

BLOOD BOWL

MENEDŻER DRUŻYNY

ERRATA

KARTA RYGORYSTYCZNY TRENING

Treść karty Rozwinięcia Drużyny Strażników Uraz „Rygorystyczny trening”, powinna brzmieć:

„**Odpowiedź:** Za każdym razem, kiedy jeden z twoich zawodników ze zdolnością **OCHRONY** zostanie powalony, dobierz 1 kartę ze swojej talii drużyny i odrzuć 1 wybraną kartę ze swojej ręki.”

INSTRUKCJA (STRONA 5)

Treść kroku 5 przygotowania do gry, powinna brzmieć:

„**Przygotowanie talii rozwinięcia personelu:** Jeśli gracze nie korzystają z wariantu „Bez limitu płac”, przed potasowaniem talii rozwinięć personelu, należy odłożyć do pudełka następujące karty Rozwinięcia Personelu:

- * Galeria sław
- * Biuro ds. personalnych (x2)
- * Powołanie klubu kibica
- * Łowca talentów (x2)
- * Dorwiemy ich w przyszłym sezonie

Następnie zakrytą talię rozwinięć personelu należy umieścić obok talii wydarzeń.

INSTRUKCJA (STRONA 13)

Treść ostatniego akapitu pod nagłówkiem „Określenie Zwycięzcy”, powinna brzmieć:

„W przypadku remisu w turnieju (dla zwycięzcy i drugiego miejsca), kiedy piłka znajduje się na środku pola, **pierwszy menedżer decyduje, która z remisujących drużyn ma wyższą wartość Sławy.**”

WARIANT BEZ LIMITU PŁAC

Gra karciana *Blood Bowl: Menedżer drużyny* zawiera kilka kart Rozwinięcia Personelu, które reprezentują drogie, ale nie kluczowe stanowiska.

Menedżerowie, którzy chcą aby te stanowiska były dostępne podczas rozgrywki mogą zagrać w wariant „Bez limitu płac”. W tym celu, podczas przygotowywania talii rozwinięcia personelu, należy potasować **wszystkie karty Rozwinięcia Personelu.**

FAQ – NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

OGÓLNE

P: W grze pojawia się wyrażenie skład menedżera. Co to jest skład?

O: Skład menedżera to wszystkie karty Zawodników, które należą do drużyny tego menedżera, włączając w to: karty przypisane do rozgrywki, znajdujące się w talii drużyny, na stosie kart odrzuconych oraz na jego ręce. (Rozpatrując zdolność **NAJEMNIK**, menedżer może wybrać i odłożyć do pudełka kartę z ręki, ale nie jest zobowiązany do wtasowania kart z ręki do swojej talii.)

Karty na stosie rozwinięć **nie** są częścią składu, dopóki nie zostaną dodane do talii drużyny w czasie fazy „Odkrycie stosu rozwinięć”.

P: Czy menedżer podczas rundy jest zobowiązany do przypisania wszystkich zawodników, których posiada na ręce?

O: Nie. Patrz strona 9 instrukcji – „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 następną rundę.”

Umożliwia to menedżerowi spasowanie wcześniej podczas rundy (bez przydzielania wszystkich zawodników ze swojej ręki), a następnie odrzucenie dowolnej liczby zawodników, których nie chce zatrzymywać na następny tydzień rozgrywki i uzupełnienia ręki do sześciu zawodników (podczas kolejnej fazy utrzymania).

P: W grze dostępne są tylko po trzy znaczki drużyny. Czy to oznacza, że drużyny muszą się ograniczyć do trzech sławnych zawodników?

O: Nie. Znaczniki drużyny są używane do oznaczenia sławnych zawodników, których symbol drużyny jest inny od symbolu drużyny, w której się znajduje. Nie ma ograniczenia co do liczby sławnych zawodników (z dowolnym symbolem drużyny), których menedżer może dobrać.

P: Kiedy zawodnik wymaga oznaczenia znaczkiem drużyny?

O: Na pierwszym zawodniku, którego menedżer przypisuje do rozgrywki, a który ma inny symbol drużyny, niż symbol drużyny menedżera, należy położyć znaczek drużyny, tak aby zakryć jego symbol. Gdy menedżer przypisze do rozgrywki więcej zawodników, których symbol drużyny pokrywa się z symbolem menedżera, może usunąć znaczek drużyny z danego zawodnika.



KARTY SŁAWNYCH ZAWODNIKÓW

P: Czy menedżer może dobrać dowolnego sławnego zawodnika należącego do jego dywizji (OWA lub CWC)?

O: Tak. W ten sposób Mściciele Athelornu mogą dobrać sławnego zawodnika Leśnych Elfów, Krasnoludów lub Ludzi, ale nie mogą dobrać sławnych zawodników z jakiegokolwiek innej dywizji (takiej jak CWC).

P: Czy „Morg 'N Thorg,” „Jednouchy” i „Płyciarz” są uważani za zawodników ze zdolnością Najemnik?

O: Nie. Jest to trzech **neutralnych sławnych zawodników**, którzy nie są najemnikami. Tylko zawodnicy ze zdolnością **NAJEMNIK** są uważani za najemników.

P: Czy menedżer jest zobowiązany do odłożenia jednej karty ze swojego składu do pudełka, kiedy odsłania ze swojego stosu rozwinięć kartę ze zdolnością Najemnik.

O: Nie, ale ma taką możliwość. Patrz strona 18 instrukcji – „menedżer **może** odrzucić i odłożyć do pudełka jedną kartę Zawodnika...”. Opis zdolności **NAJEMNIK** na kartach Zawodników służy tylko jako przypomnienie działania karty. Należy zauważyć, że menedżer **musi** przetasować swoją talię i stos kart odrzuconych, nawet jeśli nie zdecydował się na odłożenie karty do pudełka.

P: Czy zdolność odpowiedzi „Varaga Ghulożuja” może zostać użyta, gdy warunek wypełni inny przeciwny gracz?

O: Tak. Dotyczy to również zawodnika będącego w posiadaniu piłki, który podczas ataku wyrzuci wynik **☒**. Zawodnik ten zostaje powalony, piłka wraca na środek pola, a menedżer posiadający „Varaga Ghulożuja” zyskuje jednego fana.

P: Czy zdolność fazy sprawdzenia wyniku „Marcusa Siebermanna” może być użyta do przesunięcia na niego odkrytego znacznika oszustwa z właśnie wyrzucanego z boiska zawodnika, przed usunięciem tego zawodnika z rozgrywki?

O: Nie. Patrz strona 9 instrukcji, na której wyraźnie rozpisane są kolejne kroki podczas fazy sprawdzenia wyniku. Zawodnicy ze znacznikiem wyrzucenia z boiska są usuwani z rozgrywki podczas kroku A „Odkrycie znaczników oszustwa”, z tego powodu tacy zawodnicy nie uczestniczą już w rozgrywce podczas kroku B „Rozpatrzenie zdolności fazy sprawdzenia wyniku”.

P: Czy używając zdolności Ochrona „Płyciarza”, jego druga zdolność Odparcie zostanie rozpatrzona automatycznie?

O: Tak. Jeśli wynikiem ataku na „Płyciarza” jest **☒**, oznacza to że przeciwny zawodnik skutecznie zaatakował „Płyciarza” (zamiast oryginalnie wskazanego zawodnika), co pozwala mu rozpatrzyć zdolność **ODPARCIE**.

KARTY ZAWODNIKÓW

P: Czy zdolność Ochrony może służyć zawodnikowi do chronienia samego siebie?

O: Nie.

P: Czy zdolność Odrzucenie pozwala gotowemu zawodnikowi przesunąć piłkę do *powalonego* zawodnika z tej samej drużyny, który jest przypisany do danej rozgrywki.

O: Tak.

P: Czy powalony zawodnik może być celem zdolności kart Rozwinięcia Drużyny lub kart Rozwinięcia Personelu?

O: Tak, włączając w to karty trenerów. Treść kart trenerów brzmi: „Wyczerp tę kartę, aby zawodnik, którego przypisałeś w tej turze, użył umiejętności [symbol umiejętności].” Mimo, że powalony zawodnik traci wszystkie zdolności i pozostałe umiejętności **zawarte na jego karcie**, karta trenera tworzy efekt, który pozwala zawodnikowi (nawet powalonemu, pod warunkiem, że menedżer przypisał go do rozgrywki w tej turze) korzystać z efektów zapewnianych przez karty Rozwinięć.

P: Czy zdolność Przygwożdżenie pozwala na ponowne zaatakowanie zawodnika, który został powalony, *po* spełnieniu warunku ataku na innego zawodnika? Na przykład, jeśli wypadnie wystarczająca liczba **☒**, to czy „Troll” może wykonać następujące ataki: na zawodnika A, potem na zawodnika B i znowu na zawodnika A?

O: Nie. Treść karty wymaga by atakujący zawodnik wybrał **innego przeciwnego zawodnika**, zatem atakujący zawodnik może tylko **raz** skutecznie zaatakować każdego zawodnika w tej rozgrywce. Zawodnik, którego skutecznie zaatakował przeciwny zawodnik ze zdolnością **PRYGWOŹDŻENIE**, nie może być ponownie celem tej zdolności w tej rundzie.

P: Czy jeśli będący w posiadaniu piłki zawodnik ze zdolnością PEWNY CHWYT, zostanie powalony to zatrzymuje piłkę? Czy gdy zawodnik ten jest powalony, nadal działa na niego efekt zdolności PEWNY CHWYT?

O: Nie. Powaleni zawodnicy tracą **wszystkie** zdolności, wliczając w to **PEWNY CHWYT**.

KARTY MAGAZYNU SPIKE!

P: Czy nagłówek „Spór o kontrakt sędziowski” jest rozpatrywany za każdym razem gdy przydzielamy znacznik oszustwa?

O: Nie. Za każdym razem gdy zawodnik używa **umiejętności** oszustwa, otrzymuje dwa znaczniki oszustwa zamiast jednego. Karta „Spór o kontrakt sędziowski” **działa** na symbole umiejętności oszustwa wydrukowane na kartach zawodników, tak jak karta „Trenera Oszustwa”, która pozwala zawodnikowi użyć umiejętności oszustwa. Karta „Spór o kontrakt sędziowski” **nie działa** na inne zdolności, których efektem jest przydzielenie znacznika oszustwa, bez umiejętności oszustwa (taką zdolność posiada na przykład karta zawodnika „Walec Śmierci”).

KARTY ROZWIĘCIA DRUŻYNY

P: Podczas rozpatrywania karty „Trener Kondycyjny” (Rozwinięcie Drużyny Mścicieli Athelornu), należy wziąć znacznik oszustwa, który ma być odsłonięty. Skąd należy go wziąć? Co się dzieje gdy odkryty znacznik nie posiada wartości Sławy?

O: Menedżer prowadzący Mścicieli Athelornu odkrywa jeden znacznik oszustwa z puli znaczników oszustwa. Jeśli okryty znacznik nie posiada wartości Sławy, należy zignorować symbol, a zawodnik będący w posiadaniu piłki otrzymuje wartość Sławy równą „0”.

P: Czy w trakcie rozpatrywania podczas turnieju karty „Lekcje przemocy” (Rozwinięcie Drużyny Strażników Uraz) wystarczy, że warunek karty jest spełniony tylko przez jednego przeciwnika, który ma więcej powalonych zawodników?


O: Tak. Jeśli przynajmniej jeden przeciwnik ma w tym turnieju więcej powalonych zawodników, niż Strażnicy Uraz, menedżer Strażników Uraz otrzymuje jednego fana.

P: Czy kartę „Wyczerpujące ćwiczenia” (Rozwinięcie Drużyny Sław Chaosu) należy wyczerpać po użyciu?

O: Nie. Menedżer Sław Chaosu może użyć tej zdolności, za każdym razem, gdy zawodnik z jego drużyny zostaje wyrzucony z boiska podczas fazy sprawdzania wyniku.

P: Czy karta „Koordynator zabójstw klanu Eshin” (Rozwinięcie Drużyny Hordy Skavenblightu) oddziałuje na zawodników w innych rozgrywkach?

O: Nie. Tak jak zdolności zawodników, karty Rozwinięcia Drużyny oraz Personelu ze zdolnością „Odpowiedź”, które opierają się na konkretnej rozgrywce, dotyczą tylko zawodników przypisanych do danej rozgrywki. W tym przypadku zdolność „Koordynatora zabójstw klanu Eshin” wykonuje się zamiast próby ataku, co oznacza, że celem musi być przeciwny zawodnik w tej samej rozgrywce, w której przyjazny zawodnik mógłby wykonać próbę ataku.

P: Czy rozpatrując kartę „Koordynator zabójstw klanu Eshin” (Rozwinięcie Drużyny Hordy Skavenblightu), wynik  jest uważany za udaną próbę ataku? Czy wynik może zastosować zawodnik ze zdolnością Ochrona, zamiast wybranego zawodnika?

O: Nie, wynik nie jest uważany za próbę ataku. Treść karty brzmi: „Zamiast rozpatrywać ten atak...”, oznacza to że nie zaistniała próba ataku. Dlatego też, zawodnik ze zdolnością OCHRONA nie może się wnieść.

P: Czy karta „Gryfonada” (Rozwinięcie Drużyny Reiklandzkich Rozbójników) działa przez całą grę, nawet podczas punktowania na koniec gry?

O: Nie. Zdolność fazy sprawdzenia wyniku pozwala menedżerowi Reiklandzkich Rozbójników traktować każdego sławnego zawodnika tak jakby posiadał zdolność NAJEMNIK, ale zdolność ta „działa tylko w turze, w której ten zawodnik został dobrany.” (Patrz strona 18 instrukcji). Nie daje to jednak zdolności NAJEMNIK wszystkim sławnym zawodnikom znajdującym się w składzie Reiklandzkich Rozbójników.


P: Czy karta „Gryfonada” (Rozwinięcie Drużyny Reiklandzkich Rozbójników) może być użyta w tej samej turze, w której została odkryta ze stosu rozwinięć?

O: Tak. Menedżer Reiklandzkich Rozbójników może odsłonić „Gryfonadę” jako pierwszą, po to by zastosować zdolność fazy sprawdzenia wyniku tej karty, do sławnych zawodników, którzy nadal są na stosie rozwinięć.

P: Co się dzieje gdy menedżer ma otrzymać wynagrodzenie w postaci rozwinięcia drużyny, kiedy wszystkie takie rozwinięcia są już w grze?

O: Jeśli menedżer ma otrzymać wynagrodzenie, ale wszystkie elementy danego typu są już wykorzystane to nie otrzymuje żadnego wynagrodzenia.

KARTY ROZWIĘCIA PERSONELU

P: Czy rozpatrując kartę Rozwinięcia Personelu „Wynajęty czarodziej”, wynik  jest uważany za udaną próbę ataku? Czy można zastosować ten wynik do zawodnika ze zdolnością OCHRONA, zamiast wybranego zawodnika?

O: Nie, taki wynik nie jest uważany za próbę ataku. Treść karty brzmi: „Rzuć 1 kością i zastosuj wynik...”, nie ma tu wzmianki o „próbie ataku”. Dlatego też, zawodnik ze zdolnością OCHRONA nie może się mieszać.

P: Czy rozpatrując podczas turnieju kartę Rozwinięcia Personelu „Siła ofensywy”, warunek karty jest spełniony, jeśli menedżer będący właścicielem karty kończy grę na pierwszym lub drugim miejscu i jego wartość Sławy jest większa o trzy lub więcej, od menedżera uplasowanego bezpośrednio za nim?

O: Tak. Zapis na 16 stronie instrukcji brzmi: „W przypadku turniejów za zwycięzców są uważane drużyny na pierwszym i na drugim miejscu.” Jeśli menedżer zakończy zmagania na pierwszym miejscu, musi mieć wartość Sławy wyższą o trzy lub więcej, od menedżera na drugim miejscu. Analogicznie, jeśli menedżer zakończy zmagania na drugim miejscu, musi mieć wartość Sławy wyższą o trzy lub więcej, od menedżera na trzecim miejscu, by spełnić warunek karty „Siła ofensywy”.



Grą 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 nienadający 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.