

BLOOD BOWL TEAM MANAGER THE CARD GAME

ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ

*Что ж, Боб. Не знаю, как ты, а я в восторге
от новых команд в нашей лиге!*

*Ещё бы, Джим. С Синдикатом Тёмной Магии, что примкнул к
Союзу, число жертв, похоже, побьёт
все мыслимые рекорды!*

*Твоя правда, Боб. Командам Синдиката
трудно сдержат хорошего игрока...*

ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

Дополнение «Внезапная смерть» к игре «Кровавый кубок: Командный менеджмент – карточная игра» включает три новые команды Синдиката Тёмной Магии (DSS), нового подразделения Союза. Дополнение привносит в игру новые награды за заговорщические контракты и непредсказуемость за счёт заколдованных мячей. Помимо этого, к базовым колодам добавляются новые карты командных и тренерских улучшений, встреч и журнала «Шип!».

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

- ★ Эти правила
- ★ 84 карты (Bridge-sized), из которых:
 - 36 карт стартовых игроков (по 12 каждой команды DSS)
 - 25 карт звёздных игроков
 - 15 карт встреч
 - 8 карт журнала «Шип!»
- ★ 38 маленьких карт, из которых:
 - 24 карты командных улучшений
 - 14 карты тренерских улучшений
- ★ 42 жетона, из которых:
 - 6 жетонов крови
 - 12 жетонов заколдованных мячей
 - 15 жетонов контрактов
 - 9 жетонов команд (по 3 для каждой команды DSS)

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Раздел описывает компоненты дополнения.

КАРТЫ СТАРТОВЫХ ИГРОКОВ

Все карты стартовых игроков в этом дополнении принадлежат Синдикату Тёмной Магии (DSS). В каждой команде дополнения по двенадцать карт стартовых игроков для начала сезона.



КАРТЫ ЗВЁЗДНЫХ ИГРОКОВ

Эти карты составляют колоду звёздных игроков DSS, наполненную самыми прославленными игроками лиги и многообещающими свободными игроками.



КАРТЫ ВСТРЕЧ

Помимо внесения разнообразия в колоду матчей, эти карты включают новый тип наград – контракты.



КАРТЫ ЖУРНАЛА «ШИП!»

Эти карты добавляют три новых заголовка к играм в дополнение к кубку Далёкого Альбиона. Также в колоде содержатся карты для замены базовых карт кубков на новые карты (с использованием контрактов).



КАРТЫ КОМАНДНЫХ УЛУЧШЕНИЙ

У каждой команды DSS есть соответствующая колода из шести карт командных улучшений. Также в дополнение включены дополнительные карты командных улучшений для базовых наборов.



КАРТЫ ТРЕНЕРСКИХ УЛУЧШЕНИЙ

Эти карты добавляются к колоде тренерских улучшений, чтобы поддержать командные улучшения.



ЖЕТОНЫ КОМАНД

Жетоны для идентификации звёздных игроков, принадлежащих командам не своей расы. У каждой команды из этого дополнения по три таких жетона.



ЖЕТОНЫ КРОВИ

Жетоны крови могут получать некоторые игроки команды Черные Клыки, чтобы увеличивать силу.



Жетоны Заколдованных Мячей

Этими жетонами можно заменить базовые жетоны мячей. На каждом из них разная награда для игроков с мячом.



Жетоны Контрактов

Контракты – ещё один способ получить фанатов, выиграв матч.



Как использовать это Дополнение

При игре с дополнением «Внезапная смерть» все его карты и жетоны добавляются к соответствующим базовым компонентам (за исключением опционального использования жетонов заколдованных мячей).

В дополнение к базовым, добавляются следующие шаги расстановки:

Жетоны контрактов: после формирования пула жетонов жульничества, менеджеры выкладывают лицевой стороной вниз все жетоны контрактов и замешивают их, формируя пул жетонов контрактов.

Кубки: менеджеры ищут и удаляют из колоды журнала Шип! четыре карты кубков и заменяют их новыми картами кубков из этого дополнения.

Игроки DSS: в фазе выбора команды, менеджеры теперь могут выбирать из трех команд DSS (в дополнение к базовым командам). Если хотя бы один менеджер играет командой DSS, все карты звёздных игроков DSS замешиваются и кладутся рядом с колодой встреч.

Жетоны крови: если менеджер играет за команду Чёрные Клыки, он берёт жетоны крови и формирует пул жетонов крови возле колоды своей команды.

Команды CWC и OWA: каждый менеджер, играющий за команду из базовой игры, берёт карты улучшения для своей команды и замешивает их в базовую колоду улучшений команды.

СИМВОЛ «ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ»

Лицевая сторона каждой карты из этого дополнения отмечена символом «Внезапная смерть», чтобы отличать их от карт базовой игры.



Дуэльный Вариант

При подготовке к игре на двоих игроков, руководствуйтесь обычными правилами, с одним исключением:

В колоду карт журнала «Шип!» менеджеры замешивают **все** карты Кубка из этого дополнения, таким образом, игра на двоих длится пять раундов.



Правила

Раздел описывает новые правила, введенные в этом дополнении.

Контракты

Жетоны контрактов – это новый способ получения фанатов.

Контракты получаются в фазу подсчета очков, когда собираются награды за матчи. За каждый выигранный контракт менеджер случайным образом вытягивает из пула по жетону контракта, **не глядя** на их лицевую сторону.

Вытянутые жетоны контрактов **не показываются ни одному менеджеру** (включая того, который его вытянул) и кладутся лицевой стороной вниз в игровой зоне получившего его менеджера.

Жетоны контрактов остаются лежать лицом вниз до конца сезона и открываются только после того, как менеджеры разыграют все возможности с пометкой «End of Game». После этого они переворачиваются, и менеджеры получают за них фанатов. Жетоны контрактов **не считаются улучшениями**.

Если менеджер должен получить жетон контракта, а в пуле их не осталось, он **не получает** жетон, но **сразу получает двух фанатов**.

КОЛИЧЕСТВО ЖЕТОНОВ КОНТРАКТОВ

- 6 жетонов по 2 фаната
- 4 жетона по 3 фаната
- 3 жетона по 4 фаната
- 2 жетона по 5 фанатов

Набор навыков



На некоторых картах в этом дополнении символы навыков разделены одним или несколькими слешами. Каждый раз, когда менеджер вводит в матч игрока с набором навыков он сразу должен выбрать, какой навык использовать (даже если не будет его использовать). После того, как один навык выбран, остальные навыки игнорируются.

Менеджер может использовать все значки по одну сторону слеша.

Например, если у игрока на карте изображены навыки:



, его менеджер может:

- использовать ускорение (один раз, два раза или вообще не использовать)

или

- использовать перехват (один раз или не использовать).

Если среди выбранных навыков символ жульничества (👁), менеджер **обязан** взять жетон жульничества.

НАВЫКИ УЛОЖЕННЫХ ИГРОКОВ

На картах некоторых игроков из дополнения есть иконки навыков, расположенные в области значка силы уложенного игрока. Эти навыки разыгрываются, как только игрока уложили, таким образом **прерывая ход противника**. После разыгрывания всех таких навыков ход возвращается к активному игроку.

Если во время хода уложенными оказываются игроки и активного игрока, и противника, сначала разыгрываются навыки активного игрока.

Навыки уложенных игроков, как и обычные навыки, разыгрываются слева направо. Жульничество **обязательно** к разыгрыванию, остальные навыки – опционально. Уложенные игроки с навыками уложенных игроков всё равно теряют свои обычные способности.

НОВЫЙ НАВЫК (РЕГЕНЕРАЦИЯ)

Регенерация – это новый навык, отражающий стойкость представителей DSS. Регенерация опциональна. Навык игнорируется при введении игрока в матч и может быть использован, лишь когда игрок уложен.



Каждый раз, когда менеджер решает восстановить уложенного игрока, он бросает два кубика и выбирает результат одного из них. Если бросок успешен (X), он возвращает уложенного игрока в строй (возвращает карту в вертикальное положение). Остальные результаты игнорируются.

Навыки уложенных игроков, значки которых стоят после регенерации при успешной регенерации игнорируются.

ЖЕТОНЫ КРОВИ

Некоторые игроки команды Чёрные Клыки обладают способностью «Жажда Крови», которая позволяет им получать жетоны крови. Когда игрок должен получить жетон крови, его менеджер кладёт жетон на карту этого игрока. Каждый игрок может получить таким образом несколько жетонов.



Каждый жетон крови на карте игрока увеличивает его силу на 1 (как стоящего, так и уложенного). Жетоны крови остаются в игре до стадии очистки поля (Clear the Pitch) в фазу подсчёта очков, тогда они убираются с карт игроков и кладутся обратно в пул.

Количество жетонов крови ограничено, игроки не могут получить новый жетон, когда пул опустеет.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Все способности, срабатывающие в фазу подсчёта очков (Scoreboard Phase), которые дают или отнимают фанатов, разыгрываются **после** шага определения победителя (Determine Winner).

КОМАНДЫ

Нагарротские кошмары

Тёмные эльфы – беспощадные игроки, только и жаждущие воспользоваться слабостью противника, чтобы найти кратчайший путь к победе – лишая всех какой-либо борьбы.



Чемпионы смерти

Даже смерть не может встать между нежитью и игрой! Хотя зомби и скелеты не самые крепкие парни, они могут выдержать практически любые побои и вернуться в строй. И горе тому несчастному, кто встанет на пути мумии или вита!



Чёрные клыки

Могущественные вампиры из клана Чёрные Клыки не знают милосердия – даже друг к другу. Когда вампир не занят смакованием одного из поработанных игроков, он устремляет свои глаза – и клыки – на противника.



ЗАКОЛДОВАННЫЕ МЯЧИ

При использовании этого дополнения уберите из игры базовые жетоны мячей.

При введении в игру мяча (Prepare for Kickoff) в фазу технического сопровождения (Maintenance Phase), первый игрок получает все жетоны заколдованных мячей, раскладывает их лицевой стороной вниз и перемешивает, формируя пул. Потом он кладет по одному случайно вытянутому из пула жетону на каждую карту встречи или Кубка и раскрывает их. Заколдованные мячи обладают одним из трёх эффектов (помимо обыкновенного перевеса при ничьей):

★ **Сила:** в фазу подсчёта очков сила команды игрока, контролирующего мяч, увеличивается на значение, указанное на мяче.

★ **Фанаты:** в фазу подсчёта очков менеджер игрока, контролирующего мяч, получает фанатов в количестве, указанном на мяче.

★ **Навык:** каждый раз, как игрок захватывает мяч, его менеджер может **немедленно** использовать соответствующий навык, тем самым прерывая ход активного игрока. После этого ход возвращается активному игроку. Все навыки, **кроме жульничества**, используются опционально.

