

**BLOOD BOWL**

**MENEDŻER**

**DRUŻYNY**

**GRA KARCIANA**



**INSTRUKCJA**

## WITAJCIE W WIELKIEJ LIDZE!



*Witajcie, miłośnicy sportu i wszyscy lojalni widzowie Cabalwizji! Witamy na kolejnym spotkaniu z Blood Bowl! Najpopularniejszym sportem w Starym Świecie. Czyż nie mam racji Bob?*

*Bez wątpienia Jim. Wszystko z jednego prostego powodu: jest on najbardziej brutalny! Gdzie indziej możesz zobaczyć minotaura wykopującego goblina pod niebo? Gdzie indziej możesz obejrzeć ogra równającego z ziemią całą linię obrony przeciwnika?*

*Bob, a czy nie powinna gdzieś tam znajdować się piłka?*

*A kogo to obchodzi!?*

*Właściwie to powinno obchodzić Mścicieli Athelornu – w zeszłym sezonie prowadzili w zdobytych jardach i chcą to powtórzyć. W końcu w Blood Bowl jest wiele dróg prowadzących do zwycięstwa.*

*Na pewno tak jest Jim, ale dużo łatwiej jest je pokonać, gdy droga jest usiana kośćmi drużyny przeciwnej. Dla widzów, którzy nie znają tej wspaniałej gry i nie widzą różnicy między piłką a snotlingiem, pora wyjaśnić jak przebiega rozgrywka.*

## OPIS GRY

W Grze karcianej Blood Bowl: Menedżer drużyny menedżerowie prowadzą przez cały sezon ligi Blood Bowl swoje drużyny składające się z różnych odludków i łajdaków. W trakcie sezonu menedżerowie mają możliwość rozwinięcia swoich drużyn poprzez inwestowanie w sławnych zawodników lub zatrudnianie nowego personelu i poszerzanie swojego biznesu.

Menedżer wykorzystuje swoich zawodników podczas rozgrywek z innymi drużynami, które reprezentowane są przez wydarzenia z cotygodniowych starć – decydujące, przesączone akcją momenty, dla których żyją kibice! Dobre wyniki w rozgrywkach powodują wzrost liczby kibiców, co jest celem menedżera każdej drużyny.

## CEL GRY

Menedżer, który na koniec sezonu zgromadzi dla swej drużyny największą liczbę kibiców, otrzymuje tytuł „Menedżera Roku” przyznawany przez magazyn Spike! Zdobywca tej prestiżowej nagrody wygrywa grę.

## WAŻNA UWAGA!

Instrukcja oraz karty wykorzystywane w Grze karcianej Blood Bowl: Menedżer drużyny często odnoszą się do zawodnika i menedżera. W celu uniknięcia zamieszania należy zauważyć, że słowo „zawodnik” odnosi się do członka jednej z drużyn Blood Bowl, podczas gdy menedżer to osoba rozgrywająca partię w Grę karcianą Blood Bowl: Menedżer drużyny.



## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- ✱ 168 Dużych kart, w skład których wchodzi:
  - 72 Karty Początkowych Zawodników (po 12 na każdą drużynę)
  - 25 Kart Sławnych Zawodników OWA
  - 25 Kart Sławnych Zawodników CWC
  - 32 Karty Wydarzeń
  - 14 Kart Magazynu *Spike!*
- ✱ 58 Małych kart, w skład których wchodzi:
  - 30 Kart Rozwinięcia Drużyny
  - 28 Kart Rozwinięcia Personelu
- ✱ 55 Znaczników, w skład których wchodzi:
  - 18 Znaczników drużyny (po 3 na drużynę)
  - 30 Znaczników oszustwa
  - 6 Znaczników piłki
  - 1 Żeton Złotej Monety
- ✱ 4 Tablice Wyników (każda składająca się z 1 frontu, 2 tarcz i 2 plastikowych łączników)
- ✱ 2 Sześciościennie Kości Ataku
- ✱ Niniejsza Instrukcja

### ZWIĄZEK MENEDŻERÓW DRUŻYN (TMU)

W *Grze karcianej Blood Bowl: Menedżer drużyny* menedżerowie wszystkich drużyn muszą należeć do Związku Menedżerów Drużyn (ang. *Team Managers Union*, w skrócie TMU). TMU dzieli się na dwie dywizje: Federację Starego Świata (ang. *Old World Association*, w skrócie OWA) oraz Konfederację Pustkowi Chaosu (ang. *Chaos Wastes Confederation*, w skrócie CWC). Gdy menedżer dobiera sławnych zawodników, zasady związkowe ściśle określają, że może on wziąć sławnego zawodnika tylko z dywizji odpowiadającej jego drużynie.



## PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Rozdział ten zawiera szczegółowy opis poszczególnych elementów gry.

### KARTY ZAWODNIKÓW

Zawodnicy to podstawa, na której oparta jest drużyna każdego menedżera. Ci niezbyt bystrzy zawodnicy potrzebują dokładnych wskazówek i dobrego ustawienia przez swojego menedżera, by móc w pełni wykorzystać swoje ograniczone talenty.



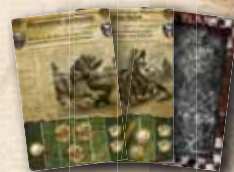
### KARTY SŁAWNYCH ZAWODNIKÓW

Ci utalentowani zawodnicy doskonale znają swoje miejsce na boisku! Są to zarówno znane sławy jak i najemnicy – aspirujący do miana sław, którzy jeszcze nie okazali się godni tego tytułu.



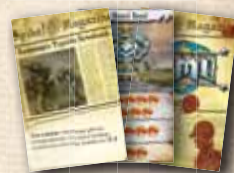
### KARTY WYDARZEŃ

Karty te tworzą talię wydarzeń, która prezentuje najbardziej spektakularne momenty każdej gry mijającego tygodnia. Od wybijających zęby bloków po najbardziej niesamowite odbiory piłki w locie. Prezentują momenty wyjątkowej finezji i brutalnej przemocy, które uwielbiają kibice w każdym wieku.



### KARTY MAGAZYNU SPIKE!

Karty te ukazują opublikowane w Magazynie *Spike!* artykuły prasowe dotyczące wydarzeń powiązanych z TMU. Karty Magazynu *Spike!* to nagłówki (prognozy pogody, skandale, itp.) albo turnieje, w których menedżerowie rywalizują o lśniące nagrody.



### KARTY ROZWIŃC DRUŻYNY

Karty te reprezentują udoskonalenia lub modernizacje ekwipunku, których drużyna może dokonać w trakcie sezonu. Udoskonalenia są unikalne dla każdej z drużyn i pomagają menedżerom w możliwie najlepszym rozwinięciu swojej drużyny w trakcie sezonu.



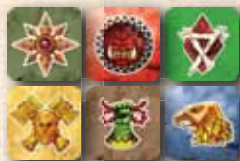
### KARTY ROZWIŃC PERSONELU

Karty te reprezentują członków personelu, których menedżerowie mogą zatrudnić w trakcie sezonu. W skład tych rozwinięć wchodzi czarodzieje, konsyliarze oraz asystenci trenera, którzy mogą dać drużynie przewagę niezbędną do awansowania na kolejny poziom.



## ZNACZNIKI DRUŻYNY

Znaczniki te służą do oznaczania sławnych zawodników, którzy wchodzi w skład drużyny, ale nie są przynależni do jej rasy. Pomaga to uniknąć pomyłek w trakcie rozgrywki.



## ZNACZNIKI OSZUSTWA

Znaczniki te określają, w jaki sposób oszukujący zawodnicy zostają wynagrodzeni lub ukarani za swoje wybryki. Czasami oszustwo może zwiększyć wartość Sławy zawodnika albo zapewnić drużynie dodatkowych kibiców. Jeżeli natomiast sędzia przyłapie oszukującego zawodnika na gorącym uczynku, bardzo prawdopodobne jest, że wyrzuci go z boiska!



## ZNACZNIKI PIŁKI

Znaczniki te stosuje się do oznaczania, która drużyna posiada piłkę. Przejęcia piłki zdarzają się często, a drużyna, która jest w posiadaniu piłki pod koniec wydarzenia, jest bliższa wygranej w wyrównanym i trzymającym w napięciu pojedynku.



## ZNACZNIK ZŁOTEJ MONETY

Złota Moneta była często używana podczas meczów przez Roze-Ela, legendarnego twórcę Blood Bowl. Moneta oznacza menedżera, który jako pierwszy wykonuje akcję w danej rundzie.



## TABLICE WYNIKÓW

Tablice Wyników służą do oznaczania, ilu kibiców menedżer zdobył dla swojej drużyny w trakcie danego sezonu.



## KOŚCI ATAKU

Te unikalne, sześciocienne kości służą do rozgrywania prób ataków oraz różnych innych losowych elementów gry.



## ZŁOŻENIE TABLIC WYNIKÓW

Tablice Wyników należy złożyć tak, jak to pokazano na rysunku.



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry należy ją przygotować w następujący sposób:

- Przygotowanie talii wydarzeń:** Wszystkie karty Wydarzeń należy potasować i umieścić w formie zakrytej talii przy jednej krawędzi wspólnego obszaru gry.
- Wybór drużyn:** Jeden menedżer bierze po jednym znaczniku każdej drużyny chowa je w dłoni. Każdy z menedżerów losuje, bez podglądania, po jednym znaczniku drużyny, aby ustalić, którą drużyną będzie zarządzać w tym sezonie. Menedżerowie mogą uzgodnić, że po prostu wybierają drużyny, którymi chcą zarządzać.  
Każdy menedżer otrzymuje: jedną Tablicę Wyników (ustawioną na „00”), 12 kart Początkowych Zawodników, pięć kart Rozwinięć Drużyny i trzy znaczniki drużyny – wszystkie odpowiadające jego drużynie. Wszystkie karty Początkowych Zawodników, rozwinięcia drużyny oraz znaczniki drużyn należące do niewybranych drużyn, należy odłożyć do pudełka.
- Potasowanie talii drużyn oraz talii rozwinięć drużyn:** Każdy menedżer tasuje swoje karty Początkowych Zawodników (12 zawodników z jego drużyny, wyłączając sławnych zawodników). Taką talię umieszcza zakrytą na swoim obszarze gry, zostawiając obok niej odrobinę miejsca na stos kart odrzuconych. Każdy menedżer tasuje również swoje karty Rozwinięcia Drużyny i także umieszcza je zakryte na swoim obszarze gry.
- Przygotowanie talii sławnych zawodników:** Wszystkie karty Sławnych Zawodników (oznaczone symbolem ⊕ znajdującym się po obu stronach imienia zawodnika) należy podzielić na dwie talie, zgodnie z oznaczeniami po tylnej stronie, na OWA i CWC. Każdą z talii należy osobno potasować i ułożyć zakrytą obok talii wydarzeń.

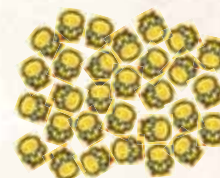
## PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA DO GRY (ROZGRYWKA DLA 4 MENEDŻERÓW)



Obszar gry drużyny Sławy Chaosu



Obszar gry drużyny Oczodluby



PULA ZNACZNIKÓW  
OSZUSTWA



TALIA SŁAWNYCH  
ZAWODNIKÓW  
CWC



TALIA ROZWIĘCIA  
PERSONELU



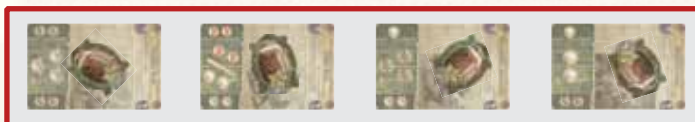
TALIA SŁAWNYCH  
ZAWODNIKÓW  
OWA



TALIA MAGAZYNU  
SPIKE!



ODSLONIĘTA KARTA  
MAGAZYNU SPIKE!

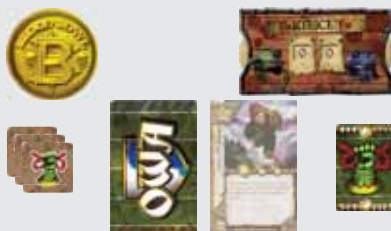


KRONIKA WYDARZEŃ

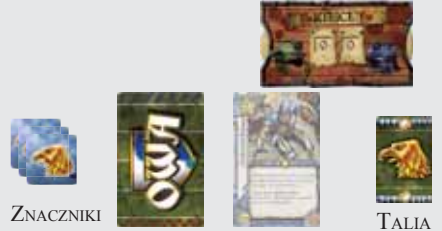


TALIA  
WYDARZEŃ

Obszar gry drużyny Mściciele Athelornu



Obszar gry drużyny Reiklandzcy Rozbójnicy



ZNACZNIKI  
DRUŻYNY

TALIA  
DRUŻYNY

STOS  
ODRZUCONYCH  
KART DRUŻYNY

TALIA  
ROZWIĘCIA  
DRUŻYNY



KOŚCI ATAKU

5. **Przygotowanie talii rozwinięcia personelu:** Wszystkie karty Rozwinięcia Personelu należy potasować i umieścić zakryte obok talii wydarzeń.
6. **Przygotowanie talii Magazynu Spike!** W tym celu należy wykonać cztery następujące kroki:
  - a. odnaleźć kartę „Puchar Blood Bowl” i odłożyć ją na bok.
  - b. pozostałe trzy karty Turniejów należy potasować i wylosować dwie z nich. Trzecią kartę należy bez podglądania odłożyć do pudełka;
  - c. wszystkie karty Nagłówka należy potasować i wylosować dwie z nich. Pozostałe należy bez podglądania odłożyć do pudełka;
  - d. cztery wybrane do tej pory karty należy złożyć w jedną talię i potasować. Następnie na spodzie tej talii umieszcza się zakrytą kartę „Puchar Blood Bowl”. Tak stworzoną talię należy ułożyć po przeciwnej stronie obszaru gry, w odniesieniu do talii wydarzeń.
7. **Przygotowanie znaczników i kości:** Wszystkie znaczniki oszustwa należy ułożyć zakryte (czaszką do góry) po jednej stronie obszaru gry i dokładnie je wymieszać, tworząc w ten sposób **PULĘ ZNACZNIKÓW OSZUSTWA**. Znaczniki piłek i kości ataku należy umieścić w miejscu dostępnym dla wszystkich menedżerów.
8. **Wybór pierwszego menedżera:** Najmłodszy menedżer bierze żeton Złotej Monety. Zostaje on pierwszym menedżerem podczas pierwszej rundy gry.

## OPIS KART



KARTA POCZĄTKOWEGO  
ZAWODNIKA



KARTA SŁAWNEGO  
ZAWODNIKA



NEUTRALNA KARTA SŁAWNEGO  
ZAWODNIKA



KARTA ROZWIŃCIA  
PERSONELU



KARTA WYDARZENIA



KARTA NAGŁÓWKA  
(KARTA MAGAZYNU SPIKE!)



KARTA TURNIEJU  
(KARTA MAGAZYNU SPIKE!)



KARTA ROZWIŃCIA  
DRUŻYNY

1. Pełna wartość Sławy
2. Nazwa karty
3. Symbole umiejętności
4. Pole tekstowe
5. Obniżona wartość Sławy

6. Logo drużyny
7. Komentarz spikerów
8. Wynagrodzenie strefy drużyny
9. Główne wynagrodzenie
10. Wynagrodzenie zwycięzcy

11. Wynagrodzenie za drugie miejsce
12. Wynagrodzenie dla przegranego
13. Tekst fabularny (zapisany kursywą; nie wpływa na grę)

# ABC ZARZĄDZANIA DRUŻYNĄ

Menedżerowie mogą rozwijać swoje drużyny na wiele różnych sposobów. Za każdym razem, gdy menedżerowie drużyn rywalizują w cotygodniowych rozgrywkach, dostają wynagrodzenie w postaci kibiców, sławnych zawodników lub możliwości rozwinięcia drużyny i personelu. Niektóre rozgrywki są bardziej wartościowe niż inne, a zwycięzca rozgrywki otrzymuje większe wynagrodzenie od przegranego. W miarę rozwoju drużyn zyskują one więcej utalentowanych zawodników i specjalnych zdolności,



**KIBICE**



**SŁAWNI ZAWODNICY**



**ROZWINIĘCIA DRUŻYNY**



**ROZWINIĘCIA PERSONELU**

## IDENTYFIKATORY NA KARTACH ZAWODNIKÓW

Z przodu każdej karty Zawodnika znajdują się obszary pozwalające menedżerom na szybkie pozyskanie najważniejszych informacji dotyczących zawodnika.

Karty Zawodników OWA mają na odwrocie logo OWA; karty Zawodników CWC mają na odwrocie logo CWC.

Menedżerowie mogą odróżnić sławnych zawodników od początkowych zawodników dzięki skrzydłom przy symbolu z wartością Sławy. Poza tym po obu stronach imienia sławnego zawodnika znajduje się symbol gwiazdy (☆).

Niektórzy sławni zawodnicy to najemnicy – są to neutralni zawodnicy, którzy nie przynależą do żadnej drużyny. Ich karty mają szare tło oraz unikalne drużynowe logo.



które mogą się przydać w rozgrywkach, a może nawet pomóc w zdobyciu jednego z najbardziej pożądanых trofeów. Ale nie należy zapominać, że wszystko i tak sprowadza się do tego, kto ma najwięcej kibiców (patrz „Zwycięstwo” na stronie 9).

## DRUŻYNY

**Reiklandzcy Rozbójnicy:** Ludzcy zawodnicy są w pełni przygotowani, by zagrać praktycznie na każdej pozycji na boisku. Potrafią nieźle podawać czy też biegać, a jak zajdzie potrzeba, to i trzasnąć przeciwnikowi. Dzięki swojej wszechstronności Reiklandzcy Rozbójnicy są w stanie podczas rozgrywki pokrzyżować plany przeciwnika.



**Strażnicy Uraz:** Krasnoludy wydają się być idealnymi zawodnikami Blood Bowl – są niscy, twardzi i dobrze opancerzeni! Strażnicy Uraz nie są wyjątkiem. Wychodzą z założenia, że jeśli złamią opór drużyny przeciwnej, to nie będzie nikogo, kto mógłby ich powstrzymać przed zdobyciem zwycięskiego przyłożenia.



**Mściciele Athelornu:** Dla leśnych elfów długie podanie jest najważniejsze. Większość ich zagrań, wspiera ustalony ofensywny plan gry. Mściciele Athelornu polegają na swoich naturalnych atletycznych zdolnościach, które pozwalają im trzymać się z dala od kłopotów. Na ogół jest to wystarczające – tylko szczęściarz lub bardzo zwinny zawodnik jest w stanie dopaść leśnego elfa!



**Horde Skavenblightu:** Może nie są wyjątkowo silni czy twardzi, ale są niezwykle szybcy! Wielu przeciwników zostało zaskoczonych, gdy skaweński biegacz przemykał przez dziurę w linii obrony by zdobyć przyłożenie. Zawodnicy Hordy Skavenblightu oczywiście nie są ponad zasadami, zatem upewnij się, czy sędzia patrzy!



**Oczodłuby:** Orki grają w Blood Bowl od dnia powstania gry, a Oczodłuby są jedną z najlepszych drużyn ligi. Polegają oni na ciężkim uderzeniu i twardym planie gry, który stopniowo kruszy opozycję.



**Sławy Chaosu:** Drużyny chaosu nie są znane z subtelności ani oryginalności. Szczytem ich możliwości taktycznych jest szalony bieg naprzód przez środek boiska, z jednoczesnym okaleczaniem i kontuzjowaniem możliwie największej liczby zawodników. Bardziej od zdobywania przyłożeń, skupiają się na oszukiwaniu – kopaniu powalonych zawodników czy sztyletowaniu trzymających piłkę.



# RUNDA GRY

Gra karciana *Blood Bowl: Menedżer drużyny* jest rozgrywana w przeciagu pięciu rund. Każda runda odzwierciedla jeden tydzień sezonu, który kończy się turniejem o Puchar Blood Bowl. Zwycięzcą zostaje menedżer, który po pięciu rundach zgromadzi największą liczbę kibiców.

Każda runda składa się z następujących faz:

1. **Faza utrzymania:** Menedżerowie przygotowują swoje drużyny i personel do nadchodzącego tygodnia. Robią to poprzez przygotowanie kart, dobranie zawodników oraz rozłożenie wydarzeń tego tygodnia.
2. **Faza rozgrywki:** Menedżerowie przypisują zawodników do rozgrywek i używają kart Rozwinięć Drużyny i Personelu.
3. **Faza sprawdzenia wyniku:** Określany jest zwycięzca każdej rozgrywki, a menedżerowie otrzymują wynagrodzenie (włączając w to kibiców i rozwinięcia) odpowiednio do wyników, które osiągnęli.

Każda z powyższych faz została dokładniej opisana w dalszej części instrukcji.

## Faza UTRZYMANIA

Podczas tej fazy każdy menedżer przygotowuje swoją drużynę i personel do nadchodzącego tygodnia. W tym celu wykonuje poniższe kroki, robiąc to zgodnie z podaną kolejnością (wszyscy menedżerowie mogą jednocześnie wykonywać kroki 1 i 2):

1. **Przygotowanie kart:** Każdy menedżer przygotowuje wszystkie wyczerpane karty, znajdujące się na jego obszarze gry, obracając je z powrotem do prostej (pionowej) pozycji (patrz „Zdolności kart Rozwinięć” na stronie 16, by uzyskać informacje na temat wyczerpywania kart).
2. **Uzupełnienie kart na ręce:** Każdy menedżer uzupełnia do sześciu liczbę kart na ręce poprzez dobranie nowych kart ze swojej talii drużyny. (**Ważne:** Za każdym razem, gdy skończy się talia drużyny jakiegos menedżera, w celu przygotowania nowej musi on potasować swój stos kart odrzuconych. Tak przygotowaną talię kładzie zakrytą na swoim obszarze gry i kontynuuje dobieranie kart, jeśli jest to konieczne.)
3. **Uzupełnienie puli znaczników oszustwa:** Pierwszy menedżer odkłada wszystkie znaczniki oszustwa z powrotem do puli znaczników oszustwa. Następnie zakrywa je i miesza z pozostałymi.
4. **Odkrycie karty Magazynu *Spike!*:** Pierwszy menedżer dobiera wierzchnią kartę Magazynu *Spike!* i umieszcza ją odkrytą obok talii magazynu *Spike!*, zakrywając w ten sposób odkrytą wcześniej kartę Magazynu *Spike!*  
  
Jeżeli odsłoniętą kartą jest turniej, menedżerowie mogą w tej rundzie rywalizować o wspaniałą nagrodę. Jeżeli odsłoniętą kartą jest nagłówek, pierwszy menedżer odczytuje na głos treść karty. Niektóre efekty działają natychmiast (na przykład pozwalające menedżerom na dobranie dodatkowej karty), podczas gdy inne działają podczas fazy rozgrywki (są one oznaczone sformulowaniem „Ten tydzień”).
5. **Sprawdzenie wydarzeń:** Pierwszy menedżer „sprawdza” wydarzenia poprzez dobranie z talii wydarzeń kart w liczbie **równej liczbie**

**menedżerów uczestniczących w rozgrywce** (np. przy czterech menedżerach dobiera on cztery karty Wydarzeń).

Karty te są odkrywane i układa się je na obszarze gry jedna obok drugiej, tworząc linię pomiędzy talią wydarzeń, a talią magazynu *Spike!* (patrz „Przykład przygotowania do gry” na stronie 5). Karty te powinny być ułożone w linii, w kolejności odsłaniania. Pierwsza karta układana jest najbliżej talii wydarzeń, podczas gdy ostatnia z odkrytych kart układana jest przy odsłoniętej karcie Magazynu *Spike!* Tak powstała linia kart Wydarzeń nazywana jest **KRONIKĄ WYDARZEŃ**.

6. **Przygotowanie do wykopu:** Na każdej karcie Wydarzenia i na karcie Turnieju (jeśli występuje) należy umieścić jeden znacznik piłki. Kiedy znacznik piłki jest na karcie Wydarzenia lub Turnieju, uważa się, że jest **NA ŚRODKU POLA**.

## Faza ROZGRYWKI

Faza rozgrywki stanowi trzon gry. Podczas tej fazy drużyny rywalizują między sobą w bezpośrednich rozgrywkach. Mówiąc wprost, im więcej rozgrywek drużyna wygra, tym bardziej się rozwinie i zdobędzie więcej kibiców.

Każdy menedżer ma na ogół sześć tur podczas fazy rozgrywki, chyba że zdecyduje się wcześniej spasować. Zaczynając od pierwszego menedżera i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z menedżerów wykonuje w swojej turze następujące kroki:

1. **Przypisanie jednego zawodnika do rozgrywki:** Menedżer wybiera jedną kartę Zawodnika ze swojej ręki i kładzie ją odkrytą przy danej rozgrywce. Potem w następujący sposób rozpatruje kartę Zawodnika:
  - ✦ **Rozpatrzenie zdolności w momencie zagrania:** Menedżer rozpatruje wszelkie zdolności „w momencie zagrania” znajdujące się na karcie Zawodnika.
  - ✦ **Użycie umiejętności:** Menedżer używa umiejętności zawodnika w kolejności od lewej do prawej. Więcej informacji o umiejętnościach znajduje się na stronie 10.

## TYPY ROZGRYWEK

W grze występują dwa różne typy **ROZGRYWEK**: wydarzenia i turnieje. **WYDARZENIA** reprezentowane są przez karty Wydarzeń umieszczone w kronice wydarzeń. **TURNIEJE** reprezentowane są przez karty Turniejów z talii magazynu *Spike!*

Gdy tekst na karcie odnosi się do słowa „rozgrzywka”, stosuje się go zarówno przy wydarzeniach jak i turniejach. Kiedy tekst na karcie odnosi się do słowa „wydarzenie”, stosuje się go tylko do wydarzeń i nie można go stosować do turniejów.



2. **Rozpatrzenie jednej akcji rozgrywki (opcjonalne):** Menedżer może wyczerpać jedną kartę Rozwinięcia Personelu lub Drużyny, którą ma na swoim obszarze gry, aby zastosować tekst karty.

Jeśli menedżer nie chce (lub nie może) przypisać karty Zawodnika do rozgrywki, musi spasować. Menedżer, który spasuje, nie może do końca tej fazy rozgrywki przypisywać zawodników do rozgrywek ani rozpatrywać akcji rozgrywki. Może jednak odrzucić z ręki kartę Zawodnika, którego nie chce zatrzymać na następnej rundę. Kiedy wszyscy menedżerowie spasują zaczyna się faza sprawdzania wyniku.

## FAZA SPRAWDZENIA WYNIKU

Podczas tej fazy menedżerowie ustalają, poprzez porównanie wartości Sławy, która drużyna wygrała każdą dostępną rozgrywkę. W zależności od wyników menedżerowie otrzymują wynagrodzenie, którym mogą być kibice, sławni zawodnicy albo rozwinięcia personelu lub drużyny.

1. **Rozpatrzenie rozgrywek:** Rozpoczynając od karty Wydarzeń znajdującej się najbliżej talii wydarzeń, każda rozgrywka jest rozpatrywana w następujących krokach opisanych poniżej. Turnieje rozpatrywane są na końcu. Należy zakończyć cały proces rozpatrywania danej rozgrywki, zanim przystąpi się do rozpatrywania kolejnej:
  - a. **Odkrycie znaczników oszustwa:** Wszystkie znaczniki oszustwa przydzielone do rozgrywki są odwracane na drugą stronę (patrz „Odkrycie znaczników oszustwa” na stronie 13).
  - b. **Rozpatrzenie zdolności fazy sprawdzenia wyniku:** Zgodnie z kolejnością menedżerów rozpatrywane są zdolności „fazy sprawdzenia wyniku” opisane na zawodnikach, rozwinięciach drużyny i personelu.
  - c. **Ustalenie zwycięzcy:** Każdy menedżer oblicza swoją całkowitą wartość Sławy w danej rozgrywce, włączając w to każdego zawodnika, znaczniki oszustwa, znacznik piłki oraz wszelkie zdolności zawodników (patrz strona 13).
  - d. **Otrzymanie wynagrodzenia:** Każdy menedżer otrzymuje wynagrodzenie ze swojej strefy, a zwycięzca otrzymuje również główne wynagrodzenie. Wynagrodzenia składają się ze sławnych zawodników, rozwinięć drużyny i personelu oraz kibiców (patrz strona 13).
  - e. **Uprzątnięcie boiska:** Zawodnicy, którzy brali udział w rozgrywce, są odkładani na stos kart odrzuconych właściciela. Karty Wydarzeń są odkładane do pudełka.
2. **Odkrycie stosu rozwinięć:** Każdy menedżer odkrywa karty Rozwinięć, które otrzymał w tej rundzie w ramach wynagrodzenia (patrz strona 14).
3. **Przekazanie Złotej Monety:** Menedżer, który posiadał Złotą Monetę w tej rundzie, przekazuje ją menedżerowi po swojej lewej stronie.

Po rozpatrzeniu fazy sprawdzenia wyniku tydzień dobiega końca, a menedżerowie przechodzą do kolejnej fazy utrzymania. Jeśli w danym tygodniu został rozpatrzony turniej o Puchar Blood Bowl sezon dobiega końca i należy ustalić zwycięzcę (patrz „Zwycięstwo”).

## ZWYCIĘSTWO

Puchar Blood Bowl to kulminacyjny moment sezonu i zakończenie piątej rundy. Menedżerowie zdobywają kibiców ze wszystkich zdolności „Koniec gry” znajdujących się na rozwinięciach drużyny i personelu. Po końcowym podliczeniu zwycięzcą zostaje menedżer z największą liczbą kibiców. W nagrodę zdobywa on tytuł „Menedżera Roku” przyznawany przez magazyn *Spike!*

W przypadku remisu w liczbie kibiców wygrywa najbardziej rozwinięta drużyna. Remisujący menedżerowie podliczają całkowitą liczbę rozwinięć (sławnych zawodników, rozwinięć drużyny i personelu) zdobytych w trakcie sezonu. Zwycięzcą zostaje menedżer, który zebrał więcej rozwinięć.

Jeżeli menedżerowie nadal remisują Związek Menedżerów Drużyn (TMU) podejrzewa nieczystą grę i wszczyna śledztwo. TMU zawiesza wszystkich podejrzanych (remisujących) menedżerów do odwołania, przez co ich drużyny tracą wszystkich kibiców. TMU przekazuje tytuł „Menedżera Roku” pozostałemu menedżerowi, który zdobył najwięcej kibiców i to on wygrywa grę!

Jeśli wszyscy menedżerowie wciąż remisują (po sprawdzeniu stopnia rozwinięcia drużyn), TMU traci całą wiarygodność, kibice wszczynają zamieszki i nikt nie wygrywa!

## SZCZEGÓŁOWY OPIS FAZY ROZGRYWKI

W tym rozdziale zostało wytłumaczone w jaki sposób menedżerowie przypisują zawodników do rozgrywek, używają umiejętności oraz wyczerpują karty Rozwinięć.

## PRZYPISYWANIE ZAWODNIKÓW DO ROZGRYWKI

W tym akapicie zostało opisane, w jaki sposób przypisuje się zawodników do dwóch typów rozgrywek: wydarzeń i turniejów.

## PRZYPISYWANIE ZAWODNIKÓW DO WYDARZENIA

W celu przypisania zawodnika do wydarzenia, menedżer wybiera jedną kartę Zawodnika ze swojej ręki i umieszcza ją prostopadle do karty Wydarzenia w jednej ze STREF DRUŻYNOWYCH danego wydarzenia (patrz „Przypisywanie zawodników” na stronie 10). Każde wydarzenie zawiera dwie strefy drużyn: jedną po lewej i jedną po prawej stronie karty Wydarzenia. Każda strefa drużyny zawiera odpowiadające jej wynagrodzenie (patrz „Wynagrodzenia ze stref drużyny” na stronie 13). Menedżer, którego zawodnicy znajdują się w danej strefie, otrzyma pokazane wynagrodzenie podczas fazy sprawdzania wyniku.

Menedżerowie po prostu umieszczają swoich zawodników po jednej ze stron karty Wydarzenia, by zaznaczyć, że są obecni w danej strefie drużyny. W celu zaoszczędzenia miejsca, menedżer może w danej strefie drużyny ułożyć karty Zawodników jedna na drugiej (pozostawiając odsłoniętą wartość Sławy – patrz „Przypisywanie zawodników” na stronie 10).

Menedżer może przypisywać zawodników tylko do strefy drużyny, która jeszcze nie jest zajęta przez inną drużynę oraz nie może on mieć swoich zawodników w obu strefach drużyny w danej rozgrywce. Do jednego wydarzenia swoich zawodników może przypisać maksymalnie dwóch menedżerów. Jeśli dwóch menedżerów już przypisało przynajmniej po jednym zawodniku do danego

wydarzenia, żaden inny menedżer nie może już przypisać zawodników do danego wydarzenia. **Jeśli z dowolnego powodu ostatni zawodnik zostanie usunięty ze strefy drużyny, pozostawiając ją pustą, inny menedżer może wystawić do tej strefy swojego zawodnika.**

Kiedy menedżer przypisuje zawodnika do wydarzenia, ma gwarancję otrzymania WYNAGRODZENIA za daną strefę drużyny (pod warunkiem, że ma tam zawodników podczas fazy sprawdzenia wyniku; patrz „Strefy wynagrodzeń” na stronie 15). Menedżer ma również szansę pokonania przeciwnego menedżera i otrzymania GŁÓWNEGO WYNAGRODZENIA, przedstawionego pomiędzy wynagrodzeniami stref drużyn.

## PRZYPISYWANIE ZAWODNIKÓW DO TURNIEJU

W celu przypisania zawodnika do turnieju, menedżer wybiera jednego zawodnika ze swojej ręki i umieszcza go przy karcie Turnieju. W przeciwieństwie do wydarzeń, w przypadku turniejów nie ma limitu w ilości menedżerów, którzy mogą przypisać do niego swoich zawodników. Uważa się, że karty Turnieju mają wystarczająco stref drużyny dla wszystkich menedżerów, a strefy te nie zawierają żadnych wynagrodzeń. Wynagrodzenia przyznawane w ramach turnieju w całości zależą od ostatecznego wyniku turnieju (kto zwyciężył, kto zajął drugie miejsce, itp.).

## PRZYPISYWANIE ZAWODNIKÓW

Wydarzenia mają dwie strefy drużyny – jedną z lewej strony, drugą z prawej strony karty.

Kiedy menedżer przypisuje zawodnika do wydarzenia, wybiera strefę drużyny (pustą lub zajęta przez jego zawodników) i umieszcza w niej kartę Zawodnika. Wybór strefy drużyny jest bardzo ważny, ponieważ od niego zależy, jakie wynagrodzenie otrzyma menedżer – pod warunkiem, że podczas fazy sprawdzenia wyniku będzie tam miał swojego zawodnika.

Turnieje mają **jedną strefę drużyny na menedżera**. Menedżerowie zawsze mają możliwość przypisania swoich zawodników do turnieju.

Na poniższym rysunku przedstawiono przykładową sytuację. Należy zwrócić uwagę na to, że karty Zawodników są ułożone prostopadle do kart Wydarzeń.



**Uwaga:** Kiedy menedżer przypisuje kartę Sławnego Zawodnika, którego logo drużyny nie pasuje do logo drużyny w której gra, umieszcza na nim jeden ze swoich znaczników drużyny, aby przypominać menedżerom, że ten sławny zawodnik należy do niego.

## ZDOLNOŚCI „W MOMENCIE ZAGRANIA”

Zdolności te pozwalają zawodnikowi na wykonanie czegoś unikalnego przed użyciem umiejętności. W tym celu należy po prostu wykonać instrukcje opisane na karcie Zawodnika.

## UMIEJĘTNOŚCI

Niektórzy zawodnicy posiadają UMIEJĘTNOŚCI, które są oznaczone za pomocą symboli przedstawionych na środku karty, pomiędzy rysunkiem, a polem tekstowym. Każdy symbol reprezentuje jedną z czterech umiejętności:

**OSZUSTWO** pozwala zawodnikowi otrzymać w podstępny sposób dodatkową wartość Sławy lub kibiców, ale oszust zawsze ryzykuje, że zostanie złapany przez sędziego i zostanie wyrzucony z rozgrywki.

**PODANIE** pozwala zawodnikowi przemieszczać piłkę po boisku poprzez rzucanie, łapanie i bieganie. Zawodnik z umiejętnością podania może pozbawić piłki drużynę przeciwną lub sam wejść w jej posiadanie.

**SPRINT** pozwala drużynie na większą elastyczność, ponieważ menedżer może łatwiej przeglądać karty Zawodników dostępne w jego talii.

**ATAK** pozwala zawodnikowi powalić lub kontuzjować przeciwnych zawodników, ale nieumiejętny atak może sprawić, że atakujący zawodnik sam wyłącza na łopatkach.

Menedżerowie muszą całkowicie rozpatrzyć daną umiejętność, zanim przejdą do rozpatrywania kolejnej.

**Oszustwo jest obowiązkowe; inne umiejętności są opcjonalne.**

### OSZUSTWO

**Oszustwo jest obowiązkowe.** Za każdy symbol oszustwa, zawodnikowi przydzielony jest jeden znacznik oszustwa. W tym celu należy wylosować jeden znacznik oszustwa z puli i **bez podglądania** położyć go zakrytego (stroną z czaszką do góry) na karcie Zawodnika. Znaczniki oszustwa są odkrywane i rozpatrywane dopiero podczas fazy sprawdzenia wyniku (patrz „Odkrycie znaczników oszustwa” na stronie 13).



**Uwaga:** Znaczniki oszustwa pozostają zakryte. Menedżerowie nie mogą spoglądać na zakrytą stronę przydzielonych znaczników oszustwa, chyba że zdolność karty pozwala im na to.

### PODANIE

**Podanie jest opcjonalne.** Jeśli znacznik piłki jest na środku pola (np. na karcie Rozgrywki), przy pomocy umiejętności podania można przekazać ją zawodnikowi, co jest oznaczane poprzez umieszczenie znacznika piłki na karcie Zawodnika. Taki zawodnik jest teraz w **POSIADANIU PIŁKI**.



Jeżeli w posiadaniu piłki jest zawodnik drużyny przeciwnej, piłkę należy przesunąć na środek pola.

Jeżeli inny zawodnik z drużyny menedżera jest w posiadaniu piłki, menedżer może wybrać, czy zostawić piłkę tam gdzie jest, czy, korzystając z umiejętności podania, chce ją przesunąć do innego zawodnika. Jeżeli zawodnik przypisany

do rozgrywki jest już w posiadaniu piłki, a ma jeszcze niewykorzystane symbole podania do rozpatrzenia, należy je zignorować.

## SPRINT

**Sprint jest opcjonalny.** Za każdy symbol sprintu, menedżer zawodnika może dobrać wierzchnią kartę ze swojej talii drużyny, a następnie musi wybrać i odrzucić jedną kartę z ręki (może odrzucić właśnie dobraną kartę).



## ATAK

**Atak jest opcjonalny.** Za każdy symbol ataku zawodnik może wykonać jedną próbę ataku na przeciwnego zawodnika w tej samej rozgrywce. Zawodnik z kilkoma symbolami ataku rozpatruje każdy atak osobno, zatem może zaatakować jednego zawodnika kilka razy lub zaatakować kilku różnych zawodników.



W celu przeprowadzenia próby ataku, menedżer atakującego zawodnika musi określić, który zawodnik jest celem ataku i porównać wartość Sławy swojego zawodnika z wartością Sławy atakowanego zawodnika:

- jeżeli Sława atakującego zawodnika jest **większa** niż Sława zawodnika obranego na cel, menedżer **rzuca dwiema kośćmi ataku i wybiera jeden wynik, który rozpatruje.**
- jeżeli Sława atakującego zawodnika jest **równa** Sławie zawodnika obranego na cel, menedżer **rzuca jedną kością ataku i rozpatruje wynik rzutu.**
- jeżeli Sława atakującego zawodnika jest **mniejsza** od Sławy zawodnika obranego na cel, menedżer **rzuca dwiema kośćmi ataku, a przeciwny menedżer wybiera jeden wynik, który zostanie rozpatrzony.**

**Uwaga:** Jeżeli zdolność zawodnika nie wskazuje inaczej, znacznik piłki nie wpływa na wartość Sławy zawodnika.

Odpowiednio do wyniku, który wypadnie na kości ataku, próba ataku może zakończyć się na jeden z trzech sposobów:

**Obrońca powalony:** Atak się powiódł. Jeżeli obrońca był **GOTOWY**, to zostaje **POWALONY**. Jeśli obrońca był powalony, doznaje **KONTUZJI** (patrz „Pozycje zawodnika” poniżej).



**Obrońca nietrafiony:** Atak nie powiódł się i nie ma żadnego innego efektu.



**Napastnik powalony:** Obrońca unika lub odpiera atak i atakujący pada na twarz. Jeżeli atakujący zawodnik był gotowy, zostaje powalony. W rzadkich sytuacjach atakujący zawodnik jest powalony i doznaje kontuzji.



**Uwaga:** Niektóre zdolności mają swój efekt, kiedy zawodnik „pomyślnie zaatakuje”. **Jeśli menedżer zastосуje wynik napastnik powalony, dla obrońcy nie liczy się to jako pomyślny atak.**

## POZYCJE ZAWODNIKA

Zawodnik może się znajdować w trzech możliwych pozycjach: **GOTOWEJ**, **POWALONEJ** i **KONTUZJOWANEJ**.

**Gotowy:** Gdy menedżer przypisuje zawodnika do wydarzenia, umieszcza kartę tego Zawodnika prostopadle do karty Wydarzenia w prostej pozycji (pionowej) w swojej strefie drużyny. Taka pozycja wskazuje, że zawodnik jest gotowy. Kiedy

zawodnik jest gotowy, używa pełnej wartości Sławy, przedstawionej w lewym górnym rogu karty.

**Powalony:** Gdy zawodnik zostaje powalony, należy natychmiast obrócić kartę tego Zawodnika o 90°, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kiedy zawodnik jest powalony, używa obniżonej wartości Sławy. Kiedy karta jest obrócona na bok (poziomo), obniżona wartość Sławy znajduje się w lewym górnym rogu (gdy karta znajduje się w normalnej pozycji, wartość ta znajduje się w lewym dolnym rogu). Jeżeli zawodnik znajduje się w posiadaniu piłki, upuszcza ją. Powaleni zawodnicy tracą wszystkie zdolności i pozostałe umiejętności, ale pozostają na nich przydzielone im wcześniej znaczniki oszustwa.

**Kontuzjowany:** Gdy zawodnik zostaje kontuzjowany, natychmiast należy usunąć go z rozgrywki i umieścić kartę tego Zawodnika na stosie kart odrzuconych jego menedżera. Jeżeli zawodnik był w posiadaniu piłki, upuszcza ją. Należy też odrzucić wszystkie przydzielone do tego zawodnika znaczniki oszustwa. Kontuzjowani zawodnicy są leczeni przez drużynowych konsyliarzy i przechodzą rehabilitację do momentu przetasowania stosu kart odrzuconych i utworzenia nowej talii.

**Uwaga:** Gdy zawodnik upuści piłkę, należy ją umieścić na środku pola.

## ROZPATRYWANIE AKCJI ROZGRYWKI

Po przypisaniu zawodnika, aktywny menedżer może rozpatrzeć **jedną akcję rozgrywki**. W celu rozpatrzenia akcji rozgrywki, musi on odczytać na głos treść wykonywanej akcji i wykonać znajdujące się tam instrukcje. Jeżeli karta wymaga, by menedżer ją wyczerpał, należy ją obrócić o 90°. Menedżer, który spasaował, nie może rozpatrywać akcji rozgrywki do końca fazy rozgrywki.



## PRZYKŁAD FAZY ROZGRYWKI



1. Menedżer Mścicieli Athelornu przypisuje „Leśny Elf Łapacz” do wydarzenia „Niesportowe zachowanie”.

2. Łapacz używa umiejętności podania i w ten sposób wchodzi w posiadanie piłki; menedżer umieszcza znacznik piłki na karcie Łapacza.

Następnie Łapacz używa umiejętności sprintu, aby jego menedżer dobrał jedną kartę z talii drużyny, a następnie wybrał i odrzucił jedną kartę ze swojej ręki.

Łapacz ponownie używa umiejętności sprintu, aby jego menedżer dobrał kolejną kartę z talii drużyny, a następnie wybrał i odrzucił jedną kartę ze swojej ręki.

3. Menedżer Oczodlubów przypisuje „Orka Napastnika” do pustej strefy drużyny przy wydarzeniu „Niesportowe zachowanie”.

4. Napastnik używa umiejętności ataku i próbuje zaatakować Łapacza. Napastnik ma wyższą wartość Sławy niż Łapacz, zatem menedżer Napastnika rzuca dwiema kośćmi ataku.

5. Otrzymuje wynik i wynik , decyduje się wykorzystać . Łapacz zostaje powalony i upuszcza piłkę.

6. Następnie Napastnik używa umiejętności oszustwa, zatem jego menedżer przydziela mu jeden znacznik oszustwa – bierze jeden losowy znacznik oszustwa z puli i umieszcza go na karcie Napastnika.

7. Menedżer Napastnika postanawia rozpatrzyć akcję rozgrywki. Piłka znajduje się na środku pola, zatem wyczerpuje on kartę Rozwinięcia Personelu „Koordynator ofensywy”, która pozwala jednemu z jego zawodników na wejście w posiadanie piłki, jeśli ta znajduje się na środku pola. Napastnik orków wchodzi w posiadanie piłki, więc menedżer umieszcza znacznik piłki na karcie Napastnika.

## SZCZEGÓŁOWY OPIS FAZY SPRAWDZENIA WYNIKU

Ten rozdział poszerza wyjaśnienia na temat poszczególnych kroków fazy sprawdzenia wyniku, takich jak odkrycie znaczników oszustwa, określenie zwycięzcy i otrzymanie wynagrodzenia.

### ODKRYCIE ZNACZNIKÓW OSZUSTWA

Na początku każdej fazy sprawdzenia wyniku, pierwszy menedżer odkrywa wszystkie przydzielone zawodnikom znaczniki oszustwa. Odkryte znaczniki oszustwa należy rozpatrzyć w następującej kolejności:

1. **Wyrzucenie z boiska:** Sędziowie nie tylko mogą przyłapać zawodników na oszustwie, ale mogą też zdecydować, że nie puszcza tego plazem! Jeśli na **dowolnym** odkrytym znaczniku oszustwa znajduje się bębenek gwizdka, zawodnik, do którego był przydzielony taki znacznik, zostaje **WYRZUCONY** z rozgrywki.



Wyrzuconego zawodnika należy natychmiast usunąć z rozgrywki i umieścić go na stosie kart odrzuconych jego menedżera. Wszystkie pozostałe znaczniki oszustwa przydzielone temu zawodnikowi są odrzucane **bez rozpatrywania**. Jeżeli wyrzucony zostaje zawodnik będący w posiadaniu piłki, upuszcza on piłkę.

2. **Kibice szaleją:** Jakimś cudem sędziowie nie zauważyli manewru, a kibice wybuchli nieprzewidywalnym szałem! Za każdy symbol flagi znajdujący się na znaczniku oszustwa, menedżer natychmiast zyskuje jednego kibica.
3. **Wartość Sławy:** Zarówno sędziowie jak i kibice nie zauważyli, że zawodnik sprytnie coś zrobił, aby zwiększyć swoją przewagę. Znaczniki oszustwa ze symbolem sławy sumują się, a ich efekt ma miejsce podczas kroku „Określenia Zwycięscy” (patrz poniżej).



### OKREŚLENIE ZWYCIĘZCY

W celu określenia zwycięzcy rozgrywki, w trakcie fazy sprawdzenia wyniku należy w następujący sposób zsumować całkowitą wartość Sławy dla każdej z drużyn biorących udział w danej rozgrywce:

- Gotowi zawodnicy dają swoją pełną wartość Sławy.
- Powaleni zawodnicy dają swoją obniżoną wartość Sławy.
- Znaczniki oszustwa dają swoją wartość Sławy.
- Piłka podwyższa wartość Sławy o dwa drużynie, której zawodnik jest w jej posiadaniu.

Menedżer, którego drużyna ma najwyższą wartość Sławy jest zwycięzcą. W przypadku remisu, wygrywa drużyna, której zawodnik jest w posiadaniu piłki.

W przypadku remisu w wydarzeniu, kiedy piłka znajduje się na środku pola, wydarzenie kończy się remisem, a **żadna drużyna nie wygrywa ani nie przegrywa**. Żadna z drużyn nie otrzymuje również głównego wynagrodzenia.

W przypadku remisu w turnieju, kiedy piłka znajduje się na środku pola, **pierwszy menedżer decyduje, która z remisujących drużyn ma wyższą wartość Sławy**.

## OTRZYMANIE WYNAGRODZEŃ

W grze występują dwa różne sposoby na otrzymanie wynagrodzenia, w zależności od tego czy rozgrywka jest wydarzeniem czy też turniejem.

### WYNAGRODZENIE ZA WYDARZENIA

Każdy menedżer otrzymuje wynagrodzenie za swoją strefę drużyny. Zwycięzca dodatkowo otrzymuje główne wynagrodzenie. Menedżerowie natychmiast otrzymują kibiców. Karty otrzymane w ramach wynagrodzenia są umieszczane zakryte na stosie rozwinąć menedżera.

### WYNAGRODZENIE ZA TURNIEJE

Zwycięzca turnieju otrzymuje wynagrodzenie zaznaczone przy trofeum. Menedżer z drugą najwyższą wartością Sławy zajmuje drugą pozycję i otrzymuje wynagrodzenie zaznaczone obok wstęgi. Wszyscy pozostali menedżerowie, którzy mają przynajmniej jednego zawodnika przypisanego do tego turnieju otrzymują wynagrodzenie zaznaczone obok słowa „PORAŻKA!”.

Menedżerowie natychmiast otrzymują kibiców. Karty otrzymane w ramach wynagrodzenia są umieszczane zakryte na stosie rozwinąć menedżera.

**Uwaga:** Jeśli tylko jedna drużyna ma zawodników przypisanych do rozgrywki, menedżer drużyny **otrzymuje wszystkie wynagrodzenia** przedstawione na karcie, zamiast otrzymywać jedynie wynagrodzenie przeznaczone dla jego drużyny.

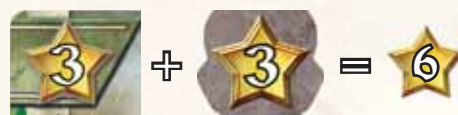
## WYNAGRODZENIA ZE STREF DRUŻYNY


Menedżer otrzymuje wynagrodzenie ze strefy drużyny zgodnie z symbolami umieszczonymi na karcie Wydarzenia. W celu otrzymania wynagrodzenia menedżer musi mieć przynajmniej jednego zawodnika w swojej strefie drużyny podczas fazy sprawdzenia wyniku.

Na rysunku „Przykład fazy rozgrywki”, Mściciele Athelornu i Oczodłuby rywalizują w wydarzeniu „Niesportowe zachowanie”. Podczas kroku otrzymania wynagrodzenia, menedżer Mścicieli Athelornu otrzyma jedną kartę Rozwinięcia Drużyny w ramach wynagrodzenia ze swojej strefy drużyny. Menedżer Oczodłubów otrzyma dwóch sławnych zawodników i zatrzyma jednego z nich (patrz „Symbole wynagrodzeń” na stronie 15).



## ROZPATRYWANIE FAZY SPRAWDZENIA WYNIKU



1. Pierwszy menedżer odwraca każdy znacznik, na „Wojowniku Chaosu” odkrywa wartość Sławy „3” oraz po jednym znaczniku szalejących kibiców i wyrzucenia na „Zwierzoludziu”.
2. Pierwszy menedżer natychmiast wyrzuca „Zwierzoludzia” z rozgrywki (a znacznik szalejących kibiców jest odrzucany bez rozpatrywania efektu).
3. „Człowiek Łapacz” posiada zdolność fazy sprawdzenia wyniku, która brzmi „Otrzymujesz  kiedy ten zawodnik jest w posiadaniu piłki.” „Człowiek Łapacz” jest w posiadaniu piłki w trakcie fazy rozpatrywania wyniku, zatem menedżer Reiklandzkich Rozbójników natychmiast zyskuje jednego kibica.
4. Całkowita wartość Sławy Sław Chaosu wynosi 6, całkowita wartość Sławy Reiklandzkich Rozbójników również wynosi 6. Reiklandzcy Rozbójnicy są w posiadaniu piłki, zatem to oni wygrywają wydarzenie.

5. Menedżer Reiklandzkich Rozbójników otrzymuje wynagrodzenie za swoją strefę drużyny. Dostaje jedną kartę Rozwinięcia Drużyny ze swojej talii rozwinięcia drużyny i umieszcza ją na swoim stosie rozwinięć.  
Następnie otrzymuje główne wynagrodzenie. Bierze dwie karty Rozwinięcia Drużyny ze swojej talii rozwinięcia drużyny, wybiera jedną, którą zatrzymuje (umieszcza ją na swoim stosie rozwinięć), a pozostałą umieszcza na spodzie talii rozwinięcia drużyny.  
Menedżer Sław Chaosu dobiera dwie karty Rozwinięcia Personelu, wybiera jedną, którą zatrzymuje (umieszcza ją na swoim stosie rozwinięć), a pozostałą umieszcza na spodzie talii rozwinięcia personelu.

## ODKRYCIE STOSU ROZWIŃC

Każdy menedżer odkrywa swój stos rozwinięć, w którym znajdują się sławni zawodnicy oraz karty Rozwinięć Drużyny i Personelu, które otrzymał w danej rundzie w ramach wynagrodzeń. Zgodnie z kolejnością, każdy menedżer odczytuje na głos treść każdej karty, tak, aby wszyscy menedżerowie wiedzieli jak działa dana karta i kiedy można jej użyć. Karty odkrywane są w podanej kolejności:

1. Rozwinięcia personelu
2. Rozwinięcia drużyny
3. Sławni zawodnicy ze zdolnością NAJEMNIK
4. Pozostali sławni zawodnicy

Jeśli menedżer dobierze sławnego zawodnika ze zdolnością NAJEMNIK, musi przeszukać swój skład, wybrać jednego zawodnika i odłożyć go do pudełka. Następnie sławny zawodnik ze zdolnością NAJEMNIK jest dołączany do jego składu. Karty należy potem przetasować, by utworzyć nową talię drużyny (patrz „Lista nazwanych zdolności” na stronie 17, aby uzyskać dalsze informacje na temat zdolności NAJEMNIK).

Jeżeli menedżer dobierze sławnych zawodników bez zdolności NAJEMNIK umieszcza ich na wierzchu swojej talii drużyny w dowolnej kolejności.

## ZDOLNOŚCI KART

Zdolność „Jordella Śmiałego Wiatru” brzmi następująco: „**Faza sprawdzenia wyniku:** Otrzymujesz 🍷🍷, jeżeli ten zawodnik jest w posiadaniu piłki.”. Zdolność ta jest natychmiastowa, co oznacza, że menedżer Mścicieli Athelornu może dzięki niej otrzymać tylko dwóch kibiców podczas fazy sprawdzenia wyniku w momencie, w którym spełni przedstawiony warunek.

Zdolność „Varaga Ghulożuja” brzmi następująco: „**Odpowiedź:** Otrzymujesz 🍷 po powaleniu lub kontuzjowaniu w tej rozgrywce przeciwnego zawodnika będącego w posiadaniu piłki.”. Zdolność ta działa cały czas, co oznacza, że menedżer Varaga może otrzymać kilku kibiców w trakcie rundy.



## STREFY WYNAGRODZEŃ

Każde wydarzenie zawiera trzy strefy wynagrodzeń: dwie z małymi symbolami (jedną po każdej stronie karty) oraz jedną z dużymi symbolami na środku – znaną także jako główne wynagrodzenie. Pod warunkiem, że podczas fazy sprawdzenia wyniku po danej stronie znajduje się co najmniej jeden zawodnik, jego menedżer ma zapewnione otrzymanie wynagrodzenia z danej strefy drużyny.

Obaj menedżerowie rywalizują w wydarzeniu o główne wynagrodzenie. Podczas fazy sprawdzenia wyniku, menedżer z wyższą wartością Sławy otrzymuje główne wynagrodzenie.

## SYMBOLE WYNAGRODZEŃ

**Kibic:** Za każdy taki symbol menedżer otrzymuje jednego kibica. W celu oznaczenia tego zwiększa ilość kibiców na wskaźniku swojej tablicy wyników.



**Sławny zawodnik:** Za każdy taki symbol menedżer dobiera jednego sławnego zawodnika z talii sławnych zawodników, opowiadającej jego przynależności związkowej (OWA lub CWC). Ogląda wszystkie dobrane karty, wybiera jedną z nich, którą kładzie na swoim stosie rozwinięć. Następnie odkłada wszystkich pozostałych sławnych zawodników na spód talii sławnych zawodników układając ich w dowolnej kolejności.



**Rozwinięcie drużyny:** Za każdy taki symbol menedżer dobiera jedną kartę Rozwinięcia Drużyny. Ogląda wszystkie dobrane karty, wybiera jedną, którą chce zatrzymać i układa ją na swoim stosie rozwinięć. Następnie odkłada wszystkie pozostałe rozwinięcia drużyny na spód talii rozwinięć drużyny układając je w dowolnej kolejności.



**Rozwinięcie personelu:** Za każdy taki symbol menedżer dobiera jedną kartę Rozwinięcia Personelu. Ogląda wszystkie dobrane karty, wybiera jedną, którą chce zatrzymać i układa ją na swoim stosie rozwinięć. Następnie odkłada wszystkie pozostałe rozwinięcia personelu na spód talii rozwinięć personelu układając je w dowolnej kolejności.



**Wybór:** Niektóre główne wynagrodzenia dają zwycięskiemu menedżerowi możliwość wyboru pomiędzy dwiema różnymi nagrodami. Gdy główne wynagrodzenie rozdzielone jest ukośnikiem, zwycięski menedżer jako swoje wynagrodzenie wybiera jedną z podanych nagród.



## POZOSTAŁE ZASADY

W tym rozdziale znajduje się kilka dodatkowych wytycznych przekazanych przez TMU.

### ZDOLNOŚCI KART ZAWODNIKÓW

Zdolności kart Zawodników zazwyczaj wymagają spełnienia określonego warunku, zanim będzie można rozegrać ich efekt. Niektóre zdolności mogą zostać zastosowane tylko raz podczas konkretnego momentu rundy, podczas gdy warunek innych zdolności może być spełniony kilkakrotnie podczas danej rundy.

**Jeżeli na karcie nie zaznaczono inaczej, wszystkie zdolności działają tylko na zawodników w tej samej rozgrywce.** Jeśli dwie zdolności działają w tej samej fazie, rozpatrywane są zgodnie z kolejnością, zaczynając od menedżera, który w danym momencie posiada żeton Złotej Monety.

### ZDOLNOŚCI KART ROZWINIĘĆ

W grze występują cztery typy zdolności kart Rozwinięć: akcje rozgrywki, odpowiedź, faza sprawdzenia wyniku i koniec gry. Część z tych kart wymaga, aby je wyczerpać, co oznacza, że menedżerowie mogą ich użyć tylko raz podczas rundy. W celu wyczerpania karty, należy ją obrócić o 90°, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Karty przygotowuje się (obraca do prostej, pionowej pozycji) podczas fazy utrzymania (patrz strona 8).

Zdolności akcji rozgrywki muszą być rozpatrzone podczas tury danego menedżera w trakcie kroku rozpatrzenia jednej akcji rozgrywki, który ma miejsce podczas fazy rozgrywki. Zdolności odpowiedzi rozpatrywane są podczas fazy rozgrywki, gdy spełniony zostanie warunek. Zdolności fazy sprawdzenia wyniku rozpatrywane są podczas fazy sprawdzenia wyniku, a zdolności końca gry rozpatrywane są po tym, jak ostatni tydzień sezonu dobiegnie końca.

Jeżeli dwie zdolności odpowiedzi wykluczają się nawzajem, ostatnia zagrana odpowiedź wywiera swój efekt, a wcześniejsza odpowiedź jest ignorowana.

### ZDOLNOŚCI ODNOSZĄCE SIĘ DO ZWYCIĘZCY I PRZEGRANEGO

Niektóre zdolności kart są rozpatrywane tylko wtedy, gdy drużyna menedżera wygra lub przegra rozgrywkę. W przypadku turniejów za zwycięzców są uważane drużyny na pierwszym i na drugim miejscu. Menedżer, który otrzyma wynagrodzenie przedstawione obok słowa „PORAŻKA!”, uważany jest za przegranego. Jeżeli menedżer sam bierze udział w danym wydarzeniu lub turnieju, uważany jest za zwycięzcę.

**Uwaga:** Menedżer musi przypisać przynajmniej jednego zawodnika do rozgrywki, aby być brany pod uwagę przy określaniu zwycięzcy lub przegranego.

## PRZESUWANIE PRZYPISANEGO ZAWODNIKA DO INNEJ ROZGRYWKI

W grze dostępne są zdolności, przy pomocy których menedżerowie mogą przesunąć zawodnika przypisanego do rozgrywki, przesuując go do innej rozgrywki. Jeżeli menedżer rozpatrzy taką zdolność, zawodnik jest uważany za „przesuniętego”, a nie „przypisanego” do rozgrywki. Innymi słowy, zawodnik nie może użyć swoich umiejętności w nowej rozgrywce.

Przesunięty zawodnik może być umieszczony, zgodnie z zasadami, w dowolnej rozgrywce, pod warunkiem, że znajduje się w niej pusta strefa drużyny lub strefa zajmowana przez zawodnika z tej samej drużyny.

Jeżeli menedżer rozpatrzy taką zdolność, aby przesunąć do innej rozgrywki zawodnika będącego w posiadaniu piłki, menedżer umieszcza znacznik piłki na innym swoim zawodniku w danej rozgrywce.

### PULA ZNACZNIKÓW OSZUSTWA

Pula znaczników oszustwa składa się z 30 znaczników oszustwa. Gdy zawodnik używa umiejętności oszustwa, jego menedżer przydziela mu losowy znacznik oszustwa z puli i umieszcza go na karcie Zawodnika.

Gdy zasady nakazują „odrzuć znaczniki oszustwa”, odrzucane znaczniki należy odłożyć na bok. Nie należy odkładać odrzuconych znaczników oszustwa z powrotem do puli, aż do następnej fazy utrzymania (patrz strona 8).

### ZDOBYWANIE I UTRATA KIBICÓW

Każdy menedżer posiada jedną tablicę wyników, która ma dwa wskaźniki. Wskaźnik z lewej reprezentuje cyfry dziesiątek, a wskaźnik po prawej reprezentuje cyfry jedności.

Za każdym razem, gdy menedżer zdobywa kibiców, obraca wskaźnik na swojej tablicy wyników aby zwiększyć liczbę pozyskanych kibiców. Za każdym razem, gdy menedżer traci kibiców, obraca wskaźnik na swojej tablicy aby obniżyć liczbę pozyskanych kibiców. Menedżer nie może posiadać mniej niż „00” kibiców.

### MORG 'N THORG

Morg 'N Thorg jest wyjątkowo sławnym zawodnikiem, ponieważ ma zarówno kartę OWA jak i CWC. Jeżeli jeden menedżer przypisze Morg 'N Thorga do rozgrywki, żaden inny menedżer nie może przypisać innej kopii Morg 'N Thorga do tej samej rozgrywki.



## GRA DLA DWÓCH MENEDŻERÓW

W tym rozdziale zostały opisane niewielkie zmiany w zasadach obowiązujące przy grze tylko dla dwóch menedżerów.

### PRZYGOTOWANIE TALII MAGAZYNU SPIKE!

Podczas przygotowywania talii magazynu *Spike!*, należy odłożyć do pudełka wszystkie karty nagłówka. Kartę Puchar Blood Bowl należy odłożyć na bok. Pozostałe karty Turniejów należy potasować, następnie na spód tak przygotowanej talii dodać kartę Puchar Blood Bowl, aby w ten sposób utworzyć talię magazynu *Spike!* Gra dla dwóch menedżerów trwa tylko cztery rundy.

### SPRAWDZENIE WYDARZEŃ

Przy sprawdzeniu wydarzeń, odkrywane są cztery wydarzenia. Po tym jak do dwóch z nich zostanie przypisanych po co najmniej jednym zawodnikowi, pozostałe dwa wydarzenia są odkładane do pudełka. Menedżerowie rywalizują w dwóch, pozostałych na obszarze gry, wydarzeniach i turniejach.

### WYNAGRODZENIA ZA TURNIEJE

W grze dla dwóch menedżerów nie ma wynagrodzenia za drugie miejsce w turnieju. Zwycięzca otrzymuje wynagrodzenie zwycięzcy (obok trofeum), a przegrany otrzymuje wynagrodzenie „PORAŻKA!”.

Jeżeli podczas fazy sprawdzenia wyniku w turnieju bierze udział tylko jedna drużyna, menedżer tej drużyny otrzymuje wynagrodzenie zwycięzcy i przegranego, ale nie otrzymuje wynagrodzenia za drugie miejsce.



## ZASADY OPCJONALNE

W tym rozdziale przedstawionych jest kilka opcjonalnych zasad opracowanych przez TMU.

### SKRÓCONY SEZON

Zawodnicy domagają się podwyżek, zaczęły też pojawiać się pogłoski o możliwym lokaucie! Menedżerowie muszą dać z siebie wszystko w skróconym sezonie – mają na to dokładnie cztery tygodnie.

Podczas przygotowania do gry jeden krok jest zmieniony oraz wprowadzone zostają dwa dodatkowe kroki, które wyjaśnione są poniżej:

**Przygotowanie talii magazynu *Spike!*:** Należy dobrać **jedną kartę Turnieju** (zamiast dwóch) oraz **dwie karty Wydarzeń** (zamiast trzech).

**Rozdanie początkowych rozwinięć:** Po wyznaczeniu pierwszego menedżera, ale przed rozpoczęciem rozgrywki, każdy menedżer wykonuje następujące kroki:

1. **Sławni zawodnicy:** Każdy menedżer dobiera cztery karty Sławnych Zawodników z talii sławnych zawodników odpowiadającej jego przynależności związkowej (OWA lub CWC). Po obejrzeniu dobranych kart, wybiera dwie z nich i umieszcza je na swoim stosie rozwinięć. Pozostałych sławnych zawodników odkłada na spód talii sławnych zawodników, umieszczając ich w dowolnej kolejności.
2. **Rozwinięcie drużyny:** Każdy menedżer dobiera jedną kartę Rozwinięcia Drużyny i umieszcza ją na swoim stosie rozwinięć.
3. **Rozwinięcie personelu:** Każdy menedżer dobiera trzy karty Rozwinięcia Personelu. Po obejrzeniu dobranych kart, jedną z nich umieszcza na swoim stosie rozwinięć. Pozostałe rozwinięcia personelu odkłada na spód talii rozwinięć personelu, układając je w dowolnej kolejności.

**Odkrycie stosu rozwinięć:** Każdy menedżer odkrywa swoje początkowe rozwinięcia.

### PRZEDŁUŻONY SEZON

Kibice domagają się dłuższego sezonu, a TMU chce zbić majątek na pieniądzech sponsorów poprzez wydłużenie sezonu! Menedżerowie muszą rozciągnąć swoje zasoby by przebrnąć przez przedłużony sezon – trwający dokładnie sześć tygodni.

Podczas przygotowania do gry jeden krok zostaje zmieniony, co opisano poniżej:

**Przygotowanie talii magazynu *Spike!*:** Należy dobrać dwie karty Turniejów i trzy karty Wydarzeń (zamiast dwóch).

### OGRANICZENIA TERMINOWE

TMU redukuje ilość meczów, które mogą odbyć się w jednym tygodniu, co powoduje, że podczas ligi planowanie stanowi poważne wyzwanie dla menedżerów!

Podczas sprawdzenia wydarzeń, aby przygotować kronikę wydarzeń, należy odkryć tylko tyle wydarzeń, ile jest wymaganych, aby **łączna liczba rozgrywek była równa liczbie menedżerów biorących udział w grze**.

Na przykład, w grze dla czterech menedżerów, jeżeli odkryta karta Magazynu *Spike!* jest nagłówkiem, pierwszy menedżer odkrywa cztery wydarzenia. Jeżeli odkryta karta Magazynu *Spike!* jest turniejem, pierwszy menedżer odkrywa tylko trzy wydarzenia.

# LISTA NAZWANYCH ZDOLNOŚCI

W tym rozdziale znajduje się lista oraz szczegółowe wyjaśnienie wszystkich zdolności.

**MOLOCH:** Kiedy ten zawodnik atakuje, przeciwnicy nie mogą użyć zdolności OCHRONA.

**NAJEMNIK:** Kiedy ten zawodnik zostanie odkryty ze stosu rozwinięć, menedżer może odrzucić i odłożyć do pudełka jedną kartę Zawodnika ze swojej talii drużyny lub stosu kart odrzuconych. Następnie dodaje najemnika do swojego składu i tasuje, tworząc w ten sposób nową talię drużyny. Przed ułożeniem na wierzchu talii drużyny zawodnika **bez zdolności najemnik** należy najpierw rozpatrzeć wszystkich najemników. (W przeciwieństwie do innych zdolności, zdolność NAJEMNIK działa **tylko** w turze, w której ten zawodnik został dobrany.)

**NERWY ZE STALI:** Kiedy ten zawodnik jest w posiadaniu piłki, jego wartość Sławy wzrasta o jeden.


**NIEMIĘTA POSTAWA:** Kiedy ten zawodnik jest w posiadaniu piłki, przeciwni zawodnicy nie mogą go atakować.

**NIESTRASZONY:** Kiedy ten zawodnik atakuje przeciwnego zawodnika, który ma wyższą wartość Sławy, rzuca tylko jedną kością i stosuje się do wyniku.



**OCHRONA:** Kiedy przeciwny zawodnik pomyślnie zaatakuje jednego z zawodników menedżera, menedżer może zastosować wynik rzutu do zawodnika z tą zdolnością zamiast stosować go do zawodnika będącego celem ataku. (Ta zdolność działa po rzucie kością, ale przed zastosowaniem jej wyniku.)

**ODPARCIE:** Jeżeli atak na tego zawodnika się powiedzie, menedżer może przygotować innego ze swoich zawodników przypisanych do tej rozgrywki.

**ODRZUCENIE:** Jeżeli ten zawodnik wejdzie w posiadanie piłki albo upuści piłkę, można ją przesunąć na innego zawodnika z tej samej drużyny przypisanego do danej rozgrywki.

**PERFIDNY ZAWODNIK:** Jeśli ten zawodnik kontuzjuje przeciwnego zawodnika, otrzymuje .


**PEWNY CHWYT:** Jeśli ten zawodnik zostanie powalony, kiedy jest w posiadaniu piłki, nie upuszcza jej.

**PRZYGWOŹDZENIE:** Za każdym razem, gdy podczas przeprowadzania próby ataku przez tego zawodnika wypadnie  , zawodnik ten może wykonać kolejny atak przeciwko innemu przeciwnemu zawodnikowi.

**RZUT TOWARZYSZEM:** W momencie zagrania, zawodnik zapewnia możliwość przesunięcia jednego ze swoich zawodników z tej do innej rozgrywki. Jeżeli przesuwany zawodnik jest w posiadaniu piłki, należy przekazać ją innemu z przyjaznych zawodników w danej rozgrywce.

**SZAL:** Podczas próby ataku ten zawodnik zwiększa swoją wartość Sławy o jeden.

**UNIK:** Podczas próby ataku na tego zawodnika, można zmusić przeciwnego menedżera do powtórzenia rzutu wszystkimi kośćmi.

**WYTRĄCENIE PIŁKI:** Zamiast używać , menedżer może umieścić piłkę na środku pola.

# INDEKS

Cel gry.....	2
Faza rozgrywki.....	8
Faza rozgrywki, opis szczegółowy .....	9
Faza sprawdzenia wyniku.....	9
Faza sprawdzenia wyniku, opis szczegółowy.....	13
Faza utrzymania.....	8
Gra dla dwóch menedżerów.....	16
Lista nazwanych zdolności .....	17
Morg 'N Thorg.....	16
Odkrycie stosu rozwinięć.....	15
Określenie zwycięzcy .....	13
Otrzymanie wynagrodzenia .....	13
Pozycje zawodników .....	11
Przegląd elementów.....	2
Przesunięcie przypisanego zawodnika do innej rozgrywki .....	16
Przygotowanie do gry .....	4
Przypisywanie zawodników do rozgrywek .....	9
Pula znaczników oszustwa.....	16
Rozpatrywanie akcji rozgrywki .....	11
Runda gry.....	8
Umiejętności .....	10
Zdobywanie i utrata kibiców .....	16
Zdolności kart Rozwinięć .....	16
Zdolności kart Zawodników .....	16
Zdolności odnoszące się do zwycięzcy i przegranego.....	16
Zdolności „w momencie zagrania” .....	10
Zwycięstwo .....	9

# TWÓRCY GRY

**Projekt gry:** Jay Little oraz Corey Konieczka

**Producent:** Steven Kimball

**Zawartość dodatkowa:** Brady Sadler, Lukas Litzsinger oraz Dan Clark

**Redakcja i korekta:** Julian Smith oraz Talima Fox

**Dyrektor projektu graficznego:** Brian Schomburg

**Projekt graficzny:** Scott Nicely, Michael Silsby oraz Andrew Navaro

**Ilustracja na okładce:** Daren Bader

**Ilustracje:** 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, Grey Thornberry oraz John Wigley

**Koordynator licencyjny FFG:** Deb Beck

**Dyrektor artystyczny:** Andrew Navaro

**Kierownictwo artystyczne:** Steven Kimball, Zoë Robinson oraz JR Godwin

**Kierownik produkcji:** Eric Knight

**Koordynator produkcji:** Laura Creighton

**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Polska wersja:** Galakta 2011

**Testerzy:** Jaffer Batica, 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, Lukas Litzsinger, 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 Schaning, 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 oraz Darrell F. Wyatt

# GAMES WORKSHOP

**Menedżer licencji:** Owen Rees

**Dyrektor licencji:** Jon Gillard

**Dyrektor praw, licencji i projektów strategicznych:** Andy Jones

**Menedżer własności intelektualnej:** Alan Merrett



Gra karciana Blood Bowl: Menedżer Drużyny © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, Blood Bowl i wszystkie powiązane marki, znaki towarowe, miejsca, nazwy, stworzenia, rasy i ich herby/przedmioty/znaki/symbole, pojazdy, miejsca, nazwy geograficzne, broń, jednostki i ich herby/symbole, postaci i ilustracje ze świata Warhammer i gry Blood Bowl są objęte ©, TM i/ lub © Games Workshop Ltd 2000–2011 zarejestrowanymi w Wielkiej Brytanii i innych krajach. Edycja ta została wydana na licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply i logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone dla ich prawowitych właścicieli. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, Stany Zjednoczone, 651-639-1905. Proszę zachować niniejsze informacje. Produkt nie nadający się do użytku przez dzieci poniżej 36 miesięcy z powodu zawartości małych elementów. Poszczególne elementy mogą w rzeczywistości różnić się od wizerunków przedstawionych instrukcji. Wyprodukowano w Chinach. . PRODUKT TEN NIE JEST ZABAWKĄ, PRODUKT NIEODPOWIEDNI DLA OSÓB W WIEKU 12 LAT LUB MNIEJ.

# SKRÓT ZASAD

## RUNDA GRY

### FAZA UTRZYMANIA

1. Przygotowanie kart
2. Uzupelnienie kart na ręce
3. Zwrot znaczników do puli znaczników oszustwa
4. Odkrycie karty Magazynu *Spike!*
5. Sprawdzenie wydarzeń
6. Przygotowanie do wykopu

### FAZA ROZGRYWKI

1. Przypisanie jednego zawodnika do rozgrywki **albo** spasowanie (obowiązkowe)
  - \* Rozpatrzenie zdolności „w momencie zagrania”
  - \* Użycie umiejętności

2. Rozpatrzenie jednej akcji rozgrywki (opcjonalne)

### FAZA SPRAWDZENIA WYNIKU

1. Przygotowanie rozgrywek
  - a. Odkrycie znaczników oszustwa
  - b. Rozpatrzenie zdolności fazy sprawdzenia wyniku
  - c. Określenie zwycięzcy
  - d. Otrzymanie wynagrodzeń
  - e. Uprzątnięcie boiska
2. Odkrycie stosu rozwinięć
3. Przekazanie Złotej Monety

## WYKAZ ZNACZNIKÓW OSZUSTWA



## UMIEJĘTNOŚCI



### OSZUSTWO (OBOWIĄZKOWE)

Za każdy symbol oszustwa wylosuj jeden znacznik oszustwa z puli i umieść go **bez podglądania** zakrytego (czaszką do góry) na karcie zawodnika.



### PODANIE (OPCJONALNE)

Jeżeli przeciwny zawodnik jest w posiadaniu piłki, przesuń piłkę na środek pola. Jeżeli piłka znajduje się na środku pola, przesuń ją na zawodnika używającego umiejętności podania. Jeżeli inny zawodnik z tej samej drużyny jest w posiadaniu piłki, menedżer może wybrać, czy zostawić piłkę temu zawodnikowi, czy przesunąć ją do zawodnika używającego umiejętności podania.



### SPRINT (OPCJONALNE)

Za każdy symbol sprintu, menedżer zawodnika dobiera wierzchnią kartę ze swojej talii drużyny, a następnie wybiera i odrzuca jedną kartę ze swojej ręki (może wybrać kartę, którą właśnie dobrał).



### ATAK (OPCJONALNE)

Za każdy symbol ataku zawodnik może podjąć jedną próbę ataku wobec przeciwnego zawodnika w tej samej rozgrywce. Menedżer atakującego zawodnika deklaruje, który zawodnik jest celem ataku i porównuje wartość Sławy swojego zawodnika z wartością Sławy atakowanego zawodnika:

- jeżeli Sława atakującego zawodnika jest **większa** niż Sława zawodnika obranego na cel, menedżer **rzuca dwiema kośćmi ataku i wybiera jeden wynik, który zostanie rozpatrzony**;
- jeżeli Sława atakującego zawodnika jest **równa** Sławie zawodnika obranego na cel, menedżer **rzuca jedną kością ataku i rozpatruje wynik rzutu**;
- jeżeli Sława atakującego zawodnika jest **mniejsza** od Sławy zawodnika obranego na cel, menedżer **rzuca dwiema kośćmi ataku, a przeciwny menedżer wybiera jeden wynik, który zostanie rozpatrzony**.



Atak kończy się sukcesem. Jeżeli zawodnik obrany na cel jest gotowy, zostaje powalony. Jeżeli obrany na cel zawodnik jest powalony, zostaje kontuzjowany.



Atak kończy się porażką.



Cel unika lub odpiera atak, atakujący pada na twarz. Jeżeli atakujący zawodnik był gotowy, zostaje powalony. Jeśli atakujący jest powalony, co zdarza się bardzo rzadko, zostaje kontuzjowany.