



**BLOOD BOWL**  
**TEAM**  
**MANAGER**  
**THE CARD GAME**

**LEGENDÄRE EDITION**

# Inhaltsverzeichnis

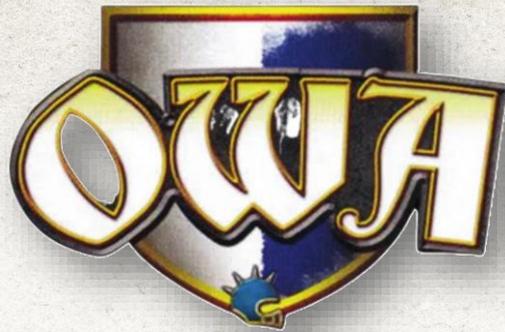
(Fraktionsübersicht und Spielvarianten)

<b>OWA</b>	<b>4</b>
<b>CWC</b>	<b>5</b>
<b>DSS</b>	<b>6</b>
<b>PPG</b>	<b>7</b>
<b>Cabal Vision</b>	<b>8</b>
<b>TCD</b>	<b>10</b>
<b>AFI</b>	<b>16</b>
<b>NAF</b>	<b>18</b>
<b>WOA</b>	<b>22</b>
<b>FFS</b>	<b>24</b>
<b>ALL</b>	<b>26</b>
<b>Spielvariante: Welttournee</b>	<b>28</b>
<b>Turnierbelohnungen</b>	<b>30</b>
<b>Spielvariante: Zauberbälle 2.0</b>	<b>31</b>
<b>Spielvariante: Mini-Kampagne</b>	<b>34</b>

## (Sonderregeln der neuen Teams)

	Elfheim Eagles _____	9
	Neter-Khertet _____	11
	Bruendar Grimjacks _____	12
	Underworld Creepers _____	14
	Greenfield Grasshuggers _____	17
	Orcland Raiders _____	19
	Bögenhafen Barons _____	20
	Evil Gitz _____	21
	Drakwald Beasts _____	25





## Old World Association



### Reikland Reavers

*Aktiv seit:* 2389

*Stadion:* The Altdorf  
Oldbowl

*Heimat:* Reikland

*Spielstil:* Vielseitig

*Schwierigkeit:* ★☆☆☆



### Athelorn Avengers

*Aktiv seit:* 2429

*Stadion:* unbekannt

*Heimat:* unbekannt

*Spielstil:* Passen

*Schwierigkeit:* ★★☆☆



### Grudgebearers

*Aktiv seit:* unbekannt

*Stadion:* unbekannt

*Heimat:* unbekannt

*Spielstil:* Ballkontrolle

*Schwierigkeit:* ★★★★★



## Chaos Wastes Confederation



### Gouged Eye

*Aktiv seit:* 2403  
*Stadion:* The Doom  
Dome

*Heimat:* Drakwald  
*Spielstil:* Tackling

*Schwierigkeit:* ★☆☆☆



### Chaos All-Stars

*Aktiv seit:* 2468  
*Stadion:* Longship  
Stadium

*Heimat:* Vynheim  
*Spielstil:* Betrügen

*Schwierigkeit:* ★★☆☆

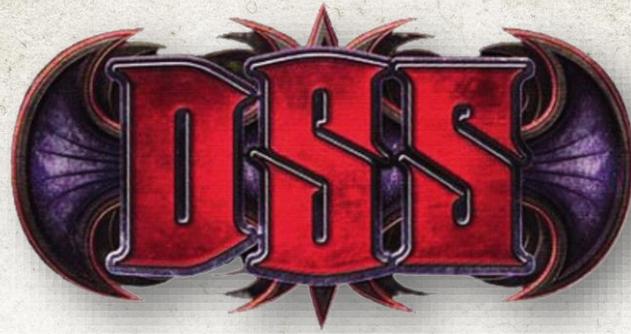


### Skavenblight Scramblers

*Aktiv seit:* 2442  
*Stadion:* Skavenblight  
Stadium

*Heimat:* Skavenblight City  
*Spielstil:* Sprinten

*Schwierigkeit:* ★☆☆☆



## Dark Sorcery Syndicate



### Black Fangs

*Aktiv seit:* unbekannt  
*Stadion:* unbekannt

*Heimat:* Vampire Coast  
*Spielstil:* Synergie, Verletzen

*Schwierigkeit:* ★★☆☆



### Naggaroth Nightmares

*Aktiv seit:* 2380  
*Stadion:* unbekannt

*Heimat:* Naggarond  
*Spielstil:* Vielseitig

*Schwierigkeit:* ★☆☆☆



### Champions of Death

*Aktiv seit:* 2439  
*Stadion:* Pain Park,  
Underearth

*Heimat:* Underearth  
*Spielstil:* Regeneration

*Schwierigkeit:* ★☆☆☆



## Putrid Players' Guild



### Nurgle's Rotters

*Aktiv seit:* 2402

*Heimat:*

*unbekannt*

*Stadion:* *unbekannt*

*Spielstil:*

*Krankheitsmarker*

*Schwierigkeit:* ★★★★★



### The Lowdown Rats

*Aktiv seit:* 2472

*Heimat:*

*Ubrovnia*

*Stadion:* *Swampdome*

*Spielstil:*

*Foulen*

*Schwierigkeit:* ★★★★★



### The Zharr-Naggrund Ziggurats

*Aktiv seit:* *unbekannt*

*Heimat:*

*unbekannt*

*Stadion:* *unbekannt*

*Spielstil:*

*Betrügen, Foulen*

*Schwierigkeit:* ★★☆☆



## Cabal Vision



## Elfheim Eagles

*Aktiv seit:* 2468

*Stadion:* Laurelorn  
Stadium

*Heimat:* Tor Lithanel

*Spielstil:* Veteranen

*Schwierigkeit:* ★★★★★



## Norsca Rampagers

*Aktiv seit:* 2468

*Stadion:* Longship  
Stadium

*Heimat:* Vynheim

*Spielstil:* Vielseitig

*Schwierigkeit:* ★☆☆☆☆



## Praag Changelings

*Aktiv seit:* unbekannt

*Stadion:* Praag  
Stadium

*Heimat:* Praag

*Spielstil:* Synergie

*Schwierigkeit:* ★★★★★



# Elfheim Eagles

## PROFI-SPIELER

Das Elfheim Eagles-Team besteht aus Spielern, die sich während des Spiels verbessern können. Von jedem Spieler gibt es 2 Varianten: Eine normale Version und eine verbesserte Version, ‚Profi‘ genannt. Normale Spieler können während des Spiels zu Profis werden, welche eine höhere Spielstärke, mehr Eigenschaften und neue Fähigkeiten haben.

*Im Spielaufbau: Mische alle goldenen Profis zu einem Stapel und lege ihn separat bereit. Verwechsle diese Profi-Spieler nicht mit den Starspielern deiner Liga.*



Normaler Spieler



Profi



Starspieler

## WIE WIRD EIN SPIELER ZUM PROFI?

Wenn du eine Team-Verbesserung als Belohnung erhältst, ziehe entsprechend viele Karten von deinem Profi-Stapel und wähle einen Spieler. Ersetze einen gleichnamigen Spieler deines Teams mit dem ausgewählten Profi und mische danach alle deine Spieler in deinen Teamstapel.



*Beispiel: Gewinnst du in diesem Wettkampf die Hauptbelohnung, ziehst du 2 Spieler vom Profi-Stapel und wählst einen aus. Tausche den entsprechenden normalen Spieler in deinem Team durch den gewählten Profi aus und mische danach.*



## Tomb Crushers Division



### Neter-Khertet

*Aktiv seit:* -8000  
*Stadion:* unbekannt

*Heimat:* Nehekhara Desert  
*Spielstil:* Synergie,  
Grabfürst

*Schwierigkeit:* ★★★★★



### Bruendar Grimjacks

*Aktiv seit:* unbekannt  
*Stadion:* The Graveyard

*Heimat:* unbekannt  
*Spielstil:* Synergie,  
Mondphasen

*Schwierigkeit:* ★★★★★



### Underworld Creepers

*Aktiv seit:* 2440  
*Stadion:* Underworld  
Coliseum

*Heimat:* Naggaroath  
*Spielstil:* Synergie,  
Warpsteine

*Schwierigkeit:* ★★★★★



# Neter-Khertet

## PHARAO-EIGENSCHAFT



Die Neter-Khertet führen eine neue Eigenschaft in das Spiel ein: **Pharao**.

Sobald sich ein Spieler mit der Pharao-Eigenschaft in einem Wettkampf befindet, können alle Spieler, die in denselben Wettkampf eingesetzt werden, ihre Pharao-Fähigkeit nutzen.



## PHARAO-FÄHIGKEIT



Um die Pharao-Fähigkeit nutzen zu können, muss der Spieler in einem Wettkampf eingesetzt werden, in dem sich beim Ausspielen ein Spieler mit der Pharao-Eigenschaft befinden.

*Beispiel: Angenommen, der Spieler Werf-Ra wird im selben Wettkampf wie der Grabfürst eingesetzt. Dann darf er beim Ausspielen die Sprinten-Eigenschaft (aktivierte Eigenschaft) nutzen, bevor er die Eigenschaft Passen (normale Eigenschaft) nutzen kann.*

## UNSTERBLICH

Die Fähigkeit Unsterblich des Grabfürsten verhindert, dass dieser zu Boden geht oder verletzt wird. Ignoriere jeden Tacklingversuch, durch den der Grabfürst zu Boden gehen oder verletzt werden würde. Der Grabfürst kann nicht durch Team-Verbesserungen oder Personal-Verbesserungen aus dem Spiel entfernt werden.





# Bruendar Grimjacks

## MONDPHASEN

*Spielaufbau: Lege im Spielaufbau die Mondphasen-Karte neben den Spike!-Magazine-Stapel mit der Morrslieb-Seite nach oben. Jede neue Woche beginnt mit der Mondphasen-Karte auf der Morrslieb-Seite, drehe die Karte gegebenenfalls.*

Die Spieler der Bruendar Grimjacks werden durch die Mondphasen beeinflusst. Die Mondphasen wechseln im Verlauf des Spiels, abhängig von den Karten, die der Manager ausspielt.



*Morrslieb*



*Mannslieb*

## EINFLUSS DER MONDPHASE

Wird ein Spieler der Bruendar Grimjacks in einem Wettkampf eingesetzt, verfügt er je nach aktiver Mondphase über unterschiedliche Fähigkeiten. Wenn der aktive Mond auf der Seite von Morrslieb ist, werden nur ● Morrslieb-Fähigkeiten aktiviert. Ist der aktive Mond auf der Seite von Mannslieb, werden nur ☾ Mannslieb-Fähigkeiten aktiviert.

Mondphasen-Fähigkeiten gelten als aktiv, solange die Mondphasen-Karte im Spiel vorhanden ist.



● **Morrslieb:** Diese Mondphase aktiviert nur Morrslieb-Fähigkeiten

☾ **Mannslieb:** Diese Mondphase aktiviert nur Mannslieb-Fähigkeiten

*Beispiel: Wenn beim Einsetzen dieses Spielers die Mondphase Mannslieb aktiv ist, kann er die Eigenschaften Passen und Sprinten nutzen, aber nicht Tackling und die Fähigkeit RASEND.*

## MONDPHASENWECHSEL

Die Spieler der Bruendar Grimjacks verfügen über die neue Eigenschaft **Mondphasenwechsel**.

Spieler mit dieser Eigenschaft handeln ihre Eigenschaften wie gewohnt von links nach rechts ab. Die Eigenschaft Mondphasenwechsel ist obligatorisch und wird immer als Letztes abgehandelt.

Wenn der Spieler aufgrund der aktiven Mondphase über eine „Beim Auspielen“-Fähigkeit verfügt, handle diese zuerst ab. Nutze anschließend die Eigenschaften des Spielers. Schließlich, wenn der Spieler noch nicht am Boden ist, wende die Eigenschaft Mondphasenwechsel an.



Wenn diese Eigenschaft abgehandelt wird, drehe die Mondphasen-Karte auf die Morrslieb-Seite.



Wenn diese Eigenschaft abgehandelt wird, drehe die Mondphasen-Karte auf die Mannslieb-Seite.

*In diesem Beispiel ist die aktive Mondphase Mannslieb. Beim Einsetzen dieses Spielers in einen Wettkampf werden die Eigenschaften „Sprinten“, „Passen“ und „Sprinten“ abgehandelt. Abschließend wird die Mondphasenkarte auf die Morrslieb-Seite gedreht.*





# Underworld Creepers

## WARPSTEINE

Die Spieler der Underworld Creeper bringen Warpsteine mit in den Wettkampf, wenn sie eingesetzt werden. Je mehr Spieler eingesetzt werden, desto größer wird der Einfluss der Warpsteine und die Möglichkeiten der Underworld Creepers.



Dieses Symbol gibt an, wie viele Warpsteine der Spieler dem Wettkampf hinzufügt. Dies gilt, solange er im Wettkampf ist, egal ob er steht oder am Boden ist. Wird er verletzt, entferne entsprechend viele Warpsteine aus dem Wettkampf.



Dieses Symbol gibt an, wie viele Warpsteine in einem Wettkampf vorhanden sein müssen, damit der Spieler seine Boden-Eigenschaften nutzen kann.

## WARPSTEIN-FÄHIGKEITEN

Die Spieler der Underworld Creepers haben Fähigkeiten, die aktiv werden, sobald ein gewisser Wert an Warpsteinen erreicht oder überschritten wird. Sobald ein Spieler in einem Wettkampf eingesetzt wird, in dem mindestens so viele Warpsteine vorhanden sind, wie die Fähigkeit angibt, wird diese aktiv und kann genutzt werden.



Wenn vor einer Fähigkeit dieses Symbol abgebildet ist, ist sie nur aktiv, wenn entsprechend viele Warpsteine im Wettkampf, in dem sich der Spieler befindet, vorhanden sind.

*Beispiel: In diesem Wettkampf müssen mindestens 3 Warpsteine vorhanden sein, damit die nachfolgende Fähigkeit aktiv ist.*



Dieses Symbol bezieht sich auf eine beliebige Anzahl an Warpsteinen.







## Albion Football Institution



### Galadrieth Gladiators

*Aktiv seit:* 2468

*Heimat:*

*Tor Lithanel*

*Stadion:* Laurelorn  
Stadium

*Spielstil:*

*Ausweichen*

*Schwierigkeit:* ★☆☆☆



### Bright Crusaders

*Aktiv seit:* unbekannt

*Heimat:*

*unbekannt*

*Stadion:* unbekannt

*Spielstil:*

*Vielseitig*

*Schwierigkeit:* ★★☆☆



### Greenfield Grasshuggers

*Aktiv seit:* 2465

*Heimat:*

*Greenfield*

*Stadion:* Dinner Dome

*Spielstil:*

*Synergie,  
Essensmarker*

*Schwierigkeit:* ★★★★★



# Greenfield Grasshuggers

## ESSENSMARKER



*Im Spielaufbau: Mische alle Essensmarker verdeckt (Team-Logo oben) und lege sie als Vorrat neben dem Spielbereich bereit.*

Die Greenfield Grasshuggers führen eine neue Spielmechanik ein: die Essensmarker. Wenn ein Spieler einen Essensmarker erhält, ziehe aus dem Vorrat einen Marker und lege ihn danach aufgedeckt auf den entsprechenden Spieler.



Der Effekt des Markers wird sofort angewendet und gilt bis zum Ende der Ergebnisphase. Essensmarker, die die Spielstärke erhöhen, gelten für die Stehend-Spielstärke **und** die Boden-Spielstärke des Spielers. Wenn ein Spieler verletzt wird, lege alle Essensmarker, die sich auf ihm befanden, zurück in den Vorrat. Immer wenn ein Essensmarker zurück in den Vorrat gelegt wird, drehe ihn um (Team-Logo nach oben) und mische den Vorrat.

Falls der Vorrat leer sein sollte und ein Manager einen Essensmarker ziehen müsste, ignoriere die Fähigkeit.

## VERTEILUNG DER ESSENSMARKER



Nichts

x2



Die Stärke des Spielers wird um 2 reduziert (Minimum von 0)

x2



Die Stärke des Spielers wird um 1 erhöht

x6



Erhalte 1 Fan

x3



Die Stärke des Spielers wird um 2 erhöht

x2





## Nuffle Americal Football



### Orcland Raiders

*Aktiv seit:* 2435  
*Stadion:* Skull Stadium

*Heimat:* Orcland  
*Spielstil:* Synergie  
Chomp!-Marker

*Schwierigkeit:* ★★☆☆



### Bögenhafen Barons

*Aktiv seit:* 2494  
*Stadion:* Bögenhafen  
Stadium

*Heimat:* Bögenhafen  
*Spielstil:* Synergie  
Banner-Marker

*Schwierigkeit:* ★★☆☆



### Evil Gitz

*Aktiv seit:* 2450  
*Stadion:* unbekannt

*Heimat:* unbekannt  
*Spielstil:* Gigantischer  
Squig, Fressen

*Schwierigkeit:* ★★☆☆



# Orcland Raiders

## CHOMP!-MARKER

*Im Spielaufbau: Lege die 3 Chomp!-Marker in deinem Spielbereich bereit.*

Ein Chomp!-Marker hebt die Eigenschaft auf, die auf ihm abgebildet ist. Wird durch einen Effekt einem Wettkampf ein Chomp!-Marker zugewiesen, muss der Manager der Orcland Raiders den entsprechenden Marker auf diesen Wettkampf legen, wenn er verfügbar ist.

Sobald ein Gegenspieler einem Wettkampf mit einem Chomp!-Marker zugewiesen wird, kann er die auf ihm abgebildete Eigenschaft nicht nutzen. Der Chomp!-Marker wird abgeworfen und ist bis zum Ende der Ergebnisphase nicht mehr verfügbar. Während der Vorbereitungsphase legt sich der Manager der Orcland Raiders alle Chomp!-Marker wieder in seinen Spielbereich, sie stehen für die nächste Wettkampfphase wieder zur Verfügung.



Verhindere das nächste Tackling eines Gegenspielers.



Verhindere das nächste Sprinten eines Gegenspielers.



Verhindere das nächste Passen eines Gegenspielers.





# Bögenhafen Barons

## BANNER-MARKER

*Im Spielaufbau: Lege die 3 Banner in deinem Spielbereich bereit.*

Die Bögenhafen Barons nutzen während des Spiels Banner. Wenn dich ein Effekt Banner-Marker ausspielen lässt, lege den entsprechenden Marker, wenn noch verfügbar, in den Wettkampf. Banner-Marker beeinflussen alle Spieler deines Teams, die in diesem Wettkampf eingesetzt sind.

Banner-Marker können nur durch Team-Verbesserungen bewegt oder entfernt werden. Nach der Ergebnisphase erhält der Manager der Bögenhafen Barons alle eingesetzten Banner-Marker zurück und legt sie in seinen Spielbereich für die nächste Wettkampfphase bereit.



**Stärkebanner:** Die Spielstärke aller Spieler deines Teams ist in diesem Wettkampf um 1 erhöht.



**Ruhmbanner:** Während der Ergebnisphase erhalten die Bögenhafen Barons 1 Fan.



**Prestigebanner:** Alle Spieler deines Teams, die in diesem Wettkampf eingesetzt sind, erhalten die Fähigkeit **STANDFEST** (Solange dieser Spieler den Ball hat, kann er nicht getacklet werden.).



## Evil Gitz

### GIGANTISCHER SQUIG

Der Gigantische Squig ist ein Spieler, der aus 2 Karten besteht. Du musst gleichzeitig beide Karten (Teil 1 und 2) auf der Hand haben, um ihn in einem Wettkampf einzusetzen. Wenn du diesen Spieler einsetzt, ziehe einen weiteren Spieler von deinem Team-Stapel.

Solltest du nur einen Teil dieses Spielers auf der Hand haben, kannst du ihn zu Beginn deines Zuges abwerfen und einen neuen Spieler von deinem Team-Stapel ziehen.



Gigantischer Squig 2/2

Gigantischer Squig 1/2

### EINEN SPIELER FRESSEN

Einige Evil Gitz-Squigs führen eine neue Fähigkeit namens **Fressen** ein. Sie können Spieler während der Wettkampfphase fressen, um in der Ergebnisphase stärker zu werden. Durch das Fressen wird während der Ergebnisphase die Spielstärke des fressenden Spielers um die Stehend-Spielstärke des gefressenen Spielers erhöht.

Wenn ein Spieler einen anderen Spieler frisst, lege den gefressenen Spieler unter seine Karte. Bis zum Ende der Ergebnisphase bleibt dieser Spieler unter der Karte liegen. Danach kehren alle gefressenen Spieler auf ihre Team-Ablagestapel zurück. Sollte der fressende Spieler verletzt werden, kehren gefressene Spieler ebenfalls auf ihre Team-Ablagestapel zurück.



gefressener Spieler

fressender Spieler

*Beispiel: Der Höhlensquig hat im Laufe des Spiels das Gespenst gefressen. Während dem Schritt 'Sieger ermitteln' der Ergebnisphase wird die Spielstärke des Gespenstes auf die Stärke des Höhlensquigs addiert, sodass dieser insgesamt über eine Spielstärke von 5 verfügt.*

*Sollte der Höhlensquig in der Ergebnisphase am Boden sein, würde die Spielstärke des gefressenen Spielers auf seine Boden-Spielstärke addiert werden. Er verfügt also über eine Spielstärke von 3.*



## World Outsiders Association



### Mongrel Horde

*Aktiv seit:* unbekannt  
*Stadion:* unbekannt

*Heimat:* unbekannt  
*Spielstil:* Vielseitig

*Schwierigkeit:* ★★☆☆



### Oldheim Ogres

*Aktiv seit:* 2425  
*Stadion:* Goadmalice  
Park

*Heimat:* Oldheim  
*Spielstil:* Synergie,  
Mitspieler werfen

*Schwierigkeit:* ★★★★★



### Khorne's Killers

*Aktiv seit:* unbekannt  
*Stadion:* unbekannt

*Heimat:* Chaos Wasteland  
*Spielstil:* Tackling

*Schwierigkeit:* ★☆☆☆





## Foul Fiends Syndicate



## The Midden Moors Marauders

*Aktiv seit:* 2468      *Heimat:* Middenheim  
*Stadion:* Middenheim Arena      *Spielstil:* Verführungsmarker

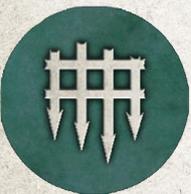
*Schwierigkeit:* ★★☆☆



## Drakwald Beasts

*Aktiv seit:* unbekannt      *Heimat:* Drakwald Forest  
*Stadion:* unbekannt      *Spielstil:* Mutationen

*Schwierigkeit:* ★★★★★



## Frozen Phantoms

*Aktiv seit:* unbekannt      *Heimat:* unbekannt  
*Stadion:* unbekannt      *Spielstil:* Synergie

*Schwierigkeit:* ★★★★★



# Drakwald Beasts

## MUTATIONEN

*Im Spielaufbau: Mische die 11 Mutationskarten verdeckt zu einem Stapel und lege ihn neben deine Team-Verbesserungen. Suche die 4 Spieler mit dem Namen „Blauer Horror“ aus deinem Team-Stapel und lege sie ebenfalls außerhalb deines Team-Stapels bereit. Blaue Horror sind Spieler, die niemals in deinen Team-Stapel gemischt werden.*

Mutationen sind Karten, die durch Effekte anderer Karten zugewiesen werden. Wenn ein Spieler eine Mutationskarte erhält, ziehe eine Mutationskarte von dem Mutationsdeck und weise sie diesem Spieler zu. Die Eigenschaften der Mutationskarte müssen sofort abgehandelt werden, sobald du sie dem Spieler zuweist. Mutationskarten bleiben bis zur Ergebnisphase im Spiel, sind aber nicht mehr aktiv, wenn der Spieler zu Boden geht. Während der Vorbereitungsphase mische alle Mutationskarten und erstelle ein neues Mutationsdeck für die kommende Woche.



Mutationskarte  
(Rückseite)



Mutationskarte  
(Vorderseite)

*Beispiel: Der Spieler mit der Tentakel-Mutation muss sofort die Eigenschaft Sprinten anwenden*

## PINKE HORROR UND BLAUE HORROR

Pinke Horror sind spezielle Drakwald Beasts-Spieler, die in der Lage sind, sich in 2 Blaue Horror zu teilen, sobald sie zu Boden gehen. Wenn einer dieser Spieler zu Boden geht, entferne ihn aus dem Spiel und setze 2 Blaue Horror in demselben Wettkampf ein. Wenn ein Blauer Horror verletzt wird, musst du ihn aus dem Spiel entfernen.





## Ancient Legendary League



### Amazonas All-Stars

*Aktiv seit:* 2494  
*Stadion:* unbekannt

*Heimat:* Lustria  
*Spielstil:* Vielseitig,  
Ausweichen

*Schwierigkeit:* ★★☆☆



### Sotek's Word

*Aktiv seit:* 2422  
*Stadion:* Quetza Temple

*Heimat:* Quetza  
*Spielstil:* Vielseitig

*Schwierigkeit:* ★☆☆☆



### Lustria Croakers

*Aktiv seit:* 2411  
*Stadion:* unbekannt

*Heimat:* Xahutec  
*Spielstil:* Sprinten,  
Springen

*Schwierigkeit:* ★☆☆☆





## Cabal Vision präsentiert: Die Welttournee

In dieser Spielvariante verlassen eure Blood Bowl-Teams ihre Heimatstadien, bereisen die ganze Welt und gehen auf Tournee. Die Legendäre Edition bietet dir 24 neue Turnierkarten, die auf zwei unterschiedliche Arten genutzt werden können.

### **NORMALE SAISON**

Du kannst die neuen Turnierkarten wie gewohnt verwenden. Mische dazu die neuen Turnierkarten zu denen des Grundspiels und erweitere so die bestehende Auswahl. Wenn du den Spike!-Magazine-Stapel vorbereitest, stelle dir deine Saison mit einer beliebigen Reihenfolge und Kombination aus allen Turnierkarten zusammen.

### **WELTTOURNEE**

Mit der Variante Welttournee kannst du mit deinem Team in den ikonischsten Stadien spielen, die Old World und New World zu bieten haben. Wähle dazu eine der vier Welttourneen aus. Bei jeder Tournee findest du die dazugehörigen Turniere. Wenn du den Spike!-Magazine-Stapel vorbereitest, verwende nur Turniere der gewählten Welttournee. Du kannst die Turniere in zufälliger oder in aufsteigender Reihenfolge spielen und sogar vollständig auf Schlagzeilenkarten verzichten. Die unterste Karte im Spike!-Magazine-Stapel sollte dabei immer das Turnier sein, was der gewählten Welttournee entspricht.

## Super 7 **7** Turnier der Schmerzen

Short-lived Stadium



3 Far-Albion-Turnier

5 Elfen-Turnier "Lucky Stone"

7 Turnier der Schmerzen

12 Da Challenj

18 Sylvania-Mitternachtsliga

20 Goblin-Stammesliga

22 ABC Cup



**9** Lustria-Super-Liga

Xlanhuapec Field

## Tournee der Newcomer

1 Tilea-Tentakel-Turnier

4 King's Cup

6 Hochelfen-Turnier

8 Dunkelfelfen-Turnier

9 Lustria-Tempelliga

10 Grenzgängerliga

13 Bugman's XXXXXX Cup

14 Ödlandliga

16 Norsca-Frost-Turnier

17 Cirque du Kislev

19 Fingerhut-Turnier

23 Weltenrand-Superliga

## Tournee der Champions



Orcidas' Team des Jahres

**24**

Haz Drazh Kadrin Arena

3 Orcidas' Team des Jahres



**21** Blood Bowl

Altdorf Emperor Stadium

## Majors

2 Spike!-Magazin-Pokal

11 Dungeonbowl

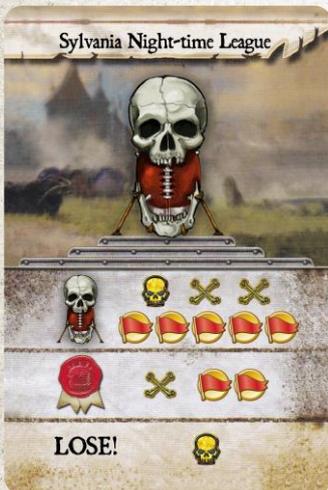
15 Chaos Cup

21 Blood Bowl



## Cabal Vision sponsort: Turnierbelohnungen ...

### NEUE TURNIERBELOHNUNGEN



Durch einige Turniere haben Manager die Möglichkeit Regeneration-Belohnungsmarker oder Betrug-Belohnungsmarker als Belohnung zu erhalten. Die Belohnungsmarker werden offen in den Spielbereich des Managers gelegt. Der Manager kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während seines Zugs eine beliebige Anzahl von Belohnungsmarkern auf einen seiner eingesetzten Spieler anwenden. Dadurch erhält der Spieler, auf den die Belohnungsmarker angewendet werden, die Eigenschaften Regeneration oder Betrug, als ob sie auf der Karte aufgedruckt sind. Halte dich dabei an alle geltenden Regeln. Sollte ein Belohnungsmarker entfernt werden, lege ihn zurück in die Spielschachtel.

### BETRUG-BELOHNUNGSMARKER



Jeder Spieler, auf den ein Betrug-Belohnungsmarker angewendet wird, erhält sofort einen Betrugsmarker aus dem allgemeinen Vorrat. Der Betrugsmarker bleibt auf dem Spieler liegen, der Betrug-Belohnungsmarker wird entfernt und in die Spielschachtel zurückgelegt.

### REGENERATION-BELOHNUNGSMARKER



Wenn ein Regeneration-Belohnungsmarker auf einen Spieler angewendet wird, bleibt er bis zum Ende der Ergebnisphase auf ihm liegen. Der Belohnungsmarker wird entfernt, sobald der Spieler auf den Team-Ablagestapel gelegt wird. Solange der Regeneration-Belohnungsmarker auf dem Spieler liegt, verfügt dieser über die Boden-Eigenschaft Regeneration. Behandle sie so, als wäre sie die am weitesten rechts aufgedruckte Boden-Eigenschaft deines Spielers.

## ... und Zauberbälle 2.0!

Neben der Welttournee bietet euch die Legendäre Edition eine weitere Variante, das Spiel noch interessanter zu gestalten. Vergesst die normalen Zauberbälle! Frisch aus den Versuchslaboren präsentiert unser Sponsor Cabal Vision das neueste Mittel gegen Fairplay: Die Zauberbälle 2.0 (Außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren).

Um die Zauberbälle 2.0 zu nutzen, werden die normalen Ballmarker zusammen mit den Ballkarten verwendet. Nachdem in der Vorbereitungsphase im Schritt „Anstoß vorbereiten“ einer Highlightkarte ein Ball zugewiesen wurde, fehlt nur noch die passende Ballkarte. Werf dazu 2W6 und addiere die Augenzahl. Suche die Ballkarte mit der entsprechenden Summe heraus und lege sie zu der Highlightkarte.



*Beispiel: Beim Auswürfeln der Ballkarte wurde eine 10 geworfen und dem Highlight der Ball auf der rechten Seite zugeordnet. Die Spieler können in diesem Wettkampf nicht mehr die Eigenschaft Passen nutzen, um sich den Ball zu geben. Dafür erhält der Ballträger die Fähigkeit **BALLGEFÜHL** (Wenn dieser Spieler den Ball hat und zu Boden geht, lässt er den Ball nicht fallen.). Zudem bringt dieser Ball dem Team, das ihn in der Ergebnisphase hat, für die Ermittlung des Siegers die aufgedruckte zusätzliche Spielstärke.*

Beträgt die Augenzahl nach dem Würfeln 7, mische alle Ballkarten mit der Nummer 7 und wähle zufällig eine Ballkarte aus, die dem Ball zugewiesen wird.



*Beispiel: Jedes Mal, wenn ein Spieler diesen Ball bekommt, kann er sofort den aktuellen Zug unterbrechen und die Eigenschaft Sprinten anwenden. Nachdem die Eigenschaft angewendet wurde, setzt der aktive Manager seinen Zug fort.*



*Sieh doch nur Jim! Immer mehr Spieler stürzen sich ins Getümmel an der 20-Yard-Linie!*

*Ich seh' es Bob! Aber anscheinend hat der Ball andere Pläne und läuft jetzt selbst in die Endzone!*

*Der Ball ist doch egal!*

**7** Tournament of Pain

Short-lived Stadium



**OLD WORLD**

NAGGAROTH

**8** Elven Kingdom League

Hag Graef Stadium



**5** Elven Lucky Stone Price

Hoeth University



**3** The Far Albion Tournament

Ogham Stadium



ALBION

**6** Elven Tournament

Lothorn Stadium



GREAT OCEAN

ULTHUAN

**9** Lustrian Superleague

Xlanhuapec Field



LUSTRIA

**NEW WORLD**



**The Chaos Cup**  
The Palace of Eternal Suffering



**16 Norsca Challenge Cup**  
Drakkar Stadium



**17 Kislev Tournament**  
Prag Stadium



**King's Cup**  
Gilles Stadium



**21 The Blood Bowl**  
Altdorf Emperor Stadium



**18 Sylvania Night-time League**  
Sylvania Dome



**19 Thimble Cup League Tournament**  
Dreiffuseur Green Area



**22 ABC Cup**  
Magnus Stadium



**20 Goblin Tribal Leeg**  
Wasteland



**24 Orcidas Team of Year**  
Haz Drazh Kadrin Arena



**23 World's Edge Superleague**  
Karaz a Karak



**11 The Dungeon Bowl**  
Dungeon Bowl



**2 The Spike! MAG Trophy**  
L'Epique Arena

**12 Da Challenge**  
Iron Pike Coliseum



**1 Tilee Tournament**  
Marco Columbo



**14 Badland's League**  
Ekkrund Stadium



**13 Bugman's xxxxxx Cup**  
Karak Azul Stadium



## Von Cabal Vision entwickelt: Mini-Kampagnen

### **SPIELVORBEREITUNGEN**

Die Mini-Kampagne lässt sich am besten in Verbindung mit einer Welttournee spielen. Nachdem ihr euch für eine Welttournee entschieden hast, müsst ihr nur noch den Spike!-Magazine-Stapel vorbereiten.

Empfohlen wird eine Saisonlänge von 5 Wochen mit 2 Turnieren und dem Blood Bowl als Finale. Der Spike!-Magazine-Stapel besteht in diesem Fall aus 2 Turnieren der Welttournee, 2 zufälligen Schlagzeilenkarten und dem Blood Bowl als unterste Karte.

Für mehr Dynamik könnt ihr auch 4 statt von 2 Turnieren spielen. In diesem Fall setzt sich der Spike!-Magazine-Stapel aus 4 Turnieren einer Welttournee und dem Blood Bowl als Finale zusammen.



*Sag mal Jim, könnte man nicht auch eine beliebige gerade Anzahl Wochen gefolgt vom Blood Bowl spielen?*

*Welcher Wahnsinnige würde denn sowas tun Bob?*

### **WIE WIRD GESPIELT?**

Egal ob gefeierte Stars oder blutige Nachwuchstalente, Starspieler wollen alle bezahlt werden. Um einen Starspieler davon zu überzeugen, dauerhaft deinem 08/15-Team beizutreten, hilft das ein oder andere Goldstück.

Gewinner	2 Starspieler-Gold
andere Plätze	3 Starspieler-Gold
letzter Platz (falls vorhanden)	4 Starspieler-Gold

Am Ende eines Turniers erhalten die Manager als zusätzliche Belohnung Starspieler-Gold. Dieses Starspieler-Gold kann verwendet werden, um einen Starspieler dauerhaft anzuheuern.

Die Manager können die Spielstärke-Marker nutzen, um festzuhalten, wie viel Starspieler-Gold sie besitzen. Wie viel Starspieler-Gold ein Manager erhält, ist abhängig von dem Platz, den er im Turnier belegt hat. Der Gewinner erhält 2 Starspieler-Gold, alle anderen Plätze erhalten 3 Starspieler-Gold und falls es einen letzten Platz gibt, erhält dieser Manager 4 Starspieler-Gold.



*Spielstärke-Marker*

Starspieler-Gold muss nicht sofort ausgegeben werden. Ein Manager kann nach einem Turnier eine beliebige Anzahl an Starspieler-Gold ausgeben. Gold, was er nicht ausgibt, behält er einfach bis zum nächsten Turnier.

## **EINEN STARSPIELER DAUERHAFT ANHEUERN**

In der Ergebnisphase hat jeder Manager die Möglichkeit, die Starspieler aus seinem Entwicklungsstapel dauerhaft anzuheuern. Für jeden Starspieler, den der Manager behalten möchte, muss er Starspieler-Gold in Höhe der Stehend-Spielstärke des Starspielers bezahlen. Kann oder möchte er nicht bezahlen, zieht der Starspieler fluchend ab und wird in die Spielschachtel zurückgelegt. Falls der Manager bezahlt, erhält der Starspieler die Fähigkeit **SÖLDNER** und ersetzt nach den bekannten Regeln einen deiner bisherigen Spieler in deinem Team.

Euer Team-Stapel wird über den Verlauf einer Saison immer die gleiche Anzahl von 12 Spielern enthalten.

## **DIE MINI-KAMPAGNE GEWINNEN**

Am Ende der Saison wird nach dem Blood Bowl der Gewinner ermittelt. Gewonnen hat der Manager mit den meisten Fans. Bei einem Gleichstand gewinnt der Manager mit den wenigsten angeheuerten Starspielern. Falls dann immer noch ein Gleichstand herrscht, gewinnt der Manager mit weniger Starspieler-Gold. In dem unmöglichen Fall eines erneuten Gleichstands greift die gute alte Blood-Bowl-Regel: Der Spieler mit den meisten Zähnen gewinnt.



*Jim, was würdest du davon halten, wenn die nächste Kampagne mit den Zauberbällen 2.0 gespielt wird?*

*Aber mal ehrlich Bob, wie kommst du nur immer auf solche Ideen?*

