



- Ты знаешь, Боб, я думаю, с появлением Гильдии Гнилых Игроков этот сезон станет очень интересным!
- Думаю, ты прав, Джим. Мы определенно увидим много новых тактик на поле.
- Если под тактиками ты подразумеваешь абсолютно грязные, незаконные и отвратительные приёмы, то не могу не согласиться!

ОБЗОР

Дополнение Foul Play для Blood Bowl: Team Manager - The Card Game содержит три новые команды, принадлежащие к Гильдии Гнилых Игроков (PPG), нового подразделения Союза тренеров команд. Дополнение привносит захватывающие возможности игры со стадионами и продажными судьями, а также добавляет жару со штрафными картами. Кроме того, к игровым колодам добавляются карты с новыми тренерскими и командными улучшениями и картами журнала «Шип!», а также добавляются компоненты, необходимые для включения пятого игрока.



КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДОПОЛНЕНИЕ

При игре с дополнением Foul Play все карты и компоненты из этого расширения включаются в Blood Bowl: Team Manager - The Card Game (за исключением необязательных правил - см. стр. 3). Большинство карт в этом расширении просто перетасовываются в соответствующие колоды. В дополнение к правилам базовой игры предусмотрены следующие шаги при подготовке:

Карточки штрафов: Менеджеры перетасовывают все штрафные карточки и кладут их лицом вниз, чтобы создать колоду штрафов.

Турнирная карта: Менеджеры добавляют карточку «Гоблинский племенной турнир» к уже используемым картам турнира.

Игроки Гнилой Гильдии: Теперь у менеджеров есть возможность выбрать из трех команд PPG (в дополнение к командам основной игры) на этапе «Выбора команды». Если любой менеджер играет с командой из PPG, возьмите все карты звездных игроков PPG, перетасуйте их и поместите лицом вниз возле колоды встреч.

Жетоны болезни: Если один или несколько менеджеров играют командой PPG, один из этих менеджеров берёт все жетоны болезни и создает их запас в пределах легкой досягаемости всех менеджеров.

Команды АСМ и КОХ: каждый менеджер, играющий в команде из базовой игры, собирает карту командного улучшения из дополнения, которая соответствует его команде и перетасовывает его в колоду командных улучшений. **Примечание.** Если вы используете расширение Sudden Death, игнорируйте этот шаг.



ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

На лицевой стороне каждой карты, а также на обратной стороне каждого жетона жульничества в этом дополнении есть значок Foul Play, чтобы отличать эти компоненты от компонентов базовой игры и других дополнений.

ПРАВИЛА

В этом разделе описываются новые правила этого дополнения.

ПЯТЫЙ ИГРОК

Дополнение содержит еще один счётчик очков, позволяющий играть сразу пяти менеджерам. Менеджеры должны следовать всем обычным правилам, установленным в базовой игре, когда играют впятером.



НАВЫКИ УЛОЖЕННЫХ ИГРОКОВ

Некоторые карты игроков этого дополнения содержат значки умений рядом со Звездой Силы уложенного игрока. Эти значки называются навыками уложенного игрока. Каждый раз, когда игрок с этими навыкам уложен, менеджер сбитого игрока немедленно разыгрывает эти навыки, прерывая ход действующего менеджера. После полного розыгрыша всех навыков игрока возобновляется очередь активного менеджера, и он может разрешить любые оставшиеся навыки на карте, которую он только что сыграл.

Если игроки, контролируемые двумя разными менеджерами, будут одновременно сбиты, активный менеджер сначала разыгрывает свои навыки сбитого игрока, а затем это делает другой менеджер.

Навыки уложенных игроков разыгрываются слева направо, так же как и постоянные навыки. Жульничество является обязательным, в то время как пас, ускорение, захват, регенерация и фол (см. «Регенерация» и «Фол») необязательны. Каждый раз, когда менеджер использует навык сбитого игрока для попытки захвата, используется пониженная оценка силы игрока. Уложенные игроки с этими навыками по-прежнему теряют все свои способности.

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ЖУЛЬНИЧЕСТВА

Foul Play включает в себя дополнительные жетоны жульничества, некоторые из которых содержат новый значок штрафа. Ниже приведен список значений жетонов жульничества, включенных в это дополнение.



СПОСОБНОСТИ ФАЗЫ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Менеджеры должны разыграть все способности «Фазы подсчёта очков», за которые получают фанатов за победу или поражение в матче, после шага «Определение победителя».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

РЕГЕНЕРАЦИЯ



Регенерация является необязательной. Регенерация не используется, когда игрок назначается в матч. Она используется только как навык уложенного игрока.

Каждый раз, когда менеджер использует РЕГЕНЕРАЦИЮ на сбитом игроке, он бросает два кубика и выбирает один результат для применения. Если он применяет X-результат, то менеджер может вернуть этого игрока в нормальное состояние. Все остальные результаты игнорируются.

Если менеджер решает использовать регенерацию, он должен делать это последовательно с другими навыками уложенного игрока, разрешая их в порядке слева направо. Навыки уложенных игроков, значки которых стоят **после** регенерации, при успешной регенерации игнорируются (так как игрок больше не является уложенным).

Фол



Фол является необязательным. Каждый раз, когда менеджер использует фол, он выбирает одного противоборствующего менеджера, который имеет, по крайней мере, одного игрока, присутствующего в этом матче, и случайным образом выбирает одну карту из руки этого менеджера. Грязный менеджер незаметно смотрит на эту карточку, не раскрывая её другим менеджерам. Затем он либо возвращает её владельцу, либо помещает её в кучу сброса владельца. Если он кладет её в стопку сброса, противостоящий менеджер добавляет в руку одну карту из своей колоды.

Если в этом матче нет противостоящих игроков, менеджер не может разыграть фол.

ШТРАФЫ



Штрафы - это новый механизм, внедренный в дополнение. Штрафные значки появляются на некоторых жетонах жульничества и на одном турнире.

Когда обнаруживается жетон с изображением штрафа, менеджер этого игрока получает одно штрафное очко. Штрафы, выявленные по жетонам жульничества, применяются в конце этапа «Жетоны жульничества» на этапе подсчета очков.

Каждый игрок, который получает награду «LOSE!» в «Гоблинском племенном турнире» получает одно штрафное очко, о чем свидетельствует значок штрафа на карточке турнира.

Каждый раз, когда менеджер получает штрафное очко, он вытягивает одну штрафную карточку из колоды штрафов и кладёт ее лицом вниз перед собой, не глядя на нее.

В конце шага «Колода улучшений» фазы подсчёта очков (см. стр. 15 основных правил игры) каждый менеджер переворачивает свои карты штрафов лицевой стороной вверх. Затем каждый менеджер разыгрывает эффект, указанный на каждой из его штрафных карт, по одному за раз. Карточки штрафа остаются лежать лицом вверх, пока менеджер не сбросит их.

Некоторые карты штрафов лишают менеджера наград. Если менеджеру без наград этого типа поручено потерять любую из этих наград, он игнорирует этот эффект.

Жетоны БОЛЕЗНИ



Некоторые игроки команды Гниль Нургла, а также некоторые звёздные игроки Нургла обладают способностью «Распространить Болезнь», которая позволяет им размещать жетоны болезни в центре поля. Когда любой игрок (в том числе из команды Гнили) **либо назначается, либо переходит** в матч с одним или несколькими жетонами болезни в центре поля, немедленно назначьте этому игроку **все** эти жетоны болезни.

Каждый жетон болезни на карте игрока уменьшает постоянную силу игрока **и** силу уложенного игрока на единицу, минимум до нуля. Жетоны болезни остаются в игре до шага «Уборки» фазы подсчёта очков, после чего они возвращаются в запас.

Жетоны болезни ограничены числом, включенным в это дополнение. Менеджеры не могут размещать жетоны болезни, если их запасы истощены.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Следующие правила не обязательны, но могут быть добавлены до начала игры, если все менеджеры с ними согласны.

ПРОДАЖНЫЕ СУДЬИ

Продажный судья - это теневая фигура, которая перемещается между матчами, закрывая глаза на нарушителей. Во время этапа «Сбрасывания мяча» каждой фазы обновления, первый менеджер помещает продажного судью на середину любого матча.

Каждый раз, когда менеджер назначает игрока в матч, где присутствует продажный судья, он сразу же присваивает этому игроку один жетон жульничества **лицевой стороной вверх**. Затем судья перемещается, как описано ниже.

Примечание. Эффекты жетонов жульничества не применяются до тех пор, пока они не будут «раскрыты» игровым эффектом или на этапе «Жетонов жульничества» фазы подсчёта очков.

В начале фазы подсчёта очков в матче с продажным судьёй, если в команде нет хотя бы одного игрока с жетоном жульничества лицом вверх, менеджер этой команды получает один штраф. Затем все жетоны жульничества лицом вверх удаляются из этой комбинации, не вступая в силу.

ДВИЖЕНИЕ СУДЬИ

Каждый матч считается одним ходом для движения продажного судьи. Продажный судья перемещается на количество ходов, равное значению силы назначенного игрока, и перемещается в направлении колоды журнала «Шип!». Если судья находится в ближайшем к колоде журнала «Шип!» матче и ещё имеет ходы для перемещения, он движется к матчу, наиболее удалённому от колоды журнала «Шип!» и продолжает движение, если это необходимо.

В игре с двумя менеджерами первый игрок помещает судью в любой матч **после** удаления двух неиспользованных встреч.

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ СУДЬИ

1. Игрок с силой три был отмечен продажным судьёй.
2. Продажный судья перемещается на один шаг к карте журнала «Шип!».
3. Судья не может двигаться дальше к колоде журнала «Шип!», поэтому он перебирается в самый дальний от колоды матч (один ход).
4. Затем он заканчивает свое движение в следующем матче.



КОМАНДЫ



Гниль Нургла: Игроки Нургла – мерзкий сочащийся букет постоянно распространяющий болезни на своём пути к победе. Они даже могут обратить противников в куда больших игроков Нургла! Команду можно сравнить только с неукротимой чумой.

Жарр-Наггрудн Зиккуратс: Хаосские гномы - мастера разрушения и мести. Даже будучи уложены эти игроки не остановятся от фол своих противников. С толстыми черепами и стаями устрашающих кентавров, эта команда вся о победе даже перед лицом смерти. Они сражаются до последнего вздоха, а иногда и после.



Бесчестные Предатели: Blood Bowl разрывают жулики, пытающиеся оттяпать от него свой честный кусок, но эти гоблины берут весь пирог. Цепные пилы, бомбы и пого ходули в футбольной игре?! Бесчестные Предатели никогда не опустили бы до честной борьбы. Они играют, чтобы выиграть любыми средствами. В ином случае, полного хаоса будет достаточно.

СТАДИОНЫ

Стадионы представляют собой разнообразные и коварные места, где проходят игры Blood Bowl.

Во время подготовки перемешайте карты стадиона. В играх с тремя-пятью менеджерами выберите несколько карт стадиона, равных числу менеджеров. В играх с двумя менеджерами выберите четыре карты стадиона. После того, как стадионы выбраны, поместите их в линию между колодой журнала «Шип!» и колодой встреч. Верните все неиспользованные карты стадиона в коробку.

При размещении матчей кладите каждую карту встречи над одной из карт стадиона, чтобы награды в зоне команды встреч совпадали с наградами стадиона. За один раз на каждом стадионе может быть только одна встреча.



Стадионы имеют ограничивающие эффекты, которые активны для всей игры. После размещения стадионов они остаются в таком порядке и положении на протяжении всей игры. Каждый ограничительный эффект подробно описан ниже.

1. **Запрещенные навыки:** изображенный навык запрещен на этом стадионе. Каждый раз, когда игрок использует запретный навык на этом стадионе, его менеджер получает один штраф.

Использование навыка жульничества на стадионе с запрещенным значком жульничества необязательно. На любом другом стадионе навык жульничества обязателен как обычно.

2. **Предел игроков:** номер внутри шлема указывает, что для каждой зоны команды установлен предел количества игроков на стадионе. Каждый раз, когда менеджер назначает или перемещает игрока в зону команды на этом стадионе, в результате чего количество игроков в этой зоне команды превышает предел игроков на стадионе, он получает одно штрафное очко.

3. **Требования к силе:** номер внутри звезды указывает на требования силы на стадионе. Каждый раз, когда менеджер либо назначает, либо перемещает игрока на матч, у которого есть одно из этих требований, если его сила выше, чем максимальное требование силы, или ниже минимального предела силы, он получает одно штрафное очко.

Стадионы также содержат дополнительные награды. Эти награды считаются частью наград в командной зоне карты встреч, занимающей этот стадион. Эти награды не являются дополнительной зоной для размещения команды.



CREDITS

Expansion Design: Jonathan E. Bove

Special thanks to Joe Baranoski for his vast knowledge of all things Blood Bowl.

Base Game Design: Jay Little

Producer: Jason Walden

Technical Writing: David Hansen

Managing Graphic Designer: Brian Schomburg

Graphic Design: Peter Wocken Design LLC

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: John M. Taillon

Cover Art: Michael Phillippi

Interior Art: Helge C. Balzer, Dimitri Bielak, Alberto Bontempi, Mark Bulahao, Christopher Burdett, Nick Deligaris, Anderson Gaston, David Griffith, Anna Ignatieva, Jason Juta, and Adam Lane

Licensing and Development Coordinator: Amanda Greenhart

Production Manager: Eric Knight

Production Coordinator: Megan Duehn, Jason Glawe, and John Britton

Lead Game Producer: Steven Kimball **Executive Game Designer:** Corey Konieczka **Publisher:** Christian T. Petersen

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

GAMES WORKSHOP

Licensing Manager: Graeme Nicoll **Head of Licensing:** Jon Gillard **Business and Legal Advisor:** Andy Jones **Head of Intellectual Property:**

Alan Merrett

© Games Workshop Limited 2014. 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 ® or TM, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2014, variably registered in the UK and other countries around the world. 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. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. 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 OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

