

# BLOOD BOWL®

## TEAM MANAGER

### LE JEU DE CARTES

FAQ Version 1.0 - 10 Février 2012

## ERRATA

### CARTE ENTRAÎNEMENT RIGOUREUX

L'amélioration d'équipe «Entraînement Rigoureux» pour les Grudgebearers devrait avoir le texte suivant :

«**Réponse** : chaque fois qu'un de vos joueurs avec **GARDE** est couché, piochez 1 carte de votre deck Équipe et défaussez 1 carte de votre choix de votre main.»

### RÈGLES DU JEU (PAGE 4)

L'Étape 5 de l'Installation devrait avoir le texte suivant :

«**Préparer le deck Amélioration d'Encadrement** : à moins d'utiliser la variante «Pas de Limite Salariale», remettez dans la boîte de jeu les cartes Amélioration d'Encadrement suivantes avant de mélanger les cartes Amélioration d'Encadrement :

- ✦ Hall des Célébrités
- ✦ Bureau de Recrutement (x2)
- ✦ Inscription au Fan Club
- ✦ Découvreur de Talent (x2)
- ✦ On les Aura à la Prochaine Saison

Puis placez-les face cachée à côté du deck Temps Fort.»

### RÈGLES DU JEU (PAGE 13)

Le dernier paragraphe sous l'entrée «Déterminer le Vainqueur» devrait avoir le texte suivant :

En cas d'égalité lors d'un tournoi (pour déterminer le premier et le second) quand le ballon est au centre du terrain, **le premier manager décide quelle équipe à égalité, éligible, a la Puissance la plus élevée.**

## VARIANTE PAS DE LIMITE SALARIALE

Le jeu inclut plusieurs Améliorations d'Encadrement qui représentent des positions d'encadrement chères et non-essentiels.

Les managers qui souhaitent jouer avec ces Améliorations d'Encadrement peuvent jouer avec la variante «Pas de Limite Salariale». Si vous jouez avec cette variante, mélangez **toutes les cartes Amélioration d'Encadrement** lorsque vous préparez le deck Amélioration d'Encadrement durant l'installation.

## FAQ

### GÉNÉRAL

**Q** : Certains textes de jeu font référence au deck du manager. Qu'est-ce que désigne exactement ce terme ?

**R** : Le deck d'un manager inclut toutes les cartes joueurs qui appartiennent à l'équipe de ce manager, en incluant les cartes sur des matchs, dans son deck Équipe, dans sa pile de défausse, et dans sa main. (lorsqu'il résout la capacité MERCENAIRE, le joueur peut choisir de remettre une carte de sa main dans la boîte de jeu, mais il n'est pas obligé de mélanger sa main avec son deck).

Les cartes de la pile Progression ne font pas partie du deck jusqu'à ce qu'elles soient ajoutées au deck Équipe durant l'étape «Révéler la Pile Progression».

**Q** : Durant un tour de jeu, un manager doit-il engager tous les joueurs de sa main ?

**R** : Non. Page 8 des règles du jeu, il est indiqué «Si un manager ne veut pas (ou ne peut pas) engager une carte Joueur, il doit passer. Un manager qui passe ne peut plus engager de joueurs, ni résoudre des actions de match pour le reste de la phase de match. Il peut aussi défausser des cartes Joueurs qu'il ne souhaite pas garder pour le prochain tour.»

Cela permet à un manager de passer plus tôt dans le tour de jeu (sans engager tous les joueurs de sa main), de défausser tous les joueurs qu'il ne désire pas garder pour la prochaine semaine, et de compléter sa main à six joueurs durant la prochaine phase d'Entretien.

**Q** : Il n'y a que trois pions Équipe dans le jeu. Cela signifie-t-il que les équipes sont limitées à seulement trois Stars ?

**R** : Non. Un manager utilise ses trois pions Équipe pour identifier toutes les Stars avec une icône différente de celle de son équipe comme faisant bien partie de son équipe. Il n'y a aucune limite au nombre de Stars (avec n'importe quelle icône d'équipe) qu'un manager peut enrôler.



**Q : Quand un joueur doit se voir placer un pion équipe ?**

R : Lorsque le premier joueur qu'un manager engage sur un match est un joueur avec une icône d'équipe différente de celle de l'équipe du manager, il place l'un de ses pions Équipe pour recouvrir l'icône équipe de ce joueur. Dès que le manager engage un joueur supplémentaire dont l'icône d'équipe correspond à son équipe, il peut enlever le pion Équipe du joueur.



## CARTES STARS

**Q : Un manager peut-il enrôler n'importe quelle Star dès lors qu'elle appartient au même syndicat (OWA et CWC) ?**

R : Oui. Il est possible que l'équipe des Athelorn Avengers enrôle des Stars Elfes Sylvains, Nains, et Humains ; à l'inverse, il est impossible pour les Athelorn Avengers d'enrôler des Stars d'un autre syndicat (en l'occurrence celles appartenant au CWC).

**Q : Morg'N Thorg, N'Oreil et Slab sont-ils considérés comme des Mercenaires ?**

R : Non. Ces trois Stars sont des **Stars neutres**, et non des Mercenaires. Seuls les joueurs avec la capacité **MERCENAIRES** sont considérés comme des Mercenaires.

**Q : Quand un manager révèle un Mercenaire de sa pile Progression, est-il obligé de remettre une carte de son deck dans la boîte de jeu ?**

R : Non, c'est optionnel. Page 17 des règles, le texte indique «vous pouvez retirer une de vos cartes Joueur ...» La capacité **MERCENAIRE** sur la carte joueur sert seulement de rappel à ce que permet d'accomplir la capacité. Reste que le manager **doit** mélanger son deck d'Équipe et sa défausse, même s'il choisit de ne pas retourner une carte dans la boîte de jeu.

**Q : «Varag Mâchegoule» peut-il résoudre sa capacité réponse même si la condition est satisfaite par un autre joueur adverse ?**

R : Oui. Cela inclue également un porteur de ballon qui tente un tackle et qui obtient un résultat . Le porteur de ballon est couché, laisse tomber le ballon au centre du terrain, et le manager de «Varag Mâchegoule» gagne un fan.

**Q : «Marcus Siebermann» peut-il résoudre sa capacité de phase de score pour déplacer un pion Triche révélé d'un joueur expulsé pour le récupérer avant que le joueur soit effectivement retiré du match ?**

R : Non. Page 9 des règles du jeu, il est clairement indiqué l'ordre dans lequel se déroule la Phase de Score. Comme les joueurs avec un pion Expulsion sont retirés du match durant l'étape «Révéler les pions Triche», ils ne sont plus là durant l'étape «Résoudre les capacités phase de score».

**Q : Si «Slab» utilise sa capacité GARDE, résout-il ainsi automatiquement sa capacité PARADE ?**

R : Oui. Si durant une tentative de tackle, le résultat  est appliqué à Slab, alors le joueur adverse a réussi à tacler Slab (même si ce n'était pas son objectif à l'origine), ce qui lui permet de résoudre sa capacité **PARADE**.

## CARTES JOUEURS

**Q : Un joueur avec la capacité GARDE peut-il l'utiliser pour lui-même ?**

R : Non.

**Q : Un joueur debout avec la capacité PASSE RAPIDE peut-il donner le ballon à un joueur ami couché participant au même match ?**

R : Oui.

**Q : Un joueur couché peut-il bénéficier des effets d'améliorations d'encadrement ou d'équipe ?**

R : Oui, y compris les cartes assistants. Le texte sur les cartes assistants indique «épuisez cette carte pour permettre au joueur que vous avez engagé à ce round d'utiliser la compétence [icône].» Même si le joueur couché perd toutes ses capacités et les compétences restantes sur sa carte, la carte assistant applique son effet et permet à ce joueur que le manager a engagé à ce tour – même s'il est couché – de bénéficier de l'effet de cette amélioration.

**Q : Un joueur avec la capacité ÉCRASEMENT peut-il cibler un joueur couché qu'il a déjà taclé après avoir satisfait à la condition de tacler un joueur différent dans l'intervalle ? Par exemple, si suffisamment de résultats  sont obtenus, le Troll peut-il tacler le Joueur A, le Joueur B, puis de nouveau le Joueur A – dans cet ordre ?**

R : Non. Le texte de la carte requiert que le tacleur doit cibler des **joueurs adverses différents**, ce qui signifie le tacleur peut seulement tacler chaque joueur adverse **une seule fois**. Après qu'un joueur adverse a été taclé par un joueur avec la capacité **ÉCRASEMENT**, ce joueur taclé ne peut plus être ciblé durant ce tour de jeu par le joueur avec la capacité **ÉCRASEMENT**.

**Q : Quand un porteur de ballon avec la capacité DEXTÉRITÉ est couché, il garde le ballon. Après que le joueur soit passé à l'état couché, sa capacité DEXTÉRITÉ applique-t-elle encore son effet ?**

R : Non. Les joueurs couchés perdent toutes leurs capacités, y compris **DEXTÉRITÉ**.

## CARTES SPIKE! MAGAZINE

**Q : Le Gros Titre «Dispute sur les Contrats des Arbitres» s'applique-t-il à chaque pion Triche assigné ?**

R : Non. Chaque fois qu'un joueur utilise la **compétence** Triche, assignez deux pions Triche au joueur au lieu d'un seul. Ainsi, «Dispute sur les Contrats des Arbitres» **concerne** les icônes de Triche imprimées sur la carte d'un joueur ainsi que «L'Assistant de Triche», qui permet à un joueur d'utiliser la compétence Triche. «Dispute sur les Contrats des Arbitres» **ne concerne pas** les autres capacités qui permettent d'assigner des pions Triche sans utiliser la compétence Triche (telle que la capacité réponse du Roule-Mort, par exemple).



## CARTES AMÉLIORATION D'ÉQUIPE

**Q : Que se passe-t-il quand on résout l'amélioration d'Équipe «Coach de Conditionnement» des Athelorn Avengers et que le pion Triche révélé ne comporte aucune icône de Puissance ?**

R : le manager des Athelorn Avengers révèle un pion Triche de la réserve pions Triche. Si le pion révélé ne comporte aucune icône de Puissance, alors ignorez l'icône présente et ajoutez «0» à la Puissance du porteur de ballon.

**Q : Quand on résout l'amélioration d'Équipe «Leçons de Violence» des Grudgebearers à un Tournoi, est-ce que les conditions sont remplies si un seul adversaire a plus de joueurs couchés que le manager ?**


R : Oui. Dès le moment où un adversaire a plus de joueurs couchés que le manager des Grudgebearers à un Tournoi, le manager gagne un fan.

**Q : Doit-on épuiser l'amélioration d'Équipe «Entraînement Épuisant» des Chaos All-Star une fois utilisée ?**

R : Non. Chaque fois qu'un joueur ami est expulsé durant la phase de Score, le manager des Chaos-All Star peut utiliser cette capacité.

**Q : Peut-on utiliser l'amélioration d'Équipe «Coordinateur d'Assassinat Eshin» des Skavenlight Scramblers pour cibler des joueurs à un match différent ?**

R : Non. Tout comme les capacités des joueurs, les améliorations d'Encadrement et amélioration d'Équipe avec le mot clé «réponse» peuvent seulement affecter **les joueurs engagés sur le même match**. Comme la capacité du «Coordinateur d'Assassinat Eshin» remplace une tentative de tacle, cela veut dire qu'elle doit cibler un joueur adverse au même match que le joueur qui aurait tenté le tacle.

**Q : Doit-on considérer comme un tacle réussi la résolution de l'amélioration d'Équipe «Coordinateur d'Assassinat Eshin» des Skavenlight Scramblers et qu'un résultat  est obtenu ? Un joueur avec la capacité GARDE peut-il appliquer le résultat au lieu du joueur ciblé ?**

R : Non, cela **n'est pas considéré** comme une tentative de tacle. Le texte de la carte indique «au lieu de résoudre le tacle ...», ce qui signifie qu'aucun tacle n'est tenté. Aussi un joueur avec la capacité **GARDE** ne peut pas interférer.

**Q : L'amélioration d'Équipe «Gryphon-ade» des Reikland Reavers s'applique-t-elle pour tout le jeu et même durant la fin de jeu ?**

R : Non. Cette capacité de phase de Score permet au manager des Reikland Reavers de **traiter** chaque Star comme si elle possède la capacité **MERCENAIRE**, c'est-à-dire pendant son enrôlement (page 17 des Règles du Jeu). Elle ne donne pas la capacité **MERCENAIRE** à toutes les Stars de votre deck des Reikland Reavers.


**Q : L'amélioration d'Équipe «Gryphon-ade» des Reikland Reavers peut-elle s'appliquer dès le tour où elle est révélée de la pile Progression ?**

R : Oui. Le manager des Reikland Reavers peut révéler «Gryphon-ade» en premier pour appliquer sa capacité de phase de Score aux Stars qui se trouvent encore dans sa pile Progression.

**Q : Que se passe-t-il lorsqu'un manager collecte une prime d'amélioration d'Équipe et que toutes ses améliorations d'Équipe sont déjà en jeu ?**

R : Si un manager reçoit ce type de prime et qu'il ne reste plus aucune amélioration d'Équipe disponible, alors il ne reçoit rien du tout.

## CARTES AMÉLIORATION D'ENCADREMENT

**Q : Doit-on considérer comme un tacle réussi la résolution de l'amélioration d'Encadrement «Sorcier Engagé» et qu'un résultat  est obtenu ? Un joueur avec la capacité GARDE peut-il appliquer le résultat au lieu du joueur ciblé ?**

R : Non, cela **n'est pas considéré** comme une tentative de tacle. Le texte de la carte indique «lancez 1 dé et appliquez ce résultat ...», ce qui signifie qu'aucun tacle n'est tenté. Aussi un joueur avec la capacité **GARDE** ne peut pas interférer.

**Q : L'amélioration d'Encadrement «Puissance de Feu Offensive» peut-elle s'appliquer lorsque le manager finit deuxième à un Tournoi et qu'il possède 3 points de Puissance de plus que les équipes perdantes ?**

R : Oui. Page 16 des Règles du Jeu, il est indiqué «Pour les tournois, le vainqueur et le deuxième sont considérés comme des vainqueurs.» Si le manager avec cette amélioration d'Encadrement finit premier d'un Tournoi et qu'il possède 3 points de Puissance de plus que le deuxième, il satisfait les conditions de la carte. De façon similaire, si le manager avec cette amélioration d'Encadrement finit à la deuxième place, il devra posséder 3 points de Puissance de plus sur le troisième pour satisfaire aux conditions de la carte.

**Q : La Star amie du texte de l'amélioration d'Encadrement «Les Meilleurs Joueurs de la Ligue !» fait-elle référence à n'importe quelle Star de notre deck ?**

R : Oui. Toutes les Stars faisant partie de votre deck sont considérées comme des «Stars amies».



*Blood Bowl : Team Manager – Le Jeu de Cartes* © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, *Blood Bowl*, et toutes les marques associées, logos, lieux, noms, créatures, races et insignes/logos/symboles/objets de race, véhicules, lieux, armes, unités et insigne d'unité, personnages et illustrations du monde de Warhammer et du jeu *Blood Bowl* sont ®, ™ et/ou © Games Workshop Ltd 2000–2011, enregistré au Royaume-Uni et dans d'autres pays. Édition publiée sous licence à Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Edition française par Edge. Edge est une marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives.