

BLOOD BOWL TEAM MANAGER THE CARD GAME FOUL PLAY

ということで、ボブ、ピュートリッドプレイヤー連合が加わって、今シーズンは非常に面白い事になりそうですね！

その通りだぜ、ジム。ピッチの上じゃ、さらにたくさん
の戦術が見られるだろうな。

戦術ってことなら、そりやもうかなりの穢れて不法で、物によっちゃ吐き出す勢いの闘いも見れるでしょうから、間違いの無いところですよ！

拡張セットの概要

Foul Play は Blood Bowl: Team Manager – The Card Game の拡張セットで、チーム監督連合の新たな分会であるピュートリッドプレイヤー連合 (PPG: Putrid Players' Guild) に属する 3 チームが登場します。またこの拡張セットでは、ゲームをさらに盛り上げるスタジアムや墮落レフリー、あるいはより状況をアツくさせるペナルティカードなどが導入されます。さらに、この拡張セットによりあなたの基本セットに新たなスタッフアップグレードやチームアップグレードや「スパイク！」誌カードに加え、5 人目のプレイヤーのためのゲーム用具が追加されます。

この拡張セットの使い方

Foul Play 拡張セットを使う場合、この拡張セットのすべてのカードと用具を Blood Bowl: Team Manager – The Card Game の基本ゲームに導入します (選択ルールは例外です — P4 参照)。この拡張セットのほとんどのカードは、単に対応するデッキに加えてシャッフルします。以下の準備ステップは、基本ゲームのルールへの追加です。

ペナルティカード: ペナルティカードをすべてシャッフルし、裏向きにしてペナルティデッキにします。

トーナメントカード: 「ゴブリン部族リーグ (Goblin Tribal Leeg)」のトーナメントカードを、これまでのトーナメントカードに加えてください。

ピュートリッドプレイヤー連合のスター選手: 監督は、「チームの選択」ステップで、(基本ゲームのチームに加えて) PPG の 3 チームのいずれかを選ぶことができるようになります。いずれかの監督が PPG のチームを選んだ場合、PPG スター選手カードをすべて確保し、シャッフルしてハイライトデッキの近くに裏向きに置きます。

病気トークン: いずれかの監督が PPG のチームを使う場合、そのうちの誰かが病気トークンをまとめてサプライを作り、全監督の手の届く場所に置いてください。

CWC と OWA のチーム: 基本セットのチームを使う監督は、この拡張セットに入っているそのチームのチームアップグレードカードを追加してシャッフルし、自分のチームアップグレードデッキを作ります。注: Sudden Death エキスパンションを使っている場合、このステップは無視してください。

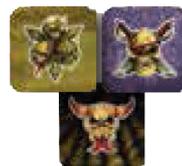
ゲーム用具



スタジアムカード × 10



開始選手カード × 36
(各チーム 12)



チームトークン × 9
(各チーム 3)



反則トークン × 8



スター選手カード × 25



「スパイク！」誌カード × 4



墮落レフリー × 1 と
プラスチック製スタンド



病気トークン × 6



スタッフアップグレード
カード × 14



チームアップグレード
カード × 24



ペナルティカード × 20



スコアボード × 1

Foul Play 拡張セットアイコン

この拡張セットの各カードの表面と販促トークンの裏面には、Foul Play のセットアイコンが描かれ、基本セットのカードや他の拡張セットのカードと区別ができるようになっています。



ルール

この項では、この拡張セットの新たなルールを解説します。

5人目のプレイヤー

この拡張セットではスコアボードが一つ追加され、最大5人までが同時にゲームを行えるようになっています。監督が5人になっても、基本セットの通常のルールはそのまま使用します。

ダウン時スキル

この拡張セットの選手の中には、選手のダウン時スターパワーの脇にスキルアイコンが描かれている物があります。このアイコンは、ダウン時スキルと呼ばれます。ダウン時スキルを持つ選手がダウン状態になると、そのダウンした選手の監督は、手番の監督のターンを中断して、このスキルをただちに解決します。選手のダウン時スキルをすべて解決した後、手番の監督のターンが再開され、プレイしたカードの残ったスキルアイコンの解決を行います。

別々な監督の選手が同時にダウンした場合、まず手番の監督が最初にダウン時スキルを解決し、他の監督がその後に行います。

ダウン時スキルは、スタンド時のスキルと同様に左から右に解決します。反則は強制ですが、パス、スプリント、タックル、再生、ファウルは任意です(再生とファウルについては右段を参照してください)。監督がある選手のダウン時のタックルのスキルを使用する場合、タックルの試みにおいてダウン時スターパワーを使用します。ダウンしているプレイヤーは、ダウン時スキルがあっても、すべての能力は失います。

新たな反則トークン

Foul Play には追加の反則トークンが入っており、その一部には新たなペナルティアイコンが描かれています。以下はこの拡張セットに入っている反則トークンの数です。



スコアボードフェイズ能力

監督は、「勝者の決定」ステップの後に、マッチの勝敗によるファンを獲得する「スコアボードフェイズ」の能力をすべて解決します。

追加のスキルアイコン

再生

再生は任意です。再生は、選手がマッチに参加した時点では使用されません。これはダウン時スキルです。



監督がダウンした選手の再生を使用したら、ダイスを2個ふり、そのうち1個の結果を適用します。適用したのが×だった場合、監督はその選手をスタンド状態に戻すことができます。それ以外の結果は無視します。

監督が再生を使うことにした場合、その選手の他のダウン時スキルと同様に、左から右に順番に実行する必要があります。選手が再生スキルを使ってスタンド状態になった場合、その再生スキルより後に発動するはずだったダウン時スキルは使用されず(その選手はもうダウン状態ではないため)、スタンド時のスキルは無視されます。

ファウル

ファウルは任意です。監督がファウルを使うたびに、その監督はそのマッチに選手がいる敵監督を1人選び、その監督の手札からランダムにカードを1枚引きます。ファウルを行った監督はそのカードを、他の監督には見えないように慎重に眺めますその後、その監督はそのカードを持ち主の手札に返すか、持ち主の捨て札パイルに置きます。そのカードを捨て札パイルに置いた場合、その監督は自分のデッキからカードを1枚引きます。



そのマッチに敵の選手がいない場合、ファウルスキルを解決することはできません。

ペナルティ

ペナルティはこの拡張セットで導入される新たなメカニズムです。ペナルティアイコンは一部の反則トークンやトーナメントのうち1つに描かれています。



ペナルティアイコンを持つ反則トークンが公開されたら、その選手の監督はペナルティを1つ受けます。反則トークン場のペナルティは、スコアボードフェイズの「反則トークンの公開」ステップで適用されます。「ゴブリン部族リーグ(Goblin Tribal Leeg)」トーナメントの「LOSE!」の報酬を受けた各プレイヤーは、そのトーナメントのペナルティアイコンに示されたとおりに、ペナルティを1つを受けます。

監督がペナルティを受けるたび、その監督はペナルティデッキからペナルティカードを1枚引き、それを見ずに自分の前に裏向きに置きます。

スコアボードフェイズの「強化パイルの公開」(基本ゲームルール P15 参照)の終了時に、各監督は自分のペナルティカードを表向きにします。その後、各監督は自分の各ペナルティカードの効果を1枚ずつ解決します。ペナルティカードは、それを捨てるよう監督が指示されるまで表向きのままです。

ペナルティカードの中には、監督が報酬を失うものがあります。失うよう指示された種類の報酬をその監督が受け取っていない場合、その効果は無視します。

病気トークン

ナーグルズ・ロッターズの選手やナーグルのスター選手の中には、病気をまき散らす能力を持つ者がおり、その結果ミッドフィールドに病気トークンが置かれます。いずれかの選手（ロッターズの選手を含む）が、ミッドフィールドに病気トークンの置かれているマッチに参加するか移動するかした場合、ただちにその選手にそれらの病気トークンをすべて与えます。



選手カード上の病気トークン 1 個につき、その選手のスタンド時スターパワーとダウン時スターパワーは 1 下がります（最低 0 まで）。病気トークンは、スコアボードフェイズの「ピッチの撤収」ステップまでそのまま残り、その時点ですべての病気トークンがサプライに戻されます。

病気トークンは、この拡張セットに入っている数が上限です。サプライの病気トークンが無くなってしまったら、それ以上病気トークンを置けません。

選択ルール

以下のルールの採用は義務ではありません。すべての監督が合意した場合、採用することができます。

墮落レフリー

墮落レフリーは怪しげな人物で、マッチ感を移動し、反則野郎を見つめないふりをします。メンテナンスフェイズの「キックオフの準備」の段階で、開始監督は任意のマッチに墮落レフリーを置きます。

監督が墮落レフリーのいるマッチに選手を参加させるたび、その監督はただちに反則トークン 1 個をその選手に表向きに置きます。その後、墮落レフリーは以下に従って移動します。

注: 表向きに置かれた反則トークンの効果は、それがゲームの効果によって「公開」されるか、スコアボードフェイズの「反則トークンの公開」ステップまで適用されません。

墮落レフリーのいるマッチのスコアボードフェイズの開始時に、そこに表向きの反則トークンが置かれている選手がいないチームがある場合、そのチームの監督はペナルティを 1 つ受けます。その後、そのマッチのすべての表向きの反則トークンを、その効果を適用せずにそのマッチから取り除きます。

レフリーの移動

各マッチは、墮落レフリーの移動においては 1 スペースとして扱います。墮落レフリーはそこに参加してきた選手のスタンド時スターパワーと同じスペース数だけ、「スパイク！」誌デッキの方に向かって移動します。

墮落レフリーが「スパイク！」誌デッキに一番近いマッチにいて、さらに移動する必要がある場合、「スパイク！」誌から最も遠いマッチに移動し、必要ならそこからさらに移動します。

2人ゲームの場合、ハイライトが 2 枚取り除かれた後に、開始監督がレフリーを任意のマッチに置きます。

レフリーの移動

1. スターパワー 3 の選手が墮落レフリーのいるハイライトに参加した。
2. 墮落レフリーは「スパイク！」誌デッキの方向に 1 スペース移動する。
3. レフリーはこれ以上「スパイク！」誌デッキの方向に移動できないので、(1 スペース分として) デッキから最も遠い場所に移動する。
4. 最終的にこのマッチで移動を終える。



チーム

ナーグルズ・ロッターズ: ナーグルの選手は不潔な連中で、流行病をまき散らし続けながら、勝利への道をのたくり進んでいる。いざとなれば敵をさらなるナーグルへと変えられるのだ！このチームと比べる物は、手のつけられない疫病ぐらいだろう。



ザール=ナッグルンド・ジグラーツ: ケイオスのドワーフは、破壊と復讐の達人だ。ダウンしたときですら、反則まがいの手を使って相手選手を止める。分厚い頭蓋骨や驚異的なケンタウルスを揃えたこのチームは、死に直面したときですら全力で勝利を目指す。彼らは最期の瞬間まで、時としてその先まで戦い続けるのだ。



ローランド・ラッツ: ブラッド:ボウルには下卑た選手がそれなりにいることで知られているが、このゴブリン共はその最たるものだ。フットボールにチェーンソーだの爆弾だのホッピングだのだって？ローランド・ラッツは堂々と闘うような恥ずかしい真似など決してしない。奴らは勝利のためなら何でもする。失敗したところで、大混乱を起こせば十分なのだ。



スタジアム

スタジアムは、ブラッドボウルの試合が行われる様々な危険な場所です。

準備の段階で、スタジアムカードをシャッフルします。監督が5~3人のゲームの場合、監督と同数のスタジアムカードを引きます。監督2人のゲームの場合、スタジアムカードを4枚引きます。スタジアムを引いたら、それらを「スパイク！」誌デッキとハイライトデッキの間に一直線に並べます。使わないスタジアムカードは箱に戻してください。

ハイライトの中継の段階で、各ハイライトカードをスタジアムカードに重ね、ハイライトカードのチームゾーンの報酬がスタジアムの報酬に並ぶようにします。各スタジアムにはハイライトカードは1枚のみ置かれます。



スタジアムは、ゲーム全体を通して有効な制限効果を持っています。スタジアムの配置後、それはゲームの間ずっと並べられた順番のままそこに残ります。制限効果は以下を参照してください：

❖ **禁止スキル**：描かれているスキルはこのスタジアムでは禁止です。このスタジアムで選手が禁止スキルを使うたび、その監督はペナルティを1つ受けます。



反則スキルアイコンが禁止になっているスタジアムでは、反則スキルの使用は任意になります。他のスタジアムでは、通常通り反則スキルは強制です。



❖ **プレイヤー制限**：ヘルメットの内側の数字は、そのスタジアムの各チームゾーンの選手数の上限です。監督がこのスタジアムに選手を参加させるか移動させるかして、このスタジアムにおけるそのチームゾーンの選手数の上限を超えた場合、その監督はペナルティを1つ受け取ります。



❖ **スターパワー制限**：星印の中の数字は、そのスタジアムのスターパワー制限を意味します。監督がこの制限のあるマッチに選手を参加させるか移動させるかした段階で、その選手の印刷されているスタンド時スターパワーが最高スターパワー制限よりも高かったり最低スターパワー制限よりも低かったりした場合、その監督はペナルティを1つ受け取ります。



さらに、スタジアムには追加の報酬があります。この報酬は、そのスタジアムに置かれているハイライトカードのチームゾーンの報酬の一部であるとみなします。この報酬によりチームゾーンが増えるわけではありません。

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 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, 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

翻訳: 進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、Fantasy Flight Games社のサイトに掲載されているPDF文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Fantasy Flight Games社および他の団体には一切の責任がありません。

© 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.

