

## BIENYENUE AU SEIN DES GRANDES LIGUES!



Bienvenue à vous, les fans de sport, les fidèles spectateurs de Cabalvision!

C'est Blood Bowl! Le sport le plus populaire du Vieux Monde, n'est-ce pas Bob?

Bien sûr Jim, et pour une raison très simple : c'est aussi le plus violent!

A part dans le Blood Bowl, où pouvez-vous voir un minotaure balancer un gobelin? Où pouvez-vous voir un ogre écraser toute la ligne adverse?

N'y a t'il pas un ballon également, Bob?

#### Qui s'en soucie!?

Et bien les Athelorn Avengers par exemple, ils détiennent le record de passes de la ligue la saison dernière et je crois qu'ils aimeraient bien le rééditer. Il y a de nombreuses façons de gagner à Blood Bowl.

Pour sûr Jim, et elles sont toutes plus faciles à emprunter quand la voie est pavée des os de l'équipe adverse. Maintenant pour nos spectateurs qui pourraient ne pas connaître le jeu et qui ne savent pas la différence entre un ballon et un snotling, voici comment on joue à Blood Bowl...

## APERÇU

Dans *Blood Bowl : Team Manager – Le Jeu de Cartes*, les managers dirigent leur équipe de marginaux et de mécréants tout au long de la saison de la ligue de Blood Bowl.

Durant la saison, les managers ont la possibilité d'améliorer leur équipe en achetant des Stars, de l'encadrement, et en augmentant leur chiffre d'affaire.

Les managers utilisent leurs joueurs pour affronter les équipes adverses dans des matchs, qui sont les temps forts de la semaine. Ce sont les moments d'action pure qu'attendent les fans ! Réussir ces matchs fait gagner des fans à votre équipe, ce qui est l'objectif de tout bon manager.

## BUT DU JEU

A la fin de la saison, le manager dont l'équipe a accumulé le plus de fans est proclamé « Manager de l'Année » par le magazine *Spike!* Celui qui reçoit cette récompense prestigieuse remporte la partie.

## BEMARQUE IMPORTANTE

Dans ces règles et sur les cartes, les termes de joueur et de manager sont fréquemment utilisés. Pour éviter toute confusion, le terme joueur fait référence à une carte représentant un membre d'une des équipes de Blood Bowl alors que le terme manager fait référence aux vraies personnes s'amusant à *Blood Bowl : Team Manager – Le Jeu de Cartes*.



## MATÉRIEL

- ★ 168 cartes de format bridge :
  - 72 cartes Joueur de Base (12 par équipe)
  - 25 cartes Star OWA
  - ② 25 cartes Star CWC
  - 32 cartes Temps Fort
  - 4 14 cartes Spike! Magazine
- **★** 58 petites cartes:
  - 30 cartes Amélioration d'Équipe
  - 28 cartes Amélioration d'Encadrement
- **★** 55 pions en carton:
  - 18 pions Équipe (3 par équipe)
  - 30 pions Triche
  - © 6 pions Ballon
  - 1 marqueur Pièce d'Or
- \* 4 plateaux de scores (chacun composé d'une plaquette, 2 cadrans, et 2 connecteurs en plastique)
- # 2 dés de tacle à 6 faces
- **\*** Ce livret de règles

**Note :** En cette année de WorldCup, Nuffle, Dieu du Bloodbowl a décidé de laisser certains acronymes en anglais, ainsi que le nom du magazine partenaire. Quel manque de Charisme!



## APERÇU DU MATÉRIEL

Cette section décrit les différents éléments du jeu.

#### CARTES JOUEUR

Ces joueurs sont les vauriens de base qui composent les équipes de départ de chaque manager. Pas vraiment brillants, ces joueurs ont besoin d'être guidés et bien positionnés par leur manager afin d'utiliser leurs talents limités à leur maximum.





#### CARTES STARS

Ces joueurs chevronnés savent y faire sur un terrain de Blood Bowl! Parmi ces joueurs on retrouve les célèbres Stars et les mercenaires prometteurs – les stars en devenir.





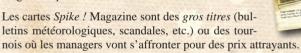
#### CARTES TEMPS FORT

Ces cartes forment le deck Temps Fort, qui représente les moments les plus spectaculaires de chaque rencontre de la semaine. Des blocages brisant les dents aux plongeons de réception du ballon à une main, ce sont des instants exceptionnels de finesse et de brutalité dont tous les fans raffolent.



### CARTES SPIKE ! MAGAZINE

Ces cartes indiquent les événements programmés à partir des communiqués du TMU, publiés dans le magazine *Spike!* 





### CARTES AMÉLIORATION D'ÉQUIPE

Ces cartes représentent des installations ou des améliorations d'équipement qu'une équipe peut acquérir au cours de la saison. Ces améliorations sont propres à chaque équipe, et elles aident les managers à développer au mieux leur équipe tout au long de la saison.



## CARTES AMÉLIORATION D'ENCADREMENT

Ces cartes représentent des membres de l'encadrement que les managers peuvent enrôler au cours de la saison.
Ces améliorations comprennent des sorciers, des apothicaires, et des assistants qui peuvent faire passer l'équipe au niveau supérieur.



## PIONS ÉQUIPE

Ces pions identifient à quelle équipe appartient une Star et non sa race. Cela permet d'éviter les confusions durant la partie.



#### PIONS TRICHE

Ces pions déterminent comment sont récompensés ou sanctionnés les tricheurs pour leurs exactions. Parfois tricher permet d'augmenter la Puissance d'un joueur ou même de faire gagner des fans à l'équipe. Si l'arbitre attrape un joueur en train de tricher, il risque de l'expulser du match!



#### PIONS BALLON

Ces pions indiquent quelle équipe est en possession du ballon. Les turnovers se produisent fréquemment, et l'équipe qui contrôle le ballon à la fin d'un temps fort a plus de chance de remporter le match sur un score serré.



### MARQUEUR PIÈCE D'OR

Cette pièce d'or était souvent utilisée durant les matchs par Roze-El, le créateur légendaire du Blood Bowl. La pièce indique quel manager joue en premier lors d'un tour.



#### PLATEAUX DE SCORES

Ils indiquent combien de fans chaque manager a gagné pour son équipe au cours de la saison.



## DES DE TACLE

Ces dés personnalisés servent à résoudre les tentatives de tacle et autres éléments aléatoires du jeu.







## INSTALLATION

Avant de jouer, il faut installer le jeu de cette façon :

- 1. **Préparer le deck Temps Fort :** mélangez les cartes Temps Fort et placez le deck face cachée à une extrémité de l'aire de jeu commune.
- 2. Choix des Équipes: un des managers prend les pions Équipe de chaque équipe et les tient dans son poing fermé. Sans regarder, chaque manager pioche un pion Équipe pour savoir quelle équipe il va diriger cette saison. Ou alors, les managers peuvent se mettre d'accord pour choisir les équipes qu'ils souhaitent diriger.

Chaque manager reçoit un plateau de score (initialisé à 00), les 12 cartes Joueur de Base, les 5 cartes Amélioration d'Équipe et les 3 pions Équipe pour son équipe. Le matériel des équipes inutilisées est remis dans la boîte.

- 3. Mélanger les decks Équipe et les decks Amélioration d'Équipe : chaque manager mélange ses 12 cartes Joueur de Base (c'est le deck Équipe) et les place face cachée dans son aire de jeu. Il faut laisser de la place pour la pile de défausse. Chaque manager mélange aussi ses cartes Amélioration d'Équipe et les place face cachée dans son aire de jeu.
- 4. Préparer les Decks Star : prenez toutes les cartes Star (identifiées par le symbole ② des deux côtés du nom du joueur), et triez-les en deux decks selon leur dos (OWA et CWC). Mélangez chaque deck séparément et les placez-les face cachée à côté du deck Temps Fort.
- Préparer le deck Amélioration d'Encadrement : mélangez les cartes Amélioration d'Encadrement et placez-les face cachée à côté du deck Temps Fort.



- 6. Préparer le deck Spike! Magazine: suivez ces quatre étapes:
  - a. Cherchez la carte « Le Blood Bowl » et mettez-la de côté.
  - Mélangez les trois cartes de Tounois restantes, piochez-en deux au hasard, et remettez la troisième dans la boîte sans la regarder.
  - c. Mélangez les cartes Gros Titre, piochez-en deux au hasard, et remettez les cartes restantes dans la boîte sans les regarder.
  - d. Mélangez les quatre cartes piochées pour former un deck. Placez la carte « Le Blood Bowl » face cachée au bas de ce deck que vous placez à l'autre extrémité de la zone de jeu par rapport au deck Temps Fort.
- 7. **Préparer les Pions et les Dés :** placez tous les pions Triche face cachée (crâne visible) d'un côté de l'aire de jeu et mélangez-les pour former la **réserve de pions Triche**. Placez le pion Ballon et les dés de tacle dans l'aire de jeu commune à portée de tous.
- 8. **Déterminer le Premier Manager :** le plus jeune manager prend la pièce d'or. Il sera le premier manager pour le premier tour de la partie.





CARTE JOUEUR DE BASE



CARTE STAR



CARTE STAR NEUTRE



CARTE AMÉLIORATION
D'ENCADREMENT



CARTE TEMPS FORT



CARTE GROS TITRE (CARTE SPIKE! MAGAZINE)



CARTE TOURNOI (CARTE SPIKE! MAGAZINE)



CARTE AMÉLIORATION
D'ÉQUIPE

45.75

- 1. Puissance « Redressé »
- 2. Nom de la Carte
- 3. Symboles de Compétence
- 4. Boîte de Texte
- 5. Puissance « Couché »

- 6. Logo de l'Équipe
- 7. Propos du commentateur
- 8. Prime de zone d'équipe
- 9. Prime Centrale
- 10. Prime du Vainqueur

- 11. Prime du Deuxième
- 12. Prime du Perdant
- 13. Texte d'Ambiance (en italique ; pas d'effet sur le jeu)

## CESTION DE L'ÉQUIPE

Les managers peuvent développer leurs équipes de plusieurs façons. Chaque fois qu'une équipe est en compétition dans l'un des matchs de la semaine, le manager récupère des primes sous la forme de nouveaux fans, de Stars, d'améliorations d'équipe et d'encadrement. Certains matchs sont plus lucratifs que d'autres, et bien sûr le vainqueur d'un match perçoit une prime plus élevée que le perdant. En se développant, les équipes gagnent de meilleurs joueurs et des capacités spéciales pour les aider à remporter de futurs matchs, et pourquoi pas, l'un des trophées de tournoi tant convoités. Mais n'oubliez pas, le but du jeu est d'avoir le plus de fans.



FANS



STARS



AMÉLIORATIONS D'ÉQUIPE



AMÉLIORATIONS D'ENCADREMENT

# IDENTIFIANTS DES CARTES JOUEUR

Il y a quatre zones sur le recto d'une carte Joueur qui aident les managers à identifier rapidement des informations importantes sur le joueur.

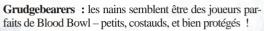
Les cartes Joueur OWA sont identifiables par le logo OWA au dos de la carte. De même, les cartes Joueur CWC sont identifiables par le logo CWC au dos de la carte.

On peut différencier les Stars des joueurs de base grâce au symbole de Puissance doté d'ailes. Il y a aussi ce symbole (②) encadrant le nom du joueur.

Certaines Stars sont des mercenaires – des joueurs neutres n'appartenant à aucune équipe. Leur carte a un cadre gris et ce logo unique d'équipe.

## LES ÉQUIPES

**Reikland Reavers**: les joueurs humains peuvent jouer à n'importe quel poste sur le terrain. Ils font des passes, ils courent bien, et ils peuvent écraser l'opposition si besoin est. Grâce à leur polyvalence, les Reikland Reavers peuvent contrecarrer les plans de leurs adversaires.



Les Grudgebearers ne font pas exception, leur philosophie du jeu est que s'ils peuvent écraser l'équipe adverse, il n'y aura plus personne pour les empêcher de marquer le touchdown de la victoire.

Athelorn Avengers: pour les Elfes Sylvains, tout est dans la passe longue. Tous leurs efforts les portent vers le jeu offensif. Les Athelorn Avengers se basent sur leurs capacités athlétiques naturelles pour éviter les problèmes. Ce qui normalement est suffisant car il faut être chanceux ou très agile pour mettre la main sur un Elfe Sylvain!

**Skavenblight Scramblers**: ils ne sont peut-être pas forts ou résistants, mais qu'est-ce qu'ils peuvent être rapides ces Skavens! De nombreux adversaires ont été abasourdis de voir un coureur skaven s'engouffrer dans une faille de la défense pour marquer un touchdown. Les Skavenblight Scramblers peuvent être amenés à tricher, alors assurez-vous que l'arbitre les surveille!

Gouged Eye: les orques jouent au Blood Bowl depuis l'invention du jeu, et les Gouged Eye sont une des meilleures équipes de la ligue. Ils s'appuient sur une tactique rentre-dedans qui consiste à enfoncer les lignes adverses jusqu'à prendre l'avantage.

Chaos All-Stars: les équipes du Chaos ne sont pas réputées pour leur subtilité ou leur originalité. Tout miser sur le centre du terrain, en mutilant et en blessant autant de joueurs adverses que possible, est la limite de leur plan de jeu. Ils sont plus intéressés par tricherpiétiner les joueurs à terre et agresser le porteur du ballon – que par marquer des touchdowns.

















## LE TOUR DE JEU

Une partie dure cinq tours. Chaque tour représente une semaine de la saison qui culmine avec le tournoi de Blood Bowl. Après cinq tours, le manager ayant le plus de fans remporte la partie.

Chaque tour de jeu est composé des phases suivantes :

- 1. **Phase d'Entretien**: les managers préparent leurs Équipes et leurs staffs d'Encadrement pour la semaine à venir en restaurant les cartes, piochant des joueurs et en préparant les temps forts de la semaine.
- 2. **Phase de Match :** les managers placent des cartes Joueur pour les matchs et ils utilisent les cartes Amélioration d'Encadrement et d'Équipe.
- 3. Phase de Score: on détermine le vainqueur de chaque match et les managers reçoivent des primes (y compris les fans et les progressions) selon l'issue du match.

#### PHASE D'ENTRETIEN

Lors de cette phase, chaque manager prépare son équipe et son staff d'encadrement pour la semaine à venir. Effectuez les étapes suivantes dans cet ordre (tous les managers peuvent effectuer les étapes 1 et 2 simultanément) :

- 1. Restaurer les cartes : chaque manager restaure les cartes épuisées de son aire de jeu en les redressant (plus d'informations sur les cartes épuisées à la page 16).
- 2. Refaire sa main : chaque manager pioche des cartes de son deck Équipe pour avoir six cartes en main. Quand le deck Équipe d'un manager est épuisé, on mélange la pile de défausse pour former le nouveau deck Équipe et le joueur continue à pioche si nécessaire.
- 3. **Refaire la réserve de pions Triche :** le premier manager remet tous les pions Triche dans la réserve de pions Triche. Tous les pions Triche doivent être face cachée et mélangés.
- 4. Révéler la carte Spike! Magazine: le premier manager pioche la première carte du deck Spike! Magazine. Il place cette carte face visible à côté du deck Spike! Magazine, recouvrant les éventuelles cartes Spike! Magazine révélées précédemment.
  - Si la carte révélée est un Tournoi, les managers peuvent s'affronter pour la récompense durant ce tour. Si la carte révélée est un Gros Titre, le premier manager lit la carte à haute voix. Certains effets se produisent immédiatement (comme ceux qui permettent aux managers de piocher des cartes supplémentaires), alors que d'autres se produisent durant la phase de match (effets « Cette semaine »).
- 5. Faire Défiler les Temps Forts : le premier manager « fait défiler » les temps forts en piochant autant de cartes du deck Temps Fort que le nombre de managers dans la partie.

Il révèle ces cartes et les place une par une dans une rangée entre le deck Temps Fort et le deck *Spike!* Magazine (cf. Schéma d'installation page 5). Les cartes doivent être placées dans l'ordre pioché, la première carte étant la plus proche du deck Temps Fort et la dernière la plus proche de la carte *Spike!* Magazine révélée. Cette ligne de cartes Temps Fort est appelée **Rangée Temps Fort**.

6. Préparer le coup d'envoi : on place un pion Ballon sur chaque carte Temps Fort et sur la carte Tournoi (s'il y en a une). Quand le pion Ballon est sur une carte Temps Fort ou Tournoi, on considère qu'il est au centre du terrain.

#### PHASE DE MATCH

Cette phase est le cœur du jeu. Lors de cette phase, les équipes s'affrontent les unes contre les autres dans des matchs en un contre un. Normalement, plus une équipe remporte de matchs, plus elle s'améliore et plus elle accumule de fans.

Chaque manager dispose habituellement de six rounds lors de la phase de match à moins qu'il ne choisisse de passer. En commençant par le premier manager, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque manager effectue les étapes suivantes lors de son round :

- Engager un joueur dans un match : le manager prend une carte de sa main et la place face visible à côté du match. Puis, il résout ainsi la carte Joueur :
  - \*\* Résoudre les capacités Une Fois Joué : le manager résout les capacités « Une fois joué : » de la carte Joueur.
  - \*\* Utiliser les Compétences : le manager utilise les compétences du joueur de la gauche vers la droite. Plus d'information sur les compétences page 10.
- Résoudre une action de match (facultatif): le manager peut épuiser une carte Amélioration d'Équipe ou une carte Amélioration d'Encadrement de sa zone de jeu et appliquer le texte de la carte.

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.

Quand tous les managers ont passé, la phase de score commence.

## TYPES DE MATCHS

Il y deux types de match : les temps forts et les tournois. Les **temps forts** sont représentés par les cartes Temps Fort de la rangée Temps Fort. Les **tournois** sont représentés par les cartes Tournoi du deck *Spike!* Magazine.

Quand le texte d'une carte utilise le mot « match », cela s'applique aux temps forts et aux tournois. Quand le texte d'une carte utilise les mots « temps fort », cela ne s'applique qu'aux temps forts et on ne peut pas l'utiliser lors de tournois.



#### PHASE DE SCORE

Durant cette phase, les managers déterminent quelle équipe a gagné chaque match en comparant le total de Puissance de chaque équipe. Selon le résultat, les managers vont recevoir des primes sous la forme de fans, de Stars, d'améliorations d'équipe et d'encadrement.

- Résoudre les matchs: en commençant par la carte Temps Fort la plus proche du deck Temps Fort, on résout chaque match en suivant les étapes suivantes. Les tournois se résolvent en dernier. On accomplit chaque match avant de passer au match suivant:
  - a. Révéler les pions Triche : on révèle les pions Triche assignés au match (voir page 13).
  - Résoudre les capacités de phase de score : dans l'ordre du tour, on résout les capacités « Phase de Score » des joueurs, améliorations d'équipe ou d'encadrement.
  - c. Déterminer le vainqueur : on calcule le total de puissance de chaque manager pour ce match, en incluant chaque joueur, chaque pion Triche, le pion Ballon, et les capacités des joueurs (cf. page 13).
  - d. Collecter les primes : chaque manager collecte la prime de sa zone et le manager vainqueur collecte la prime centrale. Les primes comprennent les Stars, les améliorations d'équipe, les améliorations d'encadrement et les fans (cf. page 13).
  - e. Nettoyer le terrain : les joueurs impliqués dans le match vont dans la pile de défausse de leur manager. Les cartes Temps Fort sont remises dans la boîte.
- 2. **Révéler la Pile Progression :** chaque manager révèle les progressions reçues des primes de ce tour (cf. page 14).
- 3. Passer la pièce d'or : le manager ayant la pièce d'or la passe au joueur à sa gauche.

Après avoir résolu la phase de score, la semaine est terminée et on passe à la phase d'entretien suivante. Si le tournoi Blood Bowl a été résolu cette semaine, la saison est terminée et on détermine le vainqueur.

## VICTOIRE

La saison culmine avec le tournoi Blood Bowl qui met fin au cinquième tour de jeu. Les managers gagnent des fans, des capacités « Fin du jeu », des améliorations d'équipe et d'encadrement. Après le décompte final, le manager avec le plus de fans gagne la partie et reçoit le titre de « Manager de l'Année » décerné par *Spike!* Magazine!



En cas d'égalité pour le plus grand nombre de fans, l'équipe la mieux développée l'emporte. Les managers à égalité, calculent le nombre total de progressions (nombre de Stars, d'améliorations d'équipe et d'encadrement) obtenues au cours de la saison. Le manager impliqué ayant le plus grand nombre de progressions gagne la partie.

S'il y a toujours égalité, le syndicat des managers (TMU) soupçonne un arrangement illicite et mène une enquête. Le TMU suspend chaque manager suspecté (encore à égalité) et ils perdent tous leurs fans. Le TMU décerne le titre de « Manager de l'Année » au manager à qui il reste le plus de fans, qui gagne donc la partie!

Si tous les managers sont encore à égalité (après avoir vérifié l'équipe la plus développée), le TMU perd toute crédibilité, les fans se révoltent et personne ne gagne la partie! Ce qui a bien faillit arriver en Ligue des Azes, l'an dernier du fait de la présence de Cagouille en Play-offs!

## PHASE DE MATCH EN Détail

Cette section explique comment les managers engagent des joueurs à des matchs, utilisent leurs compétences, et épuisent les cartes Amélioration.

### ENGAGER DES JOUEURS DANS UN MATCH

Cette section décrit comment engager des joueurs dans les deux types de matchs : les temps forts et les tournois.

#### ENGAGER DES JOUEURS DANS UN TEMPS FORT

Pour engager un joueur dans un temps fort, le manager prend une carte Joueur de sa main et la place perpendiculaire à la carte Temps Fort dans une des zones d'équipe de ce temps fort (cf. Engager les Joueurs page 10). Chaque temps fort est composé de deux zones d'équipe : une à gauche et une à droite de la carte Temps Fort. Chaque zone d'équipe a une prime correspondante (cf. page 13). Un manager dont les joueurs sont dans cette zone reçoit automatiquement cette prime durant la phase de score.

Les managers placent leurs joueurs d'un côté d'une carte Temps Fort pour indiquer qu'ils sont présents dans cette zone d'équipe. Pour gagner de la place, un manager peut empiler ses cartes Joueurs dans les zones d'équipe (en laissant la Puissance visible).

Un manager ne peut engager des joueurs que dans une zone d'équipe qui ne contient aucun joueur d'une autre équipe. Et ses joueurs ne peuvent se retrouver dans plus d'une zone d'un même match. Il ne peut pas y avoir plus de deux managers sur le même temps fort.

Tant que deux managers ont engagé au moins un joueur dans un temps fort, aucun autre manager ne peut engager de joueur dans ce temps fort. Si pour une raison quelconque, le dernier joueur est retiré d'une zone d'équipe, la laissant vide, un autre manager peut alors placer un joueur dans cette zone d'équipe.

Quand un manager engage un joueur dans un temps fort, il a l'assurance de récupérer la **prime** de cette zone d'équipe (s'il a encore des joueurs dans cette zone lors de la phase de score, voir page 15). Le manager a aussi la possibilité de battre le manager adverse et de remporter la **prime centrale**, qui se trouve entre les primes de zone d'équipe.

#### ENGAGER DES JOUEURS DANS UN TOURNOI

Pour engager un joueur dans un tournoi, le manager prend une carte Joueur de sa main et la place à côté de la carte Tournoi. Contrairement à un temps fort, il n'y a pas de limite au nombre de managers pouvant engager des joueurs dans un tournoi. Les cartes Tournoi sont considérées comme ayant assez de zones d'équipe pour tous les managers et les zones d'équipe ne contiennent pas de prime. Les primes d'un tournoi dépendent entièrement de l'issue de ce tournoi (qui est le vainqueur, le deuxième, etc.).

**Remarque:** quand un joueur engage une carte Star dont le logo d'équipe ne correspond pas à son logo d'équipe, il place un de ses pions Équipe sur la carte pour rappeler que cette Star lui appartient.



### CAPACITÉS « UNE FOIS JOUÉ »

Ces capacités permettent au joueur d'accomplir quelque chose d'unique avant d'utiliser ses compétences. On suit les instructions de la carte.

#### COMPÉTENCES

Certains joueurs ont des **compétences** identifiées par des symboles au centre de la carte, entre l'illustration et la boîte de texte. Chaque symbole représente une des quatre compétences :

**Triche** permet au joueur de gagner de la Puissance supplémentaire ou des fans par des moyens sournois, mais un tricheur risque de se faire attraper par les arbitres et d'être expulsé du match.

Passe permet au joueur de déplacer le ballon sur le terrain en le lançant, en l'attrapant ou en courant. Un joueur ayant cette compétence peut déposséder l'équipe adverse de la possession de la balle ou en prendre la possession.

**Sprint** permet à une équipe d'être plus polyvalente en autorisant le manager à recycler les cartes Joueurs dans son deck.

**Tacle** permet au joueur de mettre au sol ou de blesser les joueurs adverses, mais un tacle maladroit peut envoyer le joueur qui tacle s'écraser au sol.

Les managers doivent complètement résoudre une compétence avant d'en utiliser une autre.

Tricher est obligatoire ; toutes les autres compétences sont facultatives.

#### TRICHE

**Tricher est obligatoire**. Pour chaque symbole de triche, le joueur doit assigner un pion Triche. Pour ce faire, il pioche au hasard un pion Triche de la réserve et le place face cachée (crâne visible) sur la carte Joueur **sans la regarder**. On révèle et on résout les pions Triche lors de la phase de score.

**Remarque :** les pions Triche restent face cachée. Les managers ne peuvent pas regarder la face d'un pion Triche assigné à moins que la capacité d'une carte ne le permette.

#### PASSE

Effectuer une Passe est facultatif. Si le ballon est au centre du terrain (sur la carte match), on le donne au joueur utilisant la compétence Passe en plaçant le pion Ballon sur sa carte Joueur. Ce joueur est désormais le porteur du ballon.

Si un joueur adverse est le porteur du ballon, on déplace le ballon au centre du terrain.

Si un autre joueur de l'équipe du manager est le porteur du ballon, le manager peut choisir de laisser le ballon au porteur du ballon **ou** de le déplacer sur le joueur utilisant la compétence Passe. Si le joueur engagé est déjà le porteur du ballon, et a encore des symboles de passe à résoudre, on les ignore.

**Remarque :** la compétence de passe qu'un joueur utilise **n'a rien à voir** avec un manager qui passe — le fait de ne plus affecter de joueurs durant la phase de match.

#### SPRINT

**Sprinter est facultatif.** Pour chaque symbole de sprint, le manager du joueur pioche la première carte de son deck Équipe, et défausse une carte de son choix de sa main (il peut choisir la carte qu'il vient de piocher).



#### TACLE

Le Tacle est facultatif. Pour chaque symbole de tacle, le joueur peut tenter un tacle contre un joueur adverse engagé dans le même match. Un joueur avec plusieurs symboles de tacle résout chaque tacle séparément, il peut donc essayer de tacler le même joueur plusieurs fois ou tacler plusieurs joueurs.

Pour tenter un tacle, le manager du joueur qui fait le tacle déclare le joueur ciblé et compare la Puissance de son joueur à celle du joueur ciblé.

- \* Si la puissance du joueur qui tacle est supérieure à celle du joueur ciblé, le manager lance deux dés de tacle et choisit le résultat à appliquer.
- \* Si la puissance du joueur qui tacle est égale à celle du joueur ciblé, le manager lance un dé de tacle et applique le résultat.
- \* Si la puissance du joueur qui tacle est inférieure à celle du joueur ciblé, le manager lance deux dés de tacle et le manager adverse choisit le résultat à appliquer.

**Remarque**: sauf si c'est indiqué dans la capacité du joueur, le pion Ballon n'affecte pas la Puissance du joueur.

Selon les résultats des dés de tacle, il se passe une de ces possibilités après la tentative de tacle.

Cible à terre : le tacle est réussi. Si le joueur ciblé est redressé, il devient couché. Si le joueur ciblé est déjà couché, il est blessé (cf. États du Joueur ci dessous).



Cible raté: le tacle est raté, mais il n'y a pas d'autre effet.



**Tacleur à terre :** la cible échappe au tacle, et le tacleur s'étale. Si le joueur qui tacle est redressé, il devient couché. Dans le cas rare où le tacleur est déjà couché, il devient blessé.

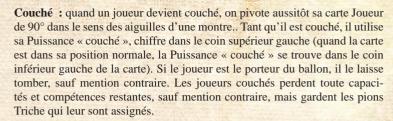
**Remarque :** certaines capacités se déclenchent quand les joueurs sont « taclés avec succès ».

Si un manager applique le résultat tacleur à terre, cela ne compte pas comme un tacle réussi pour le joueur ciblé.

#### ÉTATS DU JOUEUR

Un joueur peut être dans trois états possibles : redressé, couché et blessé.

**Redressé**: quand un manager engage un joueur sur un temps fort, il place la carte Joueur perpendiculairement à la carte Temps Fort dans une position relevée dans sa zone d'équipe. Cette position indique qu'il est redressé. Tant qu'un joueur est redressé, il utilise sa Puissance « redressé » (chiffre dans le coin supérieur gauche de sa carte).



**Blessé :** quand un joueur devient blessé, on le retire immédiatement du match et on le place dans la pile de défausse de son manager. Si le joueur est le porteur du ballon, il le laisse tomber ; on défausse ses pions Triche. Les joueurs blessés sont soignés par les apothicaires de l'équipe et auront récupéré quand la pile de défausse sera mélangée pour former le nouveau paquet.

**Remarque:** quand un joueur laisse tomber le ballon, on place le pion Ballon au centre du terrain.

## RÉSOUDRE LES ACTIONS DE MATCH

Après avoir engagé un joueur, le manager actif peut résoudre **une action de match**. Pour résoudre une action de match, on lit à haute voix le texte de la carte et on suit ses instructions. Si une carte demande au manager de l'épuiser, on la tourne de 90° vers la droite. Un manager qui passe ne peut pas résoudre d'actions de match pour le reste de la phase de match.







- Puis le Receveur utilise Sprint, son manager pioche une carte de son deck Équipe et défausse de sa main une carte de son choix.
- Le Receveur utilise à nouveau Sprint, son manager pioche une autre carte de son deck Équipe et défausse de sa main une carte de son choix.
- 3. Le manager des Gouged Eye engage le Blitzeur Orque dans la zone d'équipe vide du temps fort Conduite Anti Sportive.
- 4. Le Blitzeur utilise sa compétence Tacle pour tenter de tacler le Receveur. Le Blitzeur a une Puissance plus élevée que le Receveur, donc le manager du Blitzeur lance deux dés de tacle.

- serve et le place sur la carte Blitzeur.
- 7. Le manager du Blitzeur choisit de résoudre une action de match. Le ballon est au centre du terrain. Il épuise la carte Amélioration de Encadrement « Coordinateur Offensif » qui permet à un de ses joueurs de devenir le porteur du ballon si le ballon est au centre du terrain. Le Blitzeur Orque devient le porteur du ballon, et son manager place le pion Ballon sur sa carte.

## PHASE DE SCORE EN DÉTAIL

Cette section explique en détail certaines étapes de la phase de score, comme révéler les pions Triche, déterminer le vainqueur, et collecter les primes.

## RÉVÈLER LES PIONS TRICHE

Au début de chaque phase de score, le premier manager révèle tous les pions Triche de chaque match. On applique les effets de ces pions dans cet ordre :

1. **Expulsion :** non seulement les arbitres ont attrapé le tricheur, mais ils vont le sanctionner. S'il y a au moins un pion Triche avec un sifflet, ce joueur est **expulsé** du match.

On retire aussitôt le joueur expulsé du match et on le met dans la pile de défausse de son manager. Défaussez les autres pions Triche assignés à ce joueur sans les résoudre. Si le porteur du ballon est expulsé, il laisse tomber le ballon.

- Frénésie des Fans: les arbitres n'ont rien vu venir et les fans déboulent dans une frénésie chaotique! Pour chaque symbole de drapeau sur un pion Triche, le manager gagne aussitôt un fan.
- 3. **Puissance**: les arbitres et les fans n'ont rien remarqué mais le joueur a fait quelque chose lui procurant un avantage (Non Bob, je n'ai pas dit dopage!). Les pions Triche, Puissance se cumulent et se déclenchent durant l'étape de détermination du vainqueur.

## DÉTERMINER LE VAINQUEUR

On calcule le total de Puissance de chaque équipe de cette façon :

- \* Les joueurs redressés apportent leur Puissance « redressé ».
- \* Les joueurs couchés apportent leur Puissance « couché ».
- \* les pions Triche apportent leur Puissance.
- \* Le ballon apporte deux points de Puissance à l'équipe du porteur du ballon.

Le manager dont l'équipe a le plus de Puissance est le vainqueur. En cas d'égalité, l'équipe du porteur du ballon l'emporte. S'il y a égalité et que le ballon est au centre du terrain, le temps fort se termine sur une égalité **il n'y a ni vainqueur, ni perdant**. Aucune équipe ne reçoit la prime centrale.

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

#### COLLECTER LES PRIMES

Il y a deux manières différentes de collecter les primes, selon que le match est un temps fort ou un tournoi.

#### PRIMES DES TEMPS FORTS

Chaque manager collecte la prime de sa zone d'équipe. Le vainqueur prend également la prime centrale. Les managers gagnent des fans immédiatement. Les cartes collectées des primes sont placées face cachée dans la pile Progression du manager.

#### PRIMES DES TOURNOIS

Le vainqueur du tournoi collecte la prime indiquée à côté du trophée. Le manager avec la deuxième Puissance est le second et il collecte la prime à côté du ruban. Tous les autres managers ayant au moins un joueur engagé dans le tournoi collectent la prime « PERDANT! ».

Les managers gagnent des fans immédiatement. Les cartes collectées des primes sont placées face cachée dans la pile Progression du manager.

**Remarque**: quand il y a une seule équipe à un match, le manager de cette équipe **collecte toutes les primes** indiquées sur la carte.





## RÉVÈLER LA PILE PROGRESSION

Chaque manager révèle sa pile Progression, qui contient toutes ses cartes Star, Amélioration d'Encadrement et Amélioration d'Équipe collectées des primes de ce tour. Dans l'ordre du jeu, chaque manager lit à haute voix le texte de chacune de ses cartes. On révèle les cartes dans cet ordre :

- 1. Améliorations d'Encadrement
- 2. Amélioration d'Équipe
- 3. Stars avec la Capacité Mercenaire
- 4. Toutes les Autres Stars

Si un manager enrôle une Star ayant la capacité **Mercenaire**, il doit remettre un de ses joueurs dans la boîte de jeu. Puis il ajoute la Star à son deck Équipe qui est mélangé (voir page 17 pour plus d'informations sur cette capacité).

Si un manager enrôle des Stars sans la capacité **Mercenaire**, il les place **dans** n'importe quel ordre sur son deck Équipe.



### SECTIONS DES PRIMES

Reproperties to the properties are an extension to the properties of the properties of the properties of

Chaque temps fort a trois sections de prime : deux avec de petits symboles (un de chaque côté de la carte) et un avec de grands symboles au centre (prime centrale). Tant qu'il y a au moins un joueur sur un côté d'un temps fort lors de la phase de score, le manager est sûr de collecter le prime de cette zone.

Les deux managers d'un temps fort s'affrontent pour la prime centrale. Lors de la phase de score, le manager dont l'équipe a le plus de Puissance collecte la prime centrale.

#### SYMBOLES DES PRIMES

Fan: gagnez un fan par symbole. Le manager ajuste le cadran de fans de son plateau de score.



**Stars :** pour chaque symbole, le manager pioche une carte Star du deck Stars qui correspond à son syndicat (OWA ou CWC). Il regarde les cartes piochées et en enrôle une en la plaçant dans sa pile Progression. Puis il remet les Stars restantes au bas du deck Star dans n'importe quel ordre.



Amélioration d'Équipe : pour chaque symbole, le manager pioche une carte Amélioration d'Équipe. Il regarde les cartes piochées, en choisit **une** qu'il place dans sa pile Progression. Puis il remet les cartes Amélioration d'Équipe restantes au bas du deck Amélioration d'Équipe dans n'importe quel ordre.



Amélioration d'Encadrement : pour chaque symbole, le manager pioche une carte Amélioration de l'Encadrement. Il regarde les cartes piochées, en choisit une qu'il place dans sa pile Progression. Puis il remet les cartes Amélioration de Encadrement restantes au bas du deck Amélioration de Encadrement dans n'importe quel ordre.



**Soit/Ou**: certaines primes centrales offrent au vainqueur un choix entre deux récompenses. Quand les primes centrales sont séparées par une barre oblique, le manager vainqueur **choisit une** des récompenses indiquées.





## RÉGLES ADDITIONNELLES

Cette section explique certaines directives du TMU.

## CAPACITÉS DES CARTES JOUEUR

Les capacités des cartes Joueur demandent généralement qu'une condition soit remplie pour appliquer leur effet. Certaines capacités ne se produisent qu'une fois à un certain moment du tour ; d'autres capacités peuvent être déclenchées plusieurs fois au cours du même tour.

Sauf mention contraire indiquée sur la carte, toutes les capacités n'interagissent qu'avec les joueurs du même match. Si deux capacités se produisent durant la même phase, on les résout dans l'ordre du tour en commençant par le manager détenant la pièce d'or.

## CAPACITÉS DES CARTES AMÉLIORATION

Il y a quatre types de capacités de cartes Amélioration : action de match, réponse, phase de score et fin du jeu. Certaines de ces cartes demandent qu'on les « Épuise », ce qui veut dire que le manager ne peut les utiliser qu'une fois par tour. Pour épuiser une carte, on la fait pivoter de 90° vers la droite. On restaure les cartes (on les redresse) lors de la phase d'entretien.

Les capacités d'action de match doivent être résolues lors du tour du manager durant l'étape résoudre une action de match de la phase de match. Les capacités de réponse sont résolues lors de la phase de match quand les conditions sont remplies. Les capacités de phase de score sont résolues durant la phase de score, et les capacités de fin de jeu sont résolues après la fin de la dernière semaine de la saison.

Si deux capacités réponse se contredisent, la dernière réponse utilisée fait effet et la réponse précédente est ignorée.

## CAPACITÉS BASÉES SUR LA VICTOIRE OU LA DÉFAITE

Certaines capacités de cartes ne sont résolues que lorsque le manager d'une équipe gagne ou perd un match. Pour les tournois, le vainqueur et le deuxième sont considérés comme des vainqueurs. Les managers qui collectent la prime « PERDANT ! » sont considérés comme des perdants. Si un manager est le seul participant à un temps fort ou à un tournoi, il est considéré comme étant le vainqueur.

**Remarque**: un manager doit engager au moins un joueur dans un match pour être considéré vainqueur ou perdant.

## DÉPLACER UN JOUEUR ENGAGÉ YERS UN AUTRE MATCH

Il existe des capacités qui permettent aux managers de déplacer un joueur engagé dans un match vers un autre match. Quand un manager résout cette capacité, le joueur est considéré comme étant « déplacé » et non « engagé ». En d'autres termes, le joueur ne peut pas utiliser ses compétences pour ce nouveau match.

Un joueur déplacé peut être placé sur un match légal donc dans une zone vide ou occupée par un joueur de la même équipe. Si un manager résout cette capacité pour déplacer un porteur du ballon vers un autre match, le manager place le pion Ballon sur un joueur ami de son choix au match d'origine.

## LA RÉSERVE DE PIONS TRICHE

Elle est composée de 30 pions Triche. Quand un joueur utilise la compétence Triche, son manager lui assigne un pion Triche en le prenant au hasard de cette réserve et en le plaçant sur sa carte.

Quand les règles disent aux managers de « défausser les pions Triche assignés », on les met de côté. On ne remet les pions Triche dans la réserve de pions Triche que lors de la prochaine phase d'entretien.

#### PERDRE ET GAGNER DES FANS

Chaque manager a un plateau de score sur lequel se trouvent deux cadrans. Le cadran de gauche représente les dizaines et celui de droite les unités.

Chaque fois qu'un manager gagne des fans, il tourne les cadrans de son plateau pour augmenter son total de fans accumulés. Chaque fois qu'un manager perd des fans, il tourne les cadrans de son plateau pour diminuer son total de fans accumulés. Un manager ne peut pas avoir moins de 0 fans.

#### MORG 'N THORG

Morg 'N Thorg est une Star spéciale car il a une carte CWC et une carte OWA. Quand un manager engage Morg 'N Thorg dans un match, aucun autre manager ne peut engager un autre exemplaire de Morg 'N Thorg sur ce match.

## JOUER A DEUX MANAGERS

Cette section fournit les changements de règles quand on joue à deux managers.

#### PRÉPARER LE DECK SPIKE! MAGAZINE

Les cartes Gros Titre sont remises dans la boîte. On met de côté la carte Le Blood Bowl. On mélange les trois autres cartes Tournoi, puis on place la carte Le Blood Bowl au bas de la pile pour créer le deck *Spike!* Magazine. Une partie à deux joueurs ne dure que quatre tours de jeu.

#### FAIRE DÉFILER LES TEMPS FORTS

Quand on lance les temps forts, on révèle quatre temps forts. Quand deux temps forts ont au moins un joueur engagé, on remet les deux autres temps forts dans la boîte. Les managers luttent pour les deux temps forts restants et le tournoi.

#### PRIMES DE TOURNOIS

A deux managers, il n'y a pas de prime pour le deuxième. Le vainqueur collecte la prime du vainqueur (à côté du trophée), et le perdant collecte la prime « PERDANT! ».

Si une équipe est seule à un tournoi lors de la phase de score, le manager de cette équipe collecte la prime du vainqueur et celle du perdant – mais pas celle du deuxième.

## **VARIANTES**

Voici quelques variantes du TMU.

## SAISON ABRÉGÉE

Les joueurs demandent plus d'argent et il y a des rumeurs de grève patronale !

Les managers doivent faire au mieux lors d'une saison abrégée de quatre semaines.

Lors de l'installation, il y a une étape modifiée et deux étapes en plus qui sont expliquées ici :

**Préparer le deck** *Spike!* **Magazine :** piochez **une carte Tournoi** (au lieu de deux) et **deux cartes Gros Titre** (au lieu de trois).

**Distribuer les Améliorations de Départ :** après avoir déterminé le premier manager, mais avant de commencer la partie, chaque manager effectue ces étapes :

- 1. **Stars**: chaque manager pioche quatre cartes Star du deck Star correspondant à son syndicat d'appartenance (OWA ou CWC). Il regarde les cartes et en enrôle deux qu'il place dans sa pile Progression. Puis il place les Stars restantes au bas du deck Star dans n'importe quel ordre.
- 2. **Amélioration d'équipe :** chaque manager pioche une carte Amélioration d'Équipe et la place dans sa pile Progression.
- 3. Amélioration d'Encadrement : chaque manager pioche trois cartes Amélioration d'Encadrement. Il regarde les cartes piochées, en conserve une de son choix qu'il place dans sa pile Progression. Puis il place les cartes restantes au bas du deck Amélioration d'Encadrement dans n'importe quel ordre.

**Révéler la pile Progression :** chaque manager révèle ses améliorations de départ.

## SAISON ÉTENDUE

Les fans veulent une saison plus longue, et le TMU veut l'argent des sponsors en rallongeant la saison! Les managers doivent gérer leurs ressources sur les six semaines que dure la saison.

Lors de l'installation, il y a une étape modifiée que voici :

**Préparer le deck** *Spike!* **Magazine :** piochez deux cartes Tournoi et **trois cartes Gros Titre** (au lieu de deux).

#### LIMITATION DU NOMBRE DE MATCHS

Le TMU réduit le nombre de matchs par semaine, ce qui rend la tâche plus ardue pour les managers! Quand on constitue la rangée des temps forts, le nombre de matchs est égal au nombre de managers dans la partie. Par exemple, dans une partie à quatre managers, si la carte *Spike!* Magazine est un Gros Titre, le premier manager révèle quatre temps forts. Si la carte révélée *Spike!* Magazine est un tournoi, le premier manager ne révèle que trois temps forts.

## LISTE DES CAPACITÉS

**Arracher le Ballon :** au lieu d'utiliser 💢, vous pouvez placer le ballon au centre du terrain.

**Dextérité**: si ce joueur est le porteur du ballon et devient couché, il ne laisse pas tomber le ballon.

Écrasement : chaque fois que vous obtenez le lors de la tentative de tacle de ce joueur, ce dernier peut tenter un autre tacle contre un autre joueur adverse.

**Esquive :** lors d'une tentative de tacle contre ce joueur, vous pouvez obliger le manager adverse à relancer tous les dés.

**Frénésie**: quand ce joueur tente un tacle, on augmente de 1 sa Puissance lors de cette tentative.

Garde: quand un joueur adverse réussit à tacler un de vos joueurs, à la place vous pouvez appliquer le résultat du dé à ce joueur. Cette capacité se produit après avoir lancé les dés mais avant d'appliquer le résultat.

**Intrépidité**: quand ce joueur tente de tacler un joueur adverse dont la Puissance est plus forte que la sienne, il ne lance qu'un dé et applique son résultat.

Joueur Vicieux: si ce joueur blesse un joueur adverse, gagnez .

**Juggernaut**: quand ce joueur tente un tacle, les joueurs adverses ne peuvent pas utiliser la capacité **Garde**.

Lancer un coéquipier : une fois joué, vous pouvez déplacer un de vos joueurs de ce match vers un autre match. Si le joueur déplacé était le porteur du ballon, donnez le ballon à un autre de vos joueurs dans ce match.

Mercenaire: quand vous révélez ce joueur de votre pile Progression, vous pouvez retirer une de vos cartes Joueur de votre deck Équipe ou de votre pile de défausse pour la remettre dans la boîte de jeu. Puis vous ajoutez le Mercenaire à votre deck que vous mélangez. On résout tous les Mercenaires avant de placer les Stars n'ayant pas cette capacité au-dessus du deck Équipe. Contrairement aux autres capacités, la capacité Mercenaire ne se produit qu'au tour où ce joueur a été enrôlé.

Nerfs d'Acier : tant que ce joueur est le porteur du ballon, sa Puissance est augmentée de 1.

**Parade**: si un joueur adverse réussit à tacler ce joueur, vous pouvez redresser un de vos autres joueurs couchés dans ce match.

Passe Rapide: si ce joueur devait laisser tomber le ballon ou devenir le porteur du ballon, vous pouvez déplacer le ballon vers un joueur ami de ce match.

**Stabilité**: tant que ce joueur est le porteur du ballon, les joueurs adverses ne peuvent pas le tacler.

177

## INDEX

Aperçu	2
But du jeu	2
Capacités basées sur la victoire ou la défaite	6
Capacités des cartes Amélioration	6
Capacités des cartes Joueur	6
Capacités « Une fois joué »	0
Collecter les primes	3
Compétences	0
Déplacer un joueur engagé vers un autre match	6
Déterminer le vainqueur	3
Engager des joueurs sur un match	9
États du joueur	1
Gagner et perdre des fans	6
Installation	4
Jouer à deux managers	6
Liste des capacités	7
Morg 'N Thorg	6
Phase d'entretien	8
Phase de match	8
Phase de match en détail	9
Phase de score	9
Phase de score en détail	3
Réserve de pions Triche	6
Résoudre les actions de match	1
Révéler la pile Progression	5
Tour de jeu	8
Victoire	9

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 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photo non contractuelle. Fabriqué en Chine.







## **C**RÉDITS

Auteurs du jeu : Jay Little avec Corey Konieczka

Producteur: Steven Kimball

Contenu additionnel: Brady Sadler, Lukas Litzsinger, et Dan Clark

Maquette & relecture: Julian Smith et Talima Fox

Gestion de la création graphique: Brian Schomburg

Création graphique : Scott Nicely avec Michael Silsby et Andrew Navaro

Illustrations de couverture : Daren Bader

Illustrations intérieures : 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, et John Wigley

Coordinateur FFG des licences: Deb Beck

Gestion de la direction artistique : Andrew Navaro

Direction artistique: Steven Kimball, Zoë Robinson, et JR Godwin

Responsable de production : Eric Knight

**Coordinateur de production :** Laura Creighton

Auteur exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Éditeur: Christian T. Petersen

Testeurs: 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 Litszinger, 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, et Darrell F. Wyatt

Traducteur: Frédéric Bizet

Relecteurs: Vincent Bouchage, Grégory Penne, Mitch et Shuran

Remerciements: Les Azes, pour l'ensemble de leur œuvre

#### GAMES WORKSHOP

Gestion des licences : Owen Rees

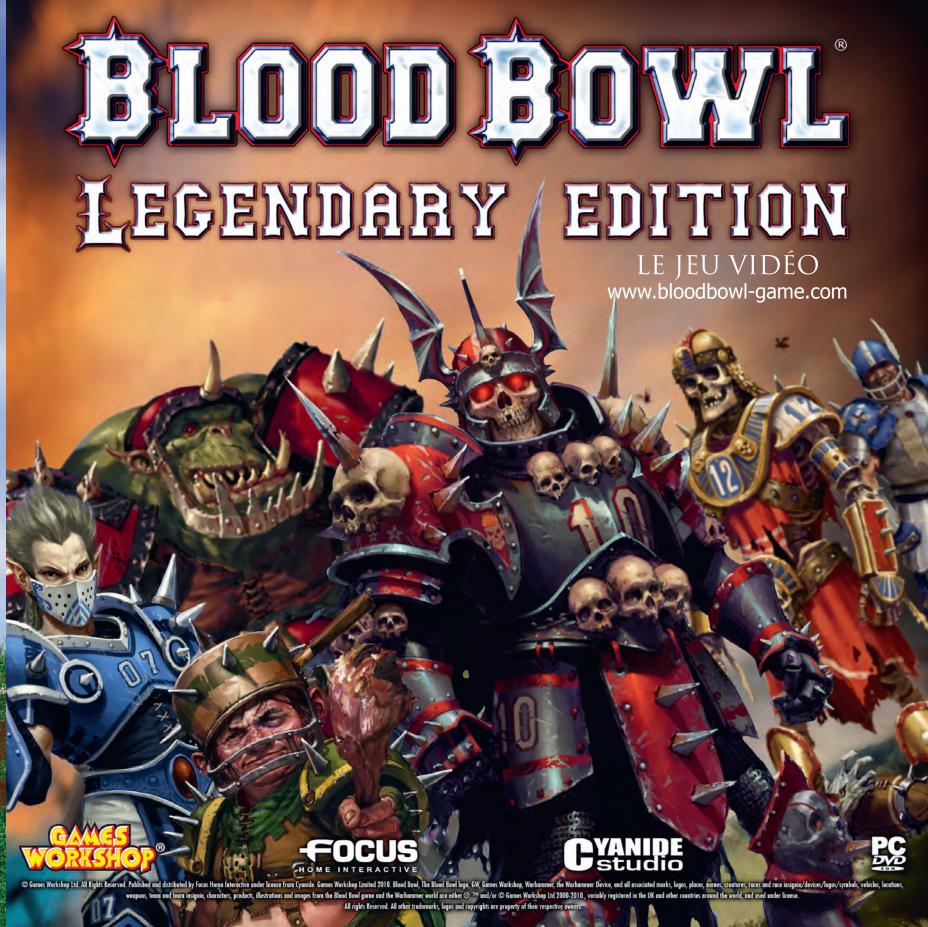
Responsable des licences : Jon Gillard

Responsable de projet juridique, stratégique et de licence : Andy Jones

Responsable de la propriété intellectuelle : Alan Merrett







# RÉSUMÉ

### TOUR DE JEU

#### PHASE D'ENTRETIEN

- 1. Restaurer les cartes
- 2. Refaire sa main
- 3. Refaire la réserve de pions Triche
- 4. Révéler la carte Spike! Magazine
- 5. Lancer les temps forts
- 6. Préparer le coup d'envoi

#### PHASE DE MATCH

- 1. Engager un joueur sur un match ou passer (obligatoire)
  - \* Résoudre les capacités Une Fois Joué
  - **\*** Utiliser les Compétences
- 2. Résoudre une action de match (facultatif)

#### PHASE DE SCORE

- 1. Résoudre les matchs
  - a. Révéler les pions Triche
  - b. Résoudre les capacités de phase de score
  - c. Déterminer le vainqueur
  - d. Collecter les primes
  - e. Nettoyer le terrain
- 2. Révéler la pile Progression
- 3. Passer la pièce d'or

### RÉPARTITION DES PIONS TRICHE



### COMPÉTENCES



#### TRICHE (OBLIGATOIRE)

Pour chaque symbole de triche, piochez au hasard un pion Triche de la réserve et placez-le face cachée (crâne visible) sur la carte Joueur sans le regarder.



#### PASSE (FACULTATIF)

Si un joueur adverse est le porteur du ballon, déplacez le ballon au centre du terrain. Si le ballon est au centre du terrain, déplacez-le sur le joueur utilisant cette capacité. Si un autre joueur de l'équipe du manager est le porteur du ballon, le manager peut choisir de laisser le ballon à son porteur actuel ou de déplacer le ballon au joueur utilisant cette compétence.



#### SPRINT (FACULTATIF)

Pour chaque symbole de sprint, le manager du joueur pioche la première carte de son deck Équipe et défausse une carte de son choix de sa main (y compris la carte qu'il vient de piocher).



### TACLE (FACULTATIF)

Pour chaque symbole de tacle, le joueur peut tenter un tacle contre un joueur adverse du même match. Le manager du tacleur (le joueur qui fait le tacle) déclare le joueur ciblé et compare la Puissance de son tacleur à celle du joueur ciblé :

- \* Si la puissance du joueur qui tacle est supérieure à celle du joueur ciblé, le manager lance deux dés de tacle et choisit le résultat à appliquer.
- \* Si la puissance du joueur qui tacle est égale à celle du joueur ciblé, le manager lance un dé de tacle et applique le résultat.
- \* Si la puissance du joueur qui tacle est inférieure à celle du joueur ciblé, le manager lance deux dés de tacle et le manager adverse choisit le résultat à appliquer.



Le tacle est réussi. Si le joueur ciblé est redressé, il devient couché. Si le joueur ciblé est couché, il devient blessé.



Le tacle est raté.



La cible évite ou dévie le tacle, et le tacleur s'écroule au sol. Si le tacleur est redressé, il devient couché. Dans le cas rare où le tacleur est couché, il devient blessé.