

BLOOD BOWL TEAM MANAGER Récapitulatif de jeu - Le Nain Braillard

Préparation :

Mélanger les paquets de cartes Temps Fort et Stades, les cartes Amélioration d'encadrement, les cartes Stars selon leur dos, et les pions Triche face cachée.
Distribuer aléatoirement les équipes entre les joueurs.
Chaque manager reçoit un plateau de score, les cartes de base et les pions Équipe de son équipe, mélange ses paquets de carte Équipe et Amélioration d'équipe.
Retirer la carte "Blood Bowl".
Préparer le paquet Spike ! Magazine. Mélanger les trois cartes Tournoi, en piocher deux.
Mélanger les trois cartes Gros Titre, en piocher deux.
Mélanger les quatre cartes piochées en un seul paquet, puis mettre la carte "Blood Bowl" en bas du paquet.
Placer les pions Ballon (normaux ou Enchantés) et les dés de Tacle dans la zone de jeu.
Le premier manager sera le plus jeune.

Tour de jeu

1) Phase Entretien : (chaque joueur)

Restaurer les cartes en redressant les cartes épuisées.	
Refaire sa main jusqu'à 6 cartes Équipe (mélanger la défausse si pioche épuisée).	
Refaire la réserve de pions Triche en défaussant tous les pions Triche face cachée.	
Révéler une nouvelle carte Spike ! Magazine.	Si Tournoi, possibilité de s'affronter. Si Gros Titre, lire à voix haute.
Piocher autant de cartes Temps Fort que de joueurs et les placer en ligne.	
Si Stades, piocher et placer les cartes Stades sous chaque Temps Fort.	
Placer un Ballon (normal ou Enchanté) sur chaque carte Temps Fort (et sur la carte Tournoi).	
Le premier manager place l'Arbitre corrompu sur un match de son choix.	
Prendre une carte de sa main.	
Placer la carte sur une carte de match.	
Si Stade, respecter les conditions.	
Si pions Maladie au centre du terrain, déplacer tous ces pions sur le joueur.	
Si Arbitre corrompu, assigner un pion Triche face visible à ce joueur, puis déplacer l'Arbitre corrompu, d'un nombre de matchs égal à la puissance du joueur joué, vers le Spike ! Magazine.	
Résoudre les capacités "Une fois joué".	Si Temps Fort, sur une seule zone d'équipe d'une carte de match ne comportant pas de joueurs adverses. Si Tournoi, pas de limites d'équipes.
Triche (obligatoire ; crâne) : piocher un pion Triche sans le regarder et le placer face cachée sur la carte du joueur.	
Passe (facultatif ; ballon) : Déplacer le pion Ballon d'un cran.	Du centre vers le joueur joué. Du joueur adverse vers Centre. Du joueur allié porteur du Ballon au joueur joué. Si Ballon déjà sur Joueur joué, pas de Passe.
Sprint (facultatif ; flèche) : Piocher une carte de la pioche Équipe, puis défausser une carte en main.	

2) Phase de Match :

Engager un joueur dans un match (temps Fort ou Tournoi).	Si Puissance du joueur joué supérieure, le manager attaquant lance 2 dés et choisit le résultat à appliquer. Si Puissance du joueur joué égale, le manager attaquant lance 1 dé et applique le résultat. Si Puissance du joueur joué inférieure, le manager attaquant lance 2 dés et le manager adverse choisit un résultat à appliquer.
Utiliser les compétences (de la gauche vers la droite).	Tacle (facultatif ; étoile) : Déclarer un joueur adverse, comparer la Puissance des joueurs et lancer les dés. Si résultat Cible à terre (étoile), coucher le joueur ciblé si redressé ou le blesser si couché. Si résultat Cible raté, il ne se passe rien. Si Tacleur à terre (croix), coucher le joueur qui tacle si redressé ou le blesser si couché. Si joueur (attaquant ou défenseur) couché est porteur du Ballon, le Ballon revient au centre du terrain. Si joueur (attaquant ou défenseur) couché, résoudre les Compétences Couché, attaquant en premier.
	Régénération (facultatif ; croix d'os) : lancer 2 dés et si résultat X est choisi, le joueur est redressé ; Compétences Couché suivantes non résolues.
	Pions Sang : placer sur le joueur concerné ; chaque pion augmente la puissance du joueur (redressé ou couché).
	Coup bas (facultatif ; poing) : piocher une carte Joueur dans la main de l'adversaire du match (si adversaire), la regarder discrètement, puis remettre en main ou défausser la carte ; si défaussée, l'adversaire pioche une carte.
Si porteur d'un Ballon Enchanté, utiliser la compétence (si compétence).	
Résoudre une action de match (facultatif).	Possibilité d'utiliser (épuiser) une carte Amélioration d'Équipe ou d'Encadrement.
Si impossibilité d'engager un joueur, le joueur passe définitivement pour toute la Phase de Match.	

Si Arbitre corrompu sur le match, assigner une carte Pénalité à chaque équipe n'ayant pas de pions Triche visibles, puis défausser les pions Triche.

Expulsion (sifflet) : Défausser le joueur, ne pas appliquer les autres pions Triche et mettre le Ballon au centre si porteur du Ballon.

Frénésie des fans (fanion) : Pour chaque symbole, le manager gagne 1 point Fan.

Révéler les pions Triche.

Puissance (étoile) : ajouter la valeur du pion au total de Puissance de l'équipe (cumulatif).

Pénalité (batte) : À résoudre à la fin de l'étape "Révéler les pions Triche". Piocher une carte Pénalité et la poser face cachée.

Résoudre les capacités "Phase de score" selon l'ordre du tour.

Additionner les valeurs des joueurs redressés, des joueurs couchés, des pions Triche Puissance, des pions Malade et du Ballon (si valeur).

Déterminer un vainqueur en calculant les totaux de puissance.

Le vainqueur est celui qui a le plus de Puissance.

Si égalité sur Temps Fort, c'est le porteur du ballon ; si Ballon au centre pas de vainqueur.

Si égalité sur Tournoi, au choix du Premier Manager du tour.

Temps forts : les primes indiquées dans chaque zone d'équipe et la prime centrale pour le vainqueur.

Prendre les primes selon classement (1er, 2e, puis tous les autres managers "Perdants").

Tournois :

Si un seul manager participe à un Tournoi, il gagne toutes les primes.

Résoudre les matchs :

Fans : gain immédiat et 1 point par Fan.

3) Phase de Score :

Collecter les primes indiqués sur les cartes de match.

Cartes : face cachée sur une pile de Progression.

Star (étoile) : pour chaque Star, piocher 1 carte Star du paquet correspondant à son Syndicat, en choisir 1 et défausser les autres.

Primes :

Amélioration d'Équipe (casque) ou **Amélioration d'Encadrement** (ballon) : pour chaque symbole, piocher 1 carte du paquet correspondant, en choisir 1 et défausser les autres.

Contrats (orbe) :

Piocher face cachée et gain en fin de saison (après résolution des capacités "Fin de partie").

Si plus de pions Contrat, le manager gagne 2 Fans.

Si porteur du Ballon Enchanté, collecter la prime indiquée.

Défausser les joueurs et la carte de match.

Améliorations d'Encadrement

Améliorations d'Équipe

Révéler la pile de Progression (cartes gagnées lors des matchs) dans l'ordre suivant :

Stars avec la capacité Mercenaire

Pour enrôler un Mercenaire, défausser un joueur depuis sa pioche Joueurs ou sa défausse.

Si enrôlement, mélanger pioche et défausse ensemble.

Toutes les autres Stars.

Si enrôlement, placer la carte dans n'importe quel ordre dans sa pioche.

Pénalités

Révéler une par une les cartes Pénalités et appliquer l'effet indiqué.

Passer la pièce d'or au joueur de gauche.

Après le décompte final, le gagnant est le manager ayant le plus de Fans.

Victoire :

Si égalité, le gagnant est le manager ayant le plus de points de progression (Stars, Améliorations d'Équipe et d'Encadrement au cours de la saison).

Si toujours égalité, les managers à égalité sont disqualifiés et le gagnant est le manager suivant.

Si tous les managers sont toujours à égalité, pas de gagnant.