

BLOOD BOWL MENEĐZER DRUŻYNY GRA KARCIANA

NIECZYSTE ZAGRANIA

Wiesz Bob, przez dołączenie Gildii Zepsutych Zawodników ten sezon zapowiada się wyjątkowo interesująco!

Myślę, że masz rację, Jim. Z pewnością zobaczymy na murawie wiele nowych taktyk.

Jeśli przez taktyki masz na myśli kompletnie nieczyste, niedozwolone, a czasem kompletnie odrażające zagrania, to nie mogę się z tobą nie zgodzić!

OPIS ROZSZERZENIA

Rozszerzenie *Nieczyste zagrania* wprowadza do gry *Blood Bowl: Menedżer Drużyny – gra karciana* trzy nowe drużyny należące do Gildii Zepsutych Zawodników (ang. *Putrid Players' Guild*, w skrócie PPG), nowej dywizji Związku Menedżerów Drużyn. Rozszerzenie to wprowadza również nowe możliwości rozgrywki dzięki Stadionom oraz Przekupnemu Sędziemu, jak również podgrzewa atmosferę kartami Kar. Ponadto w skład rozszerzenia wchodzi karty dodatkowe do talii podstawowych, takie jak nowe karty Rozwinięcia Drużyny i Personelu, a także nowe karty Magazynu *Spike!* i Wydarzeń oraz zestaw elementów pozwalający na dołączenie do gry piątemu menedżerowi.

JAK UŻYWAĆ TEGO ROZSZERZENIA

Podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Nieczyste zagrania*, należy dołączyć wszystkie jego elementy do podstawowej wersji gry *Blood Bowl: Menedżer Drużyny – gra karciana* (za wyjątkiem zasad opcjonalnych – patrz str. 3). Większość kart z rozszerzenia należy wtasować do odpowiednich talii. Poza przygotowaniem gry z wersji podstawowej należy wykonać następujące kroki:

Karty Kar: Wszystkie karty Kar należy potasować i ułożyć zakryte, tworząc talię Kar.

Karta Turnieju: Należy dodać kartę turnieju „Plemienna Lyga Goblinów” do wykorzystywanych kart turniejów.

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

Znaczniki choroby: Jeśli przynajmniej jeden z menedżerów wybrał drużynę PPG, wszystkie znaczniki choroby należy umieścić w puli, tak aby wszyscy menedżerowie mieli do nich łatwy dostęp.

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.

Uwaga: Podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Nagła Śmierć* należy pominąć ten krok.

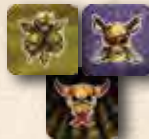
ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



10 KART STADIONÓW



36 KART POCZĄTKOWYCH ZAWODNIKÓW
(PO 12 NA KAŻDĄ DRUŻYNĘ)



ZNACZNIKÓW DRUŻYNY
(PO 3 NA DRUŻYNĘ)



8 ZNACZNIKÓW OSZUSTWA



25 KART SŁAWNYCH
ZAWODNIKÓW



4 KARTY MAGAZYNU *SPIKE!*



1 PRZEKUPNY SĘDZIA
I PLASTIKOWA PODSTAWKA



6 ZNACZNIKÓW CHOROBY



14 KART ROZWIŃCIECIA
PERSONELU



24 KARTY ROZWIŃCIECIA
DRUŻYNY



20 KART KAR



1 TABLICA WYNIKÓW

SYMBOL ROZSZERZENIA NIECZYSTE ZAGRANIA

Przód każdej karty oraz tył każdego żetonu oszustwa z tego rozszerzenia oznaczony jest symbolem rozszerzenia *Nieczyste zagrania* ułatwiający odróżnienie ich od elementów z podstawowej wersji gry oraz innych rozszerzeń.



ZASADY GRY

Ten rozdział zawiera opis nowych zasad wprowadzonych przez to rozszerzenie.

PIĄTY GRACZ

W niniejszym rozszerzeniu znajduje się dodatkowa Tablica Wyników, która umożliwia jednoczesną rozgrywkę pięciu menedżerom. Podczas rozgrywki pięciosobowej, menedżerowie powinni stosować się do wszystkich zasad z podstawowej wersji gry.

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 powaleni jednocześnie, 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, regeneracji lub faulowania (patrz „Regeneracja” i „Faulowanie” po prawej) 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.

NOWE ZNACZNIKI OSZUSTWA

Rozszerzenie *Nieczyste zagrania* zawiera dodatkowe znaczki oszustwa, spośród których część oznaczona jest nowym symbolem kary. Poniżej znajduje się lista i ilości znaczników oszustwa znajdujących się w tym rozszerzeniu.



ZDOLNOŚCI FAZY SPRAWDZANIA WYNIKU

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

DODATKOWE SYMBOLE UMIEJĘTNOŚCI

REGENERACJA

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 używa **REGENERACJI** powalonego zawodnika, rzuca dwiema kośćmi i wybiera jeden wynik, który rozpatruje. Jeśli wybrał **X** menedżer może przygotować tego zawodnika. Wszystkie pozostałe wyniki są ignorowane.

Jeśli menedżer decyduje się na skorzystanie z regeneracji, musi również rozpatrzeć 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.

FAULOWANIE

Faulowanie jest opcjonalne. Za każdym razem, kiedy menedżer używa **FAULOWANIA**, wybiera przeciwnego menedżera, który ma przynajmniej jednego zawodnika w tej samej rozgrywce i losowo wybiera jedną kartę z jego ręki. Faulujący menedżer podgląda tę kartę bez pokazywania jej pozostałym menedżerom, a następnie zwraca ją na rękę właściciela lub umieszcza ją na jego stosie kart odrzuconych. Jeśli umieści kartę na stosie kart odrzuconych, dany menedżer dobiera jedną kartę ze swojej talii.



Jeśli w tej samej rozgrywce nie ma przeciwnego menedżera, nie można rozpatrzeć umiejętności faulowania.

KARY

Kary są nową mechaniką wprowadzoną przez to rozszerzenie. Symbole kar znajdują się na niektórych znacznikach oszustwa oraz na jednym turnieju.



Kiedy odkryty zostaje znaczek oszustwa z symbolem kary, menedżer zawodnika, do którego przypisany był ten znaczek otrzymuje jedną karę. Kary odkryte na znacznikach oszustwa rozpatrywane są na końcu kroku „Odkrycie znaczników oszustwa” fazy Sprawdzenia wyniku. Każdy gracz, który otrzymuje wynagrodzenie „PORAŻKA” za turniej „Plemienna Lyga Goblinów” otrzymuje jedną karę, zgodnie z symbolem kary na karcie turnieju.

Za każdym razem kiedy menedżer otrzymuje karę, dobiera jedną kartę Kary z talii Kar i bez podglądania umieszcza ją zakrytą przed sobą.

Na koniec kroku „Odkrycie stosu rozwinięć” fazy Sprawdzenia wyniku (patrz strona 15 instrukcji podstawowej wersji gry), każdy menedżer odkrywa swoje karty Kar. Następnie każdy menedżer po kolei rozpatruje efekt opisany na każdej ze swoich kart Kar. Karty Kar pozostają odkryte do momentu, aż menedżer nie zostanie poinstruowany aby je odrzucić.

Niektóre karty Kar powodują utratę wynagrodzeń przez menedżera. Jeśli menedżer nie posiadający wynagrodzeń danego typu zostaje zmuszony do utraty tego wynagrodzenia, ignoruje ten efekt.

ZNACZNIKI CHOROBY

Niektórzy zawodnicy z drużyny Zgnilków Nurgla, jak również kilku Sławnych Zawodników Nurgla, posiada zdolność **SZERZENIE CHOROBY**, która pozwala im na umieszczenie na środku pola znacznika choroby. Kiedy dowolny zawodnik (włącznie z zawodnikami z drużyny Zgnilków) zostaje **przypisany lub przesunięty** do rozgrywki z jednym lub większą ilością znaczników choroby na środku pola, należy natychmiast przydzielić temu zawodnikowi **wszystkie** znajdujące się tam znaczniki choroby.

Każdy znacznik choroby na karcie zawodnika zmniejsza pełną wartość Sławy **oraz** obniżoną wartość Sławy o jeden, do minimum zera. Znaczniki choroby pozostają w grze do kroku „Uprzątnięcie boiska” fazy sprawdzenia wyniku, kiedy są zwracane do puli.

Znaczniki choroby ograniczone są do liczby zawartej w tym rozszerzeniu. Menedżerowie nie mogą umieszczać w grze znaczników choroby jeśli nie ma ich już w puli.



ZASADY OPCJONALNE

Poniższe zasady nie są obowiązkowe, ale mogą być wprowadzone przed rozpoczęciem rozgrywki jeśli zgodzą się na to wszyscy menedżerowie.

PRZEKUPNY SĘDZIA

Przekupny sędzia to szemrana postać, która porusza się pomiędzy rozgrywkami przysmakując oko na oszustów. W kroku „Przygotowanie do wykopu” fazy utrzymania, pierwszy menedżer umieszcza przekupnego sędziego na środku pola dowolnej rozgrywki.

Za każdym razem kiedy menedżer przypisuje zawodnika do rozgrywki w której znajduje się przekupny sędzia, natychmiast przydziela temu zawodnikowi jeden **odkryty** znacznik oszustwa. Następnie sędzia porusza się zgodnie z opisem poniżej.

Uwaga: Efekty odkrytych w ten sposób znaczników oszustwa nie są rozpatrywane do momentu, kiedy byłby „odkryte” przez efekt gry lub podczas kroku „Odkrycie znaczników oszustwa” fazy sprawdzenia wyniku.

Jeśli na początku fazy sprawdzenia wyniku w rozgrywce w której znajduje się przekupny sędzia, drużyna nie posiada przynajmniej jednego zawodnika z odkrytym znacznikiem oszustwa, menedżer tej drużyny otrzymuje jedną karę. Następnie wszystkie odkryte znaczniki w tej rozgrywce są odrzucane bez rozpatrywania ich efektu.

RUCH SĘDZIEGO

Każdą rozgrywkę uznaje się za jedno **POLE** na potrzeby ruchu sędziego. Przekupny sędzia porusza się o liczbę pól równą wydrukowanej pełnej wartości Sławy przypisanego zawodnika, w stronę talii magazynu *Spike!* Jeśli przekupny sędzia znajduje się na rozgrywce najbliższej talii magazynu *Spike!* i nie ma pól na które może się poruszyć, porusza się na rozgrywkę najdalej od talii magazynu *Spike!* i kontynuuje ruch jeśli to konieczne.

W rozgrywce dla dwóch menedżerów pierwszy gracz umieszcza sędziego na dowolnej rozgrywce **po tym** jak dwa wydarzenia zostaną odłożone do pudełka.

PRZYKŁAD RUCHU SĘDZIEGO

1. Zawodnik o wartości Sławy trzy zostaje przypisany do rozgrywki w której znajduje się przekupny sędzia.
2. Przekupny sędzia rusza się o jedno pole w kierunku talii magazynu *Spike!*
3. Sędzia nie może poruszyć się dalej w kierunku talii magazynu *Spike!*, więc porusza się na najdalej od talii rozgrywkę (jedno pole).
4. Następnie kończy ruch na tej rozgrywce.



DRUŻYNY

Zgnilki Nurgla: Zawodnicy Nurgla to podła banda, których drogą do zwycięstwa jest stałe szerzenie zarazy. Mogą oni nawet przemienić przeciwników w kolejnych zawodników Nurgla! Można ich porównać jedynie do niepowstrzymanej plagi.



Zikkuraty z Zharr-Naggarund: Krasnoludy Chaosu to mistrzowie zniszczenia i zemsty. Nawet powalenie nie powstrzyma ich przed faulowaniem przeciwników. Dzięki twardym czachom i stadom przerażających centaurów ta drużyna nawet w obliczu śmierci myśli tylko o zwycięstwie. Będą walczyć do ostatniego tchu, a czasem dłużej.



Podle Szczury: Blood Bowl jest znany z licznych podejrzanych zawodników, ale to co wyczyniają te gobliny przechodzi wszelkie pojęcie. Piły łańcuchowe, bomby i pogoskoczki w meczu futbolowym?! Podle Szczury nigdy nie zniżyły by się do grania fair. Grają aby wygrać i nie cofną się przed niczym aby osiągnąć zwycięstwo. Jeśli się nie uda, wystarczy im całkowita rozwalka.



STADIONY

Stadiony obrazują różnorodne zdradzieckie miejsca, gdzie odbywają się rozgrywki Blood Bowl.

Podczas przygotowania gry należy potasować razem karty Stadionów. W rozgrywce, w której bierze udział trzech do pięciu menedżerów, należy dobrać Stadiony w ilości równej liczbie menedżerów w grze. W rozgrywce dla dwóch menedżerów, należy dobrać cztery karty Stadionów. Po dobraniu Stadionów należy ułożyć je jeden obok drugiego tworząc linię pomiędzy talią magazynu *Spike!*, a talią wydarzeń. Niewykorzystane karty Stadionów należy odłożyć do pudełka.

Podczas sprawdzania wydarzeń należy umieścić każdą kartę wydarzeń na jednej z kart Stadionu, tak aby strefy wynagrodzenia drużyny na karcie wydarzenia odpowiadały wynagrodzeniom na Stadionie. Na jednym stadionie może znajdować się tylko jedno wydarzenie na raz.



Stadiony posiadają efekty ograniczające, które pozostają aktywne przez całą rozgrywkę. Po ułożeniu Stadionów pozostają one w tych samych miejscach i kolejności przez cały czas trwania rozgrywki. Każdy z efektów ograniczających został szczegółowo opisany poniżej.

- ✳ **Zakazane umiejętności:** Na tym stadionie zakazane są wskazane zdolności. Za każdym razem kiedy zawodnik używa **ZAKAZANEJ UMIEJĘTNOŚCI** na tym stadionie, jego menedżer otrzymuje jedną kartę.



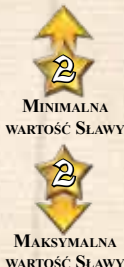
Używanie umiejętności oszustwa na stadionie na którym oszustwo jest zakazane, jest **opcjonalne**. Na każdym innym Stadionie oszustwo w dalszym ciągu jest obowiązkowe.



- ✳ **Limit Zawodników:** Liczba wpisana w kask oznacza **LIMIT ZAWODNIKÓW** dla każdej strefy drużyny tego Stadionu. Za każdym razem kiedy menedżer przypisuje lub przesuwa zawodnika do strefy drużyny na tym stadionie, przekraczając w ten sposób limit zawodników w swojej strefie drużyny, ten menedżer otrzymuje jedną kartę.



- ✳ **Wymagania wartości Sławy:** Liczba wpisana w gwiazdę oznacza **WYMAGANIA WARTOŚCI SŁAWY**. Za każdym razem kiedy menedżer przypisuje lub przesuwa zawodnika do rozgrywki z jednym z tych wymagań, i jeśli wydrukowana pełna wartość Sławy tego zawodnika jest wyższa niż maksymalna wymagana wartość Sławy lub mniejsza niż minimalna wymagana wartość Sławy, ten menedżer otrzymuje jedną kartę.



Na Stadionach znajdują się również dodatkowe wynagrodzenia. Uznaje się je za część wynagrodzenia ze stref drużyny wydarzenia, które znajduje się na danym stadionie. **Wynagrodzenia Stadionów nie reprezentują dodatkowej strefy drużyny.**

TWÓRCY GRY

DOWÓD
ZAKUPU

Blood Bowl:
Menedżer Drużyny
-Niecyste zagrania
GW08
978-1-61661-779-0

Projekt rozszerzenia: Jonathan E. Bove

Specjalne podziękowania dla Joe Baranowski'ego za jego rozległą wiedzę we wszelkich kwestiach związanych z Blood Bowl.

Projekt gry podstawowej: Jay Little

Producent: Jason Walden

Specyfikacja techniczna: David Hansen

Dyrektor projektu graficznego: Brian Schomburg

Projekt graficzny: Peter Wocken Design LLC

Dyrektor artystyczny: Andrew Navaro

Kierownictwo artystyczne: John M. Taillon

Okladka: Michael Phillippi

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

Koordynator licencji i rozwoju: Amanda Greenhart

Kierownik produkcji: Eric Knight

Koordynator produkcji: Megan Duehn, Jason Glawe oraz John Britton

Główny projektant: Steven Kimball

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Nuno Afonso, Samuel Bailey, Joe Baranowski, Mark Bell, Dane Beltrami, Alexey Semionov Boyko, Pippin Brown, Joshua Danish, Justin Ellison, Derrick Fuchs, Manuel Alejandro Álvarez García, Luis Casas Guerra, Sam Hartzell, Christopher Hosch, Tim Huckelbery, Bill James, James Kniffen, Stanley Loo, Jonathan Merry, Katyuska Mejido Rivas, Patrick Schifano, Pablo Llano Suárez oraz Peter J. VanDusartz IV.

Serdeczne podziękowania dla całej ekipy Games Workshop.

Blood Bowl Menedżer Drużyny: Niecyste Zagrania © Wszelkie prawa zastrzeżone Games Workshop Limited 2014. Niecyste Zagrania, Blood Bowl Menedżer Drużyny, logo Blood Bowl Menedżer Drużyny, Blood Bowl, logo Blood Bowl, GW, Games Workshop, Warhammer, i wszystkie powiązane z nimi loga, ilustracje, grafiki, nazwy, stworzenia, rasy, pojazdy, miejsca, bronie, postacie oraz ich podobizny są © lub TM i/lub © Games Workshop Limited w różny sposób zarejestrowane na świecie i zostały wykorzystane na podstawie udzielonej licencji. Ta edycja została wydana na licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA I można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

