

BLOOD BOWL

**TEAM
MANAGER**

DAS KARTENSPIEL



SPIELREGELN

WILLKOMMEN IM PROFISPORT!

Hallo, Sportsfreunde und all ihr treuen Zuschauer! Herzlich willkommen zu Blood Bowl, dem Lieblingssport der Alten Welt. Stimmt doch, oder, Bob?



Natürlich, Jim, und zwar aus einem ganz einfachen Grund: Es ist der brutalste Sport, den es gibt! Wo sonst kann man zusehen, wie ein Minotaurus einen Goblin in den Boden stampft? Wo sonst kann man einen Oger sehen, der die halbe Verteidigung im Alleingang platt macht?

Aber gibt es da nicht irgendwo auch einen Ball, Bob?

Der Ball ist doch egal!

Na ja, den Athelorn Avengers ist er nicht egal – sie halten seit letzter Saison den Passrekord, und werden ihn diese Saison vielleicht sogar selber wieder brechen. Bei Blood Bowl führen viele Wege zum Sieg.

Klar, Jim, aber jeder davon lässt sich leichter gehen, wenn er über die zuckenden Leiber der gegnerischen Mannschaft führt. Na gut, aber für alle, die den Ball nicht von einem Goblin unterscheiden können, erklären wir dann doch mal, wie das Spiel gespielt wird ...

ÜBERBLICK

In *Blood Bowl: Team Manager – Das Kartenspiel* führen Manager ihr Team aus schrägen Vögeln und Halunken über eine Saison einer Blood-Bowl-Liga. Im Laufe der Saison können die Manager ihr Team verbessern, indem sie Starspieler unter Vertrag nehmen, zusätzliches Personal anheuern und bessere Ausrüstung kaufen.

Sie setzen ihre Spieler in Wettkämpfen ein, welche die Highlights aus den Spielen der laufenden Woche darstellen – die spannenden, alles entscheidenden Szenen, welche die Fans so lieben! Wer einen Wettkampf gewinnt, bekommt neue Fans. Und das ist das höchste Ziel jedes Team-Managers.

SPIELZIEL

Am Ende der Saison erhält der Manager, dessen Team die meisten Fans hat, die Auszeichnung „Manager des Jahres“ vom *Spike!*-Magazin. Wer diesen begehrten Preis erhält, gewinnt das Spiel.

WICHTIGER HINWEIS!

In diesem Regelheft und auf den Karten von *Blood Bowl: Team Manager – Das Kartenspiel* werden oft die Begriffe „Spieler“ und „Manager“ verwendet. Dabei bezieht sich „Spieler“ immer auf eine Spielerkarte eines Teams. Mitspieler bezeichnet immer Spielerkarten des eigenen Teams. „Manager“ werden die tatsächlichen Menschen genannt, die um den Spieltisch sitzen.

SPIELMATERIAL

- ✱ 168 große Karten:
 - 72 Standardspielerkarten (12 pro Team)
 - 25 OWA-Starspielerkarten
 - 25 CWC-Starspielerkarten
 - 32 Highlight-Karten
 - 14 *Spike!*-Magazin-Karten
- ✱ 58 kleine Karten:
 - 30 Team-Verbesserungskarten
 - 28 Personal-Verbesserungskarten
- ✱ 55 Pappmarker:
 - 18 Team-Marker (3 pro Team)
 - 30 Betrugmarker
 - 6 Ballmarker
 - 1 Goldmünze
- ✱ 4 Anzeigetafeln (jeweils bestehend aus 1 Deckplatte, 2 Zahlenrädern und 2 Plastiknieten)
- ✱ 2 sechsseitige Tackle-Würfel
- ✱ Dieses Regelheft

DIE TEAM MANAGERS' UNION

In *Blood Bowl: Team Manager* – Das Kartenspiel müssen alle Manager Mitglied in der Team Managers' Union (TMU) sein. Innerhalb der TMU gibt es zwei Fraktionen: die Old World Association (OWA) und die Chaos Wastes Confederation (CWC). Die Statuten der TMU schreiben vor, dass ein Manager nur Starspieler aus der eigenen Fraktion anheuern darf.



DAS SPIELMATERIAL IM DETAIL

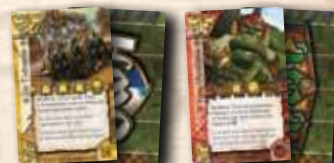
STANDARDSPIELERKARTEN

Diese Spieler sind die 08/15-Spieler, die jeder Manager zu Beginn des Spiels in seinem Team hat. Sie sind nicht gerade die Hellsten und brauchen ausdrückliche Anweisungen von ihrem Manager, um aus ihren mageren Fähigkeiten das Meiste herauszuholen.



STARSPIELERKARTEN

Diese erfahrenen Spieler verstehen ihr Handwerk. Unter ihnen sind gefeierte Stars des Blood-Bowl-Himmels, aber auch Nachwuchstalente, die ihre Karriere noch vor sich haben.



HIGHLIGHT-KARTEN

Diese Karten stellen die spektakulärsten Momente in den Spielen der laufenden Woche dar. Dies sind die hammerharten Tackles und bombensicheren Pässe, die Szenen von schier unglaublicher Eleganz und haarsträubender Brutalität, welche die Fans so lieben.



SPIKE!-MAGAZIN-KARTEN

Diese Karten sind Ausschnitte aus dem *Spike!*-Magazin, die aktuelle Ereignisse aus der Saison berichten. *Spike!*-Magazin-Karten sind entweder Schlagzeilen (Wetterberichte, Skandale etc.) oder Turniere, die während der Saison stattfinden.



TEAM-VERBESSERUNGSKARTEN

Diese Karten stellen Fähigkeiten oder Ausrüstung dar, die ein Team während einer Saison erwerben kann. Jedes Team hat seine eigenen Verbesserungen, mit denen ein Manager die Strategie seines Teams verfeinern kann.



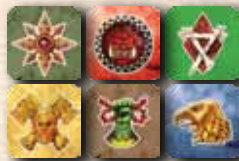
PERSONAL-VERBESSERUNGSKARTEN

Diese Karten stellen unter anderem zusätzliches Personal dar, das ein Manager im Laufe der Saison anheuern kann, so z. B. Zauberer, Sanitäter oder Trainerassistenten für bestimmte Spielzüge.



TEAM-MARKER

Mit diesen Markern werden Starspieler markiert, die für ein Team einer anderen Rasse spielen, um sie leichter dem Team zuordnen zu können.



BETRUGMARKER

Diese Marker bestimmen, welche Folgen – positive oder negative – ein Betrug hat. Manchmal kann ein Betrug die Spielstärke des Spielers erhöhen oder sogar Fans für das Team gewinnen. Aber wenn der Schiedsrichter den Spieler erwischt, wird dieser vom Platz gestellt.



BALLMARKER

Mit diesen Markern wird angezeigt, welches Team gerade im Ballbesitz ist. Der Ballbesitz kann schnell wechseln, und das Team, das am Ende des Highlights den Ball hat, gewinnt es mit größerer Wahrscheinlichkeit.



GOLDMÜNZE

Roze-El, der legendäre Begründer des Blood-Bowl-Sports, hat diese Goldmünze bereits verwendet. Sie zeigt an, welcher Spieler in einer Runde den ersten Zug ausführt.



ANZEIGETAFELN

Auf den Anzeigetafeln wird festgehalten, wie viele Fans ein Team bisher in der Saison gewonnen hat.



TACKLE-WÜRFEL

Diese Würfel werden für Tacklings und andere zufällige Elemente im Spiel verwendet.



Die Anzeigetafeln werden wie hier gezeigt zusammensetzen.

SPIELVORBEREITUNGEN

1. **Highlight-Stapel vorbereiten:** Alle Highlight-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
2. **Teams wählen:** Ein Manager nimmt einen Team-Marker von jedem Team in beide Hände. Dann zieht jeder Manager, ohne zu gucken, einen Marker, der bestimmt, welches Team er in dieser Saison führt. Wenn alle Manager einverstanden sind, kann sich auch jeder sein Team aussuchen.

Jeder Manager erhält eine Anzeigetafel (mit Zählerstand „00“), die 12 Standardspieler, die 5 Team-Verbesserungskarten und die 3 Team-Marker seines Teams. Das Material der Teams, die diese Saison niemand führt, kommt zurück in die Spielschachtel.

3. **Team-Stapel und Team-Verbesserungsstapel mischen:** Jeder Manager mischt seine Standardspielerkarten (die 12 Spieler seines Teams, ohne Starspieler) und legt sie als verdeckten Stapel vor sich. Neben dem Team-Stapel sollte Platz für einen Ablagestapel sein. Dann mischt jeder Manager seine Team-Verbesserungskarten und legt sie als verdeckten Stapel vor sich.
4. **Starspielerstapel vorbereiten:** Alle Starspielerkarten (sie haben das Symbol ⚡ auf beiden Seiten des Spielernamens) werden nach ihrer Rückseite in zwei Stapel getrennt – OWA und CWC. Jeder dieser Stapel wird einzeln gemischt und verdeckt bereitgelegt.
5. **Personal-Verbesserungsstapel vorbereiten:** Alle Personal-Verbesserungskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.



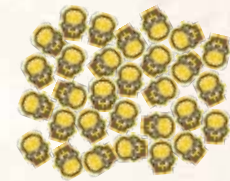
SPIELAUFBAU (SPIEL ZU VIERT)



SPIELBEREICH DER CHAOS ALL-STARS



SPIELBEREICH DER GOUGED EYE



BETRUGMARKER-VORRAT



CWC-
STARSPIELER-
STAPEL



PERSONAL-
VERBESSERUNGS-
STAPEL



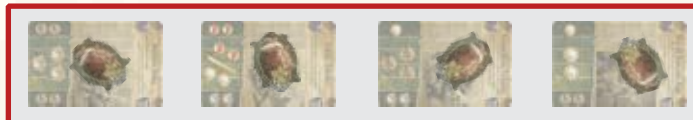
OWA-
STARSPIELER-
STAPEL



SPIKE!-MAGAZIN-
STAPEL



AUFGEDECKTE
SPIKE!-MAGAZIN-KARTE



DIE HIGHLIGHT-STRECKE



HIGHLIGHT-
STAPEL



SPIELBEREICH DER ATHELORN AVENGERS



SPIELBEREICH DER REIKLAND REAVERS



TEAM-
MARKER



TEAM-
STAPEL



TEAM-
ABLAGESTAPEL



TEAM-
VERBESSER-
UNGSSTAPEL



TACKLE-
WÜRFEL

6. Spike!-Magazin-Stapel vorbereiten:

- Die Karte „Blood Bowl“ wird herausgesucht und beiseite gelegt.
- Von den anderen drei Turnierkarten werden zufällig zwei gezogen. Die nicht gezogene Karte kommt unbesehen zurück in die Spielschachtel.
- Aus allen Schlagzeilenkarten werden zufällig zwei gezogen. Die nicht gezogenen Karten kommt unbesehen zurück in die Spielschachtel.

- Die vier gezogenen Karten werden gemischt und verdeckt auf die ebenfalls verdeckt liegende Karte „Blood Bowl“ gelegt und alle 5 Karten als verdeckter Stapel bereitgelegt.

- Marker und Würfel bereitlegen:** Alle Betrugmarker werden gemischt und verdeckt (Totenkopf nach oben) als **BETRUGMARKER-VORRAT** bereitgelegt. Die Ballmarker und Tackle-Würfel werden ebenfalls bereitgelegt.

- Start-Manager bestimmen:** Der jüngste Manager nimmt sich die Goldmünze. In der ersten Runde ist er der Start-Manager.

KARTENTEXT UND -SYMBOLE IM DETAIL



STANDARDSPIELERKARTE



STARSPIELERKARTE



NEUTRALE STARSPIELERKARTE



PERSONAL-
VERBESSERUNGSKARTE



HIGHLIGHT-KARTE



SCHLAGZEILENKARTE
(SPIKE!-MAGAZIN-KARTE)



TURNIERKARTE
(SPIKE!-MAGAZIN-KARTE)



TEAM-
VERBESSERUNGSKARTE

1. Stehend-Spielstärke

2. Kartename

3. Eigenschaftssymbole

4. Kartentext

5. Boden-Spielstärke

6. Team-Logo

7. Kommentar der Reporter

8. Belohnungen der Team-Zonen

9. Hauptbelohnung

10. Belohnung für den Sieger

11. Belohnung für den Zweiten

12. Belohnung für den/die Verlierer

13. Atmosphärischer Text (kursiv; hat keine Auswirkungen)

GRUNDKURS TEAM-MANAGEMENT

Die Manager können ihr Team auf verschiedene Art weiterentwickeln. Wenn ein Team an einem Wettkampf teilnimmt, erhält der Manager eine Belohnung in Form von neuen Fans, Starspielern, Team-Verbesserungen oder Personal-Verbesserungen. Manche Wettkämpfe sind einträglicher als andere, und der Sieger des Wettkampfs erhält natürlich eine größere Belohnung als der Verlierer. Im Laufe der Saison erwerben die Teams erfahrenere Spieler und andere Verbesserungen, mit denen sie in Wettkämpfen bessere Chancen haben und vielleicht sogar einen der begehrten Pokale gewinnen können. Am Ende zählt allerdings nur, wer die meisten Fans hat (siehe „Spielende“ auf Seite 9).



FANS



STARSPIELER



TEAM-VERBESSERUNGEN





PERSONAL- VERBESSERUNGEN

SYMBOLE AUF SPIELERKARTEN


Über verschiedene Symbole und Logos auf der Kartenvorder- und -rückseite können die unterschiedlichen Kartensorten auseinander gehalten werden.


OWA-Spielerkarten haben das OWA-Logo auf der Rückseite, CWC-Spielerkarten das CWC-Logo.


Starspieler unterscheiden sich von Standardspielern durch das geflügelte Spielstärkensymbol. Außerdem steht auf beiden Seiten des Spielernamens das Symbol .


Einige Starspieler sind neutral und gehören keinem bestimmten Team an. Sie haben einen grauen Rahmen und dieses Logo anstelle eines Team-Logos. 


DIE TEAMS


Reikland Reavers: Menschenspieler sind Allrounder und können im Prinzip auf jeder Position spielen. Sie sind passabel schnell, können passen und, wenn es sein muss, auch Schläge austeilen. Durch ihre Flexibilität können sie sehr gut auf die verschiedensten gegnerischen Taktiken reagieren. 

Grudgebearers: Zwerge sind vielleicht die idealen Blood-Bowl-Spieler: kurz, robust und gut gepanzert! Die Grudgebearers sind da keine Ausnahme. Ihre Herangehensweise ist, dass wenn sie den Gegner nur gründlich genug vermöbelt haben, keiner mehr da ist, der sie daran hindern kann einen Touchdown zu erzielen. 

Athelorn Avengers: Lange Pässe sind das Lieblingskind der Waldelfen. Sie sind bekannt für eine schnelle und gezielte Offensive. Die Athelorn Avengers setzen auf ihre angeborene Wendigkeit, um sich gegnerische Fäuste vom Leib zu halten, was auch meist reicht – man muss schon einiges an Können oder Glück haben, um einen Waldelfen zu erwischen. 

Skavenblight Scramblers: Skaven sind vielleicht nicht besonders groß oder stark, aber, Mann!, sind sie schnell! So mancher Gegner hat sich nur noch umgeschaut, als ein Skaven-Läufer durch eine Lücke in der Abwehr in Richtung Touchdown flitzte. Die Skavenblight Scramblers sind sich auch nicht zu fein für das ein oder andere Foul. Der Gegner sollte sich also immer gut mit dem Schiri stellen. 

Gouged Eye: Seit den ersten Tagen des Blood Bowl sind Orks mit von der Partie, und die Gouged Eye sind eines der besten Teams der Liga. Sie setzen auf ihre starken Fäuste und breiten Schultern, um jeglichen Widerstand vom Platz zu fegen. 

Chaos All-Stars: Chaos-Teams sind nicht für ihre Eleganz oder Raffinesse bekannt. Sie stampfen einfach vorwärts und walzen alles platt, was sich ihnen in den Weg stellt. Gegner außer Gefecht zu setzen, gerne auch durch ein Foul oder einen gezielten Dolchstich, ist ihnen viel wichtiger, als Touchdowns zu erzielen. 

DIE SPIELRUNDE

Blood Bowl: Team Manager – Das Kartenspiel wird über 5 Runden gespielt. Jede Runde stellt eine Woche der aktuellen Saison dar. Am Ende der Saison steht immer das „Blood-Bowl“-Turnier. Am Ende der fünften Runde gewinnt der Manager, dessen Team die meisten Fans hat.

Jede Runde unterteilt sich in die folgenden Phasen:

1. **Vorbereitungsphase:** Die Manager bereiten ihr Team und Personal auf die kommende Woche vor, indem sie Karten auffrischen, Spielerkarten ziehen und die Highlights der Woche auslegen.
2. **Wettkampfphase:** Die Manager setzen Spieler in Wettkämpfen ein und benutzen Team- und Personal-Verbesserungen.
3. **Ergebnisphase:** Der Sieger jedes Wettkampfes wird ermittelt, und die Manager erhalten je nach Ausgang des Wettkampfs Belohnungen (z. B. Fans oder Verbesserungen).

Diese Phasen werden auf den folgenden Seiten im Detail erklärt.

VORBEREITUNGSPHASE

In dieser Phase bereitet jeder Manager sein Team und Personal wie folgt auf die kommende Woche vor (Schritt 1 und 2 können alle Manager gleichzeitig ausführen):

1. **Karten auffrischen:** Jeder Manager frischt alle erschöpften Karten in seinem Spielbereich auf, indem er sie wieder senkrecht hinlegt (mehr Details zum Erschöpfen von Karten unter „Fähigkeiten auf Verbesserungskarten“ auf Seite 16).
2. **Handkarten nachziehen:** Jeder Manager zieht von seinem Team-Stapel, bis er wieder 6 Handkarten hat. (Wichtig: Wenn der Team-Stapel eines Managers aufgebraucht ist, mischt er sofort den Ablagestapel und legt ihn als neuen Team-Stapel bereit – und zieht dann weiter Karten, wenn nötig.)
3. **Betrugmarker-Vorrat auffüllen:** Der Start-Manager legt alle Betrugmarker zurück in den Vorrat. Alle Betrugmarker werden, mit dem Totenkopf nach oben, gemischt.
4. **Spike!-Magazin-Karte aufdecken:** Der Start-Manager zieht die oberste Karte vom Spike!-Magazin-Stapel und legt sie offen neben den Spike!-Magazin-Stapel (auf die vorige Spike!-Magazin-Karte).

Wenn die neu aufgedeckte Karte ein Turnier ist, kämpfen die Manager in dieser Runde um einen begehrten Pokal. Wenn die neu aufgedeckte Karte eine Schlagzeile ist, liest der Start-Manager sie vor. Manche Effekte der Schlagzeilenkarten werden sofort wirksam (z. B. dass die Manager zusätzliche Karten ziehen), andere erst zu einem späteren Zeitpunkt (diese beginnen immer mit „Diese Woche:“).

5. **Highlights auslegen:** Der Start-Manager zieht vom Highlight-Stapel, **pro Manager, der am Spiel teilnimmt, 1 Karte.**

Diese Karten legt er offen eine nach der anderen in eine Reihe zwischen den Highlight-Stapel und den Spike!-Magazin-Stapel (siehe „Spielaufbau“ auf Seite 5). Diese Reihe aus Highlight-Karten wird **HIGHLIGHT-STRECKE** genannt.

6. **Anstoß vorbereiten:** Auf jede Highlight-Karte und auf die Turnierkarte (falls vorhanden) wird ein Ballmarker gelegt. Wenn der Ballmarker auf einer Highlight- bzw. Turnierkarte liegt, ist der **BALL IM MITTELFELD**.

WETTKAMPFPHASE

Die Wettkampfphase ist die wichtigste Phase des Spiels. In dieser Phase messen sich die Teams in verschiedenen Wettkämpfen. Allgemein gilt: Je mehr Wettkämpfe ein Team gewinnt, desto schneller kann es sich weiterentwickeln und desto mehr Fans bekommt es.

Normalerweise hat jeder Manager in jeder Wettkampfphase 6 Züge, außer er steigt vorzeitig aus. Der Start-Manager macht den ersten Zug. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Ein Zug besteht aus folgenden Schritten:

1. **Einen Spieler in einem Wettkampf einsetzen:** Der Manager legt eine Spielerkarte aus seiner Hand offen neben eine Wettkampfkarte. Dann handelt er die Spielerkarte wie folgt ab:
 - ✱ **„Beim Ausspielen“-Fähigkeiten abhandeln:** Der Manager handelt die „Beim Ausspielen“-Fähigkeiten der gespielten Karte ab.
 - ✱ **Eigenschaften anwenden:** Der Manager wendet die Eigenschaften des Spielers der Reihe nach von links nach rechts an. Mehr zu Eigenschaften auf Seite 10.
2. **Eine Wettkampfkarte ausführen (optional):** Der Manager kann eine Team- oder Personal-Verbesserung in seinem Spielbereich erschöpfen und die aufgedruckte „Wettkampfkarte“ ausführen.

WETTKAMPFKARTEN

Es gibt zwei Arten von **WETTKÄMPFEN**: Highlights und Turniere. **HIGHLIGHTS** werden durch die Highlight-Karten in der Highlight-Strecke dargestellt. **TURNIERE** werden durch die Turnierkarten aus dem Spike!-Magazin-Stapel dargestellt.

Wenn auf einer Karte von „Wettkampf“ die Rede ist, bezieht sich dies auf Highlights und Turniere gleichermaßen. Wenn auf einer Karte von „Highlight“ die Rede ist, bezieht sich dies nur auf Highlights und nicht auf Turniere.



Wenn ein Manager keinen Spieler einsetzen will (oder kann) muss er für diese Runde aussteigen. Ein Manager, der aussteigt, kann in der laufenden Wettkampfphase keine Spieler mehr einsetzen und keine Wettkampffaktionen mehr ausführen. Er kann aber Handkarten, die er in der nächsten Runde nicht verwenden will, abwerfen. Wenn alle Manager ausgestiegen sind, folgt die Ergebnisphase.

ERGEBNISPHASE

In dieser Phase wird ausgewertet, welches Team welchen Wettkampf gewonnen hat. Dazu wird die Gesamtspielstärke der Teams verglichen. Je nach Ausgang des Wettkampfs erhalten die Manager Belohnungen, z. B. neue Fans, Starspieler, Personal- oder Team-Verbesserungen.

1. **Wettkämpfe auswerten:** Zunächst werden die Highlights der Reihe nach ausgewertet. Ein Turnier immer erst zum Schluss. Ein Wettkampf wird erst vollständig ausgewertet, bevor man zum nächsten übergeht.
 - a. **Betrugmarker aufdecken:** Alle Betrugmarker auf Spielern in diesem Wettkampf werden aufgedeckt (siehe „Betrugmarker aufdecken“ auf Seite 13).
 - b. **„Ergebnisphase“-Fähigkeiten abhandeln:** Die Manager handeln reihum die „Ergebnisphase“-Fähigkeiten ihrer Spieler und ihrer Team- und Personal-Verbesserungen ab.
 - c. **Sieger ermitteln:** Jeder Manager berechnet die Gesamtspielstärke seines Teams aus der Spielstärke der Spieler, des Balls, der Betrugmarker und etwaiger sonstiger Fähigkeiten (siehe Seite 13).
 - d. **Belohnungen erhalten:** Jeder Manager erhält die Belohnung seiner Zone. Der Sieger erhält zusätzlich die Hauptbelohnung in der Mitte. Belohnungen können Starspieler sein, Team-Verbesserungen, Personal-Verbesserungen oder Fans (siehe Seite 13).
 - e. **Spielfeld leeren:** Die Spieler, die an Wettkämpfen teilgenommen haben, werden auf den Ablagestapel ihres Teams gelegt. Highlight-Karten werden zurück in die Spielschachtel gelegt.
2. **Entwicklungsstapel zeigen:** Jeder Manager zeigt den anderen Managern die Verbesserungen, die er in dieser Runde als Belohnung erhalten hat (siehe Seite 14).
3. **Goldmünze weitergeben:** Der Manager mit der Goldmünze gibt sie an seinen linken Nachbarn weiter.

Nach der Ergebnisphase ist die Woche zu Ende, und es folgt die Vorbereitungsphase der nächsten Woche. Wenn das „Blood Bowl“-Turnier diese Woche beendet wurde, ist die Saison vorbei, und der Gewinner wird ermittelt (siehe „Spielende“).

SPIELEND

Die Saison endet in der fünften Woche mit dem „Blood Bowl“-Turnier. Jeder Spieler erhält am Ende der fünften Woche noch Fans von „Spielende“-Fähigkeiten auf seinen Team- oder Personal-Verbesserungen. Wer jetzt insgesamt am meisten Fans hat, gewinnt das Spiel und den Titel „Manager des Jahres“ vom *Spike!*-Magazin.

Wenn mehrere Manager gleich viele Fans haben, gewinnt derjenige mit dem bestentwickeltesten Team. Das bestentwickelteste Team ist das Team mit den meisten Verbesserungen (Starspielern, Team- und Personal-Verbesserungen).

Wenn jetzt immer noch Gleichstand herrscht, wittert die Team Manager's Union faules Spiel und stellt Nachforschungen an. Die TMU suspendiert alle verdächtigen (d. h. am Gleichstand beteiligten) Manager auf unbestimmte Zeit, und diese verlieren all ihre Fans. Die TMU verleiht den Titel „Manager des Jahres“ an den verbleibenden Spieler mit den meisten Fans. Dieser Manager hat dann das Spiel gewonnen.

Wenn unter den verbleibenden Spielern auch Gleichstand herrscht (d. h. auch gleich viele Verbesserungen), verliert die TMU sämtliche Glaubwürdigkeit. Die Fans gehen auf die Barrikaden, und kein Manager gewinnt das Spiel.

DIE WETTKAMPFPHASE IM DETAIL

Hier wird genauer beschrieben, wie Manager Spieler in Wettkämpfen einsetzen, Eigenschaften anwenden und Verbesserungskarten erschöpfen.

SPIELER IN EINEM WETTKAMPF EINSETZEN

Spieler können in zwei unterschiedlichen Arten von Wettkämpfen eingesetzt werden: in Highlights und Turnieren.

SPIELER IN EINEM HIGHLIGHT EINSETZEN

Um einen Spieler in einem Highlight einzusetzen, legt der Manager eine Spielerkarte aus seiner Hand senkrecht an eine der **TEAM-ZONEN** einer Highlight-Karte (siehe Kasten „Spieler einsetzen“ auf Seite 10). Jedes Highlight hat zwei Team-Zonen: eine links und eine rechts an der Karte. Auf jeder Team-Zone ist eine Belohnung angegeben (siehe „Belohnungen der Team-Zonen“ auf Seite 13). Ein Manager erhält in der Ergebnisphase automatisch die Belohnung der Zone, in der er mindestens einen Spieler hat.

Manager sollten ihre Spieler an die Kante der Highlight-Karte legen, in deren Zone sie Spieler einsetzen möchten. Um Platz zu sparen, können die Manager ihre in derselben Zone eingesetzten Karten gefächert aufeinander legen. Die Spielstärke der Karten muss dabei immer sichtbar bleiben – siehe Kasten „Spieler einsetzen“ auf Seite 10).

Manager dürfen Spieler nur in Team-Zonen einsetzen, in denen noch kein gegnerischer Spieler liegt, und nur in einer Team-Zone pro Wettkampf. In jedem Highlight dürfen immer nur zwei verschiedene Manager Spieler einsetzen. Solange zwei Manager je mindestens einen Spieler in einem

Highlight haben, kann kein anderer Manager Spieler in diesem Highlight einsetzen. **Wenn aus irgendeinem Grund der letzte Spieler aus einer Team-Zone entfernt wird und die Zone damit leer wird, kann später auch ein anderer Manager in dieser Zone Spieler einsetzen.**

Wenn ein Manager einen Spieler in einem Highlight einsetzt, erhält er in jedem Fall die **BELOHNUNG** der entsprechenden Team-Zone (sofern er in der Ergebnisphase noch mindestens einen Spieler dort hat; siehe „Belohnungsbereiche“ auf Seite 15). Wenn ein Manager das Highlight gewinnt, erhält er zusätzlich die **HAUPTBELOHNUNG**, die zwischen den Team-Zonen abgebildet ist.

SPIELER IN EINEM TURNIER EINSETZEN

Um einen Spieler in einem Turnier einzusetzen, legt der Manager eine Spielerkarte aus seiner Hand an die Turnierkarte. An einem Turnier können beliebig viele Manager teilnehmen. Turnierkarten haben gewissermaßen genug Team-Zonen für alle Manager, nur dass die Team-Zonen keine

SPIELER EINSETZEN

Highlights haben zwei Team-Zonen – eine am linken Kartenrand und eine am rechten.

Wenn ein Manager einen Spieler in einem Highlight einsetzt, legt er die Spielerkarte an eine Team-Zone (entweder eine offene oder eine, in der er schon Spieler hat). Er sollte sich gut überlegen, wo er Spieler einsetzt, denn die Belohnungen der Highlights und Team-Zonen sind sehr unterschiedlich.

Turniere haben **eine Team-Zone pro Manager**. In Turnieren können Manager immer Spieler einsetzen.

Die Abbildung unten zeigt eine mögliche Spielsituation, in der auch die Ausrichtung der Karten deutlich wird.



Belohnungen haben. In einem Turnier hängen die Belohnungen davon ab, wer Sieger des Turniers wird, wer zweiter wird, etc.

Hinweis: Wenn ein Manager einen Starspieler einsetzt, der ein anderes Team-Logo als die Standardspieler seines Teams hat, legt er einen seiner Team-Marker auf den Starspieler, damit klar ist, zu welchem Team er gehört.

„BEIM AUSSPIELEN“-FÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten erlauben es dem Spieler, etwas Außergewöhnliches zu machen, bevor er seine Eigenschaften anwendet. Der Kartentext erklärt jeweils, wie die Fähigkeit funktioniert.

EIGENSCHAFTEN

Viele Spieler haben **EIGENSCHAFTEN**, die durch Symbole in der Mitte der Karte zwischen Bild und Text dargestellt sind. Jedes Symbol steht für eine Eigenschaft:

BETRUG: Der Spieler setzt unerlaubte Mittel ein, um Spielstärke oder Fans zu gewinnen, er kann aber dafür vom Schiedsrichter vom Platz gestellt werden.

PASSEN: Der Spieler kann gut mit dem Ball umgehen, z. B. werfen oder fangen. Ein Spieler mit der Eigenschaft Passen kann den Ball dem Gegner abnehmen oder von den eigenen Mitspielern bekommen.

SPRINTEN: Das Team wird flexibler, denn der Manager kann seine Handkarten anpassen.

TACKLING: Der Spieler kann Gegenspieler umhauen und verletzen, aber ein ungeschicktes Tackling kann den Angreifer selbst zu Boden gehen lassen.

Eine Eigenschaft muss erst vollständig abgehandelt werden, bevor die nächste angewendet werden kann.

Betrug ist obligatorisch, alle anderen Eigenschaften sind optional.

BETRUG

Betrug ist obligatorisch. Pro Betrug-Symbol bekommt der Spieler einen Betrugmarker. Dazu zieht der Manager zufällig einen Betrugmarker aus dem Vorrat und legt ihn verdeckt (Totenkopf nach oben) auf den Spieler, **ohne sich ihn anzusehen**. Betrugmarker werden in der Ergebnisphase aufgedeckt und abgehandelt (siehe „Betrugmarker aufdecken“ auf Seite 13).



Hinweis: Betrugmarker bleiben immer verdeckt liegen. Kein Manager darf unter zugewiesene Betrugmarker gucken, außer eine Fähigkeit erlaubt es ihm ausdrücklich.

PASSEN

Passen ist optional. Wenn der Ball im Mittelfeld liegt (d. h. auf der Wettkampfkarte), kann der Manager „Passen“ anwenden und den Ball auf diesen Spieler legen. Dieser Spieler ist jetzt der **BALLTRÄGER**.



Wenn ein Gegenspieler den Ball hat, kann der Manager „Passen“ anwenden, um den Ball ins Mittelfeld zu legen.

Wenn ein Spieler des eigenen Teams den Ball hat, kann der Manager entweder den Ball beim derzeitigen Ballträger lassen **oder** den Ball auf den Spieler legen, der „Passen“ angewendet hat. Wenn der eingesetzte Spieler bereits der Ballträger ist, aber noch weitere Pass-Symbole anwenden könnte, werden diese ignoriert.

SPRINTEN

Sprinten ist optional. Wenn ein Spieler die Eigenschaft Sprinten anwendet, zieht der Manager dieses Spielers die oberste Karte seines Team-Stapels und wirft dann eine Handkarte ab (das kann auch die gerade gezogene sein).

TACKLING

Tackling ist optional. Wenn ein Spieler die Eigenschaft Tackling anwendet, kann der Spieler (im Folgenden Angreifer genannt) einen Gegenspieler im selben Wettkampf tacklen. Ein Spieler mit mehr als einem Tackle-Symbol handelt jedes Symbol einzeln ab. Er kann denselben Gegenspieler mehrmals tacklen oder mehrere Gegenspieler tacklen.

Um ein Tackling durchzuführen, sagt der Manager an, welchen Gegenspieler sein Spieler tacklen soll, und vergleicht die Spielstärke der beiden Spieler:

- Wenn die Spielstärke des Angreifers **größer** ist als die des Gegenspielers, wirft der Manager **zwei Tackle-Würfel und sucht sich eines der beiden Würfelresultate aus.**
- Wenn die Spielstärke des Angreifers **gleich groß** ist wie die des Gegenspielers, wirft der Manager **einen Tackle-Würfel und wendet das Würfelresultat an.**
- Wenn die Spielstärke des Angreifers **kleiner** ist als die des Gegenspielers, wirft der Manager **zwei Tackle-Würfel, und der gegnerische Manager sucht sich eines der beiden Würfelresultate aus.**

Hinweis: Wenn nicht ausdrücklich in einer Fähigkeit angegeben, hat der Ballmarker **keine Auswirkung** auf die Spielstärke eines Spielers.

Je nach angewendetem Würfelresultat hat ein Tackling eine der folgenden Auswirkungen:

Gegenspieler geht zu Boden: Das Tackling war erfolgreich. Wenn der Gegenspieler **STEHT**, geht er zu **BODEN**. Wenn der Gegenspieler am **BODEN ist, wird er VERLETZT** (siehe unten unter „Spielerzustände“).

Daneben: Das Tackling hat nichts gebracht. Es passiert nichts.

Angreifer geht zu Boden: Der Gegenspieler weicht dem Tackling aus, und der Angreifer fällt auf die Nase. Wenn der Angreifer steht, geht er zu Boden. Sollte der Angreifer am Boden sein, wird er verletzt.

Hinweis: Einige Fähigkeiten greifen nach einem „erfolgreichen Tackling“. **Das Tackling gilt nur dann NICHT als erfolgreich, wenn das Ergebnis „Angreifer geht zu Boden“ angewendet wird.**

SPIELERZUSTÄNDE

Ein Spieler ist immer in einem von drei Zuständen: **STEHEND, AM BODEN** oder **VERLETZT**.

Stehend: Wenn ein Manager einen Spieler in einem Highlight einsetzt, legt er die Spielerkarte senkrecht an eine Team-Zone der Highlight-Karte an. Diese Ausrichtung zeigt an, dass der Spieler steht. Solange der Spieler steht, gilt seine Stehend-Spielstärke, die in der linken oberen Ecke der Karte angegeben ist.

Am Boden: Wenn ein Spieler zu Boden geht, wird seine Karte sofort um 90° gedreht. Solange er am Boden ist, gilt seine Boden-Spielstärke. Jetzt, da die Karte um 90 Grad gedreht ist, ist die aktuelle Spielstärke wieder oben links abzulesen (vorher war diese Zahl unten links). Wenn der Spieler den Ball hatte und zu Boden geht, lässt er ihn fallen. Spieler am Boden können weder Fähigkeiten noch Eigenschaften anwenden. Sie behalten aber all ihre Betrugmarker.

Verletzt: Wenn ein Spieler verletzt wird, wird er sofort vom Wettkampf abgezogen und auf den Ablagestapel seines Teams gelegt. Wenn der Spieler den Ball hatte und verletzt wird, lässt er ihn fallen. Alle Betrugmarker dieses Spielers werden abgeworfen. Verletzte Spieler werden vom Sanitäter aufgepäppelt und werden das nächste Mal wieder in den neuen Team-Stapel eingemischt.

Hinweis: Wenn ein Spieler den Ball fallen lässt, kommt der Ball wieder ins Mittelfeld (also auf die Wettkampfkarte).

WETTKAMPFAKTIONEN AUSFÜHREN

Nachdem ein Manager einen Spieler eingesetzt hat, darf er **1 Wettkampfaction** ausführen. Dazu liest er den Text der Aktion vor und führt ihn aus. Wenn eine Karte zur Ausführung der Aktion erschöpft werden muss, wird sie um 90° gedreht. Ein Manager, der aussteigt, kann in der laufenden Wettkampfphase keine Wettkampfactionen mehr ausführen.



WETTKAMPFPHASE – BEISPIEL



1. Der Manager der Athelorn Avengers setzt einen Waldelfen-Fänger im Highlight „Unsportliches Verhalten“ ein.
2. Der Fänger setzt seine Eigenschaft Passen ein und wird Ballträger; der Manager legt den Ballmarker auf die Fängerkarte.

Dann setzt der Fänger die Eigenschaft Sprinten ein; der Manager zieht also eine Karte von seinem Team-Stapel und wirft dann eine beliebige Handkarte ab.

Dann sprintet der Fänger noch mal; der Manager zieht also noch eine Karte von seinem Team-Stapel und wirft dann eine beliebige Handkarte ab.

3. Der Manager der Gouged Eye setzt einen Ork-Blitzer in der noch offenen Team-Zone des Highlights „Unsportliches Verhalten“ ein.

4. Der Blitzer setzt seine Eigenschaft Tackling ein und versucht den Fänger zu tacklen. Der Blitzer hat eine größere Spielstärke als der Fänger; also wirft der Manager des Blitzers zwei Tackle-Würfel.
5. Er würfelt und ; er sucht sich aus und wendet es an. Der Fänger geht zu Boden und lässt den Ball fallen.

6. Der Blitzer wendet die Eigenschaft Betrug an, sein Manager legt also verdeckt einen zufällig gezogenen Betrugmarker auf den Blitzer.

7. Der Manager des Blitzers entscheidet sich jetzt, eine Wettkampfaktion auszuführen. Der Ball ist im Mittelfeld. Er erschöpft also seine Personal-Verbesserung „Angriffskoordinator“, mit der er den soeben eingesetzten Spieler zum Ballträger machen kann, wenn der Ball gerade im Mittelfeld liegt. Der Ork-Blitzer wird Ballträger; der Manager legt den Ballmarker also auf die Blitzerkarte.

DIE ERGEBNISPHASE IM DETAIL

In diesem Kapitel werden die einzelnen Schritte der Ergebnisphase erklärt: Betrugmarker aufdecken, Sieger ermitteln und Belohnungen erhalten.

BETRUGMARKER AUFDECKEN

Zu Beginn jeder Ergebnisphase deckt der Start-Manager alle Betrugmarker an einem Wettkampf auf. Dann werden sie in der folgenden Reihenfolge abgehandelt.

1. **Platzverweis:** Die Schiris haben den Betrug nicht nur gesehen, sie ahnden es auch! Wenn **mindestens ein** Betrugmarker eines Spielers eine Trillerpfeife zeigt, erhält dieser einen **PLATZVERWEIS**.



Der Spieler wird sofort vom Wettkampf entfernt und auf den Ablagestapel seines Teams gelegt. Alle anderen Betrugmarker werden abgeworfen und **nicht abgehandelt**. Wenn der Ballträger vom Platz gestellt wird, lässt er den Ball fallen.

2. **Tosender Beifall:** Der Schiedsrichter hat nichts gesehen, und die Fans tanzen vor Freude. Jede Fahne auf einem Betrugmarker bringt dem Team 1 neuen Fan.



3. **Spielstärke:** Weder Schiedsrichter noch Fans haben etwas bemerkt, aber der Spieler hat sich durch seine unfaire Aktion einen Vorteil verschafft. Betrugmarker mit Spielstärke sind kumulativ und werden im Schritt „Sieger ermitteln“ relevant (siehe unten).



SIEGER ERMITTELN

Um den Sieger eines Wettkampfes zu ermitteln, wird die Gesamtspielstärke jedes beteiligten Teams wie folgt berechnet:

- Stehende Spieler tragen ihre Stehend-Spielstärke bei.
- Spieler am Boden tragen ihre Boden-Spielstärke bei.
- Die Spielstärke auf Betrugmarkern wird hinzugerechnet.
- Das Team, das den Ball hat, erhält +2 auf seine Gesamtspielstärke.

Der Manager, dessen Team die größte Gesamtspielstärke hat, ist der Sieger. Bei Gleichstand gewinnt das Team mit dem Ball.

Wenn in einem Highlight Gleichstand herrscht und der Ball im Mittelfeld liegt, **gibt es weder Sieger noch Verlierer**. Keines der Teams erhält die Hauptbelohnung.

Wenn in einem Turnier Gleichstand herrscht und der Ball im Mittelfeld liegt, **entscheidet der Start-Manager, welches Team die größere Spielstärke hat**.

BELOHNUNGEN ERHALTEN

Belohnungen werden auf zwei verschiedene Arten verteilt, je nachdem, ob der Wettkampf ein Highlight oder ein Turnier ist.

HIGHLIGHT-BELOHNUNGEN

Jeder Manager erhält die Belohnung seiner Team-Zone. Der Sieger erhält zusätzlich die Hauptbelohnung in der Mitte. Neu gewonnene Fans werden sofort auf der Anzeigetafel hinzugezählt. Erhaltene Karten werden verdeckt auf den eigenen Entwicklungsstapel gelegt.

TURNIER-BELOHNUNGEN

Der Sieger des Turniers erhält die Belohnung neben dem Pokal. Der Manager mit der zweithöchsten Spielstärke ist Zweiter und erhält die Belohnung neben dem Wachssiegel. Alle weiteren Manager, die mindestens einen Spieler im Turnier haben, erhalten die Verlierer-Belohnung.

Neu gewonnene Fans werden sofort auf der Anzeigetafel hinzugezählt. Erhaltene Karten werden verdeckt auf den eigenen Entwicklungsstapel gelegt.

Hinweis: Wenn nur ein Manager Spieler in einem Wettkampf hat, **erhält er sämtliche Belohnungen**, die auf der Karte stehen.

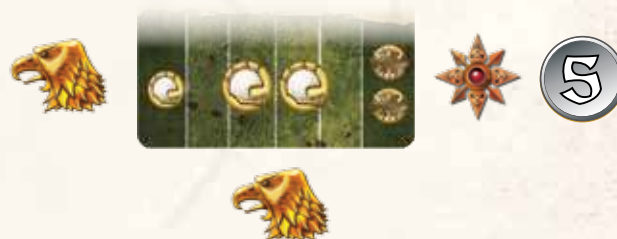
BELOHNUNGEN DER TEAM-ZONEN

Die Belohnung, die ein Manager erhält, richtet sich nach den Symbolen auf der Highlight-Karte. Er muss im Schritt „Belohnungen erhalten“ der Ergebnisphase mindestens einen Spieler in der Team-Zone haben, um eine Team-Zonen-Belohnung zu erhalten.

In der Abbildung „Wettkampfphase – Beispiel“ sind die Athelorn Avengers und die Gouged Eye am Highlight „Unsportliches Verhalten“ beteiligt. Im Schritt „Belohnungen erhalten“ erhält der Manager der Athelorn Avengers eine Team-Verbesserung als Team-Zonen-Belohnung. Der Manager der Gouged Eye zieht zwei Starspielerkarten und behält eine davon (mehr dazu unter „Belohnungssymbole“ auf Seite 15).



ERGEBNISPHASE ABHANDELN



1. Der Start-Manager deckt alle Betrugsmarker auf. Der Chaos-Krieger hat einen mit Spielstärke 3, der Tiermensch einen mit Tosendem Beifall und einen mit Platzverweis.
2. Der Start-Manager verweist den Tiermenschen sofort des Platzes (und der Tosende Beifall wird wirkungslos abgeworfen).
3. Der „Menschen-Fänger“ hat eine Ergebnisphasenfähigkeit, die lautet „Wenn dieser Spieler der Ballträger ist, erhältst du “. Der „Menschen-Fänger“ ist in der Ergebnisphase der Ballträger. Der Manager der Reikland Reavers erhält also einen Fan.
4. Die Gesamtspielstärke der Chaos All-Stars ist 6, und die der Reikland Reavers ebenfalls. Die Reikland Reavers haben den Ball und gewinnen deshalb das Highlight.

5. Der Manager der Reikland Reavers erhält die Belohnung seiner Team-Zone. Er zieht eine Karte von seinem Team-Verbesserungsstapel und legt sie verdeckt auf seinen Entwicklungsstapel.

Dann erhält er die Hauptbelohnung. Er zieht zwei Karten von seinem Team-Verbesserungsstapel, wählt eine aus (die er verdeckt auf seinen Entwicklungsstapel legt) und legt die andere unter seinen Team-Verbesserungsstapel.

Der Manager der Chaos All-Stars zieht zwei Karten vom Personal-Verbesserungsstapel, wählt eine aus (die er verdeckt auf seinen Entwicklungsstapel legt) und legt die andere unter den Personal-Verbesserungsstapel.

ENTWICKLUNGSTAPEL ZEIGEN


Jeder Manager zeigt jetzt den anderen Managern, welche Star-Spieler, Team- und Personal-Verbesserungen er in dieser Runde erhalten hat. Reihum liest jeder Manager den Text auf den Karten vor, damit alle wissen, um welche Karten es sich handelt und wann und wie sie eingesetzt werden können. Die Karten werden in der folgenden Reihenfolge gezeigt:


1. Personal-Verbesserungen
2. Team-Verbesserungen
3. Starspieler mit der Fähigkeit **SÖLDNER**
4. Alle anderen Starspieler

Wenn ein Manager einen Starspieler mit der Fähigkeit **SÖLDNER** anheuert, darf er sich eine Spielerkarte aus seinem Team aussuchen und sie zurück in die Spielschachtel legen. Dann mischt er den **SÖLDNER**-Starspieler zusammen mit dem Ablagestapel in seinen Team-Stapel (unter „Fähigkeiten mit Namen“ auf Seite 17 ist die Fähigkeit **SÖLDNER** ausführlich erklärt).

Wenn ein Manager Starspieler ohne die Fähigkeit **SÖLDNER** anheuert, legt er sie in beliebiger Reihenfolge oben auf seinen Team-Stapel.

FÄHIGKEITEN AUF KARTEN

Die Fähigkeit von „Valadriel Wirbelwind“ lautet „**Ergebnisphase**: Wenn dieser Spieler den Ball hat, erhältst du .“ Durch diese Fähigkeit kann der Manager der Athelorn Avengers maximal 2 Fans erhalten, nämlich dann wenn in der Ergebnisphase die genannte Bedingung erfüllt ist.

Die Fähigkeit von „Varag Ghoulbéissa“ lautet „**Reaktion**: Wenn ein gegnerischer Ballträger in diesem Wettkampf zu Boden geht oder verletzt wird, erhältst du .“ Durch diese Fähigkeit kann der Manager der Gougé Eye in derselben Runde mehrere Fans erhalten.



BELOHNUNGSBEREICHE

Jedes Highlight hat drei Bereiche mit Belohnungen: zwei Bereiche mit kleinen Symbolen (an den beiden Rändern) und einen mit großen Symbolen – letzterer wird auch Hauptbelohnung genannt. Solange in der Ergebnisphase mindestens ein Spieler an einer Team-Zone liegt, erhält der Manager dieses Spielers auf jeden Fall die Belohnung dieser Team-Zone.

Die beiden an einem Highlight beteiligten Manager wetteifern um die Hauptbelohnung in der Mitte. In der Ergebnisphase erhält der Manager, dessen Team die größte Spielstärke hat, die Hauptbelohnung.

BELOHNUNGSSYMBOLE

Fan: Pro Symbol erhält der Manager einen neuen Fan. Er stellt die Räder auf seiner Anzeigetafel entsprechend ein.



Starspieler: Pro Symbol zieht der Manager eine Starspielerkarte vom Stapel seiner TMU-Fraktion (OWA oder CWC). Er wählt 1 davon und legt sie verdeckt auf seinen Entwicklungsstapel. Dann legt er die anderen gezogenen Starspieler in beliebiger Reihenfolge unter den Starspielerstapel.



Team-Verbesserung: Pro Symbol zieht der Manager eine Team-Verbesserungskarte. Er wählt 1 davon und legt sie verdeckt auf seinen Entwicklungsstapel. Dann legt er die anderen gezogenen Team-Verbesserungen in beliebiger Reihenfolge unter den Team-Verbesserungsstapel.



Personal-Verbesserung: Pro Symbol zieht der Manager eine Personal-Verbesserungskarte. Er wählt 1 davon und legt sie verdeckt auf seinen Entwicklungsstapel. Dann legt er die anderen gezogenen Personal-Verbesserungen in beliebiger Reihenfolge unter den Personal-Verbesserungsstapel.



Entweder/Oder: Bei manchen Hauptbelohnungen hat der Sieger des Wettkampfs die Wahl zwischen zwei verschiedenen Belohnungen. Wenn die Hauptbelohnung zwei durch einen Schrägstrich getrennte Belohnungen aufweist, muss der Sieger eine der beiden wählen.



SONSTIGE REGELN

FÄHIGKEITEN AUF SPIELERKARTEN

Fähigkeiten auf Spielerkarten können normalerweise nur genutzt werden, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Manche Fähigkeiten können nur einmal zu einem bestimmten Zeitpunkt angewendet werden, andere öfter in derselben Runde.

Wenn nicht anders angegeben, beziehen sich Fähigkeiten immer nur auf Spieler in demselben Wettkampf. Wenn zwei Fähigkeiten in derselben Phase angewendet werden können, werden sie reihum abgehandelt, beginnend mit dem Start-Manager.

FÄHIGKEITEN AUF VERBESSERUNGSKARTEN

Verbesserungskarten haben vier verschiedene Arten von Fähigkeiten: Wettkampffaktion, Reaktion, Ergebnisphase und Spielende. Manche Verbesserungskarten müssen erschöpft werden, damit die Fähigkeit angewendet werden kann. Solche Fähigkeiten können nur einmal pro Runde angewendet werden. Man erschöpft eine Karte, indem man sie um 90° dreht. In der Vorbereitungsphase werden erschöpfte Karten wieder aufgefrischt, wieder um 90° zurückgedreht (siehe Seite 8).

Wettkampffaktionsfähigkeiten können nur im eigenen Zug im Schritt „Eine Wettkampffaktion ausführen“ der Wettkampfphase angewendet werden. Reaktionsfähigkeiten werden in der Wettkampfphase ausgelöst, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Ergebnisphasenfähigkeiten werden in der Ergebnisphase angewendet, und „Spielende“-Fähigkeiten nach Ende der letzten Woche der Saison.

Wenn sich zwei angewendete Reaktionsfähigkeiten widersprechen, gilt die zuletzt angewendete. Die zuerst angewendete wird ignoriert.

FÄHIGKEITEN FÜR SIEGER UND VERLIERER

Manche Kartenfähigkeiten werden ausgelöst, wenn ein Team gewinnt oder verliert. In diesem Zusammenhang gelten bei einem Turnier der Erste und Zweite als Sieger. Wer die „Verlierer“-Belohnung erhält, gilt hier natürlich als Verlierer. Wenn an einem Highlight nur ein Team liegt, gilt der Manager dieses Teams als Sieger.

Hinweis: Nur wer mindestens einen Spieler an einem Wettkampf liegen hat, kann Sieger oder Verlierer sein.

EINEN EINGESETZTEN SPIELER AN EINEN ANDEREN WETTKAMPF VERSCHIEBEN

Es gibt Fähigkeiten, mit denen ein Manager einen bereits eingesetzten Spieler an einen anderen Wettkampf verschieben kann. Wenn ein Manager eine solche Fähigkeit anwendet, gilt dieses Verschieben nicht als „Einsetzen“. D. h. der entsprechende Spieler kann in seinem neuen Wettkampf seine Eigenschaften nicht anwenden. Ein Spieler kann an jede Team-Zone verschoben werden, in der er auch normalerweise eingesetzt werden dürfte.

Wenn der Ballträger verschoben wird, legt der Manager den Ballmarker auf einen beliebigen eigenen Spieler in dem Wettkampf, den der Ballträger verlässt.

DER BETRUGMARKER-VORRAT

Der Betrugmarker-Vorrat besteht aus 30 Markern. Wenn ein Spieler die Eigenschaft Betrug anwendet, legt sein Manager einen zufällig gezogenen Betrugmarker aus dem Vorrat auf die Spielerkarte.

Wenn eine Regel besagt, dass Betrugmarker „abgeworfen“ werden, werden diese beiseite gelegt und erst in der nächsten Vorbereitungsphase wieder zurück in den Vorrat gemischt (siehe Seite 8).

FANS BEKOMMEN UND VERLIEREN

Jeder Manager hat eine Anzeigetafel mit zwei Zahlenrädern. Das linke Rad zeigt die Zehner an, das rechte die Einer.

Wenn ein Manager Fans bekommt oder verliert, stellt er die neue Summe auf der Zehlscheibe ein. Ein Manager kann nie weniger als „00“ Fans haben.

MORG 'N THORG

Morg 'N Thorg ist ein besonderer Starspieler, denn er spielt sowohl für OWA-Teams also auch für CWC-Teams. Folglich gibt es auch zwei Karten für ihn. Wenn ein Manager Morg 'N Thorg in einem Wettkampf einsetzt, darf kein anderer Manager Morg 'N Thorg im selben Wettkampf einsetzen.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit gibt es ein paar kleine Regeländerungen.

SPIKE!-MAGAZIN-STAPEL VORBEREITEN

Wenn der *Spike!*-Magazin-Stapel vorbereitet wird, werden keine Schlagzeilenkarten verwendet. Die Karte „Blood Bowl“ wird verdeckt bereitgelegt. Dann werden die drei anderen Turnierkarten in zufälliger Reihenfolge auf die Karte „Blood Bowl“ gelegt. Der *Spike!*-Magazin-Stapel besteht also immer aus den vier Turnierkarten. Und die Saison geht folglich nur über 4 Wochen.

HIGHLIGHTS AUSLEGEN

Es werden immer 4 Highlights ausgelegt. Sobald an zwei Highlight je mindestens eine Spielerkarte liegt, kommen die anderen beiden Highlights zurück in die Schachtel. Die beiden Manager treten also in den beiden verbleibenden Highlights und dem Turnier gegeneinander an.

TURNIER-BELOHNUNGEN

Im Spiel zu zweit gibt es keine Belohnung für den Zweiten. Der Sieger erhält die Belohnung neben dem Pokal, und der Verlierer erhält die Verlierer-Belohnung.

Wenn in der Ergebnisphase nur ein Team Spieler in einem Turnier hat, erhält der Manager des Teams die Belohnung des Gewinners und des Verlierers, aber nicht die für den Zweiten.

OPTIONALE REGELN

KÜRZERE SAISON

Die Spieler fordern mehr Geld, und es kursieren Gerüchte über eine Aussetzung der Liga. Die Manager müssen das Beste aus einer verkürzten Saison machen, die nur 4 Wochen dauert.

Im Spielaufbau wird ein Schritt abgeändert und zwei werden hinzugefügt:

Spike!-Magazin-Stapel vorbereiten: Es werden zwei Schlagzeilenkarten, aber nur **eine Turnierkarte** (statt zweien) gezogen.

Start-Verbesserungen verteilen: Nach der Wahl des Start-Managers, aber vor dem ersten Zug, führt jeder Manager die folgenden Schritte durch:

1. **Starspieler:** Jeder Manager zieht 4 Starspielerkarten vom Stapel seiner TMU-Fraktion (OWA oder CWC). Er wählt 2 davon und legt sie verdeckt auf seinen Entwicklungsstapel. Dann legt er die anderen beiden Starspieler in beliebiger Reihenfolge unter den Starspielerstapel.
2. **Team-Verbesserung:** Jeder Manager zieht eine Team-Verbesserung und legt sie verdeckt auf seinen Entwicklungsstapel.
3. **Personal-Verbesserung:** Jeder Manager zieht drei Personal-Verbesserungen. Er wählt 1 davon und legt sie verdeckt auf seinen Entwicklungsstapel. Dann legt er die anderen beiden Personal-Verbesserungen in beliebiger Reihenfolge unter den Personal-Verbesserungsstapel.

Entwicklungsstapel zeigen: Die Manager zeigen sich gegenseitig, welche Verbesserungen sie gewählt haben.

LÄNGERE SAISON

Die Fans fordern eine längere Saison, und die TMU streicht gern die erhöhten Sponsorengelder einer längeren Saison ein. Die Manager müssen ihre Ressourcen jetzt über einen längeren Zeitraum planen – ganze 6 Wochen.

Im Spielaufbau wird ein Schritt abgeändert:

Spike!-Magazin-Stapel vorbereiten: Es werden zwei Turnierkarten und **drei Schlagzeilenkarten** (statt zweien) gezogen.

TERMINSCHWIERIGKEITEN

Die TMU verringert die Zahl der Spiele pro Woche, was die Manager in große Terminnot bei der Planung der Spiele bringt.

Beim Auslegen der Highlight-Strecke werden immer so viele Highlights ausgelegt, dass **die Gesamtzahl der Wettkämpfe der Zahl der Manager entspricht**.

Wenn im Spiel zu viert also eine Schlagzeilenkarte vom **Spike!-Magazin-Stapel** aufgedeckt wird, legt der Start-Manager 4 Highlights aus. Wenn eine Turnierkarte aufgedeckt wird, legt der Start-Manager **nur 3 Highlights** aus.


FÄHIGKEITEN MIT NAMEN

UNERSCHROCKEN: Wenn dieser Spieler einen Gegenspieler tacklet, dessen Spielstärke größer ist als die Spielstärke dieses Spielers, wirfst du trotzdem nur 1 Tackle-Würfel.


AUSWEICHEN: Wenn dieser Spieler getacklet wird, darfst du den gegnerischen Manager einmal zwingen, alle Würfel erneut zu werfen.

ABSPIEL: Wenn dieser Spieler den Ball bekommen oder fallenlassen würde, darfst du den Ball einem Mitspieler in demselben Wettkampf geben.

ABWEHREN: Nach einem erfolgreichen Tackling gegen diesen Spieler darfst du einen anderen Spieler in diesem Wettkampf, der am Boden ist, hinstellen.

BALL ENTREISSEN: Anstatt  anzuwenden, darfst du den Ball ins Mittelfeld legen.

BALLGEFÜHL: Wenn dieser Spieler den Ball hat und zu Boden geht, lässt er den Ball nicht fallen.

BRUTAL: Wenn dieser Spieler einen Gegenspieler verletzt, erhältst du .

MITSPIELER WERFEN: Wenn du diesen Spieler einsetzt, kannst du einen anderen deiner Spieler von diesem Wettkampf an einen anderen verschieben. Wenn der verschobene Spieler den Ball hatte, bekommt ein Mitspieler an diesem Wettkampf den Ball.

NERVEN AUS STAHL: Solange dieser Spieler den Ball hat, ist seine Spielstärke um 1 erhöht.



RASEND: Wenn dieser Spieler ein Tackling durchführt, wird seine Spielstärke für dieses Tackling um 1 erhöht.

SCHWERES GERÄT: Wenn dieser Spieler ein Tackling durchführt, können Gegenspieler nicht die Fähigkeit **UNTERSTÜTZEN** verwenden.

SÖLDNER: Wenn du diesen Spieler von deinem Entwicklungsstapel aufdeckst, darfst du einen beliebigen anderen Spieler aus deinem Team-Stapel oder Ablagestapel aus dem Spiel nehmen. Dann mischst du den Söldner mit dem Ablagestapel in deinen Team-Stapel. Söldner werden zuerst abgehandelt, bevor **Starspieler ohne die Fähigkeit Söldner** oben auf den Team-Stapel gelegt werden. (Im Gegensatz zu anderen Fähigkeiten, wirkt sich die Fähigkeit **SÖLDNER** **nur einmal** aus, und zwar in der Runde, in der er angeheuert wurde.)

STANDFEST: Solange dieser Spieler den Ball hat, kann er nicht getacklet werden.

UNTERSTÜTZEN: Nach einem erfolgreichen Tackling gegen einen deiner Spieler kannst du das Würfelergebnis auf diesen Spieler anwenden statt auf den getackelten. (Diese Fähigkeit wird nach dem Würfelwurf, aber vor der Anwendung des Ergebnisses angewendet.)

ZERQUETSCHEN: Immer wenn du bei einem Tackling mit diesem Spieler   würfelst, darfst du den Spieler ein weiteres Tackling gegen einen anderen Gegenspieler durchführen.

Blood Bowl: Team Manager – Das Kartenspiel © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, Blood Bowl, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters and illustrations from the Warhammer world and Blood Bowl game setting are either ©, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000–2011, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Der Firmensitz von Fantasy Flight Games ist 15775 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. Diese Informationen sollen gut aufbewahrt werden. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Der tatsächliche Inhalt kann sich von den Abbildungen unterscheiden. Hergestellt in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

INDEX

- „Beim Ausspielen“-Fähigkeiten 10
- Belohnungen erhalten 13
- Betrugmarker-Vorrat 16
- Das Spiel zu zweit 16
- Eigenschaften 10 Einen eingesetzten Spieler an einen anderen Wettkampf verschieben 16
- Entwicklungstapel zeigen 15
- Ergebnisphase 9
- Ergebnisphase im Detail 13
- Fähigkeiten auf Spielerkarten 16
- Fähigkeiten auf Verbesserungskarten 16
- Fähigkeiten für Sieger und Verlierer 16
- Fähigkeiten mit Namen 17
- Fans bekommen und verlieren 16
- Morg 'N Thorg 16
- Sieger ermitteln 13
- Spielende 9
- Spieler in einem Wettkampf einsetzen 9
- Spielerzustände 11
- Spielrunde 8
- Spielvorbereitungen 4
- Spielziel 2
- Überblick 2
- Vorbereitungsphase 8
- Wettkampfphase 8
- Wettkampfphase im Detail 9
- Wettkampffaktionen ausführen 11

CREDITS

- Spielleautor:** Jay Little mit Corey Konieczka
- Produktion:** Steven Kimball
- Einzelne Beiträge:** Brady Sadler, Lukas Litzsinger, and Dan Clark
- Redaktion & Lektorat:** Julian Smith und Talima Fox
- Leitung Grafik-Design:** Brian Schomburg
- Grafik-Design:** Scott Nicely mit Michael Silsby und Andrew Navaro
- Schachtelillustration:** Daren Bader
- Spielmaterial-Illustrationen:** 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 und John Wigley
- Lizenzvergabe-Koordinator:** Deb Beck
- Managing Art Director:** Andrew Navaro
- Art Direction:** Steven Kimball, Zoë Robinson und JR Godwin
- Produktionsleitung:** Eric Knight
- Produktionskoordination:** Laura Creighton
- Leitender Spielleautor:** Corey Konieczka
- Produktion:** Michael Hurley
- Verleger:** Christian T. Petersen
- Testspieler:** Jaffer Batiga, 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 Litzsinger, Agustin 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 und Darrell F. Wyatt

GAMES WORKSHOP

- Lizenzvergabe-Manager:** Owen Rees
- Leiter Lizenzvergabe:** Jon Gillard
- Leiter Rechtsabteilung, Lizenzvergabe und Strategische Projekte:** Andy Jones
- Leiter Geistiges Eigentum:** Alan Merrett

HEIDELBERGER SPIELEVERLAG

- Produktionsmanager:** Heiko Eller
- Deutsche Übersetzung:** Stephan Rothschuh
- Lektorat:** Oliver Erhardt und Ferdinand Köther
- Grafische Bearbeitung:** Heiko Eller
- Layout:** Julia Schmitt und Heiko Eller



HEIDELBERGER
SPIELEVERLAG



BLOOD BOWL[®]

LEGENDARY EDITION

DAS VIDEOSPIEL
www.bloodbowl-game.com



**GAMES
WORKSHOP[®]**

FOCUS
HOME INTERACTIVE

CYANIDE
studio

**PC
DVD**

© Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under license from Cyanide. Games Workshop Limited 2010. Blood Bowl, The Blood Bowl logo, GW Games Workshop, Warhammer, the Warhammer logo, and all associated marks, logos, names, creatures, races and race logos, towers, symbols, vehicles, locations, weapons, items and team designs, characters, products, illustrations and images from the Blood Bowl game and the Warhammer world are either © TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2010, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

KURZÜBERSICHT

DIE SPIELRUNDE

VORBEREITUNGSPHASE

1. Karten auffrischen
2. Handkarten nachziehen
3. Betrugmarker-Vorrat auffüllen
4. Spike!-Magazin-Karte aufdecken
5. Highlights auslegen
6. Anstoß vorbereiten

WETTKAMPFFHASE

1. Einen Spieler in einem Wettkampf einsetzen **oder** aussteigen
 - * „Beim Ausspielen“-Fähigkeiten abhandeln
 - * Eigenschaften anwenden
2. Eine Wettkampfaktion ausführen (optional)

ERGEBNISPHASE

1. Wettkämpfe auswerten
 - a. Betrugmarker aufdecken
 - b. Ergebnisphasenfähigkeiten abhandeln
 - c. Sieger ermitteln
 - d. Belohnungen erhalten
 - e. Spielfeld leeren
2. Entwicklungsstapel zeigen
3. Goldmünze weitergeben

ANZAHL DER VERSCHIEDENEN BETRUGMARKER



EIGENSCHAFTEN



BETRUG (OBLIGATORISCH)

Für jedes Betrug-Symbol zieht der Manager zufällig einen Betrugmarker aus dem Vorrat und legt ihn verdeckt (Totenkopf nach oben) auf den Spieler, **ohne sich ihn anzusehen.**



PASSEN (OPTIONAL)

Wenn ein Gegenspieler den Ball hat, kann der Manager „Passen“ anwenden, um den Ball ins Mittelfeld zu legen. Wenn der Ball im Mittelfeld liegt, bekommt ihn der Spieler, der „Passen“ anwendet. Wenn ein Spieler des eigenen Teams den Ball hat, kann der Manager entweder den Ball beim derzeitigen Ballträger lassen oder den Ball auf den Spieler legen, der „Passen“ anwendet.



SPRINTEN (OPTIONAL)

Der Manager dieses Spielers zieht die oberste Karte seines Team-Stapels und wirft dann eine Handkarte ab (das kann auch die gerade gezogene sein).



TACKLING (OPTIONAL)

Der Spieler (im Folgenden Angreifer genannt) kann einen Gegenspieler im selben Wettkampf tacklen. Der Manager sagt an, welchen Gegenspieler sein Spieler tacklen soll, und vergleicht die Spielstärke der beiden Spieler.

- Wenn die Spielstärke des Angreifers **größer** ist als die des Gegenspielers, wirft der Manager **zwei Tackle-Würfel und sucht sich eines der beiden Würfelerggebnisse aus.**
- Wenn die Spielstärke des Angreifers **gleich groß** ist wie die des Gegenspielers, wirft der Manager **einen Tackle-Würfel und wendet das Würfelergebnis an.**
- Wenn die Spielstärke des Angreifers **kleiner** ist als die des Gegenspielers, wirft der Manager **zwei Tackle-Würfel, und der gegnerische Manager sucht sich eines der beiden Würfelerggebnisse aus.**



Das Tackling war erfolgreich. Wenn der Gegenspieler steht, geht er zu Boden. Wenn der Gegenspieler am Boden ist, wird er verletzt.



Das Tackling hat nichts gebracht.



Der Gegenspieler weicht dem Tackling aus, und der Angreifer fällt auf die Nase. Wenn der Angreifer steht, geht er zu Boden. Sollte der Angreifer am Boden sein, wird er verletzt.