

ZDOLNOŚCI FAZY SPRAWDZANIA WYNIKU

Menedżerowie muszą rozpatrzyć wszystkie zdolności fazy sprawdzenia wyniku, które zapewniają kibiców za wygranie lub przegranie rozgrywki, **po** wykonaniu kroku „Określenie Zwycięzcy”.

GRA DLA DWÓCH MENEDŻERÓW

Podczas przygotowania rozgrywki dla dwóch graczy należy stosować się do wszystkich zasad przygotowania rozgrywki z gry podstawowej z następującym wyjątkiem:

Podczas przygotowania talii Magazynu *Spike!* należy potasować razem **wszystkie** karty Turniejów z tego rozszerzenia. Tak więc, rozgrywka dwuosobowa trwa pięć rund.

ZASADY OPCJONALNE

Poniższe zasady nie są obowiązkowe, ale mogą być wykorzystane w rozgrywce, jeśli zgodzą się na to wszyscy menedżerowie.

ZAKŁĘTE PIŁKI

Zakłęte piłki zwiększają różnorodność rozgrywek poprzez wprowadzanie różnych efektów piłek. Podczas rozgrywki z wykorzystaniem tego wariantu, w czasie przygotowania gry należy usunąć wszystkie Znaczniki Piłek z gry podstawowej i odłożyć je do pudełka.

Podczas „przygotowania do wykopu” w każdej fazie utrzymania, pierwszy menedżer zbiera wszystkie Znaczniki Zakłętych Piłek, zakrywa je i miesza, tworząc **PUŁĘ ZNACZNIKÓW ZAKŁĘTYCH PIŁEK**. Następnie umieszcza losowo wybraną piłkę na każdej z kart Wydarzeń i Turnieju. Znaczniki należy umieścić na kartach odkryte, tak więc wszyscy menedżerowie wiedzą jakie premie zapewniają piłki w każdej rozgrywce.

Każdy Znacznik Zakłętej Piłki zapewnia jedną z trzech możliwych premii (oprócz dotychczasowego rozstrzygnięcia remisów): Siłę Sławy, kibiców lub umiejętności. Premia wpływa na zawodnika będącego aktualnie w posiadaniu piłki na różne sposoby, opisane poniżej.

- ✦ **Sila Sławy:** Jeśli zawodnik jest w posiadaniu piłki w fazie sprawdzenia wyniku, podczas ustalania zwycięzcy rozgrywki całkowita wartość Sławy jego drużyny zostaje zwiększona o wartość przedstawioną na piłce.
- ✦ **Kibice:** Jeśli zawodnik jest w posiadaniu piłki w fazie sprawdzenia wyniku, jego menedżer zyskuje kibiców w liczbie przedstawionej na piłce.

- ✦ **Umiejętności:** Za każdym razem, kiedy zawodnik wchodzi w posiadanie piłki, jego menedżer może **natychmiast** skorzystać z symbolu umiejętności przedstawionego na piłce, przerywając turę aktywnego menedżera. Symbole umiejętności są rozpatrywane zgodnie z normalnymi zasadami. Po rozpatrzeniu zdolności, tura aktywnego menedżera jest kontynuowana.



Ważne: Za każdym razem, kiedy zawodnik wchodzi w posiadanie zakłętej piłki z symbolem obowiązkowej umiejętności (takiej jak oszustwo), jego menedżer **musi** rozpatrzyć tę umiejętność.

TWÓRCY GRY

Projekt rozszerzenia: Jay Little

Specjalne podziękowania dla Briana Moli i Benamina Little za całą ich entuzjazm i wsparcie, oraz dla Jervisa Johnsona za jego wyjątkowo oryginalną twórczość.

Opracowanie rozszerzenia: Brady Sadler, Jason Walden i Steven Kimball

Producent: Brady Sadler i Jason Walden

Redakcja i korekta: Adam Baker i Brendan Weiskotten

Dyrektor projektu graficznego: Brian Schomburg

Projekt graficzny: Dallas Mehlhoff

Dyrektor artystyczny: Andrew Navaro

Kierownictwo artystyczne: Mike Linnemann

Okladka: Lars Grant-West

Ilustracje: Erfan Asafat, Dimitri Bielak, Alberto Bontempi, João Bosco, Mike Burns, Vincent Devault, Anderson Gaston, Anna Ignatieva, Taylor Ingvarsson, Jason Juta, Adam Lane, RJ Palmer, Paolo Rotelli, Folko Streeze oraz Michal Teliga

Koordynator licencyjny FFG: Deb Beck

Kierownik produkcji: Eric Knight

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurlay

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Tom Allen, Ed Beck, Logan Beck, Kathy Bishop, Glen Dake, Eric Damron, Emile de Maat, Richard A. Edwards, Alan D. Erinstein, Sean Foster, Scott Hankins, Anita Hilberdink, Haden Huffaker, Marshall Jansen, Stephen Kalmas, Roeland Kegel, James Kniffen, Benjamin Little, Bas Mattem, Mike McRoberts, Brian Mola, Eelco Osnabrugge, Debbie Poskin, John Poskin, Jon Quinn, Frank Rodriguez, Matthew Słowiak, Chuck Thompson, Leon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ron Valk, Sander van Schouwenburg, James Voelker, Colin Webster, Ruud Wieggers, Zach Yanzer oraz Jamie Zephyr

GAMES WORKSHOP

Menedżer licencji: Owen Rees

Dyrektor licencji: Jon Gillard

Dyrektor praw, licencji i projektów strategicznych: Andy Jones

Menedżer własności intelektualnej: Alan Merrett

Blood Bowl: Menedżer Drużyny – gra karciana, Nagła Śmierć © Games Workshop 2013. Games Workshop, Blood Bowl, Nagła Śmierć, Blood Bowl: Menedżer drużyny – gra karciana i wszystkie powiązane marki, logo, miejsca, nazwy, stworzenia, rasy i ich herby/przedmioty/znaki/symbole, pojazdy, miejsca, broń, jednostki i ich symbole, postaci i ilustracje ze świata Warhammera i setting gry Blood Bowl są ®, ™, i/lub © Games Workshop Ltd 2000–2013, w różny sposób zarejestrowane w Wielkiej Brytanii i innych krajach. Ta edycja została wydana na licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply i logo FFG to znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe należące do Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 36 miesięcy ze względu na drobne elementy. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.



BLOOD BOWL

MENEDŻER DRUŻYNY

GRA KARCJANA

NAGŁA ŚMIERĆ

Bob, nie wiem jak Ty, ale ja jestem naprawdę podekscytowany wejściem do ligi całkiem nowych drużyn!

Jasne, Jim! Dołączenie Konsorcjum Mrocznej Magii do Związku Menedżerów Drużyn może sprawić, że w tym sezonie padnie nowy rekord w liczbie ofiar!

Masz rację, Bob. Drużynom Konsorcjum Mrocznej Magii może być ciężko zapanować nad zabójczymi skłonnościami doświadczonych zawodników.

OPIS ROZSZERZENIA

Rozszerzenie *Nagła Śmierć* do gry *Blood Bowl: Menedżer Drużyny* – gra karciana zawiera trzy nowe drużyny należące do Konsorcjum Mrocznej Magii (ang. *Dark Sorcery Syndicate*, w skrócie DSS), nowej dywizji Związku Menedżerów Drużyn. Rozszerzenie zawiera również nowe możliwości zdobywania punktów dzięki kontraktom Cabalwizji, a rozgrywka pozostaje nieprzewidywalna dzięki Zaklętym Piłkom. Dodatkowo w skład rozszerzenia wchodzi nowe karty do talii podstawowych, takie jak nowe karty Rozwinięć Drużyny i Personelu, a także nowe karty Magazynu *Spike!* i Wydarzeń.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

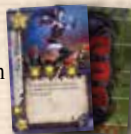
- ✱ Niniejsza instrukcja
- ✱ 86 Dużych kart, w skład których wchodzi:
 - 36 Kart Początkowych Zawodników (po 12 na każdą drużynę DSS)
 - 25 Kart Sławnych Zawodników
 - 15 Kart Wydarzeń
 - 8 Kart Magazynu *Spike!*
- ✱ 38 Małych kart, w skład których wchodzi:
 - 24 Karty Rozwinięcia Drużyny
 - 14 Kart Rozwinięcia Personelu
- ✱ 42 Znaczniki, w skład których wchodzi:
 - 6 Znaczników Krwi
 - 12 Znaczników Zaklętych Piłek
 - 15 Znaczników Kontraktów
 - 9 Znaczników drużyny (po 3 na drużynę)

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Rozdział ten zawiera szczegółowy opis poszczególnych elementów gry.

KARTY ZAWODNIKÓW

Wszystkie Karty Zawodników w tym rozszerzeniu należą do Konsorcjum Mrocznej Magii (DSS). Każda drużyna zawiera po dwanaście początkowych Kart Zawodników, z którymi rozpoczyna sezon.



KARTY SŁAWNYCH ZAWODNIKÓW

Karty te tworzą talię Sławnych Zawodników Konsorcjum Mrocznej Magii, pełną wybitnych ligowych graczy oraz obiecujących najemników.



KARTY WYDARZEŃ

Poza zwiększeniem różnorodności talii Wydarzeń, nowe karty zawierają dodatkowo nowy rodzaj wynagrodzenia – Kontrakty.



KARTY MAGAZYNU SPIKE!

Rozszerzenie zawiera trzy nowe nagłówki oraz Turniej Dalekiego Albionu. Wśród nowych kart znajdują się również zamienniki kart Turniejów z gry podstawowej, zawierające wynagrodzenia w postaci kontraktów.



KARTY ROZWIŃC DRUŻYNY

Dla każdej drużyny z DSS przygotowano sześć kart Rozwinięcia Drużyny. Dodatkowo, każda z drużyna z podstawowej wersji gry otrzymuje jedną nową kartę.



KARTY ROZWIŃC PERSONELU

Karty te należy dodać do talii rozwinięcia personelu, aby zapewnić dodatkowe usprawnienia rozwijającym się drużynom.



ZNACZNIKI DRUŻYNY

Znaczniki te służą do oznaczania sławnych zawodników, którzy wchodzi w skład drużyny, ale nie są przynależni do jej rasy. Każda z trzech drużyn z rozszerzenia posiada po trzy znaczniki.



ZNACZNIKI KRWI

Znaczniki Krwi mogą być zdobywane przez niektórych zawodników drużyny Czarnych Kłów, podnosząc ich wartość Sławy.



ZNACZNIKI ZAKŁĘTYCH PIŁEK

Znaczników tych można używać opcjonalnie, zamiast zwykłych znaczników piłek z gry podstawowej. Każda z Zaklętych Piłek zapewnia inną korzyść dla zawodników będących w jej posiadaniu.



ZNACZNIKI KONTRAKTÓW

Kontrakty są nowym typem wynagrodzenia wprowadzonym w tym dodatku, dającym menedżerom jeszcze jedną możliwość zdobywania kibiców za wygrane rozgrywki.



JAK UŻYWAĆ TEGO ROZSZERZENIA

Podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Nagła Śmierć*, należy dołączyć wszystkie jego elementy do podstawowej wersji gry *Blood Bowl: Menedżer Drużyny – gra karciana* (za wyjątkiem opcjonalnie używanych Zaklętych Piłek – patrz str. 4). Większość kart z rozszerzenia należy wtasować do odpowiednich talii. Poza przygotowaniem gry z wersji podstawowej należy wykonać następujące kroki:

Znaczniki Kontraktów: Po przygotowaniu puli znaczników oszustwa, menedżerowie umieszczają zakryte Znaczniki Kontraktów (ukrywając liczbę kibiców) po jednej stronie obszaru gry i mieszają je, tworząc pulę znaczników kontraktów.

Turnieje: Menedżerowie muszą odszukać cztery karty Turniejów w talii Magazynu *Spike!* z gry podstawowej. Należy odłożyć je do pudełka, a zamiast nich użyć kart Turniejów z tego rozszerzenia.

Zawodnicy Konsorcjum Mrocznej Magii: Poza drużynami z podstawowej wersji gry, menedżerowie mają podczas fazy wyboru drużyny możliwość wyboru jednej z trzech drużyn DSS. Jeśli dowolny z menedżerów wybrał drużynę DSS, należy potasować talię Sławnych Zawodników DSS i umieścić ją zakrytą obok talii wydarzeń.

Znaczniki Krwi: Jeśli jeden z menedżerów wybrał drużynę Czarnych Kłów, bierze wszystkie Znaczniki Krwi i umieszcza je obok swojej talii drużyny.

Drużyny CWC i OWA: Każdy z menedżerów grających drużynami z podstawowej wersji gry otrzymuje należącą do jego drużyny kartę Rozwinięcia Drużyny z tego rozszerzenia i wtasowuje ją do swojej talii rozwinięć drużyny.

SYMBOL ROZSZERZENIA NAGŁA ŚMIERĆ

Przód każdej karty z tego rozszerzenia oznaczony jest symbolem rozszerzenia *Nagła Śmierć*, ułatwiającym odróżnienie ich od kart z podstawowej wersji gry.



ZASADY GRY

Ten rozdział zawiera opis nowych zasad wprowadzonych przez to rozszerzenie.



KONTRAKTY

Znaczniki Kontraktów umożliwiają menedżerom nowy sposób na zdobywanie kibiców w rozgrywkach. Menedżerowie zdobywają te znaczniki dzięki symbolom kontraktów Cabalwizji występujących na kartach Wydarzeń i Turniejów z tego rozszerzenia.



W fazie sprawdzania wyniku, podczas otrzymywania wynagrodzeń, każdy menedżer, który ma otrzymać wynagrodzenie w formie kontraktu, losuje z puli (nie patrząc na wartość) jeden Znacznik Kontraktu za **każdy** symbol kontraktu Cabalwizji znajdujący się na karcie Wydarzenia. Wylosowane znaczniki **nie są odkrywane** (menedżer który wylosował znacznik również nie może go podejrzec) i pozostają zakryte na obszarze gry menedżera.





Znaczniki Kontraktów pozostają zakryte do końca sezonu i odkrywane są jedynie po tym, jak wszyscy menedżerowie rozpatrzą zdolności „Koniec gry”. Po rozpatrzeniu zdolności „Koniec gry” menedżerowie odkrywają zdobyte Znaczniki Kontraktów, sumują ich wartości, a następnie zyskują kibiców w liczbie równej zebranej sumie. Znaczniki Kontraktów nie liczą się jako rozwinięcia.

Jeśli menedżer ma otrzymać wynagrodzenie w kontraktach Cabalwizji, ale w puli nie ma już Znaczników Kontraktów, menedżer natychmiast otrzymuje   ale **nie** otrzymuje Znacznika Kontraktu.







LICZBA ZNACZNIKÓW KONTRAKTÓW



UMIEJĘTNOŚCI ALBO/ALBO

Niektóre karty Zawodników w tym rozszerzeniu posiadają symbole umiejętności rozdzielone ukośnikami (podobnie jak wynagrodzenia na kartach Wydarzeń). Wszystkie symbole umiejętności po jednej stronie ukośnika tworzą zestaw umiejętności. Za każdym razem, kiedy menedżer przypisuje do rozgrywki zawodnika, który posiada więcej niż jeden zestaw umiejętności, musi zdecydować z którego zestawu chce skorzystać. Na przykład, jeśli zawodnik posiada  /  na swojej karcie, menedżer musi wybrać  lub , nie może wybrać obu naraz. Po tym jak menedżer zdecyduje, może wykorzystać tylko wybrany zestaw umiejętności. Dla ułatwienia można traktować niewybrane umiejętności tak, jakby nie istniały.



Menedżer może użyć wszystkich symboli umiejętności po jednej stronie ukośnika. Na przykład, jeśli zawodnik posiada   /  na swojej karcie, menedżer może zdecydować się na użycie  raz, dwa lub wcale, albo może użyć  raz, albo wcale. Jeśli pośród wybranych umiejętności znajduje się  menedżer **musi** przypisać zawodnikowi znacznik oszustwa.

Podobnie, jeśli zawodnik posiada symbole umiejętności rozdzielone więcej niż jednym ukośnikiem, menedżer może użyć tylko jednego zestawu umiejętności. Na przykład, jeśli zawodnik posiada ♣ / ♠ / ♡, menedżer może wybrać ♣ lub ♠ lub ♡.

Po tym jak menedżer wybierze zestawu umiejętności, którego chce użyć, wszystkie pozostałe umiejętności rozdzielone ukośnikami są ignorowane. Za każdym razem kiedy menedżer przypisuje zawodnika do rozgrywki **musi** wybrać, którego zestawu umiejętności używa zawodnik, nawet jeśli nie zamierza skorzystać ze wskazanych umiejętności.

UMIEJĘTNOŚCI POWALONEGO

Niektóre karty graczy w tym rozszerzeniu posiadają symbole umiejętności umieszczone obok obniżonej wartości Sławy. Umiejętności te nazywane są UMIEJĘTNOŚCIAMI POWALONEGO. Za każdym razem, kiedy zawodnik z taką umiejętnością zostanie powalony, menedżer tego zawodnika natychmiast rozpatruje efekty jego umiejętności, przerywając turę aktywnego menedżera. Po rozparzeniu umiejętności powalonego zawodnika, aktywny menedżer kontynuuje swoją turę i może skorzystać z pozostałych umiejętności swojego gotowego zawodnika.

Jeśli zawodnicy kontrolowani przez dwóch różnych menedżerów zostaną jednocześnie powaleni, aktywny menedżer jako pierwszy rozpatruje umiejętności swojego powalonego zawodnika, po nim umiejętności rozpatruje drugi menedżer.

Umiejętności powalonego rozpatrywane są od lewej do prawej, tak samo jak w przypadku umiejętności gotowych zawodników. Oszustwo jest obowiązkowe, natomiast skorzystanie z podania, sprintu, ataku lub regeneracji (patrz niżej) jest opcjonalne. Za każdym razem kiedy menedżer używa umiejętności powalonego zawodnika aby atakować, pod uwagę brana jest jego obniżona wartość Sławy. Powaleni zawodnicy z umiejętnościami powalonego nadal tracą wszystkie zdolności opisane na karcie.

DODATKOWY SYMBOL UMIEJĘTNOŚCI REGENERACJA

Regeneracja jest nową umiejętnością pojawiającą się w tym rozszerzeniu, obrazującą nieustraszenie zawodników drużyn Konsorcjum Mrocznej Magii.

Regeneracja jest opcjonalna. Regeneracja nie jest rozpatrywana w momencie przypisania zawodnika do rozgrywki, ale w przypadku kiedy zostaje on powalony.

Za każdym razem, kiedy menedżer decyduje się użyć umiejętności regeneracji powalonego zawodnika, rzuca dwiema kośćmi i wybiera jeden wynik, który rozpatruje. Jeśli wybrał menedżer może przygotować tego zawodnika. Wszystkie pozostałe wyniki są ignorowane.

Jeśli menedżer decyduje się na skorzystanie z regeneracji, musi również rozpatrzyć pozostałe umiejętności powalonego zawodnika,

w kolejności od lewej do prawej. Jeśli zawodnik użyje swojej umiejętności regeneracji aby się przygotować, dodatkowe umiejętności powalonego rozpatrywane **po** regeneracji nie zadziałają (ponieważ zawodnik nie jest już powalony), a umiejętności gotowego zawodnika są ignorowane.

ZNACZNIKI KRWI

Niektórzy zawodnicy z drużyny Czarnych Kłów posiadają umiejętność **ŻADZA KRWI**, która pozwala im zdobywać Znaczniki Krwi. Za każdym razem kiedy zawodnik otrzymuje Znacznik Krwi, kontrolujący go menedżer umieszcza jeden Znacznik Krwi na karcie tego zawodnika. Zawodnik może zebrać więcej niż 1 Znacznik Krwi.

Każdy znacznik zwiększa wartość Sławy zarówno gotowego **jak** i powalonego zawodnika o 1. Znaczniki Krwi pozostają w grze aż do „przrzątnięcia boiska” w fazie Sprawdzania Wyniku, kiedy są usuwane z kart zawodników i zwracane do puli.

W rozszerzeniu występuje ograniczona liczba Znaczników Krwi. Kiedy ich pula się wyczerpie, zawodnicy nie mogą zdobywać kolejnych.

DRUŻYNY

Koszmary z Naggaroath: Mroczne Elfy są nieocenionymi zawodnikami, zawsze szukającymi sposobów na wykorzystanie słabości przeciwnika aby znaleźć najszybszą drogę do zwycięstwa – nawet jeśli oznacza to wypartoszenie ducha sportowej rywalizacji. Zawodnicy Mrocznych Elfów bazują na wszechstronności i brutalności.

Czempioni Śmierci: Nawet śmierć nie przeszkodzi Nieumarłemu zawodnikowi w wejściu na boisko! Pomimo, że Zombie i Szkielety nie są najbardziej odpornymi zawodnikami, potrafią znieść niemal każdy łomot i szybko wrócić na boisko po więcej! Biada przeciwnikom, którzy odważą się stanąć na drodze Mumii albo Upiorowi.

Czarne Kły: Potężne Wampiry z drużyny Czarnych Kłów nie znają znaczenia słowa litość – nie okazują jej nawet kolegom z drużyny! Jeśli Wampir akurat nie ucztuje na jednym z Thrallów, nie traci przeciwników z zasięgu wzroku i kłów.

