

BLOOD BOWL TEAM MANAGER DAS KARTENSPIEL

FOULSPIEL

Bob, ich glaube, der Beitritt der Putrid Players' Guild zur TMU wird diese Saison besonders spannend machen.

Glaube ich auch, Jim. Das bringt bestimmt eine Menge neuer Taktiken aufs Feld.

Wenn du mit Taktiken absolut dreckige, unerlaubte und widerwärtige Aktionen meinst, kann ich dir nur zustimmen.

ÜBERBLICK ÜBER DIESE ERWEITERUNG

Die Erweiterung *Foulspiel* für *Blood Bowl: Team Manager – Das Kartenspiel* enthält 3 neue Teams, die der *Putrid Players' Guild* (PPG) angehören, einer neuen Fraktion der TMU. Diese Erweiterung bringt mehr Vielfalt durch Stadien und einen käuflichen Schiri, aber auch mehr Risiko durch Strafkarten. Außerdem gibt es neue Personal-Verbesserungen, Team-Verbesserungen und *Spike!*-Magazin-Karten sowie alles Nötige für das Spiel zu fünf.

DAS SPIEL MIT DIESER ERWEITERUNG

Wenn ihr mit der Erweiterung *Foulspiel* spielt, benutzt ihr sämtliche Karten und Marker der Erweiterung zusätzlich zu denen des Grundspiels (mit Ausnahme der optionalen Regeln – siehe Seite 3). Die meisten Karten dieser Erweiterung mischt ihr einfach in die entsprechenden Stapel. In der Vorbereitung einer Partie kommen einige neue Schritte hinzu:

Strafkarten: Alle Strafkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Turnierkarte: Die Turnierkarte „Goblin-Stammesliega“ wird zu den anderen Turnierkarten hinzugefügt.

Starspieler der Putrid Players' Guild (PPG): Als Manager könnt ihr jetzt auch eins der 3 PPG-Teams wählen. Wenn mindestens ein Manager mit einem PPG-Team spielt, mischt ihr die PPG-Starspielerkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Krankheitsmarker: Wenn mindestens ein Manager mit einem PPG-Team spielt, legt ihr die Krankheitsmarker als Vorrat bereit.

CWC- und OWA-Teams: Wer mit einem Team des Grundspiels spielt, nimmt sich die neue Team-Verbesserungskarte dieser Erweiterung für sein Team und mischt sie in seinen Team-Verbesserungsstapel.

Hinweis: Wenn ihr mit der Erweiterung *Sudden Death* spielt, ignoriert ihr diesen Schritt.

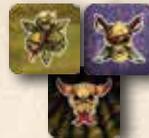
SPIELMATERIAL



10 STADIONKARTEN



36 STANDARDSPIELERKARTEN
(12 PRO TEAM)



9 TEAM-MARKER
(3 PRO TEAM)



8 BETRUGMARKER



25 STARSPIELERKARTEN



4 SPIKE!-MAGAZIN-KARTEN



1 KÄUFLICHER SCHIRI
SAMT PLASTIKFUSS



6 KRANKHEITSMARKER



14 PERSONAL-
VERBESSERUNGSKARTEN



24 TEAM-
VERBESSERUNGSKARTEN



20 STRAFKARTEN



1 ANZEIGETAFEL

SYMBOL DIESER ERWEITERUNG

Auf der Vorderseite aller Karten und der Rückseite aller Betrugmarker dieser Erweiterung findet sich das Symbol der Erweiterung *Faules Spiel*. So können sie leicht vom Material des Grundspiels und anderer Erweiterungen unterschieden werden.



REGELN

Hier werden die neuen Regeln dieser Erweiterung erklärt.

FÜNFTER SPIELER

Diese Erweiterung enthält eine fünfte Anzeigetafel, sodass jetzt fünf Manager mitspielen können. Das Spiel zu fünft folgt denselben Regeln wie im Grundspiel.

BODEN-EIGENSCHAFTEN

Einige Spieler dieser Erweiterung haben Eigenschaftssymbole neben dem Symbol ihrer Boden-Spielstärke. Diese Symbole stehen für **BODEN-EIGENSCHAFTEN**. Wenn ein Spieler mit Boden-Eigenschaften zu Boden geht, wendet sein Manager diese Eigenschaften sofort an, bevor der aktive Manager seinen Zug fortsetzt. Nachdem alle Boden-Eigenschaften vollständig angewendet wurden, setzt der aktive Manager seinen Zug fort und kann etwaige weitere Stehend-Eigenschaften der gerade gespielten Karte anwenden.



Wenn Spieler zweier Manager gleichzeitig zu Boden gehen, wendet der aktive Spieler seine Boden-Eigenschaften zuerst an, dann sein Gegner.

Boden-Eigenschaften werden ebenso von links nach rechts angewendet wie Stehend-Eigenschaften. Betrug muss angewendet werden, Passen, Tackling, Regeneration und Foulen sind optional (siehe „Regeneration“ und „Foulen“ in der rechten Spalte). Wenn ein Spieler Tackling als Boden-Eigenschaft anwendet, gilt für dieses Tackling seine Boden-Spielstärke. Auch Spieler mit Boden-Eigenschaften verlieren alle ihre aufgedruckten Fähigkeiten, wenn sie zu Boden gehen.

NEUE BETRUGMARKER

Foulspiel enthält neue Betrugmarker, wovon einige das Strafsymbol zeigen. Die folgende Abbildung zeigt, wie viele Marker welcher Sorte enthalten sind.



ERGEBNISPHASEN-FÄHIGKEITEN

Alle Ergebnisphasenfähigkeiten, die Fans für das Gewinnen oder Verlieren eines Wettkampfs bringen, werden **nach** dem Schritt „Sieger ermitteln“ angewendet.

NEUE EIGENSCHAFTSSYMBOL

REGENERATION

Regeneration ist optional. Regeneration wird nicht angewendet, wenn ein Spieler in einem Wettkampf eingesetzt wird. Sie ist eine Boden-Eigenschaft.



Wenn ein Spieler am Boden die Eigenschaft **REGENERATION** anwendet, wirft sein Manager 2 Würfel und wendet eines der Würfelergebnisse an. Wenn er  anwendet, kann er den Spieler wieder hinstellen. Alle anderen Ergebnisse bewirken nichts.

Wenn der Spieler Regeneration anwendet, muss das in der Reihenfolge der aufgedruckten Boden-Eigenschaften (von links nach rechts) geschehen. Wenn ein Spieler durch die Eigenschaft Regeneration aufsteht, kann er Boden-Eigenschaften, die **nach** der Regeneration aufgeführt sind, nicht anwenden (da er nicht mehr am Boden ist). Auch die Stehend-Eigenschaften werden in dieser Situation ignoriert.

FOULEN

Foulen ist optional. Wenn ein Spieler die Eigenschaft **FOULEN** anwendet, wählt sein Manager einen gegnerischen Manager, der mindestens 1 Spieler im entsprechenden Wettkampf hat, und zieht blind eine Karte aus dessen Hand. Er sieht sich die Karte geheim an. Dann gibt er sie dem anderen Manager entweder zurück auf die Hand oder legt sie auf dessen Ablagestapel. Wenn er sie auf den Ablagestapel legt, zieht der andere Manager eine Karte nach.



Wenn kein gegnerischer Manager einen Spieler in dem Wettkampf hat, kann Foulen nicht angewendet werden.

STRAFEN

Strafen sind ein neues Element, das in dieser Erweiterung ins Spiel kommt. Strafsymbole tauchen auf einigen Betrugmarkern und in einem Turnier auf.



Wenn ein Betrugmarker mit Strafsymbol aufgedeckt wird, erhält der Manager dieses Spielers eine Strafe. Strafen von aufgedeckten Betrugmarkern werden am Ende des Schritts „Betrugmarker aufdecken“ der Ergebnisphase angewendet. Jeder Manager, der die „Verlierer“-Belohnung des Turniers „Goblin-Stammesliega“ erhält, erhält (wie auf der Turnierkarte angegeben) eine Strafe.

Jedes Mal, wenn ein Manager eine Strafe erhält, zieht er eine Karte vom Strafkartenstapel und legt sie unbesehen verdeckt vor sich ab.

Am Ende des Schritts „Entwicklungsstapel zeigen“ der Ergebnisphase (siehe S. 15 des Grundspielregelhefts) decken alle Manager ihre Strafkarten auf. Dann wendet jeder Manager die Effekte seiner Strafkarten einen nach dem anderen an. Strafkarten bleiben so lange offen liegen, bis der jeweilige Manager sie abwerfen darf (steht auf der Strafkarte).

Durch einige Strafkarten verliert ein Manager Belohnungen. Wenn ein Manager keine Belohnungen der Art erhält, die er durch die Strafkarte verlieren würde, ignoriert er diesen Effekt der Strafkarte.

KRANKHEITSMARKER

Einige Spieler der Nurgle's Rotters haben die Fähigkeit **KRANKHEITSERREGER** und können Krankheitsmarker ins Mittelfeld legen. Wenn ein Spieler (auch einer der Nurgle's Rotters) in einem Wettkampf **eingesetzt** wird, der mindestens einen Krankheitsmarker im Mittelfeld hat, **oder dorthin bewegt** wird, erhält dieser Spieler sofort **alle** Krankheitsmarker aus dem Mittelfeld.



Jeder Krankheitsmarker auf einer Spielerkarte verringert die Stehend-Spielstärke **und** die Boden-Spielstärke des Spielers um 1 (nicht unter 0). Krankheitsmarker bleiben bis zum Schritt „Spielfeld leeren“ der Ergebnisphase im Spiel. Danach kommen sie zurück in den Vorrat.

Die Gesamtzahl der Krankheitsmarker ist auf die in dieser Erweiterung enthaltenen Marker beschränkt. Wenn der Vorrat leer ist, kann kein Manager weitere Krankheitsmarker legen.

OPTIONALE REGELN

Mit den folgenden Regeln müsst ihr nicht spielen, könnt es aber, wenn sich alle Manager bei Spielbeginn darauf einigen.

KÄUFLICHER SCHIRI

Der käufliche Schiri ist eine zwielichtige Gestalt, die von Wettkampf zu Wettkampf zieht und bei Betrug ein Auge zudrückt. Im Schritt „Anstoß vorbereiten“ jeder Vorbereitungsphase stellt der Start-Manager den käuflichen Schiri ins Mittelfeld eines beliebigen Wettkampfs.

Jedes Mal, wenn ein Manager einen Spieler in dem Wettkampf mit dem käuflichen Schiri einsetzt, legt er einen Betrugmarker **offen** auf diesen Spieler. Dann bewegt sich der käufliche Schiri wie unten beschrieben.

Hinweis: Die Effekte offener Betrugmarker werden erst angewendet, wenn sie durch einen Effekt oder im Schritt „Betrugmarker aufdecken“ der Ergebnisphase „aufgedeckt“ werden.

Jeder Manager, der zu Beginn der Ergebnisphase im Wettkampf mit dem käuflichen Schiri zwar mindestens 1 Spieler hat, aber keinen mit einem offenen Betrugmarker, erhält eine Strafkarte. Dann werden alle offenen Betrugmarker in diesem Wettkampf abgeworfen, ohne angewendet zu werden.

BEWEGUNG DES SCHIRIS

Jeder Wettkampf gilt als ein **FELD** für die Bewegung des käuflichen Schiris. Der käufliche Schiri bewegt sich so viele Felder in Richtung des *Spike!*-Magazin-Stapels, wie die aufgedruckte Stehend-Spielstärke des eingesetzten Spielers angibt. Wenn der käufliche Schiri auf dem Wettkampf direkt vor dem *Spike!*-Magazin-Stapel ankommt und sich noch weiter bewegen müsste, bewegt er sich zum Wettkampf am anderen Ende der Strecke und setzt dann ggf. seine Bewegung fort.

Im Spiel zu zweit stellt der Start-Manager den käuflichen Schiri auf, **nachdem** die zwei Wettkämpfe für diese Woche feststehen.

BEISPIEL DER SCHIRI-BEWEGUNG

1. Ein Spieler mit Spielstärke 3 wird im Wettkampf mit dem käuflichen Schiri eingesetzt.
2. Der Schiri bewegt sich ein Feld in Richtung *Spike!*-Magazin-Stapel.
3. Seinen zweiten Schritt kann er nicht weiter in Richtung des *Spike!*-Magazin-Stapels machen, macht ihn also zum Wettkampf am anderen Ende der Strecke.
4. Mit seinem dritten Schritt landet er an diesem Wettkampf.



DIE TEAMS

Nurgle's Rotters: Die Nurgle-Spieler sind ein widerwärtiger Haufen, der auf seinem schleimigen Weg zum Sieg Pest und Krankheit verbreitet. Sie können sogar Gegenspieler zu Nurgle-Spielern mutieren lassen. Oft wird das Team mit einer unaufhaltsamen Seuche verglichen.



Die Zharr-Naggrund Zigurats: Die Chaoszwerge sind Meister der Zerstörung und der Rache. Selbst am Boden hören sie nicht auf, zu foulen. In den robusten Schädeln der Chaoszwerge und ihrer furchteinflößenden Zentauren steht alles auf Sieg, selbst im Angesicht des Todes. Sie kämpfen bis zum letzten Atemzug, und manchmal noch ein Stückchen weiter.



Die Lowdown Rats: Wenn Blood Bowl ein Reich der Durchtriebenheit ist, sind die Goblins die Könige. Und ihre Insignien sind Kettensägen, Bomben und Pogostöcke! Die Lowdown Rats würden sich nie dazu herablassen, nach Regeln zu spielen. Sie wollen den Sieg um jeden Preis. Sollte der nicht drin sein, ist totales Chaos allerdings auch angenehm.



STADIEN

Stadien sind die verschiedenen, oft gefährlichen Austragungsorte der Blood-Bowl-Spiele.

Vor Beginn der Partie werden die Stadien verdeckt gemischt. Im Spiel mit 3-5 Managern werden so viele Stadien gezogen, wie Manager mitspielen. Im Spiel zu zweit werden 4 Stadien gezogen. Die gezogenen Stadien werden in einer Reihe zwischen den Spike!-Magazin-Stapel und den Highlight-Stapel gelegt. Nicht gezogene Stadien kommen zurück in die Schachtel.

Beim Auslegen der Highlight-Strecke wird je ein Highlight mittig auf ein Stadion gelegt, sodass die Belohnungen der Team-Zonen direkt neben den Belohnungen des Stadions zu liegen kommen. Pro Stadion kann nur ein Highlight liegen.



Stadien haben Einschränkungen, die für das gesamte Spiel gelten. Die ausgelegten Stadien bleiben bis zum Ende des Spiels unverändert liegen. Die Einschränkungen der Stadien werden im Folgenden beschrieben.

- 
Verbotene Eigenschaften: Die abgebildete Eigenschaft ist in dem Stadion verboten. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine **VERBOTENE EIGENSCHAFT** in diesem Stadion anwendet, erhält sein Manager eine Strafe.

Die Eigenschaft Betrug ist im Stadion, in dem sie verboten ist, **optional**. In jedem anderen Stadion muss sie weiterhin angewendet werden.

- 
Spielerlimit: Die Zahl im Helm gibt das **SPIELERLIMIT** dieses Stadions für jede Team-Zone an. Jedes Mal, wenn ein Manager einen Spieler in einer Team-Zone dieses Stadions einsetzt oder dorthin bewegt und danach mehr Spieler in dieser Team-Zone liegen hat als das Spielerlimit angibt, erhält der Manager eine Strafe.

- 
Spielstärkevorgabe: Die Zahl im Stern gibt die **SPIELSTÄRKEVORGABE** dieses Stadions an. Jedes Mal, wenn ein Manager einen Spieler in einem Wettkampf mit dieser Einschränkung einsetzt oder dorthin bewegt und die aufgedruckte Spielstärke dieses Spielers höher als die Höchstspielstärke oder geringer als die Mindestspielstärke ist, erhält der Manager eine Strafe.

MINDEST-
SPIELSTÄRKE
HÖCHST-
SPIELSTÄRKE

Stadien bieten auch zusätzliche Belohnungen. Diese Belohnungen gelten als Teil der Team-Zonen-Belohnungen des Highlights, das auf diesem Stadion liegt. **Die Belohnungen der Stadien stellen keine eigene Team-Zone dar.**

CREDITS

Autor der Erweiterung: Jonathan E. Bove

Besonderer Dank geht an Joe Baranoski für seinen gewaltiges Wissen in Sachen Blood Bowl.

Autor des Grundspiels: Jay Little

Produktion: Jason Walden

Technische Redaktion: David Hansen

Leitung Grafik-Design: Brian Schomburg

Grafik-Design: Peter Wocken Design LLC

Oberste Künstlerische Leitung: Andrew Navaro

Künstlerische Leitung: John M. Taillon

Schachtelillustration: Michael Phillippi

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

Lizenzvergabe und Leitung der Entwicklung: Amanda Greenhart

Produktionsmanager: Eric Knight

Produktionskoordination: Megan Duehn, Jason Glawe und John Britton

Leitender Produzent: Steven Kimball

Leitender Spieleautor: Corey Konieczka

Verleger: Christian T. Petersen

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

DEUTSCHE AUSGABE

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Redaktionelle Bearbeitung: Dennis Mohra

Layout und grafische Bearbeitung: Fiona Carey, Dennis Mohra

Übersetzung: Stefan Rothschuh

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Jasmin Ickes

Und wie immer, besonderen Dank an alle Mitarbeiter von Games Workshop

Blood Bowl Team Manager: Foul Play © Copyright Games Workshop Limited 2014. Foul Play, Blood Bowl Team Manager, the Blood Bowl Team Manager logo, Blood Bowl, the Blood Bowl logo, GW, Games Workshop, Warhammer, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either © or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this product may be reproduced without specific permission. German Version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

PROOF OF
PURCHASE

Blood Bowl: Team
Manager - Erweiterung
Foulspiel
4015566021778

