménysor



eseménypakli



CWC sztárpakli



segítőpakli



OWA sztárpakli

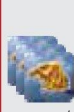


Ath. Bosszúállók menedzser játéktérülete



Reiklandi Rablók menedzser játéktérülete

pontozótábla



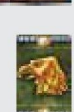
csapat-jelzők



játékos-pakli



dobópakli helye



fejlesztés-pakli

szerelés-kockák



labdajelzők



★ az Athelorni Bosszúállók csapat fejlesztési területe ★

5. **A segítőpakli előkészítése:** Keverjétek meg az összes segítőkártyát, majd tegyék a pakliját képpel lefelé a eseménypakli közelébe.
6. **A Spike! Magazin pakli előkészítése:** Készítsétek elő a Spike! Magazin kártyák pakliját az alábbi 4 lépés szerint.
 - a) Keressétek ki a „The Blood Bowl” tornakártyát, és tegyék félre.
 - b) Keverjétek meg képpel lefelé a 3 tornakártyát (Tournament), húzzatok belőle kettőt, majd a harmadikat anélkül, hogy megnéznék, tegyék vissza a játék dobozába.
 - c) Keverjétek meg képpel lefelé az összes főcímkártyát (Headline), húzzatok belőle kettőt, majd a többi anélkül, hogy megnéznék, tegyék vissza a játék dobozába.

- d) Keverjétek össze a 4 kihúzott kártyát képpel lefelé (továbbra se nézzétek meg őket), tegyék az így összeállított pakli legaljára a „The Blood Bowl” tornakártyát, majd tegyék le az egész paklit a játéktérületre képpel lefelé, az eseménypaklival átellenes oldalra.

7. **Jelzők és kockák előkészítése:** Keverjétek meg az összes csalásjelzőt képpel lefelé (a koponya oldala legyen felül), majd tegyék őket egy kupacba valahová a játéktérületre úgy, hogy minden menedzser könnyen elérhesse őket. Tegyék a labdajelzőket és a szerelés-kockákat valahová a játéktérületre úgy, hogy minden menedzser könnyen elérhesse őket.
8. **Kezdő menedzser kiválasztása:** A legfiatalabb menedzser megkapja az aranyérmejelzőt. Ő lesz az, aki az első fordulóban kezdeni fog.

KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE



játékoskártya



csapathoz tartozó sztárkártya



semleges sztárkártya



segítőkártya



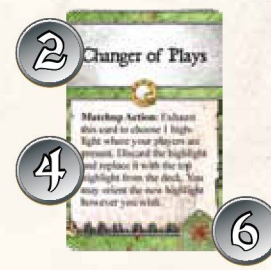
eseménykártya



főcímkártya
(Spike! Magazin kártya)



tornakártya
(Spike! Magazin kártya)



fejlesztéskártya

1. a játékos ereje

2. a kártya neve

3. képességek szimbólumai

4. szövegdoz

5. fekvő játékos ereje

6. csapatjelvény

7. kommentár

8. csapatzónák nyereményei

9. főnyeremény

10. győztes nyereménye

11. második legjobb csapat nyereménye

12. vesztesek nyereménye

13. színesítő szöveg (dőlt betűs szöveg, nincs semmi játékhatása)

CSAPATMENEDZSER IXI

Mint csapatmenedzser, különböző módokon tudod a csapatodat fejleszteni. Minden alkalommal, amikor a csapatod részt vesz a heti mérkőzések egyikén, szert tehetsz új szurkolókra, sztárjátékosokra, fejlesztésekre vagy segítőkire. Némely mérkőzés jövedelmezőbb, mint mások, és természetes, hogy egy mérkőzés győztese nagyobb jutalomra tesz szert, mint a vesztese. Ahogy a csapatod fejlődik, egyre több képzett játékosra és speciális képességre tehetsz szert, melyek segítségedre lehetnek a mérkőzések alatt, és talán az egyik áhított trófea elnyerésében is. Ám soha ne felejtse el, hogy amint a szezon véget ér, a legtöbb szurkolóval rendelkező csapat menedzsere lesz a játék győztese (lásd: „A játék megnyerése” - 9. o.).



SZURKOLÓ



SZTÁRJÁTÉKOS



FEJLESZTÉS



SEGÍTŐ

JÁTEKOSKÁRTYÁK AZONOSÍTÁSA

A játékoskártyák első oldalán csupa olyan információt találsz, ami segít neked az adott játékos minden hasznos adatának gyors áttekintésében.

A kártya hátoldalán lévő „OWA” logó különböztet meg egy OWA játékos, a „CWC” logójú CWC játékosról.

A sztárjátékosokat a sima játékosoktól a szárnyas csillag szimbólumuk különbözteti meg, valamint az, hogy a nevük elé és mögé egy-egy csillag (☆) szimbólumot is nyomtattunk.

Néhány sztárjátékos semleges, azaz nem tartozik fixen egyik csapathoz sem. Őket a kártyájuk szürke kerete, valamint a jobb alsó sarokban lévő egyedi jelvény különbözteti meg (lásd jobbra).



A CSAPATOK

Reiklandi Rablók: Az ember játékosok kiegyensúlyozottak, így alkalmasak arra, hogy gyakorlatilag bármelyik pozícióban játszassanak. Jól passzolnak, gyorsan futnak, és szét tudják zúzni ellenfelüket is, ha kell. Sokoldalúságuk miatt a Reiklandi Rablók gyakran hiúsítják meg ellenfelük játékterveit.



Haragtartók: A törpék ideális Vértóci játékosok: alacsonyak, szívósak, és igen jól páncélozottak! A Haragtartók sem kivétel ez alól, és azt a filozófiát követik, hogy csak addig kell elviselniük ellenfelük ütéseit, amíg már egy sem marad talpon, aki megakadályozhatná a győztes gól bevitelét.



Athelorni Bosszúállók: Az erdei elfeknek a hosszú passz a mindenképp. Gyakorlatilag minden erőfeszítésük a pálya teljes irányítására szolgál. Az Athelorni Bosszúállók a velük született atlétikus képességeikre támaszkodnak, mely rendszerint megóvják őket minden bajtól - nagyon gyors, vagy nagyon szerencsés ellenfélnek kell annak lennie, aki meg akar ütni egy erdei elfet.



Üszköspatkány Tülekedők: Lehet, hogy nem valami erősek, vagy kemények, de öcsém, hogy ezek a skavenek milyen gyorsak! Sok ellenfelük csak döbbenet ácsorog, miközben egy skaven átcikázik a védők közti résen, és gól szerez. Az Üszköspatkány Tülekedők nem vetik meg a csalásokat, ezért figyelj oda, hogy a bírók szemmel tartsák őket!



Kivájt Szem: Az orkok azóta játsszák a Vértóci, amióta csak felfedezték azt, és a Kivájt Szem a legjobb csapatok közé tartozik. Az igen kemény bunyós játéktípusukra támaszkodva szép fokozatosan döngölik földbe ellenfelük védelmét.



Káoszcsillagok: A káosz csapatokban nincs semmi finomság és eredetiség. Egyszerűen csak felfejlődnek a pálya közepén, lezúzzák és szétverik a lehető legtöbb ellenfelet, minden ennél fondorlatosabb játékterv nélkül. Általában több csalást követnek el (földön fekvő játékos megrugdosása, labdavívó ledöfése), mint ahány gólt szereznek.



EGY JÁTÉKFORDULÓ MENETE

A **Blood Bowl: Team Manager - The Card Game** társasjáték 5 forduló hosszan tart. Minden forduló a szezon egy-egy hetét reprezentálja, a végén a neves Vértörő tornával. Az 5 forduló befejeztével a csapatának legtöbb szurkolót szerző menedzser nyeri meg a játékot.

Minden forduló az alábbi fázisokból áll:

1. **Karbantartásfázis:** A menedzserek felkészítik a csapatukat és a segítőiket a következő hétre a kártyák visszaforgatásával, játékos-kártyák húzásával, és a hét eseményeinek előkészítésével.
2. **Mérkőzésfázis:** A menedzserek elhelyezik a kártyáikat a mérkőzések mellett, és használhatják a segítő- és fejlesztéskártyáikat.
3. **Pontozásfázis:** Meg kell határozni az egyes mérkőzések győztesét, majd a menedzserek ennek megfelelően különböző nyereményekre tesznek szert (új szurkolókra, csapatfejlesztésekre).

Az egyes fázisokat a következő oldalakon részletezzük.

KARBANTARTÁSFÁZIS

Ebben a fázisban minden menedzser felkészíti a csapatát a következő hétre. Az aktuális kezdő játékos végezze el sorba az alábbi lépéseket (az 1-2. lépést mindenkinek végre kell hajtania):

1. **Kártyák visszaforgatása:** Minden menedzser forgassa vissza normál állásba a korábban elforgatott (kimerült) kártyáit a saját fejlesztési területén (lásd: „Fejlesztéskártyák képességei” - 16. o.).
2. **Kéz feltöltése:** Minden menedzser húzzon lapokat a csapatpaklijából addig, amíg 6 kártya nem lesz a kezében. (Fontos: minden alkalommal, amikor egy menedzser csapatpaklijából elfogynak a lapok, össze kell kevernie a dobott lapjait, majd képpel lefelé egy új paklit készíteni belőlük, és ha szükséges, folytatnia a húzást.)
3. **Csalásjelzők visszahelyezése:** Az aktuális kezdő menedzser tegye vissza az összes használt csalásjelzőt a közös készletbe, fordítsa le őket úgy, hogy a koponyás oldaluk legyen felül, majd keverje meg őket.
4. **Spike! Magazin kártya felcsapása:** Az aktuális kezdő menedzser húzza fel a legfelső Spike! Magazin kártyát, és helyezze azt képpel felfelé a Spike! Magazin pakli mellé.

Ha a felcsapott kártya egy tornakártya, a menedzserek ezen torna csillogó díjáért versenyezhetnek e héten. Ha a felcsapott kártya egy főcímkártya, az aktuális kezdő menedzser olvassa fel hangosan a kártya szövegmezőjét a többieknek. Néhány hatás azonnal létrejön (pl. azok, amik lehetővé teszik a menedzsereknek, hogy extra kártyákat húzzanak), míg a többi a mérkőzésfázisban fejt majd ki a hatását. Ez utóbbiak szövege az „e héten” (This Week) szavakkal kezdődnek.

5. **Események felcsapása:** Az aktuálisan kezdő menedzser csapjon fel egymás mellé egy sorba az eseménypakliból annyi eseménykártyát, ahány menedzser játszik éppen (4 menedzser esetén 4 eseménykártyát kell felcsapnia). A felcsapott kártyákat egyesével, képpel felfelé kell elhelyeznie a játéktér közepén, az eseménypakli és a Spike! Magazin kártya közötti képzeletbeli vonalon úgy, hogy a kártyák hosszabbik oldala nézzen az asztal széle felé (lásd az 5. oldal ábrát).

A kártyákat ráadásul úgy kell elhelyeznie, hogy az elsőként felcsapott kártya az eseménypaklihoz kerüljön legközelebb, az utolsó pedig a felcsapott Spike! Magazin kártyához legközelebb. Az így felcsapott eseménykártyákat „eseménysornak” nevezzük.

6. **Felkészülés a kirúgásra:** Az aktuális kezdő menedzser tegyen 1-1 labdajelzőt minden felcsapott eseménykártya és tornakártya (ha van) középre. Ha a labdajelző egy esemény- vagy tornakártya közepén van éppen, akkor azt „középkézdesnek” hívjuk.

MÉRKŐZÉSFÁZIS

A mérkőzésfázis az egész játék lelke. Ebben a fázisban a csapatok más csapatokkal versenyeznek a győzelemért. Általánosságban elmondható, hogy minél több mérkőzést nyer meg egy csapat, annál erősebb lesz, és annál több szurkolót fog összegyűjteni.

Minden menedzser 6 lépést hajthat végre egy mérkőzésfázisban, hacsak előbb nem passzol. Az aktuális kezdő menedzsertől indulva, az óramutató járása szerinti irányba haladva, sorban minden menedzser a következőket hajthatja végre 1-1 lépésként.

1. **Egy játékos küldése valamelyik mérkőzésre:** A menedzser elhelyezi az egyik kezében lévő játékoskártyáját az egyik mérkőzés melletti csapatzónában. Ezután a következőket kell tennie:
 - a) **A kijátszáskor aktiválódó képességek végrehajtása:** a menedzser végrehajtja a játékos kijátszáskor aktiválódó képességeinek hatását.
 - b) **Képességek használata:** a menedzser balról jobbra végrehajtja a játékos kártyájára nyomtatott szimbólumokkal jelzett képességeinek hatását (10. o.).
2. **Egy mérkőzésakció végrehajtása (opcionális):** a menedzser a játékoskártyája kijátszása után elforgathatja (kimerítheti) az egyik segítőkártyáját vagy fejlesztéskártyáját, ha akarja, hogy végrehajthassa az elforgatott kártya szövegmezőjének utasításait.

A MÉRKŐZÉSEK TÍPUSAI

Két különböző típusú mérkőzés van: az események és a tornák. Az események az eseménysorra felcsapott eseménykártyák formájában jelennek meg. Torna azon a héten van csak, amikor a felcsapott Spike! Magazin kártya egy tornakártya is egyben.

Ha egy kártya szövegében a „mérkőzés” (matchup) szó szerepel, az egyaránt vonatkozik fog az eseményekre és a tornára is. Ha egy kártya szövegében az „esemény” (highlight) szó szerepel, az csak a felcsapott eseménykártyákra vonatkozik, a tornakártyára nem.

Ha egy menedzser nem akar (vagy nem tud) játékoskártyát kijátszani egyik mérkőzés mellé sem, akkor passzolnia kell. Az a menedzser, aki egyszer már passzolt a mérkőzésfázisban, nem játszhat ki több játékoskártyát, és nem forgathatja el egyetlen segítőkártyáját, vagy fejlesztéskártyáját sem a fázis hátralévő részében.

A fázis végén minden menedzser eldobhat tetszőleges játékoskártyát a kezéből (amelyeket nem kíván megtartani).

Miután minden menedzser passzolt, vagy végrehajtotta az engedélyezett 6 lépését (és esetleg még kártyákat is eldobott), a mérkőzésfázis véget ér.

PONTOZÓFÁZIS

Ebben a fázisban a menedzserek meghatározzák, hogy mely csapatok nyerik meg az egyes mérkőzéseket, összehasonlítva az ott lévő játékosok összerejét. Az eredmény alapján a menedzserek begyűjtik a nyereményüket (szurkolók, sztárjátékos, fejlesztés, vagy segítő formájában).

- Mérkőzések lejártsága:** Az eseménypaklihoz legközelebb felcsapott eseménykártyával kell kezdenetek, és sorban le kell játszaniotok egyenként a mérkőzéseket addig, amíg az esetleg felcsapásra kerülő tornakártya mérkőzésével is nem végeztek. Minden mérkőzést az alábbi lépéseket követve tudjátok lejátszani.
 - Csalásjelzők felfedése:** Fordítsátok meg a mérkőzés kártyáira lerakott összes csalásjelzőt, és távolítsátok el a kiállított játékosokat (lásd: „Csalásjelzők felfedése” - 13. o.).
 - A pontozófázisban aktíválódó képességek végrehajtása:** Játéksorrendben hajtátok végre az összes olyan játékos-, fejlesztés-, és segítő képességének hatását, amely a pontozófázisban aktíválódik.
 - Győztesek meghatározása:** Számoljátok össze az adott mérkőzésben résztvevő csapatok összerejét, beleértve a játékosokat, a csalásjelzőket, a labdajelzőt és minden játékos képességet (13. o.).
 - Nyeremények begyűjtése:** Az adott mérkőzésen résztvevő minden csapat menedzsere begyűjti a nyereményét, ami lehet sztárjátékos, fejlesztés, segítő, vagy szurkoló. A mérkőzés nyerteséé lesz az eseménykártya közepén feltüntetett főnyeremény is (13.o.).
 - Kártyák eldobása:** A mérkőzésen résztvevő összes kártya a tulajdonosának dobott lapjai közé kerül. A lejátszott eseménykártyát tegyétek vissza a játék dobozába. A kártyákon lévő csalásjelzőket egyenlőre tegyétek félre, azok majd a következő forduló (ha lesz) karbantartásfázisában kerülnek vissza a közös készletbe.
- Fejlesztések:** Minden menedzser fordítsa képpel felfelé a fejlesztési területére lerakott, nyereményként szerzett összes új kártyáját. Ezután minden menedzsernek közölnie kell társaival, hogy az adott mérkőzésen milyen nyereményekre tett szert (ennek részletes menetét lásd a 14. oldalon).
- Aranyérme átadása:** Az aranyérme a sorba következő, baloldali menedzserhez kerül át. Ő lesz a következő forduló kezdőjátékosa.

Ezzel az adott hét véget ér, és egy új hét kezdődik, egy új karbantartásfázissal. Ha a Spike! Magazin pakli legalján lévő „The Blood Bowl” tornakártyával is végeztetek, akkor az egész szezon, és ezzel a játék is véget ér, így következhet a pontozás.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játék az ötödik forduló (hét) végén fejeződik be, a szezon csúcspontjának számított Vértóci (Blood Bowl) tornával. A csapatok ekkor még további szurkolókhöz juthatnak az összes játék végén aktíválódó fejlesztés- és segítő képesség hatásának következtében. Ha ezzel is végeztek, a legtöbb szurkolóval rendelkező csapat menedzsere nyeri meg a játékot, és ő lesz a Spike! Magazin „Év menedzsere” díj boldog tulajdonosa.

Ha a szurkolók száma megegyezik, a legfejlettebb csapat menedzsere nyer. A döntetlent elért menedzserek adják össze a szezon alatt szerzett csapatfejlesztéseik számát (a sztár-, fejlesztés- és segítőkártyáik darabszámának összege), és a több fejlesztés tulajdonosa nyer.

Ha még ez a szám is egyforma lesz, a Csapatmenedzser Szakszervezet csalásra gyanakodva vizsgálatot indít. A TMU véglegesen felfüggeszti a gyanúba keveredett (döntetlen eredményt elért) összes menedzsert, minek következtében ezek a csapatok elveszítik minden szurkolójukat. A TMU a többi menedzser közül választja ki az „Év menedzserét”: azt, akinek csapata a felfüggesztettek kizárása után a legtöbb szurkolóval rendelkezik.

Ha a kizárások után is döntetlen alakul ki, a TMU teljesen elveszíti a hitelességét, a szurkolók fellázadnak, és senki sem nyeri meg a játékot!

MÉRKŐZÉSFÁZIS RÉSZLETEZÉSE

Az alábbi fejezet elmagyarázza, miként kell lejátszaniotok egy mérkőzést, hogyan használjátok a képességeket és a fejlesztéskártyákat.

JÁTÉKOS KÜLDÉSE EGY MÉRKŐZÉSRE

Az alábbi alfejezetben elmagyarázzuk, miként tudsz egy játékost elküldeni a kétféle mérkőzés (esemény és torna) egyikére.

JÁTÉKOS KÜLDÉSE EGY ESEMÉNYRE

Amikor egy menedzser egy játékosát valamely eseményhez akarja küldeni, fektesse a kezében lévő egyik játékoskártyáját az általa választott eseménykártyára merőlegesen, annak egyik oldalára, képpel felfelé (lásd a 10. oldalon lévő szövegdoboz ábráját). Minden eseménykártya mellett csupán 2 csapatzóna van: egy a kártya jobb oldalán, és egy a bal oldalán. Mindkét csapatzónához külön nyeremény tartozik, a kártya oldalain feltüntetettek szerint (lásd a 13. oldalon lévő szövegdoboz ábráját). Az a menedzser, akinek valamelyik csapatzónában akár egyetlen játékoskártyája is van, a pontozófázisban automatikusan megkapja azon csapatzóna nyereményét.

A menedzser egy eseménykártya bármelyik oldalán elhelyezheti az első játékoskártyáját, jelezve, hogy a csapata abban a zónában fog játszani. A játéktérület minél jobb kihasználása érdekében, ha egy menedzser több játékoskártyát is ugyanabba a csapatzónába küld, azokat teheti egymásra is úgy, hogy a kártyák ereje (a bal felső sarkában lévő csillagba írt szám) továbbra is látható maradjon (lásd a 10. oldalon lévő szövegdoboz ábráját).

Egy menedzser csak olyan csapatzónába teheti le a játékoskártyáját, ahol még nincs ellenséges csapat játékos. Egy menedzser csak az eseménykártya egyik oldalára teheti le a játékoskártyáját, mindkettőre nem (a csapata nem mérkőzhet önmagával). Ebből következik, hogy minden eseménykártya mellé legfeljebb 2 csapat játékoskártyái kerülhetnek. Ha már

2 különböző csapat játékosai kerültek egy eseménykártya mellé, egyik más menedzser sem tehet már mellé játékoskártyát.

Ha bármilyen okból az egyik csapat összes kártyája eltávolításra kerül egy csapatzónából (üresen hagyva azt), akkor már elhelyezhet ott egy másik menedzser játékost.

Ha egy menedzsernek akár csak egyetlen játékoskártyája is van az egyik csapatzónában, a pontozófázisban biztosan megkapja az adott csapatzóna nyereményét (lásd: „Nyereménymezők” - 15. o.). Ha egy menedzser csapata legyőzi ellenfelét, megkapja az adott eseménykártya főnyereményét is.

JÁTEKOS KÜLDÉSE EGY TORNÁRA

Amikor egy menedzser egy játékosát a tornára akarja küldeni, fektesse a kezében lévő egyik játékoskártyáját a tornakártyára merőlegesen, annak egyik tetszőleges oldalára, képpel felfelé. Az eseményekkel ellentétben, a tornánál nincs korlátozva, hogy hány csapat vehet benne rész: itt minden csapat saját csapatzónát kap. A torna nyereménye annak kimenetelétől függ: melyik csapat győz az adott tornán, melyik lesz a második, és kik vettek még részt rajta (a torna vesztesei).

JÁTEKOSOK KÜLDÉSE

Az eseményeknek két csapatzónájuk van: egy a kártya jobb oldalán, és egy a bal oldalán.

Amikor egy menedzser egy játékost küld ide, választania kell egy csapatzónát (de csak olyat, ami még üres, vagy ahol saját játékosai vannak), és ide kell elhelyeznie a játékoskártyáját. A csapatzóna kiválasztása a csapatzóna nyeremény miatt fontos, ami az eseménykártya két oldalán eltérő.

Egy tornán minden csapat saját csapatzónát kap, és nincs korlátozva a torna csapatzónáinak száma (azaz akár az összes menedzser küldhet ide játékosokat).

Lásd az alábbi példa ábrát. Vedd észre, hogy a játékoskártyákat az eseménykártyákra merőlegesen kell elhelyezni.



Megjegyzés: ha egy menedzser egy olyan sztárjátékosát küldi bármelyik csapatzónába, amelynek a saját csapatától eltérő csapatjelvénye van (semleges vagy egy másik csapat sztárja), akkor a kártyájára kell tennie az egyik csapatjelzőjét, jelezve, hogy az a sztárjátékos az ő csapatához tartozik.

KIJÁTSZÁSKOR AKTIVÁLÓDÓ KÉPESSÉGEK

Ezek a képességek lehetővé teszik, hogy az éppen most kijátszott játékos valamilyen egyedi dolgot csináljon. Egyszerűen kövessétek a kártya szövegmezőjének utasításait.

SZIMBÓLUMOKKAL JELÖLT KÉPESSÉGEK

Sok játékoskártyán találhattok olyan képességeket, amelyeket csak a kártya képe és szövegmezője közé nyomtatott szimbólumokkal tüntettünk fel. Mindegyik szimbólum az alábbi 4 képesség egyikét jelenti.

A **CSALÁS** lehetővé teszi a játékos számára, hogy extra erőt vagy szurkolókat kapjon, ám a csaló minden esetben azt kockáztatja, hogy amennyiben a bíró elkapja őt, végleg ki lesz zárva a mérkőzésről.

A **PASSZOLÁS** lehetővé teszi egy játékosnak, hogy a labdajelzőt áthelyezze. A játékos megkaparinthat egy gazdátlan labdát, vagy kiütheti azt egy ellenséges játékos kezéből.

A **SPRINTELÉS** rugalmasabbá teszi a csapatot, lehetővé téve a menedzsernek, hogy új lapokat húzzon a paklijából.

A **SZERELÉS** lehetővé teszi a játékosnak, hogy földre küldje, vagy sérülést okozzon egy ellenséges játékosnak, de egy elügyetlenkedett próbálkozás azt is eredményezheti, hogy ő maga rogy a földre.

A menedzsernek teljesen le kell játszania egy képesség hatását, mielőtt egy másikat használni kezdene. A „csalás” használata kötelező, az összes többi szabadon választható.

CSALÁS

A csalás használata kötelező. A játékoskártyán szereplő minden csalásszimbólum (koponya) után a csapat menedzserének 1-1 csalásjelzőt kell a közös készletből véletlenszerűen elvennie, és képpel lefelé (a koponya oldalával felfelé) a játékos kártyájára tennie anélkül, hogy megnézné őket. A csalásjelzőket a pontozófázisban kell majd felfedni, és a hatásukat végrehajtani (lásd: „Csalásjelzők felfedése” - 13. o.). Megjegyzés: a csalásjelzőknek a pontozófázisig képpel lefelé kell maradniuk, és senki nem nézheti meg őket, hacsak egy képesség ezt lehetővé nem teszi.



PASSZOLÁS

A passzolás használata opcionális. Ha a labdajelző az esemény- vagy tornakártya közepén van (azaz még középkezdés pozícióban), akkor át lehet tenni azt a most kijátszott, passzolás képességgel bíró játékos kártyájára. Ez a játékos lesz az aktuális labdahordozó. Ha egy ellenséges játékosnál van a labda, akkor át lehet azt tenni az esemény- vagy tornakártya közepére. Ha az aktuális labdahordozó a menedzser csapatának egy másik játékos, átadhatja a labdát a most kijátszott, passzolás képességgel bíró játékosnak.



Megjegyzés: egy játékos által használt labda passzolásnak semmi köze nincs ahhoz, mikor egy menedzser passzol, mert már nem tud, vagy nem akar több játékoskártyát kijátszani a fordulóban.

SPRINTELÉS

A **sprintelés** használata opcionális. A játékoskártyán szereplő minden sprintszimbólum (nyíl) után a csapat menedzsere 1-1 lapot húzhat a csapatpaklijája tetejéről. Ezután ki kell választania a kezében lévő kártyák közül ugyanennyit (ez lehet épp most húzott lap is), és ezeket el kell dobnia.



SZERELÉS

A **szerelés** használata opcionális. A játékoskártyán szereplő minden szerelészimbólum (robbanás) után a játékos egyszer próbálhatja meg szerelni a mérkőzésen résztvevő egyik ellenséges játékosát. Ha több szerelészimbólum is van a kártyán, azt több különálló szerelésként kell kezelni: a játékos szerelheti egy ellenfelét egymás után többször, vagy szerelhet több ellenfelet.



A szerelés végrehajtása előtt a játékos menedzserének ki kell jelölnie egy ugyanezen a mérkőzésen résztvevő ellenséges játékosát a szerelés célpontjának, majd össze kell hasonlítania a két játékos erejét.

- Ha a szerelő játékos ereje nagyobb, mint a célpont játékos ereje, a szerelő játékos menedzsere 2 kockával dob, és ő választ egyet.
- Ha a szerelő játékos ereje egyenlő a célpont játékos erejével, a szerelő játékos menedzsere 1 kockával dob.
- Ha a szerelő játékos ereje kisebb, mint a célpont játékos ereje, a szerelő játékos menedzsere 2 kockával dob, de az ellenséges játékos menedzsere választ közülük egyet.

Megjegyzés: a játékosnál lévő labdajelző nem befolyásolja szereléskor a játékos erejét, hacsak a játékos egyik képessége mást nem mond.

A kiválasztott szerelésekocka felül lévő oldala alapján az alábbi szerelési kimenetek lehetségesek:

A célpont földre kerül: A szerelés sikeres. Ha a célpont játékos eddig állt, most a földre kerül (el kell forgatni a kártyáját). Ha a célpont játékos már a földön (elforgatott állapotban) volt, most megsérül (lásd alább, a „Játékos állapotok” fejezetben).



Elvétette: A szerelés sikertelen, a szerelő játékos elvétette a célpontját, így a szerelése teljesen hatástalan.



A szerelő földre kerül: A célpont elkerüli, vagy visszaveri a szerelést, így a szerelő játékos szépen pofára esik. Ha a szerelő játékos állt, most a földre kerül. Azon ritka helyzetekben, amikor egy már földön lévő játékos szerel, ilyen esetben megsérül.



Megjegyzés: egyes képességek akkor aktiválódnak, amikor a játékos végrehajtott egy sikeres szerelést. Ha a szerelés eredménye „elvétette”, vagy „a szerelő földre kerül” lesz, az nem számít sikeres szerelésnek.

JÁTÉKOS ÁLLAPOTOK

Egy játékosoknak 3 lehetséges állapota lehet: álló, fekvő és sérült.

Álló játékos: Ha egy menedzser a játékosát egy csapatzónába küldi, akkor a játékos kártyáját az esemény- vagy tornakártyára merőlegesen kell elhelyeznie. Ez a kártyahelyzet azt jelképezi, hogy a játékos „áll” (azaz egyelőre semmi baja). Amíg egy játékos áll, a kártya bal felső sarkában lévő csillagba írt számot kell használni a játékos erejeként.

Földön fekvő játékos: Amikor egy játékos a földre kerül, el kell forgatni a kártyáját 90°-al az óramutató járásával megegyező irányba. Amíg fekszik, a fekvő játékos erejét kell használni (ha a kártya álló helyzetben van, akkor ez a bal alsó sarkában lévő csillagba írt szám). Ha a földre kerülő játékosnál volt a labda, azt elejti. A földre kerülő játékos nem használhatja a képességeit, de ha volt a kártyáján csalásjelző, az továbbra is rajta marad.

Sérült játékos: Ha egy játékos megsérül, a kártyáját azonnal el kell távolítani az adott mérkőzés mellől, és a menedzsere dobópaklijába kerül. Ha a megsérült játékosnál volt a labda, azt elejti. A kártyáján lévő csalásjelzőket egyelőre földre kell tenni (majd a következő karbantartásfázisban kerülnek vissza a közös készletbe). A sérült játékosokat a csapat orvosa veszi kezelésbe, és újból játékképes állapotba hozza őket, mire a dobópakli újrateverésre kerül.

Megjegyzés: amikor egy játékos elejti a labdát, az a mérkőzés kártyájának közepére kerül vissza.

MÉRKÖZÉSAKCIÓK

A játékos kiküldése és a képességeinek használata után, az éppen aktív menedzser végrehajthat egyetlen mérkőzésakciót is. Ezen akció végrehajtásához a menedzser olvassa fel a többieknek a kiválasztott segítő- vagy fejlesztéskártyájának szövegét, majd hajtsa végre a leírt utasításokat. Ha a képesség megköveteli a kártya elforgatását, a menedzser forgassa el a kártyát 90°-al. A már egyszer passzoló menedzser nem hajthat végre mérkőzésakciót a mérkőzésfázis hátralévő részében.



PÉLDA A MÉRKŐZÉSFÁZISRA



1. Az Athelorni Bosszuállók erdei elf csapat menedzsere a „Wood Elf Catcher” játékosát küldi az „Unsportsmanlike Conduct” esemény mérkőzésének bal oldali csapatzónájába.

2. A menedzser úgy dönt, hogy a játékos használni fogja a (szimbólumok formájában feltüntetett, első helyen szereplő) „passzolás” képességét, aminek következtében az eseménykártya közepén lévő labdajelző átkerül a játékos kártyájára.

Az erdei elf játékos kártyáján a **passzolás** után 2 **sprintelés** képesség szimbólum következik. A menedzser mindkettőt használni szeretné, így 1 kártyát húz a csapatsaklijából, majd kiválaszt 1 tetszőleges lapot a kezéből, amit eldob. Ezután még 1 kártyát húz, majd kiválaszt 1 újabb lapot a kezéből, amit szintén eldob.

3. A Kivájt Szem ork csapat menedzsere egy „Orc Blitzer” játékoskártyát választ ki a kezéből, és az „Unsportsmanlike Conduct” esemény másik, még üres csapatzónájába küldi.

4. Az ork játékos úgy dönt, hogy használja a **szerelés** képességét, és megpróbálja szerelni az erdei elfet. Mivel az ork játékos ereje (3) nagyobb, mint az erdei elfé (2), az ork menedzser 2 szerelés-kockával dob, és ő választhat közülük egyet.

5. A dobás eredménye:  és , melyek közül az ork menedzser a másodikat választja. A célpont erdei elf játékos ennek következtében a földre kerül (a kártyája elfordul), és elejti a labdát.

6. Ezután az ork játékosnak a „csalás” képességét kell használnia: húznia kell egy csalásjelzőt a közös készletből, amit képpel lefelé elhelyez az ork kártyáján (még nem nézheti meg a csalásjelzőt).

7. Az ork menedzser ezután úgy dönt, használ egy mérkőzésakciót is. Mivel a labda épp az eseménykártya közepén van, elforgatja az „Offensive Coordinator” segítőkártyáját, amely segítségével a labdajelzőt középről a saját játékos kártyájára teszi át.

PONTOZÓFÁZIS RÉSZLETEZÉSE

Az alábbi fejezetben részletesen ismertetjük a pontozófázis néhány lépését: csalásjelzők felfedése, győztesek meghatározása, nyeremények begyűjtése.

CSALÁSJELZŐK FELFEDÉSE

A pontozófázis elején az aktuális kezdő menedzser sorban felfordítja a játékoskártyákon lévő csalásjelzőket. Ezután a felfedett csalásjelzők hatását az alábbi sorrend szerint kell végrehajtani.

1. **Kiállítás:** A bírók nem csak azt veszik észre, hogy a játékos csalt, hanem még úgy is döntenek, tesznek ellene valami! Ha egy játékos kártyáján felfordításra kerül akár egyetlen sípszimbólumos csalásjelző is, akkor ezt a játékost kiállítják a mérkőzésről. Azonnal el kell távolítani a játékos kártyáját a csapatzónából, ami a menedzsere dobópaklijába kerül. A játékos kártyáján esetleg ott lévő többi csalásjelzőt (anélkül, hogy azok hatását végrehajtanátok) egyenlőre félre kell tenni. Ha a kiállított játékosnál volt a labda, kiejti azt a kezéből.
2. **Örjögő szurkolók:** A bírók nem veszik észre a csalást, amitől a szurkolók kaotikus örjögésbe kezdenek! A csalásjelzőkön lévő minden egyes zászlószimbólum után a játékos csapata kap 1-1 szurkolót.
3. **Misztikus erő:** A bírók nem veszik észre a csalást, pedig a játékos csinált valami rafinált dolgot, amitől az ereje ideiglenesen megnőtt. A csalásjelzőkön lévő összes csillag-szimbólumba írt szám hozzáadódik a játékos erejéhez, a győztesek meghatározása lépés során.

A kártyákon lévő csalásjelzőket ezután tegyék felre, azok majd a következő forduló karbantartásfázisában kerülnek vissza a közös készletbe.

GYŐZTESEK MEGHATÁROZÁSA

A pontozófázis ezen lépése alatt sorban meg kell határozni az egyes mérkőzések győzteseit, amihez meg kell állapítani az egyes csapatzónákban lévő csapatok összerejét, az alábbi módon:

- Add össze az adott csapatzónában lévő összes álló játékos erejét.
- Add hozzá az adott csapatzónában lévő fekvő játékosok fekvő erejét.
- Add hozzá az adott csapatzónában lévő játékoskártyák összes csalásjelzője által biztosított misztikus erőt.
- Adj hozzá 2-t, ha az adott csapatzóna egyik játékosa birtokolja a labdát.

Az éppen vizsgált mérkőzés győztese az a menedzser lesz, akinek a mérkőzéshez tartozó csapatzónák egyikében lévő csapata a legmagasabb összerővel rendelkezik. Döntetlen esetén a labdát birtokló csapat győz.

Ha egy esemény mérkőzésén a két csapat összereje egyforma, és a labda közepén van, egyik csapat sem tekinthető győztesnek, vagy vesztesnek, így egyikük sem kaphatja meg a főnyereményt.

Ha egy tornán két vagy több csapat összereje egyformán a legmagasabb, és a labda közepén van, az aktuális kezdő menedzsereknek kell eldöntenie, hogy közülük melyik csapat legyen a győztes, a második és (ha kettőnél több csapat összereje egyforma) melyik a vesztes.

NYEREMÉNYEK BEGYŰJTÉSE

Kétféle nyereményt lehet begyűjteni attól függően, hogy az adott mérkőzés egy esemény, vagy egy torna volt-e.

ESEMÉNY NYEREMÉNYE

Mindkét résztvevő csapat menedzsere megkapja a felé néző csapatzóna nyereményét. Az esemény győztese ezen felül megkapja a főnyereményt is. A kapott szurkolókat azonnal jelölni kell a pontozótábla tárcsáinak elforgatásával, a kapott kártyákat pedig egyenlőre képpel lefelé kell elhelyezni a fejlesztési területeken.

TORNA NYEREMÉNYE

A torna győztese megkapja a kupa sorában (felső) feltüntetett nyereményt. A második legtöbb összerőt elérő csapat menedzsere megkapja a középső sorban (a plecsni mellett) feltüntetett nyereményt. Minden más, akár csak egyetlen játékosal is résztvevő csapat menedzsere, megkapja a „Lose!” feliratú sorban feltüntetett nyereményt. A kapott szurkolókat azonnal jelölni kell a pontozótábla tárcsáinak elforgatásával, a kapott kártyákat pedig képpel lefelé kell elhelyezni a fejlesztési területeken.

Megjegyzés: ha egy mérkőzésen csak egy csapatnak marad játékosa, az a kártyán szereplő összes nyereményt begyűjtheti ahelyett, hogy csak a saját nyereményét kapná meg.

CSAPATZÓNA NYEREMÉNY

Ha a menedzserek marad akár egyetlen játékosa is egy esemény valamelyik csapatzónájában, akkor megkapja a felé eső csapatzóna nyereményét, melyet a kártya oldalán lévő szimbólumok jelölnek.

Az előző oldal mérkőzésfázis példájában az erdei elf és az ork csapat versengett egymással az „Unsportsmanlike Conduct” esemény mérkőzésén. A nyeremények begyűjtése lépésben, az erdei elf csapat menedzsere húzhat 1 fejlesztéskártyát a saját fejlesztéspaklijából; az ork csapat menedzsere pedig 2 sztárkártyát a CWC sztárpakliból, amelyek közül egyet kiválaszthat, a másikat pedig vissza kell raknia a sztárpakli aljára (lásd a különböző szimbólumok jelentését bővebben a 15. oldalon lévő szövegdobozban).



PONTOZÓFÁZIS LÉPÉSEINEK VÉGREHAJTÁSA



+3 (az álló játékos ereje) +1 (a fekvő játékos fekvő ereje)
+2 (a birtokolt labda miatt) = 6



+3 (az álló játékos ereje) +0 (a másik játékost kiállították)
+3 (a +3 „misztikus erő” miatt) = 6



1. Az aktuális kezdő menedzser felfedi az összes csalásjelzőt. A „Chaos Warrior” kártyán lévő csalásjelző egy +3 „misztikus erő”.
2. A „Beastman” kártyán lévő egyik csalásjelző egy „kiállítás”, így a kártyát el kell távolítani a csapatzonából, és a rajta lévő másik („örjögő szurkolók”) csalásjelzőt mindenféle hatás nélkül félre kell tenni.
3. Az ember csapat álló játékosának van egy olyan képessége, amelyik a pontozófázisban aktiválódik: „ha a játékosnál van a labda, +1 kap”. Mivel a „Human Catcher” a jelenlegi labdahordozó, így a csapata menedzsere azonnal kap +1 szurkolót.
4. A „Reikland Reavers” csapat összereje: 6, a „Chaos All-Stars” csapat összereje: szintén 6 - tehát döntetlen. Mivel az ember csapatnál van a labda, ők nyerik meg ezt a mérkőzését.

5. Az ember csapat menedzsere begyűjti a felé néző csapatzóna nyereményét: húz 1 fejlesztéskártyát a saját fejlesztéspaklijából, amit egyenlőre képpel lefelé a fejlesztési területére tesz.

Ezután begyűjti a főnyereményt is: húz 2 fejlesztéskártyát a fejlesztéspaklijából, választ közülük egyet (amit képpel lefelé a fejlesztési területére tesz), a másikat pedig visszateszi a fejlesztéspaklija legaljára.

A káosz csapat menedzsere húz 2 segítőkártyát a közös segítőkártyából, választ közülük egyet (amit egyenlőre képpel lefelé a fejlesztési területére tesz), a másikat pedig visszateszi a segítőkártya legaljára.

A FEJLESZTÉSI TERÜLETEK

A menedzserek a fejlesztési területükön lévő kártyáik képességeit tudják használni, többnyire a kártyák elforgatásával (lásd még: 16. o.).

Minden menedzszernek ideiglenesen képpel lefelé kell a fejlesztési területére elhelyezni az adott fordulóban nyereményként szerzett sztárkártyáit, fejlesztéskártyáit és segítőkártyáit. A „jutalmak begyűjtése” lépés végén az aktuális játéksorrendnek megfelelően, minden menedzszernek fel kell felfedni ezeket a kártyáit, majd hangosan fel kell olvasnia a szövegüket a többieknek, hogy azok tisztában legyenek, pontosan mire is lehet használni őket. Az alábbi sorrendben kell e kártyákat felfedni:

- segítőkártyák (amik itt is maradnak a fejlesztési területen)
- fejlesztéskártyák (amik itt is maradnak a fejlesztési területen)
- **szabadúszó** (Freebooter) képességű sztárkártyák
- az összes többi sztárkártya

Ha egy menedzser egy **szabadúszó** képességű sztárkártyát szerez, akkor végig kell néznie a csapatpakliját, kiválasztania belőle egy játékoskártyáját, és visszatennie azt a játék dobozába. Ezután a **szabadúszó** képességű sztárkártyát és a csapatpaklijában lévő összes többi lapot össze kell kevernie, egy új képpel lefelé néző csapatpaklit létrehozva ezzel. Ha egy menedzser **szabadúszó** képesség nélküli sztárkártyákat szerez, akkor azokat tetszőleges sorrendben a csapatpaklijának tetejére kell tennie.

KÁRTYAKÉPESSÉGEK

„Jordell Freshbreeze” kártyáján ez a képesség szerepel:
„Pontozófázis: ha ennél a játékosnál van a labda, kapsz 🍌🍌-t.” Ez a képesség azonnal aktiválódik a pontozófázis 1b lépésében, és az Athelorni Bosszuállók csapat menedzsere kap +2 szurkolót.

„Varag Ghoulchewer” képessége: **„Reakció:** ha a mérkőzés alatt az ellenséges labdahordozó földre kerül, vagy megsérül, kapsz 🍌-t.” Ez a képesség folyamatos, így Varag menedzsere akár több szurkolót is szerezhet vele a mérkőzés során.



NYEREMÉNYMEZŐK

Minden eseménykártya alját 3 részre osztottuk: 2 kisebb szimbólumokkal megjelölt mezőre (a kártya mindkét oldalán) - a csapatzónák jutalmai; és egy nagyobb szimbólumokkal megjelölt mezőre (a kártya közepén) - a főnyeremény. Minden csapat, amelynek legalább 1 játékos maradt egy csapatzónában, megkapja az adott zóna jutalmát.

Ha két csapat van jelen egy mérkőzésnél, azok megküzdenek egymással a főnyereményért, amit a győztes csapat menedzsere kap meg (a csapatzónája nyereményén túl).

NYEREMÉNY SZIMBÓLUMOK

Szurkoló: Minden zászlószimbólum után a csapat 1-1 szurkolót kap, melyet a pontozótábláján lévő tárcsák elforgatásával tud jelölni.



Sztárjátékos: Minden csillagszimbólum után a csapat menedzsere 1-1 sztárkártyát húz a csapatával megegyező szakszervezeti alosztályhoz tartozó (OWA vagy CWC) sztárpakliból, egyet kiválaszt közülük, amit képpel lefelé a saját fejlesztési területére tesz, a többit pedig visszateszi a sztárpakli aljára (tetszőleges sorrendben).



Fejlesztés: Minden sisakszimbólum után a csapat menedzsere 1-1 fejlesztéskártyát húz a saját fejlesztéspaklijából, egyet kiválaszt közülük, amit képpel lefelé a saját fejlesztési területére tesz, a többit pedig visszateszi a fejlesztéspaklija aljára (tetszőleges sorrendben).



Segítő: Minden labdaszimbólum után a csapat menedzsere 1-1 segítőkártyát húz a közös segítőpakliból, egyet kiválaszt közülük, amit képpel lefelé a saját fejlesztési területére tesz, a többit pedig visszateszi a segítőpakli aljára (tetszőleges sorrendben).



Vagy / vagy: Néhány kártya középső nyereménymezőjében perjellel elválasztva különböző szimbólumok láthatók. Ha a főnyereményben egy perjel szerepel, akkor a győztes menedzszernek a perjel egyik oldalán lévő jutalmat kell választania (de soha nem választhatja mindkettőt).



TOVÁBBI SZABÁLYOK

Az alábbiakban ismertetjük a TMU további irányelveit.

JÁTEKOSKÁRTYÁK KÉPESSÉGEI

A játékoskártyák képességei általában megkövetelik, hogy valamilyen feltétel teljesüljön, mielőtt a hatásuk működésbe lép. Néhány képesség csak egyszer aktiválódhat egy forduló előre meghatározott lépésében, más képességek viszont többször is „bekapcsolhatnak” az adott fordulóban.

Hacsak a leírásában külön nem szerepel, minden képesség csak ugyanazon mérkőzés játékosaira fejtheti ki hatását. Ha ugyanabban a lépésben több képesség is működésbe lépne, akkor az aktuális játéksorrend szerint hajtásot végre a hatásukat, az aranyérme birtokosától kezdve.

FEJLESZTÉSKÁRTYÁK KÉPESSÉGEI

Négyféle képesség lehet a fejlesztéskártyákon: mérkőzésakció, reakció, pontozófázis és játék végi. Ezen kártyák némelyikét „ki kell meríteni” a használatához, ami azt jelenti, hogy a menedzser fordulónként csak egyszer használhatja őket. Egy kártya kimerítéséhez el kell forgatni azt 90°-al. Az elforgatott kártyák a következő karbantartásfázis első lépése során fordulnak vissza normál állásba (8. o.).

- Egy **mérkőzésakciót** a menedzser csak a mérkőzésfázisban tud használni, amikor éppen ő van soron, közvetlenül azután, hogy elhelyezte egy játékosát az egyik csapatzónában (és még nem passzolt).
- Egy **reakcióra** szintén a mérkőzésfázisban kerülhet sor, amikor az aktiválódásának feltételei teljesülnek.
- A **pontozófázis képességeket** a pontozófázis 1b lépése során lehet használni.
- A **játék végi képességeket** a szezon utolsó fordulójának befejezése után lehet használni.

Ha több képesség hatása ellentmond egymásnak, akkor az utoljára használt képesség fog érvényesülni közülük, a korábban használtakat pedig figyelmen kívül kell hagyni.

GYŐZELMEN/VERESÉGEN ALAPULÓ KÉPESSÉGEK

Néhány kártya képessége csak akkor aktiválható, ha a csapat megnyer vagy elveszt egy mérkőzést. A tornákon a második helyezett is győztesnek számít, míg minden további résztvevő vesztesnek. Ha egy menedzser csapata egyedül van jelen egy eseménynél, vagy tornán, akkor győztesnek tekintendő.

Megjegyzés: a menedzsernek legalább 1 játékosát az adott eseményhez vagy tornához kell küldenie, hogy győztes vagy vesztes lehessen.

JÁTEKOS ÁTHELYEZÉSE MÁS MÉRKŐZÉSHEZ

Néhány képesség lehetővé teszi, hogy a menedzser a játékosát egy mérkőzés csapatzónájából egy másik mérkőzés csapatzónájába helyezze át. Az ily módon áthelyezett játékos nem számít „kijátszott” játékosnak, így nem használhatja a kijátszásakor aktiválódó képességeit.

Egy játékos csak valamelyik üres, vagy saját csapattársat tartalmazó csapatzónába helyezhető át.

Az áthelyezett labdahordozó játékos az áthelyezése előtt átadhatja a labdát egy ugyanabban a csapatzónában lévő játékosának. Ellenkező esetben az áthelyezésekor eljti a kezéből a labdát.

CSALÁSJELZŐK KÉSZLETE

A közös csalásjelző készletben 30 jelző található. Amikor egy játékosnak a „csalás” képességét kell használnia, a játékos menedzserének ebből a közös készletből kell véletlenszerűen annyi jelzőt húznia, ahány koponyaszimbólum van a kártyán, majd ezeket képpel lefelé kell a játékoskártyára tennie.

Amikor valamelyik szabály arra utasít egy menedzsert, hogy „dobjon el egy csalásjelzőt”, csak tegye félre a jelzőt, és egyenlőre ne tegye vissza azt a közös készletbe, a következő karbantartásfázis 3. lépéséig (8. o.).

SZURKOLÓK SZERZÉSE/VESZTÉSE

Minden menedzser rendelkezik egy pontozó táblával, melyen 2 tárcsa található. A bal oldali tárcsa a tízes számokat jelöli, a jobb oldali az egységeket.

Minden alkalommal, amikor a menedzser csapata szurkolókat szerez, vagy veszít, a tárcsák megfelelő pozícióba való forgatásával kell az aktuális szurkolószámot jelölni. Soha nem csökkenhet a szurkolók száma 00 alá.

MORG 'N THORG

Morg 'N Thorg egy speciális sztárjátékos, mert van egy OWA és egy CWC hátoldalú kártyája is. Ha egy menedzser már elküldte Morg 'N Thorgot egy mérkőzésre, egyetlen másik menedzser sem küldheti a másolatát ugyanarra a mérkőzésre.

JÁTEK 2 MENEDZSERREL

Az alábbiakban a kétszemélyes játék szabályváltozásait ismertetjük.

SPIKE! MAGAZIN PAKLI ELŐKÉSZÍTÉSE

Tegyék vissza az összes főcímkártyát a játék dobozába. Tegyék félre a „The Blood Bowl” tornakártyát, keverjék meg képpel lefelé a másik 3 tornakártyát, és tegyék a pakli aljára a félretett. Kétszemélyes játékban így a szezon csupán 4 fordulóig tart, de mindegyikben 1-1 tornával.

ESEMÉNYKÁRTYÁK FELCSAPÁSA

A karbantartásfázisban ugyanúgy 4 eseménykártyát kell felcsapnotok, viszont amint ezek közül 2 mellett már van legalább 1-1 játékos, a másik 2 eseménykártyát vissza kell tennetek a játék dobozába. Emiatt minden héten csupán 2 esemény és a torna mérkőzésein csaphattok össze egymással.

TORNÁK NYEREMÉNYE

A kétszemélyes játéknál nincs „második legjobb nyeresmény”. A győztes begyűjti a kupa sorának nyeresményét, a vesztes pedig a „Lose!” feliratú sor nyeresményét. Ha csak az egyik csapat játékosai vannak jelen egy tornakártya mellett, akkor a menedzser megkapja a „győztes” és a „vesztes” nyeresményt is, de ekkor sem kapja meg a „második legjobb nyeresményt”.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Az alábbiakban a nem hivatalos, de a TMU által még azonnali kizárással nem büntetett opcionális szabályváltozatokat ismertetjük.

RÖVIDEBB SZEZON

A játékosok több pénzt követelnek, és pletykák terjengnek kizárásokról is! A menedzsereknek nagyon jól jön egy rövidebb - egész pontosan 4 hétig tartó - szezon. A játék előkészítése némileg megváltozik:

A Spike! Magazin pakli előkészítése: csak 1 tornakártyát húzzatok a 2 helyett, és ezt keverjétek össze a 2 főcímkártyával, majd tegyétek legalulra a „The Blood Bowl” tornakártyát.

Kezdeti fejlesztések elosztása: a kezdő menedzser kiválasztása után, de még a játék tényleges megkezdése előtt, minden menedzser kövesse az alábbi utasításokat.

1. **Sztárjátékosok:** Minden menedzser húzzon 4-4 sztárkártyát a csapatával megegyező szakszervezeti alosztályhoz tartozó (OWA vagy CWC) sztárpakliból. Ezekből tegyen 2 kártyát mindenki a saját fejlesztési területére képpel lefelé, a másik kettőt pedig tetszőleges sorrendben tegye vissza a megfelelő sztárpakli aljára.
2. **Fejlesztéskártyák:** Minden menedzser húzzon 1-1 fejlesztéskártyát a saját fejlesztéspaklijából, és tegye le képpel lefelé azt a saját fejlesztési területére.
3. **Segítőkártyák:** Minden menedzser húzzon 3-3 segítőkártyát a közös segítőkakliból. Ezekből tegyen 1 kártyát mindenki a saját fejlesztési területére képpel lefelé, a másik kettőt pedig tetszőleges sorrendben tegye vissza a segítőkakli aljára.

Fejlesztési terület felfedése: Ha mindenki végzett, minden menedzser fedje fel a fejlesztési területére került kártyáit.

HOSSZABB SZEZON

A rajongók hosszabb szezont követelnek, és a TMU is szeretne extra szponzori pénzhez jutni a meghosszabbodó szezon alatt. A menedzsereknek igen csak fel kell kötniük a gatyájukat, hogy a hosszabb - egész pontosan 6 hétig tartó - szezonban is helyt tudjanak állni. A játék előkészítése egy pontban megváltozik:

A Spike! Magazin pakli előkészítése: húzzatok 2 tornakártyát és 3 főcímkártyát (2 helyett), keverjétek meg őket képpel lefelé, majd tegyétek legalulra a „The Blood Bowl” tornakártyát.

MÉRKÖZÉSKORLÁTOZÁS

A TMU maximálja az egy héten lejátszható mérkőzések számát, ami már igazi kihívást jelenthet egy komolyabb bajnokságon!

Ha a felcsapott Spike! Magazin kártya egy tornakártya, egyel kevesebb eseménykártyát kell felcsapni, mint ahány menedzser játszik. Ha a felcsapott Spike! Magazin kártya egy főcímkártya, a menedzserek számával megegyező számú eseménykártyát kell felcsapni az eseménysorra.

Ezáltal minden héten maximum annyi mérkőzés lesz, ahány menedzser játszik.

KÉPESSÉGEK LISTÁJA

Az alábbiakban ismertetjük az összes nevesített képességet.

Rettenthetetlen (Dauntless): Ha a játékos szerelni akar egy nagyobb erejű ellenséges játékost, csak egy szereléskockával kell dobnia.

Mocskos játékos (Dirty player): Ha a játékos sérülést okoz egy ellenséges játékosnak, a csapata -t kap.

Cselezés (Dodge): Ha ezt a játékosodat szerelik, kényszerítheted ellenfeled menedzserét, hogy az összes szereléskockáját egyszer újradobjja.

Leadás (Dump-Off): Ha a játékoshoz kerülne a labda, vagy kiejtené a kezéből, átadhatja azt egy másik játékosársának.

Védekezés (Fend): Ha egy ellenséges játékos sikeresen szereli ezt a játékosodat, akkor egy földön fekvő játékosársra felállhat.

Szabadúszó (Freebooter): Ha felfedsz egy **szabadúszó** képességű sztárkártyát a fejlesztési területeden, keress ki 1 játékoskártyát a csapatpakliból, és tedd vissza a játék dobozába. Ezután tedd a **szabadúszó** képességű kártyát a csapatpaklira, majd keverd azt újra. Minden felfedett **szabadúszó** képességű sztárkártyánál tedd ezt meg, mielőtt a **szabadúszó** képességgel nem rendelkező felfedett sztárkártyáidra sort kerítenél.

Örjöngés (Frenzy): Amikor ez a játékosod szerelni akar, növelj meg ideiglenesen az erejét egygel.

Testőr (Guard): Ha az ellenfeled sikeresen szerelné egy másik játékosodat, a dobás eredménye erre a játékosodra fog vonatkozni. (Ezen képesség használatát a szereléskockák dobása után, de még a hatásának alkalmazása előtt kell bejelentened.)

Megállíthatatlan (Juggernaut): Amikor ez a játékosod szerel, az ellenség játékosai nem használhatják ellene a **testőr** képességüket.

Acélideg (Nerves of Steel): Amíg ennél a játékosodnál van a labda, az ereje egygel megnő.

Kicsi a rakás (Pilling On): Minden alkalommal, amikor ez a játékosod  -t dob a szerelése során, egy másik ellenséges játékost is szerelhet.

Mozdíthatatlan (Stand Firm): Amíg ennél a játékosodnál van a labda, az ellenfél játékosai nem szerelhetik őt.

Labdakiütés (Strip Ball): Ahelyett, hogy használnád a **szerelés** képességét, átteheted a labdát az esemény- vagy tornakártya közepére.

Biztos kéz (Sure Hands): Ha ennél a játékosodnál van a labda amikor földre kerül, nem ejti azt ki a kezéből.

Csapattárs eldobása (Throw Team-Mate): Amikor ezt a játékosodat kijátszod, áthelyezheted az egyik játékosársát egy másik mérkőzéshez. Ha az áthelyezett játékosnál volt a labda, azt átadhatja előtte bármelyik játékosársának.

Blood Bowl: Team Manager – The Card Game © Games Workshop Limited 2011. 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 2000–2011 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. Őriz meg ezeket a nyilvános információkat. Nem adható 36 hónapnál 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!

TARTALOMJEGYZÉK

A játék áttekintése.....	2
A játék célja.....	2
Játékösszetevők listája.....	3
Csapatmenedzser Szakszervezet.....	3
Játékösszetevők részletei.....	3
A játék előkészítése.....	4
Kártyák felépítése.....	6
Csapatmenedzser 1x1.....	7
A csapatok.....	7
Egy játékforduló menete.....	8
Karbantartásfázis.....	8
Mérkőzésfázis.....	8
A mérkőzések típusai.....	8
Pontozófázis.....	9
A játék megnyerése.....	9
Mérkőzésfázis részletei.....	9
Játékosok küldése egy mérkőzésre.....	9
Kijátszáskor aktiválódó képességek.....	10
Szimbólumokkal jelölt képességek.....	10
Játékos állapotok.....	11
Mérkőzésakciók.....	11
Pontozófázis részletezése.....	13
Csalásjelzők felfedése.....	13
Győztesek meghatározása.....	13
Nyeremények begyűjtése.....	13
Csapatzóna nyeremény.....	13
A fejlesztési területek.....	15
Kártyaképességek.....	15
Nyereménymezők + nyeremény szimbólumok.....	15
További szabályok.....	16
Játékoskártyák képességei.....	16
Fejlesztéskártyák képességei.....	16
Győzelmen/vereségen alapuló képességek.....	16
Játékos áthelyezése más mérkőzésre.....	16
Csalásjelzők készlete.....	16
Szurkolók szerzése/vesztése.....	16
Morg 'N Thorg.....	16
Játék 2 menedzserrel.....	16
Opcionális szabályok.....	17
Képességek listája.....	17

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Jay Little és Corey Konieczka

Gyártó: Steven Kimball

További tartalom: Brady Sadler, Lukas Litzsinger és Dan Clark

Szerkesztés és korrektúra: Julian Smith és Talima Fox

Grafikus tervező: Brian Schomburg

Grafikai tervezés: Scott Nicely, Michael Silsbyvel és Andrew Navaro

Címlaptervező: Daren Bader

Belső ábrákat készítették: Alexandr, Erfian Asafat, Daren Bader, Dimitri Bielak, Yoann Boissonnet, Alberto Bontempi, Andrew Bosley, Kari Christensen, Crut, Anderson Gaston, Andrew Hou, Dan Howard, Ijur, Hendry Iwanaga, Tyler Jacobson, Jason Juta, Sam Kennedy, Lius Lasahido, Aaron Miller, Afif Numbo, Rio Sabda, Alexandru Sabo, Mark Smith, Matt Smith, Soul Core, Nicholas Stohlman, Chase Toole, Gray Thornberry és John Wigley

FFG engedélyezési koordinátor: Deb Beck

Művészeti vezető menedzser: Andrew Navaro

Művészeti vezetők: Steven Kimball, Zoë Robinson és JR Godwin

Gyártás menedzser: Eric Knight

Gyártás koordinátor: Laura Creighton

Vezető játéktervező: Corey Konieczka

Vezető producer: Michael Hurley

Kiadás: Christian T. Petersen

Játéktesztelők: Jaffer Batika, Andrew Baussan, Carolina Blanken, Bryan Bornmueller, Antonio Borraz, Freekjan Brink, Pedar Brown, Dan Clark, Sam Cochiarella, Chris Corbett, Steve Dick, Sean Foster, Marieke Franssen, Andrew Frick, John Goodenough, Spencer Greenhalgh, Josh Greenman, Paul Gwilliams, Anita Hilberdink, Matthew Holmes, Chris Hosch, Roeland Kegel, Quin Kimball, Rob Kouba, Lukasz Litszinger, Agustín Lozano, Emile de Maat, Tomás Macho, Mack Martin, Brian Mola, Rick Nauertz, Andrew Navaro, Mark Pollard, Danny Procell, Martijn Riphagen, Pablo Rojo, Adam Sadler, Brady Sadler, Matt Schanning, Chris Shibata, Michael Silsby, Arjan Snippe, Erik Snippe, Sandra Stadman, Sam Stewart, Leon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Anton Torres, Christian Williams, Lynell Williams, Nik Wilson és Darrell F. Wyatt

GAMES WORKSHOP

Licencekezelő: Owen Rees

Az engedélyezés vezetője: Jon Gillard

Jogi, engedélyezési és stratégiai projektvezető: Andy Jones

Szellemi tulajdon vezető: Alan Merrett



BLOOD BOWL[®]

LEGENDARY EDITION

THE VIDEO GAME

www.bloodbowl-game.com



**GAMES
WORKSHOP[®]**

FOCUS
HOME INTERACTIVE

CYANIDE
studio

**PC
DVD**

© Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under license from Games Workshop Limited 2010. Blood Bowl, The Blood Bowl logo, GW Games Workshop, Warhammer, the Warhammer Device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, items and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, items and items insignia, characters, products, illustrations and images from the Blood Bowl game and the Warhammer world are either ©, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2010, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

GYORS ÁTTEKINTŐLAP

EGY JÁTÉKFORDULÓ MENETE

KARBANTARTÁSFÁZIS

1. kártyák visszaforgatása
2. kéz feltöltése
3. csalásjelzők visszahelyezése
4. Spike! Magazin kártya felcsapása
5. események felcsapása
6. felkészülés a kirúgásra

MÉRKŐZÉSFÁZIS

1. egy játékos küldése valamelyik mérkőzésre
 - a) a kijátszáskor aktiválódó képességek végrehajtása
 - b) képességek használata
2. egy mérkőzésakció végrehajtása (opcionális)

PONTOZÓFÁZIS

1. mérkőzések lejátszása
 - a) csalásjelzők felfedése
 - b) a pontozófázisban aktiválódó képességek végrehajtása
 - c) győztesek meghatározása
 - d) nyeremények begyűjtése
 - e) kártyák eldobása
2. fejlesztések
3. aranyérme átadása

CSALÁSJELZŐK MENNYISÉGE



KÉPESSÉGEK



CSALÁS (KÖTELEZŐ)

Minden csalásszimbólum után 1-1 csalásjelzőt kell a menedzsernek a közös készletből véletlenszerűen elvennie, és képpel lefelé a játékos kártyájára tennie anélkül, hogy megnézné őket.



PASSZOLÁS (OPCIONÁLIS)

Ha a labdajelző középkezdés pozícióban van, akkor át lehet tenni azt a most kijátszott játékos kártyájára. Ez a játékos lesz az aktuális labdahordozó. Ha egy ellenséges játékosnál van a labda, akkor át lehet tenni azt középkezdés pozícióba. Ha az aktuális labdahordozó a menedzser csapatának egy másik játékosa, átadhatja a labdát a most kijátszott, passzolás képességgel bíró játékosnak.



SPRINTELÉS (OPCIONÁLIS)

A játékoskártyán szereplő minden sprintszimbólum után a csapat menedzsere 1-1 lapot húzhat a csapatpaklija tetejéről. Ezután ki kell választania a kezében lévő kártyák közül ugyanennyit (ez lehet épp most húzott lap is), és ezeket el kell dobni.



SZERELÉS (OPCIONÁLIS)

A játékoskártyán szereplő minden szerelészimbólum után a játékos egyszer próbálhatja meg szerelni a mérkőzésen résztvevő egyik ellenséges játékost.

A szerelés dobás előtt a játékos menedzserének ki kell jelölnie egy ugyanezen a mérkőzésen résztvevő ellenséges játékost a szerelés célpontjának, majd össze kell hasonlítani a két játékos erejét.

- Ha a szerelő játékos ereje nagyobb, mint a célpont játékos ereje, a szerelő játékos menedzsere 2 kockával dob, és ő választ egyet.
- Ha a szerelő játékos ereje egyenlő a célpont játékos erejével, a szerelő játékos menedzsere 1 kockával dob.
- Ha a szerelő játékos ereje kisebb, mint a célpont játékos ereje, a szerelő játékos menedzsere 2 kockával dob, de az ellenséges játékos menedzsere választ közülük egyet.

A kiválasztott szerelőkocka felül lévő oldala alapján az alábbi szerelési kimenetek lehetségesek:



A célpont földre kerül: Ha a célpont játékos eddig állt, most a földre kerül. Ha a célpont játékos már a földön volt, most megsérül.



Elvétette: A szerelés sikertelen és teljesen hatástalan.



A szerelő földre kerül: A célpont elkerüli, vagy visszaveri a szerelést. Ha a szerelő játékos állt, most a földre kerül. Ha egy már földön lévő játékos szerel, ilyen esetben megsérül.