



日本語ルールブック

ビッグ・リーグへ、ウェルカム！



スポーツファンの皆様、そして我らが忠実なるカバルビジョンの視聴者の皆様、ごきげんよう！ ブラッドボウル中継です！ オールドワールドでは最も人気のあるスポーツですね、ボブ！

その通りだ、ジム。理由は単純だ。一番暴力的だからな！ ミノタウロスがゴブリンに跳び蹴りかますなんて他じゃ見られねえだろ？ オーガが一人で敵のラインを全部叩きのめすとかな。

ボールも使うんですね、ボブ？

知ったことか！

まあ、アセローン・アヴェンジャーズとかは気にするかもしれませんが——彼らは昨シーズンのリーグのパスヤードトップで、今シーズンもそれを狙っています。ブラッドボウルで勝利する方法は一つじゃないですからね。

まったくだな、ジム、どんなやりかたでもいいが、敵のチームが骨になっちまったところを歩けるんなら、それが一番簡単だ。さて、この試合にあまり詳しくない視聴者のため、ついでにボールと鼻クソの違いのわからない連中のために、こっからは試合の進め方だ……。

概要

Blood Bowl: Team Manager - The Card Game では、監督ははみ出し者やごろつきのチームを率い、ブラッドボウルリーグのシーズンを戦います。シーズン中、監督はスター選手を獲得し、スタッフを雇い、事業を拡大することで、自分のチームを向上させていきます。

監督は選手を使って他のチームとの対戦を行います。これはその週の試合のハイライトで表されます——ファンが大いに待ち望む、決定的なアクション満載の瞬間の詰め合わせです！ 対戦をうまくやればチームのファンが増えます。各チームの監督にとっては、それがゲームの目的なのです。

ゲームの目的

シーズン終了時に、最も多くのファンを獲得していたチームの監督が、「スパイク！」誌の『最優秀監督』賞を獲得します。この権威ある賞の受賞者が、ゲームに勝利します。

重要！

Blood Bowl: Team Manager - The Card Game のルールやカードでは、選手や監督に関してしばしば触れられます。混乱を避けるため、ブラッドボウルのチームにおけるメンバーの一人を意味するカードのことを「選手」(player)、**Blood Bowl: Team Manager - The Card Game** を楽しんでいる現実世界の人々のうちの一人のことを「監督」(manager)と呼びます。



用具リスト

- ユーロサイズのカード×168:
 - 初期選手カード×72 (各チーム 12)
 - OWA スター選手カード×25
 - CWC スター選手カード×25
 - ハイライトカード×32
 - 「スパイク！」誌カード×14
- 小型カード×58
 - チームアップグレードカード×30
 - スタッフアップグレードカード×28
- 紙製トークン×55:
 - チームトークン×18 (各チーム 3)
 - 反則トークン×30
 - ボールトークン×6
 - ゴールデンコインマーカー×1
- スコアボード×4 (各表面×1、ダイヤル×2、ピン×2)
- 6面タックルダイス×2
- ルールブック

チーム監督連合

Blood Bowl: Team Manager - The Card Game では、すべてのチームの監督はチーム監督連合 (TMU: Team Managers' Union) に所属することが義務づけられています。この TMU は、オールドワールド協会 (OWA: Old World Association) とケイオス荒野委員会 (CWC: Chaos Wastes Confederation) の2つの分会に分かれています。監督がスター選手をドラフトする場合、連合の規則に則り、その監督は自身が所属する分会に対応するデッキからカードを引く義務があります。



用具概要

この項目では、様々なゲーム用具の詳細を解説します。

選手カード

これらの選手は、各監督の初期チームを構成する基本となる輩どもです。これらの選手はあまりぱっとせず、その限定された才能をフルに発揮させるには、監督の直接的な指示と注意深い配置が必要になります。



スター選手カード

この選手たちは、まさにピッチ上での振る舞いがわかっていて強者揃いです！これらの強化カードには、有名なスター選手や新進気鋭の略奪者——上昇志向に満ちた、いまだ成功をなしていない者達——が名を連ねています。



ハイライトカード

このカードはある週の各ゲームにおける最も目を見張る瞬間を表し、それらがひとまとめになってハイライトデッキになります。歯が吹き飛ぶブロックからダイビング片手キャッチまで、これらのカードは飛び抜けて巧みな技や荒々しい暴力等、あらゆる世代のファンが望む瞬間なのです。



「スパイク！」誌カード

このカードは、「スパイク！」誌として出版される TMU のプレスリリースに掲載される、週のイベントスケジュールを意味します。「スパイク！」誌カードの内容は、各種の特集記事 (天気予報、スキャンダル等) か、大きな賞金を目指して監督がしのぎを削りあうトーナメントのいずれかです。



チームアップグレードカード

このカードは、シーズン中にチームを強化する様々な施設や用具を意味します。強化方法は各チーム独自のもので、監督がシーズンを通してどうチームを強化していくかの指針となります。



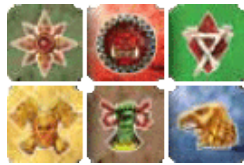
スタッフアップグレードカード

このカードは、監督がシーズン中に雇う様々なスタッフを表します。中身は魔法使いや薬師やポジションコーチなど様々で、どれもチームを強化し、次のレベルに引き上げるのに必要です。



チームトークン

このトークンは、スター選手が自分以外の種族のチームに属していることを示します。これにより、ゲーム中での混乱が回避できます。



反則トークン

このトークンは、反則選手が自分の行為によりどのような恩恵や罰を受けるかを決定します。犯則によりその選手のスターパワーが増えたり、あまつさえチームのファンが増えることすらあります。ただし、レフリーが選手の反則を見つけたら、その選手はおそらく試合から退場させられてしまうでしょう！



ボールトークン

このトークンは、どのチームがボールを保持しているかを示します。ターンオーバーは頻繁に発生し、ハイライトの最後にボールを持っているチームが、波乱の展開を勝利で終わることができるでしょう。



ゴールデンコインマーカー

この金貨は、伝説のブラッドボウルの創設者、ローズ＝エルが試合中に使っていたものです。このコインは、現在のラウンドでどの監督が最初にプレイするかを示します。



スコアボード

スコアボードは、各監督がシーズン中にどれだけのファンを獲得したかを記録するために使用します。



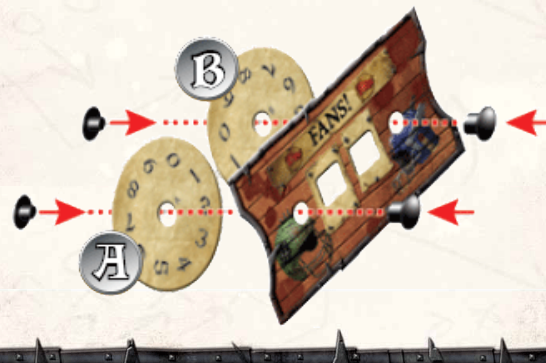
タックルダイス

この特性6面ダイスは、タックルの実行やその他のランダムな出来事を解決するのに使用します。



スコアボードの組み立て

スコアボードは図の通りに組み立てておいてください。



準備

ゲームの前に、以下の通りに準備を行います。

1. **ハイライトデッキの準備**: すべてのハイライトとカードをシャッフルし、裏向きに中央のプレイエリアの端に置いてください。

2. **チームの選択**: 監督のうち1人は、チームトークンをそれぞれ1個ずつ集めて、手の中で混ぜます。各監督は、それを見ずにチームトークンを1枚ずつ引き、このシーズンで率いるチームを決定します。あるいは、監督が同意するのであれば、率いるチームを単純に選ぶこともできます。

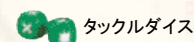
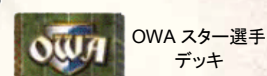
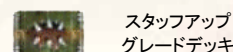
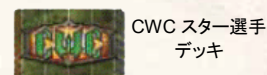
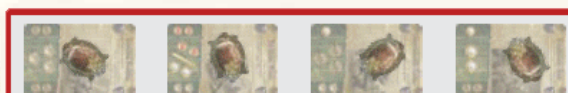
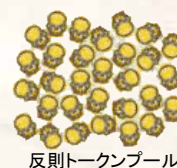
各監督は、スコアボード1つ(“00”にセット)、自チームの初期選手カード12枚、自チームのチームアップグレードカード5枚、自チームのチームトークン3個を受け取ります。誰も率いていないチームの初期選手カードやチームアップグレードカードやチームトークンは、ゲームの箱に戻します。

3. **チームデッキとチームアップグレードデッキのシャッフル**: 各監督は、自分の初期選手カード(各チーム12枚、スター選手は含まない)をシャッフルし、裏向きに自分の前に置きます。

デッキの脇に捨て札パイルの場所を空けてください。各監督は、さらに自分のチームアップグレードカードをシャッフルし、裏向きに自分の前に置きます。

4. **スター選手デッキの準備**: すべてのスター選手カード(プレイヤー名の両脇に☆のシンボルが書かれている)を取り出し、それをカードの裏面——OWA か CWC——に従って2つのデッキに分けます。各デッキを別々にシャッフルし、裏向きにしてハイライトデッキの近くに置きます。

準備図(監督4人ゲーム)



5. **スタッフアップグレードデッキの準備:** スタッフアップグレードカードをすべてシャッフルし、裏向きにしてハイライトデッキの近くに置きます。

6. **「スパイク！」誌デッキの準備:** 以下の4つの手順に従ってください。

- 「ブラッドボウル」(“The Blood Bowl”)のカードを探し、脇に置きます。
- 残り3枚のトーナメントカードをシャッフルし、その内2枚をランダムに引き、残った1枚は見ずにゲームの箱に戻します。
- すべてのヘッドラインカードをシャッフルし、その内2枚をランダムに引き、残りのカードは見ずにゲームの箱に戻します。

d. 引いた4枚のカードをシャッフルして1つのデッキにします。「ブラッドボウル」のカードを裏向きにこのデッキの一番下に置き、プレイエリアのハイライトデッキと反対の端に置きます。

7. **トークンとダイスの準備:** すべての反則トークンを、裏向きにしてプレイエリアの端に置き、混ぜ合わせて反則トークンプールとします。ボールトークンとタックルダイスはまとめてすべての監督の手の届く場所に置きます。

8. **開始監督の決定:** 最も若い監督がゴールデンコインを手元に置きます。最初のラウンド中は、彼が開始監督です。

カードの情報



開幕選手カード



スター選手カード



中立スター選手カード



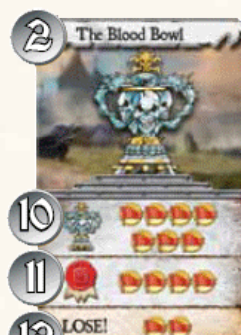
スタッフアップグレードカード



ハイライトカード



ヘッドラインカード
(「スパイク！」誌カード)



トーナメントカード
(「スパイク！」誌カード)



チームアップグレードカード

1. スタンド時スターパワー
2. カード名
3. スキルアイコン
4. テキスト欄
5. ダウン時スターパワー

6. チームロゴ
7. アナウンサーの実況
8. チームゾーン報酬
9. 中央報酬
10. 優勝報酬

11. 準優勝報酬
12. 敗北報酬
13. フレイバーテキスト
(斜体、ゲーム上の効果無し)

監督術基礎の基礎

監督は様々な方法でチームを強化できます。チームが毎週のマッチアップで対戦するたび、監督は新たなファンやスター選手やチームアップグレードやスタッフアップグレードを報酬として獲得します。マッチアップの報酬には差がありますし、当然勝者は敗者よりも大きな報酬を受け取れます。チームを改良していけば、マッチアップの助けとなるより技術の高い選手や特殊な能力が獲得できますし、ひょっとしたら喉から手が出るトーナメントのトロフィーが得られるかもしれません。ただし、お忘れ無く。ゲームの最終目的は、あくまで一番多くのファンを集めることです(P9「ゲームの勝利」参照)。



ファン



スター選手



チームアップグレード



スタッフアップグレード

選手カードの識別

選手カードの表には、監督が選手の重要な情報を手早く読み取るためのエリアがあります。

OWA の選手はカードの裏面に OWA のロゴが描かれています。同様に、CWC の選手カードの裏面には CWC のロゴが描かれています。

スター選手は、羽のついたスターパワーアイコンで開始選手と見分けることができます。また、その選手の名前の両端には星印(☆)が描かれています。



スター選手の中には、フリーエージェントの選手がいます——彼らはどのチームにも所属しない、中立の選手です。彼らは灰色のカード枠に、この独自のロゴが描かれています。



チーム

レイクランド・リーヴァーズ: ヒューマンの選手は幅広い才能を持ち、ピッチ上でほとんどのポジションでプレイすることができます。パスやランはなかなかのうまさで、必要とあらば敵を叩きのめすことも厭いません。この多様性を武器に、ライクランド・リーヴァーズは敵のゲームプランを妨害していきます。



グラッジベアラー: ドワーフはブラッドボウルの選手としては理想的に見えます——背が低く、タフで、武装も完璧です！グラッジベアラーも例外ではなく、この考え方に忠実です。相手が根負けしてしまうようなら、彼らの勝利のタッチダウンを防げる者は誰もいません。



アセローン・アヴェンジャーズ: ウッドエルフにとっては、ロングパスこそすべてです。彼らは実質的にすべての努力を攻撃に割いています。アセローン・アヴェンジャーズは自分たちの運動能力で面倒を避けていきます(まあ、大抵は簡単なことですが)——ウッドエルフに手をかけようと思うなら、よっぽど素早いかが運がいい必要があります！



スケイヴンブライト・スクランブラーズ: 彼らスケイヴンは強くも頑丈でもありませんが、その速さたるや尋常ではありません！スケイヴンのランナーがラインの隙間を見つけようものなら、敵を啞然とさせたまま、あとはタッチダウンまで一直線です。スケイヴンブライト・スクランブラーズは間違いなく反則の使い手なので、レフリーの目には気をつけましょう！



ガウジド・アイ: オークはブラッドボウルの発案以来のプレイヤーで、ガウジド・アイもリーグ最強チームの一角です。彼らはタフで、敵をぶちのめすことをゲームプランとして臨み、相手戦力を徐々に削り落としていきます。



ケイオス・オールスターズ: ケイオスのチームは、巧妙さだの独自の戦略だのとは無縁です。単純にフィールドのど真ん中を突き進み、敵を片っ端から怪我や故障に追い込み、それをひたすら続けるのが彼らのゲームプランです。彼らにとっては、タッチダウンを目指すことより、いかに反則を仕掛けるか——ダウンしたプレイヤーを蹴飛ばし、ボールキャリアに突っ込むこと——が重要なのです。



ゲームラウンド

Blood Bowl: Team Manager - The Card Game は、全5ラウンドで行われます。

各ラウンドはシーズンの1週間を意味し、最後は“ブラッドボウル”のトーナメント締めくくられます。5ラウンド終了後、最も多くのファンを集めた監督がゲームに勝利します。

各ラウンドは、以下のフェイズからなります：

1. **メンテナンスフェイズ**：監督はこの週のためにチームやスタッフを準備し、カードを回復させ、選手を引き、この週のハイライトを準備します。
2. **マッチアップフェイズ**：監督は選手カードをマッチに配置し、チームアップグレードカードやスタッフアップグレードカードを使用します。
3. **スコアボードフェイズ**：各マッチの勝者を決定し、監督は結果に従って報酬(ファンやチーム強化)を受け取ります。

各フェイズの詳細は、以降のページで解説されます。

メンテナンスフェイズ

このフェイズ中、各監督はこの週のためにチームやスタッフを準備します。以下のステップを順番に実行してください(ステップ1～2は前監督が同時に実行します)。

1. **カードの回復**：各監督は、消耗している自分のカードを縦に戻して、回復させます(カードの消耗に関しては、P16「アップグレードカードの能力」を参照)。
2. **手札の補充**：各監督は、手札が6枚になるまで自分のチームデッキからカードを引きます。(重要：ある監督のチームデッキが空になったら、その監督は自分の捨て札パイルをシャッフルし、裏向きにして新たなチームデッキとし、必要ならそこからカードを引き続けます)。
3. **反則トークンプールの準備**：開始監督は、反則トークンをすべて反則トークンプールに戻します。すべての反則トークンを裏向きにして混ぜ合わせてください。
4. **「スパイク！」誌カードの公開**：開始監督は「スパイク！」誌デッキの一番上のカードを引きます。そのカードを「スパイク！」誌デッキの隣に表向きに置きます。すでに置かれている「スパイク！」誌カードがある場合、その上に重ねてください。

公開されたカードがトーナメントの場合、監督はこのラウンド度で、光り輝く優勝を目指して戦うことができます。公開されたカードがヘッドラインの場合、開始監督はそのカードのテキストを読み上げ、他の監督に伝えます。ただちに発生する効果(監督が追加カードを引く等)もありますし、マッチアップフェイズ中に適用され続ける効果(「今週」(This Week)と書かれている効果)もあります。
5. **ハイライトの中継**：開始監督はハイライトを“中継”します。ハイライトデッキからゲームに参加している監督の人数に等しい枚数のカードを引いてください(例えば、監督4人によるゲームなら、ハイライトカードを4枚引きます)。

それらのカードを表向きにして、ハイライトデッキと「スパイク！」誌デッキとの間に表向きに一行に並べます(P5「準備図」参照)。カードは連続した列になるように並べてください。最初のハイライトカードはハイライトデッキに一番近い場所に、最後に引いたカードは公開されている「スパイク！」誌カードに一番近い場所に置きます。このハイライトカードの列を「ハイライトリール」と呼びます。

6. **キックオフの準備**：各ハイライトカードと(あるなら)トーナメントの上に、ボールトークンを1個ずつ置きます。ボールトークンがハイライトやトーナメントの上にある間は、それはミッドフィールドにあるとみなされます。

マッチアップフェイズ

マッチアップフェイズは、このゲームにおける中核です。このフェイズ中、チームはマッチを他のチームと1対1で争います。一般的に、チームがマッチに勝つ毎に、よりチームは強くなり、より多くのファンが集まります。

各監督は、マッチアップフェイズ中に(早めに終了を宣言しないかぎり)通常は6ターンを実行します。開始監督から時計回り順に、各監督は以下のステップに従って自分のターンを実行します。

1. **選手を1人マッチに参加させる**：監督は手札から選手カードを1枚取り出し、それをマッチの隣に配置します。その後、その選手カードを以下の通りに解決します。
 - **プレー時能力の解決**：監督は、その選手カードの「プレー時：」(When Played)能力を解決します。
 - **スキルの使用**：監督はその選手のスキルを、左から右に順番に使用します。スキルに関する詳細はP10を参照してください。
2. **マッチアップアクションを1つ解決する(任意)**：監督は自分の前に出ているスタッフアップグレードかチームアップグレードを1枚消費して、そのカードの効果を適用することができます。

マッチの種類

マッチには、ハイライトとトーナメントの2種類があります。ハイライトはハイライトリールのハイライトカードで表されます。トーナメントは「スパイク！」誌デッキからのトーナメントカードで表されます。

カードテキストに「マッチ」(matchup)と書かれている場合、それはハイライトとトーナメントの両方に適用されます。カードテキストに「ハイライト」(highlight)と書かれている場合、それはハイライトのみに適用され、トーナメントでは使用できません。

監督が選手を参加させたくない(あるいはできない)場合、その監督は終了を宣言しなければなりません。終了を宣言した監督は、そのマッチアップフェイズの残りの間、選手を参加させたり、マッチアップアクションを解決することができなくなります。また、その監督は、次のラウンドに残したくない選手カードを好きな枚数捨てることができます。すべての監督が終了を宣言した場合、スコアボードフェイズが開始されます。

スコアボードフェイズ

このフェイズ中、監督は各マッチにおける各チームのスターパワーを合計し、どのチームが勝ったかを決定します。その結果に従い、監督はファンやスター選手屋スタッフアップグレードやチームアップグレードといった報酬を受け取ります。

1. **マッチの解決**: ハイライトデッキに一番近いハイライトカードから順に、各マッチを以下の手順に従って解決します。トーナメントは最後に解決します。各マッチはそれぞれ最後まで解決し終えてから次のマッチに進んでください。
 - a. **反則トークンの公開**: そのマッチに割り当てられたすべての反則トークンを表にします(P13「反則トークンの公開」参照)。
 - b. **スコアボードフェイズ能力の解決**: ターン順に選手やチームアップグレードやスタッフアップグレードの「スコアボードフェイズ」(Scoreboard Phase)能力を解決します。
 - c. **勝者の決定**: 各監督はそのマッチの自分のスターパワーを合計します。これには、各選手、反則トークン、ボールトークン、プレイヤーの能力(P13)等が含まれます。
 - d. **報酬の獲得**: 各監督は、自分のチームゾーン報酬を受け取り、勝った監督は中央の報酬を受け取ります。報酬には、スター選手、チームアップグレード、スタッフアップグレード、ファン等が含まれます(P13 参照)。
 - e. **ピッチの撤収**: そのマッチに参加していた選手は、持ち主の捨て札パイルに置かれます。ハイライトカードはゲームの箱に戻します。
2. **強化パイルの公開**: 各監督は、このラウンドに自分が受け取った強化カードを公開します(P14 参照)。
3. **ゴールデンコインの移動**: ゴールデンコインを持っている監督は、それを自分の左隣に渡します。

スコアボードフェイズの解決が終わったら、その週は終了し、監督は次のメンテナンスフェイズに進みます。「ブラッドボウル」のトーナメントを解決した週が終わったら、シーズンは終了し、勝者を決定します(「ゲームの勝利」参照)。



ゲームの勝利

シーズンはブラッドボウルをもってクライマックスを迎え、第5週で終了します。監督は、自分のチームアップグレードやスタッフアップグレードの「ゲーム終了時」(End of Game)能力によるファンを獲得します。最終的な集計後、最も多くのファンを獲得した監督がゲームに勝利し、「スパイク！」誌の『最優秀監督』賞を受け取ります！

ファンの数が同点の場合、最も伸びたチームがゲームに勝利します。同点の監督は、シーズン中に獲得した強化カード(スター選手、チームアップグレード、スタッフアップグレード)の枚数を合計します。同点のチームのうち、最も多くの強化カードを獲得していた監督がゲームに勝利します。

それでも同点の場合、チーム監督連合は不正を疑い始め、調査を開始します。TMU は被疑の(同点の)監督を無期の資格停止にし、彼らはすべてのファンを失います。TMU は代わりに、残った監督の中で最も多くのファンを集めた監督に『最優秀監督』賞を与えます！

すべての監督が(チームの強化も比べた上で)同点の場合、TMU は信憑性を失い、ファンは暴動を起こし、勝者はいなくなります！

マッチアップフェイズの詳細

この項では、選手をマッチに参加させ、スキルを使用し、アップグレードカードを消耗するやり方を説明します。

マッチへの選手の参加

この項では、選手をハイライトやトーナメントの各マッチに参加させる方法を説明します。

ハイライトへの選手の参加

選手をハイライトに参加させる場合、監督は手札から選手カードを1枚取り、それをハイライトのいずれか一方のチームゾーンに向かって垂直に配置します(P10「選手の参加」を参照)。各ハイライトには、それぞれ2つずつのチームゾーンがあります。1つはハイライトカードの右側で、もう1つは左側です。各チームゾーンには、対応する報酬が描かれています(P13「チームゾーン報酬」参照)。このゾーンに選手がいる監督は、スコアボードフェイズに自動的にこの報酬を得ます。

監督は単に自分の選手をハイライトの一方に配置することで、彼らがそのチームゾーンにいることを示します。空間が足りない場合、監督は各チームゾーンにあるカードを重ねてもかまいません(ただし、スターパワーは見えるようにしてください——P10「選手の参加」参照)。

監督が自分の選手を参加させることができるのは他のチームの選手が置かれていないチームゾーンだけで、同一のマッチアップの複数のチームゾーンに同じチームの選手を配置することはできません。1つのハイライトには、最大で2人の監督が選手を参加させることができます。1つのハイライトに2人の監督が最低でも1人の選手を参加させたら、他の監督はそのハイライトに選手を参加させられません。なんらかの理由で、あるチームゾーンの選手がすべて取り除かれ、

そこが空きになった場合、その後に異なる監督がそのチームゾーンに選手を配置することは可能です。

ある監督がハイライトに選手を参加させたら、少なくともそのチームゾーン報酬を獲得することは補償されることになります(ただし、スコアボードフェイズ中にそこに選手が残っている場合に限ります。P15「報酬セクション」参照)。また、監督はそのマッチで相手の監督を叩きのめすことで、チームゾーン報酬の間に描かれている中央報酬を勝ち取ることができます。

トーナメントへの選手の参加

選手をトーナメントに参加させる場合、監督は手札から選手カードを1枚取り、それをトーナメントカードの近くに配置します。ハイライトとは異なり、1つのトーナメントに選手を参加させることのできる監督の数には制限はありません。トーナメントカードには、すべての監督が選手を置くための十分なチームゾーンがあるとみなされ、このチームゾーンには報酬がありません。トーナメントからの報酬は、そのトーナメントの結果(優勝、準優勝等)に純粋に依存します。

選手の参加

ハイライトにはチームゾーンが、右と左に1箇所ずつ、合計2箇所あります。

監督はハイライトに選手を参加させる段階で、(空いているか自分の選手のいる)チームゾーンを1つ選び、その選手カードをそこに配置します。チームゾーンの選択は重要です。なぜなら、これにより自分がどちらの報酬を得られるかが決まるからです——ただし、スコアボード中に自分の選手が少なくとも1人そこに残っている場合に限りますが。

トーナメントには、**監督の人数と同数の**チームゾーンがあります。監督は常にトーナメントに選手を参加させる選択肢があります。

ゲームの状況の例として、下図を参照してください。また、選手カードがハイライトカードに対して垂直に置かれている点にも注意してください。



注: 監督が、自分のチームのロゴと異なるスター選手を参加させる場合、自分のチームトークンをそのカードに置き、そのスター選手が自分のチームに属していることを示します。

「プレー時」能力

この能力は、選手が自身のスキルを使用する前に、何か独自のことを実行するものです。単純にその選手カードの指示に従ってください。

スキル

選手カードには、カードの中央の、イラストとテキスト欄の間に、アイコンで示されたスキルを持っています。各アイコンは、4種類あるスキルのいずれかを示しています。

反則は、悪辣な行為で追加のスターパワーやファンを得るものですが、反則をする選手は、常にレフリーに見つかり、マッチから退場させられる危険を負っています。

パスは、ボールを投げたり受けたり持ち運んだりピッチ上でボールを動かすスキルです。パスを行う選手は、相手のチームのボールを奪ったり、自分のものとしたりすることができます。

スプリントは、デッキのカードを回すことで、監督により高いチームの汎用性を与えるスキルです。

タックルが、相手の選手をダウンさせたり負傷させたりすることのできるスキルですが、下手なタックルは行った選手自身が地面に這うことになります。

監督は、1つのスキルの解決を完全に終えてから、次のスキルに進みます。

反則は強制です。その他のスキルは任意です。

反則

反則は強制です。反則アイコン1つにつき、その選手に反則トークンを1個割り当てます。反則トークンを割り当てる場合、反則プールから反則トークンを1個ランダムに引き、裏向き(髑髏の面を上)のまま、表に書かれている**内容を見ずに**その選手カードの上に置きます。反則トークンは、スコアボードフェイズ中に公開し解決します(P13「反則トークンの公開」参照)。



注: 反則トークンは裏向きのままにしておきます。何らかのカードの能力により認められる場合を除き、どの監督も割り当てられた反則トークンの内容を見ることはできません。

パス

パスは任意です。ボールトークンがミッドフィールド(マッチアップカード上)にある場合、それをパスのスキルを使った選手のカード上に置きます。この選手はこの時点からボールキャリアになります。



対戦相手の選手がボールキャリアである場合、そのボールをミッドフィールドに移動します。

自分のチームの選手がボールキャリアである場合、監督はそのボールを現在のボールキャリアに残すか、パスのスキルを使った選手に移動するかを選べます。参加させた選手がすでにボールキャリアである状態で、さらにパスのアイコンを解決する場合、それは無視されます。

注:選手のパスのスキルはあくまでボールを移動すること、監督がマッチアップフェイズ中に選手を参加させることを“パス”させるわけではありません。

スプリント

スプリントは任意です。スプリントアイコン1つにつき、その選手の監督はチームデッキの一番上からカードを1枚引き、その後自分の手札のカードを1枚捨てます(今引いたカードを選んでかまいません)。



タックル

タックルは任意です。タックルアイコン1つにつき、その選手は同じマッチの対戦相手の選手1人に1回のタックルを試みることができます。複数のタックルアイコンを持つ選手は、それぞれのタックルを別々に解決します。同じ選手に複数回タックルを試みてかまわないですし、複数の異なる選手にタックルを試みてかまいません。



タックルを試みる場合、タックルを行う選手の監督は目標の選手を宣言し、その自分の選手のスターパワーと目標の選手のスターパワーを比較します。

- タックルを行う選手のスターパワーが目標の選手のスターパワーよりも**大きい**場合、監督はタックルダイスを2つふり、1つを選んでその結果を適用します。
- タックルを行う選手のスターパワーが目標の選手のスターパワーに**等しい**場合、監督はタックルダイスを1つふり、その結果を適用します。
- タックルを行う選手のスターパワーが目標の選手のスターパワーよりも**小さい**場合、監督はタックルダイスを2つふり、**相手選手の監督が1つを選んでその結果を適用します。**

注:選手の能力による支持がないかぎり、ボールトークンの存在は選手のスターパワーに影響を与えません。

タックルダイスの結果により、タックルの試み後に以下のいずれかの結果が発声します。

目標はダウン:タックルは成功です。目標の選手がスタンドなら、その選手はダウンになります。目標の選手がダウンなら、その選手は負傷します(後述「選手の状態」参照)。



何もなし:タックルは失敗しましたが、それ以外の効果はありません。



タックル側がダウン:目標はタックルをかわすか跳ね返すかして、タックル側が顔面から地面に突っ込む羽目になりました。タックル側の選手がスタンドなら、その選手はダウンになります。珍しい状況ですが、タックル側の選手がダウンなら、その選手は負傷します。



注:能力の中には、選手が「タックルに成功した」(successfully tackled)の場合に効果を発揮するものがあります。タックル側がダウンする結果を監督が適用した場合は、目標の選手のタックルが成功したことにはなりません。

選手の状態

選手は「スタンド」「ダウン」「負傷」の3つの状態のうちのいずれかになります。

スタンド:監督がハイライトに選手参加させた場合、その選手カードをハイライトに対して垂直に、自分のチームゾーンに対して縦向きに置きます。この向きは、その選手がスタンドであることを意味します。選手がスタンドである間、その選手はカードの左上のスタンドのスターパワーを使用します。

ダウン:選手がダウンになったら、直ちにその選手カードを時計回りに90度回します。選手がダウンである間、その選手はダウンのスターパワーを使用します。ダウンした選手カードは横向きになっているので、ダウンのスターパワーがカードの左上に来ます(カードが通常の向きの場合、この数値はカードの右下にあります)。その選手がボールキャリアである場合、ボールを落とします。ダウンの選手はすべての能力と残っているスキルを失いますが、すでに自身に割り当てられている反則トークンはそのまま残します。

負傷:選手が負傷した場合、ただちにその選手をマッチから取り除き、その選手カードを監督の捨て札パイルに置きます。その選手がボールキャリアである場合、ボールを落とします。その選手カードに割り当てられていた反則トークンはすべて捨てます。負傷した選手はチームの薬師の治療を受けることになり、次に捨て札パイルをシャッフルして新たなデッキができることで復帰します。

注:選手がボールを落とした場合、そのボールトークンをミッドフィールドに配置します。

マッチアップアクションの解決

選手を参加させた後、手番の監督はマッチアップアクションを1つ解決することができます。マッチアップアクションを解決する場合、そのテキストを読み上げ、指示に従います。そのカードを消耗する必要がある場合、それを時計回りに90度回します。終了を宣言した間隙は、そのマッチアップフェイズの残りの間、マッチアップアクションを解決することができません。



マッチアップフェイズの例



1. アスローン・アヴェンジャーズの監督は、「ウッドエルフのキャッチャー」(Wood Elf Catcher)を「反スポーツ行為」(Unsportsmanlike Conduct)に参加させました。
2. 「ウッドエルフのキャッチャー」はパスのスキルを使用し、ボールキャリアになりました。監督はボールトークンを「ウッドエルフのキャッチャー」カードの上に置きます。
その後、「ウッドエルフのキャッチャー」はスプリントを使用し、その選手の監督は自分のチームデッキからカードを1枚引き、その後自分の手札から1枚選んで捨てます。
「ウッドエルフのキャッチャー」は再びスプリントを使用し、その選手の監督は自分のチームデッキからさらにカードを1枚引き、その後自分の手札から1枚選んで捨てます。
3. ガウジド・アイの監督は、「反スポーツ行為」の空いているチームゾーンに「オークのブリッツァー」(Orc Blitzer)を参加させました。
4. 「オークのブリッツァー」はタックルのスキルを使用し、「ウッドエルフのキャッチャー」にタックルを試みます。「オークのブリッツァー」は「ウッドエルフのキャッチャー」よりもスターパワーが高いため、「オークのブリッツァー」の監督はタックルダイスを2個ふります。
5. ダイスは と で、彼は を選びました。「ウッドエルフのキャッチャー」はダウンし、ボールを落とします。
6. その後、「オークのブリッツァー」は反則スキルを使用し、監督は反則トークンを1個「オークのブリッツァー」の上に割り当てます。プールからランダムに反則トークンを1個引き、それを「オークのブリッツァー」の上に置きます。
7. 「オークのブリッツァー」の監督はマッチアップアクションを解決することになりました。ボールはミッドフィールドにあるので、彼はスタッフアップグレード「攻撃コーディネーター」(Offensive Coordinator)を消耗しました。これは、現在ミッドフィールドにボールがある場合、自分のプレイヤーをボールキャリアにするものです。「オークのブリッツァー」はボールキャリアになったので、監督はボールトークンを「オークのブリッツァー」カードの上に置きます。

スコアボードフェイズの詳細

この項では、反則トークンの公開、勝者の決定、報酬の獲得等、スコアボードフェイズの手順の詳細を説明します。

反則トークンの公開

各スコアボードフェイズの開始時に、監督は割り当てられた反則トークンをすべて表向きにします。公開された反則トークンを、以下の順番で適用します。

1. **退場**: レフリーは反則を見つけ、さらにそれに対して行動に出ました！ 笛のイラストの反則トークンが公開された場合、その選手はそのマッチから退場します。



退場させられた選手をただちにそのマッチから取り除き、監督の捨て札パイルに置きます。その選手に割り当てられた他の反則トークンは、**解決されずに捨てられます**。ボールキャリアが退場した場合、ボールを落とします。

2. **ファンの熱狂**: レフリーは見逃しましたが、ファンは熱狂の渦です！ 反則トークンに描かれている旗のアイコン1つにつき、その監督はただちにファンを1つ得ます。



3. **スターパワー**: レフリーもファンも気づきませんでした。選手は自分が有利になる何かを行いました。スターパワーの反則トークンは累計され、「勝者の決定」ステップ(後述)で効果を発揮します。



勝者の決定

スコアボードフェイズでマッチの勝者を決定するには、そのマッチの各チームのスターパワーを合計します。

- スタンドの選手はスタンドのスターパワーで計算します。
- ダウンの選手はダウンのスターパワーで計算します。
- 反則トークンはそのスターパワーを計算に入れます。
- ボールキャリアのいるチームは、2スターパワーを加えます。

合計スターパワーの最も大きいチームの監督が勝者です。同点の場合、ボールキャリアのいるチームが勝者です。

ハイライトで同点で、ボールがミッドフィールドにある場合、ハイライトは引き分けで終了し、**どちらのチームも勝者や敗者とみなされません**。どちらのチームも中央報酬を受け取れません。

トーナメントで同点でボールが中央にある場合、**開始監督が同点チームのどちらが順位が上かを決定します**。

報酬の獲得

報酬を獲得する方法は、マッチがハイライトかトーナメントかで異なります。

ハイライトの報酬

各監督は、自分のチームゾーンの報酬を受け取ります。勝者はさらに中央報酬を受け取ります。監督はファンはただちに受け取ります。報酬により獲得したカードは、監督の強化パイルに裏向きに置かれます。

トーナメントの報酬

トーナメントの優勝者は、トロフィーの隣の報酬を受け取ります。2番目に高いスターパワーの監督は準優勝で、リボンの隣の報酬を受け取ります。それ以外で、少なくとも自分の選手を1人トーナメントに参加させている監督は、「LOSE!」(負け!)の報酬を受け取ります。

監督はファンはただちに受け取ります。報酬により獲得したカードは、監督の強化パイルに裏向きに置かれます。

注: あるマッチにチームが1つしかない場合、そのチームの監督は、そのカード上に書かれている**すべての報酬**(逆側のチームゾーンの報酬も含む)を受け取ります。

チームゾーン報酬

監督は、ハイライトカードのチームゾーンのアイコンに従った報酬を受け取ります。チームゾーン報酬を受け取るためには、スコアボードフェイズの報酬獲得ステップ中に、自分のチームの選手が少なくとも1人そのチームゾーンに残っている必要があります。

「マッチアップフェイズの例」の図では、アスローン・アベンジャーズとガウジド・アイが「反スポーツ行為」(Unsportsmanlike Conduct)のハイライトで争っていました。報酬獲得ステップ中、アスローン・アベンジャーズの監督は、自分のチームゾーン報酬によりチームアップグレードを1つ受け取ります。ガウジド・アイの監督は、スター選手を2枚引き、そのうち1枚をドラフトします(詳細はP15「報酬アイコン」参照)。



マッチアップフェイズの例



1. 開始監督は各トークンを表にします。結果は、「ケイオスのウォリアー」(Chaos Warrior)の上に「スターパワー3」、「ビーストマン」(Beastman)の上に「ファンの熱狂」と「退場」でした。
2. 開始監督は、ただちに「ビーストマン」をマッチから退場させます(その結果、「ファンの熱狂」の効果は解決されずに捨てられます)。
3. 「ヒューマンのキャッチャー」(Human Catcher)は「この選手がボールキャリアである場合、を得る。」のスコアボード能力を持っています。「ヒューマンのキャッチャー」はスコアボードフェイズ中にボールキャリアなので、レイクランド・リーヴァーズの監督はただちにファン1を受け取ります。
4. ケイオス・オールスターズの合計スターパワーは6で、レイクランド・リーヴァーズの合計スターパワーは6です。レイクランド・リーヴァーズにボールキャリアがいるので、このマッチの勝者は彼らになります。
5. レイクランド・リーヴァーズの監督は、自分のチームゾーンの報酬を受け取ります。彼は自分のチームアップグレードデッキからチームアップグレードを1枚受け取り、強化パイルに置きます。
その後、彼は中央報酬を受け取ります。彼は自分のチームアップグレードデッキからチームアップグレードを2枚受け取り、残す1枚を選び(そのカードは強化パイルに置きます)、もう1枚をデッキの一番下に置きます。
ケイオス・オールスターズの監督はスタッフアップグレードを2枚引き、残す1枚を選び(そのカードは強化パイルに置きます)、もう1枚をスタッフアップグレードデッキの一番下に置きます。

強化パイルの公開

各監督は、このラウンドの報酬として手に入れた自分の強化パイルのすべてのスター選手やチームアップグレードやスタッフアップグレードを公開します。

ターン順に、各監督はそれぞれのカードを読み上げ、すべての監督がそのカードの内容をわかるようにします。カードは以下の順番に公開します。

1. スタッフアップグレード
2. チームアップグレード
3. 強奪 (Freebooter) 能力のあるスター選手
4. 他のすべてのスター選手

監督が強奪能力のあるスター選手をドラフトした場合、その監督は自分のロースターから選手を1枚選び、それをゲームの箱に戻します。その後、強奪能力のあるスター選手を自分のロースターに加え、新たなチームデッキを作ります (強奪能力に関する詳細は、P17「キーワード能力リスト」を参照)。

強奪能力を持っていないスター選手をドラフトした監督は、それを自分のチームデッキの一番上に好きな順番で置きます。

カード能力

「爽風のジョーデル」 (Jordell Freshbreeze's) は「スコアボードフェイズ: この選手がボールキャリアである場合、  を得る。」の能力を持っています。この能力は即時解決なので、アスローン・アヴェンジャーズの監督は、スコアボードフェイズ中に条件が満たされている場合、ファン2のみを受け取ることができます。

「ゲール噛みのヴァラグ」 (Varag Ghoulchewer) は「レスポンス: このマッチの敵ボールキャリアがダウンしたか負傷した後、 を得る。」の能力を持っています。この能力は常時有効なので、「ゲール噛みのヴァラグ」の監督は、1ラウンドの間に数回ファンを受け取る可能性があります。



報酬セクション

各ハイライトには、小さめのアイコン2ヶ所 (カードの左右の端) と中央の大きめのアイコン1ヶ所 (中央報酬) の、3つの報酬のセクションがあります。スコアボードフェイズ中に一方の端に少なくとも1人の選手がいる場合、その選手の監督はそのチームゾーンの報酬を受け取ることが保証されます。

ハイライトの両監督は、中央報酬を争い合います。スコアボードフェイズ中、より高いスターパワーのチームが中央報酬を受け取ります。

報酬アイコン

ファン: アイコン1つにつき、ファン1を受け取りマス。監督は、自分のスコアボードのファンダイヤルを調整してください。



スター選手: アイコン1つにつき、監督は自分の属する分会 (OWA/CWC) に該当するスター選手デッキからスター選手カードを1枚引きます。引いたカードをすべて見て、その内1枚をドラフトし、自分の強化パイルに置きます。その後、残ったスター選手を、元のスター選手デッキの一番下に好きな順番で置きます。



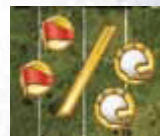
チームアップグレード: アイコン1つにつき、監督はチームアップグレードカードを1枚引きます。引いたカードをすべて見て、その内1枚を選んで残し、自分の強化パイルに置きます。その後、残ったチームアップグレードを、チームアップグレードデッキの一番下に好きな順番で置きます。



スタッフアップグレード: アイコン1つにつき、監督はスタッフアップグレードカードを1枚引きます。引いたカードをすべて見て、その内1枚を選んで残し、自分の強化パイルに置きます。その後、残ったスタッフアップグレードを、スタッフアップグレードデッキの一番下に好きな順番で置きます。



いずれか: 中央報酬の中には、勝利した監督が2つの異なる報酬から選ぶことができるものがあります。中央報酬が斜線で区切られている場合、勝利した監督はその内一方の報酬を選んで受け取ります



追加ルール

この項では、さらなる TMU のガイドラインについて説明します。

選手カードの能力

選手カードの能力は、通常は効果を発揮する前に何らかの条件を満たしている必要があります。ある能力はラウンド中に1回しか発生しませんし、他の能力はラウンド中に条件が何回も満たされる可能性があります。

カードに特に書かれていないかぎり、すべての能力は同じマッチアップのない選手にのみ関係します。同一フェイズに複数の能力が同時に発生した場合、現在ゴールデンコインを持っている監督からターン順に実行します。

アップグレードカードの能力

アップグレードカードの能力は、マッチアップアクション (matchup action)、レスポンス (response)、スコアボードフェイズ (scoreboard phase)、ゲーム終了時 (end of game) の4種類があります。これらのカードの中には、カードを消耗する必要がある物があります。これは、監督はそのカードを1ラウンドに1回しか使えないことを意味します。カードを消耗する場合、時計回りに90度回してください。カードはメンテナンスフェイズ (P8 参照) に回復します (縦向きに回す)。

マッチアップアクション能力は、その監督のマッチアップフェイズのマッチアップアクションを1つ解決するステップに解決します。レスポンス能力は、マッチアップ中に特定の条件が満たされた時に解決します。スコアボードフェイズ能力はスコアボードフェイズ中に解決し、ゲーム終了時能力は、シーズンの最後の週が終わった後に解決します。

2つのレスポンス能力が互いに矛盾する場合、後から使用されたレスポンスが効果を発揮し、先に使用されたレスポンスは無視されます。

勝敗に関する能力

カードの能力の中には、監督のチームが勝利したり敗北したりした時にのみ解決するの物があります。トーナメントでは、優勝と準優勝はどちらも勝利したものとみなされます。敗北とみなされるのは、「負け！」の報酬を得た監督のみです。あるハイライトの監督が1人しかない場合、その監督は勝利したものとみなされます。

注: 監督があるマッチで勝利や敗北とみなされるには、そのマッチに少なくとも選手を1人参加させる必要があります。

参加プレイヤーの他マッチへの移動

能力の中には、あるマッチに参加している選手を異なるマッチに移動させるものがあります。監督がこのような能力を解決する場合、その選手はその選手を「参加させた」のではなく「移動させた」とみなします。言い換えれば、その選手は新たなマッチでスキルを使用できません。

移動した選手は、空きチームゾーンや味方選手がすでにいるチームゾーン等、そのマッチの任意の適切な場所に配置できます。

この能力により監督がボールキャリアを異なるマッチに移動させる場合、そのボールトークンは監督が選んだ元のマッチの味方選手に置かれます。

反則トークンプール

反則トークンプールには、反則トークンが30個置かれています。反則スキルを使用する時、その選手の監督はプールからランダムに反則トークンを1個取り、それをその選手カードに配置します。

ルールにより「割り当てた反則トークンを捨てる」指示がある場合、それらのトークンは脇に置きます。捨てた反則トークンは、次のメンテナンスフェイズ (P8 参照) まで反則トークンプールに戻しません。

ファンの増減

各監督はダイヤルの2つついたスコアボードを1つ持っています。左のダイヤルは十の桁を、右のダイヤルは一の桁を表します。

監督がファンを得るたび、自分のスコアボードのダイヤルを回して、合計ファンの数を増やします。監督がファンを失うたび、自分のスコアボードのダイヤルを回して、合計ファン数を減らします。ファンが“00”を下回ることはありません。

モーグン・ソーグ

「モーグン・ソーグ」(Morg 'N Thorg) は特殊なスター選手で、OWA と CWC に1枚ずつカードがあります。ある監督が「モーグン・ソーグ」をマッチに参加させた場合、他の「モーグン・ソーグ」を同じマッチに参加させることはできません。

監督2人ゲーム

この項では、監督2人によるゲームの際の細かいルール変更を解説します。

「スパイク！」誌デッキの準備

「スパイク！」誌デッキを準備する時に、すべてのヘッドラインカードをゲームの箱に戻します。「ブラッドボウル」(Blood Bowl) カードを脇に置きます。他の3枚のトーナメントカードをシャッフルし、その後、「ブラッドボウル」カードをその山札の一番下に置いて「スパイク！」誌デッキとします。したがって、2人監督ゲームは4ラウンドのみで行われます。

ハイライトの中継

ハイライトを中継する時、ハイライトを4枚展開します。2つのハイライトに少なくとも1人の選手が参加した後、残った2枚のハイライトをゲームの箱に戻します。監督は残った2つのハイライトとトーナメントを戦うことになります。

トーナメントの報酬

2人監督ゲームでは、準優勝の報酬はありません。勝者は優勝の報酬(トロフィーの隣)を獲得し、敗者は「負け！」(LOSE!) の報酬を獲得します。

スコアボードフェイズ中に1つのチームしかトーナメントにいない場合、そのチームの監督は優勝の報酬と敗者の報酬を受け取ります——準優勝の報酬は受け取りません。

選択ルール

この項では、TMU ルールに関する選択肢を解説します。

短縮シーズン

選手は現金を要求し、ロックアウトの噂が流れ出しています！ 監督は短縮されたシーズン——正確には4週——で戦わなければならないになりました。

準備中、ステップが1つ修正され、さらに2つの追加ステップが行われます：

「スパイク！」誌デッキの準備：トーナメントカードを(2枚ではなく)1枚と、ヘッドラインカードを2枚引きます。

初期強化の配布：開始監督を決定した後、ゲームの開始前に、各監督は以下を実行します。

1. **スター選手**：監督は自分の属する分会(OWA/CWC)に該当するスター選手デッキからスター選手カードを4枚引きます。引いたカードをすべて見て、その内2枚をドラフトし、自分の強化パイルに置きます。その後、残ったスター選手を、元のスター選手デッキの一番下に好きな順番で置きます。
2. **チームアップグレード**：各監督はチームアップグレードカードを1枚引き、それを自分の強化パイルに置きます。
3. **スタッフアップグレード**：各監督はスタッフアップグレードカードを3枚引きます。引いたカードをすべて見て、その内1枚を選んで残し、自分の強化パイルに置きます。その後、残ったスタッフアップグレードを、スタッフアップグレードデッキの一番下に好きな順番で置きます。

強化パイルの公開：各監督は初期強化を公開します。

延長シーズン

ファンはより長いシーズンを要求し、TMU もスポンサーからの資金を増やすためにシーズンを延長しようとしています！ 監督は自分の武器を活用し、延長されたシーズン——正確には6週——を戦わなければならないません。

準備中、ステップが1つ修正されます：

「スパイク！」誌デッキの準備：トーナメントカードを2枚と、ヘッドラインカードを(2枚ではなく)3枚引きます。

スケジュールの制限

TMU は毎週のマッチ数を減らし、その結果リーグ全体でのスケジュールが大変なことになりました。

ハイライトを中継する時、公開するハイライト数は、プレイヤーの人数と同じ数のマッチアップになるのに必要な分だけになります。

例えば、4人ゲームで、公開した「スパイク！」誌カードがヘッドラインの場合、開始監督はハイライトを4枚公開します。公開した「スパイク！」誌カードがトーナメントの場合、開始監督はハイライトを3枚しか公開しません。

キーワード能力の一覧

この項では、各キーワード能力を一覧で解説します。

悪党(Dirty player)：この選手が相手選手を負傷させたとき、を得ます。

受け流し(Fend)：相手選手がこの選手へのタックルを成功させた場合、あなたはこのマッチ内の他のダウンしているあなたの選手を1人スタンドさせることができます。

追い打ち(Piling On)：この選手がタックルを行ってが出るたび、この選手は異なる敵選手に対してさらにタックルを行うことができます。

ガード(Guard)：敵選手がいずれかのあなたの選手へのタックルに成功したとき、あなたは代わりにそのダイスの結果をこの選手に適用することができます。(この能力は、ダイスがふられた後、その結果が適用される前に適用します。)

掻き出し(Strip Ball)：あなたはを使用する代わりに、ボールを中央に置くことができます。

確保(Sure Hands)：この選手がボールキャリアでダウンさせられた場合、彼はボールを落としません

堅固(Stand Firm)：この選手がボールキャリアである間、敵選手は彼にタックルできません。

強奪(Freebooter)：あなたの強化パイルからこの選手が公開されたとき、あなたはあなたのチームデッキから捨て札パイルから選手カードを1枚取り除いて箱に戻すことができます。その後、その強奪を持つ選手をあなたのロースターに加えてシャッフルし、新たなチームデッキを作ります。強奪能力は、すべての強奪を持たないスター選手をチームデッキの上に置く前に解決します。(他の能力と異なり、強奪能力は選手がドラフトされたときにのみ適用されます。)

ダンプオフ(Dump-Off)：この選手がボールキャリアになるかボールを落とす場合、あなたはこのマッチのいずれかの味方選手にボールを移動させることができます。

チームメイト投げ(Throw Team-Mate)：プレー時、あなたはこのマッチのあなたの選手を1人、異なるマッチに移動することができます。移動した選手がボールキャリアの場合、そのボールをこのマッチのあなたの選手に渡します。

鉄の神経(Nerves of Steel)：この選手がボールキャリアである間、彼のスターパワーは1増えます。

突進(Juggernaut)：この選手がタックルを行うとき、敵選手はガードのスキルを使用できません。

熱狂(Frenzy)：この選手がタックルを行うとき、そのタックルに関して彼のスターパワーを1増やします。

不屈(Dauntless)：この選手が、この選手のスターパワーよりも高いスターパワーを持つ相手選手にタックルを試みると、ダイスを1個のみふり、その結果を適用します。

身かわし(Dodge)：この選手に対するタックル中に、あなたは敵監督にすべてのタックルダイスを1回ふりなおさせることができます。

索引

アップグレードカードの能力	16
概要	2
監督2人ゲーム	16
キーワード能力の一覧	17
強化パイルの公開	15
ゲームの勝利	9
ゲームの目的	2
ゲームラウンド	8
参加プレイヤーの他マッチへの移動	16
準備	4
勝者の決定	13
勝敗に関する能力	16
スキル	10
スコアボードフェイズ	9
スコアボードフェイズの詳細	13
選手カードの能力	16
選手の状態	11
反則トークンプール	16
ファンの増減	16
「プレー時」能力	10
報酬の獲得	13
マッチアップアクションの解決	11
マッチアップフェイズ	8
マッチアップフェイズの詳細	9
マッチへの選手の参加	9
メンテナンスフェイズ	8
モーゲン・ソーグ	16

Blood Bowl: Team Manager - The Card Game (C) Games Workshop Limited 2011. 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 (R), tm and/or (C) Games Workshop Ltd 2000-2011, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. 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.

Credits

Game Design: Jay Little with Corey Konieczka

Producer: Steven Kimball

Additional Content: Brady Sadler, Lukas Litzsinger, and Dan Clark

Editing & Proofreading: Julian Smith and Talima Fox

Managing Graphic Designer: Brian Schomburg

Graphic Design: Scott Nicely with Michael Silsby and Andrew Navaro

Cover Art: Daren Bader

Interior Art: Alexandr, Erfian Asafat, Daren Bader, Dimitri Biela, Yoann Boissonnet, Alberto Bontempi, Andrew Bosley, Kari Christensen, Crut, Anderson Gaston, Andrew Hou, Dan Howard, Ijur, Hendry Iwanaga, Tyler Jacobson, Jason Juta, Sam Kennedy, Lius Lasahido, Aaron Miller, Afif Numbo, Rio Sabda, Alexandru Sabo, Mark Smith, Matt Smith, Soul Core, Nicholas Stohlman, Chase Toole, Grey Thornberry, and John Wigley

FFG Licensing Coordinator: Deb Beck

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Steven Kimball, Zoë Robinson, and JR Godwin

Production Management: Eric Knight

Production Coordinator: Laura Creighton

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Jaffer Batika, Andrew Baussan, Carolina Blanken, Bryan Bornmueller, Antonio Borraz, Freekjan Brink, Pedar Brown, Dan Clark, Sam Cochiarella, Chris Corbett, Steve Dick, Sean Foster, Marieke Franssen, Andrew Frick, John Goodenough, Spencer Greenhalgh, Josh Greenman, Paul Gwilliams, Anita Hilberdink, Matthew Holmes, Chris Hosch, Roeland Kegel, Quin Kimball, Rob Kouba, Lukas Litzsinger, Agustín Lozano, Emile de Maat, Tomás Macho, Mack Martin, Brian Mola, Rick Nauertz, Andrew Navaro, Mark Pollard, Danny Procell, Martijn Riphagen, Pablo Rojo, Adam Sadler, Brady Sadler, Matt Schaning, Chris Shibata, Michael Silsby, Arjan Snippe, Erik Snippe, Sandra Stadman, Sam Stewart, Leon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Anton Torres, Christian Williams, Lynell Williams, Nik Wilson, and Darrell F. Wyatt

Games Workshop

Licensing Manager: Owen Rees

Head of Licensing: Jon Gillard

Head of Legal, Licensing, and Strategic Projects: 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。

BLOOD BOWL[®]

LEGENDARY EDITION

THE VIDEO GAME

www.bloodbowl-game.com



**GAMES
WORKSHOP[®]**

FOCUS
HOME INTERACTIVE

CYANIDE
studio

**PC
DVD**

© Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under license from Cyanide. Games Workshop Limited 2018. Blood Bowl, the Blood Bowl logo, GW, Games Workshop, Warhammer, the Warhammer Device, and all associated marks, logos, names, characters, items and race designs/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, items and item designs, characters, products, illustrations and images from the Blood Bowl game and the Warhammer world are either ©, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2018, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

早見表

ゲームラウンド

メンテナンスフェイズ

1. カードの回復
2. 手札の補充
3. 反則トークンプールの準備
4. 「スパイク！」誌カードの公開
5. ハイライトの中継
6. キックオフの準備

マッチアップフェイズ

1. 選手を1人マッチに参加させるかパスする(強制)
 - プレー時能力の解決
 - スキルの使用
2. マッチアップアクションを1つ解決する(任意)

スコアボードフェイズ

1. マッチの解決
 - a. 反則トークンの公開
 - b. スコアボードフェイズ能力の解決
 - c. 勝者の決定
 - d. 報酬の獲得
 - e. ピッチの撤収
2. 強化パイルの公開
3. ゴールデンコインの移動

反則トークン数



6 4 9 4 2 4 1

スキル



反則(強制)

反則トークンを割り当てる場合、反則プールから反則トークンを1個ランダムに引き、裏向き(髑髏の面を上)のまま、表に書かれている内容を見ずにその選手カードの上に置きます。



パス(任意)

対戦相手の選手がボールキャリアである場合、そのボールをミッドフィールドに移動します。ボールがミッドフィールドにある場合、それをパスのスキルを使用した選手に移動します。自分のチームの選手がボールキャリアである場合、監督はそのボールを現在のボールキャリアに残すか、パスのスキルを使った選手に移動するかを選べます。



スプリント(任意)

スプリントアイコン1つにつき、その選手の監督はチームデッキの一番上からカードを1枚引き、その後自分の手札のカードを1枚捨てます(今引いたカードを選んでもかまいません)。



タックル(任意)

タックルアイコン1つにつき、その選手は同じマッチの対戦相手の選手1人に1回のタックルを試みることができます。タックルを行う選手の監督は目標の選手を宣言し、その自分の選手のスターパワーと目標の選手のスターパワーを比較します。

- タックルを行う選手のスターパワーが目標の選手のスターパワーよりも**大きい**場合、監督はタックルダイスを2つふり、1つを選んでその結果を適用します。
- タックルを行う選手のスターパワーが目標の選手のスターパワーに**等しい**場合、監督はタックルダイスを1つふり、その結果を適用します。
- タックルを行う選手のスターパワーが目標の選手のスターパワーよりも**小さい**場合、監督はタックルダイスを2つふり、相手選手の監督が1つを選んでその結果を適用します。



タックル成功。目標の選手がスタンドなら、その選手はダウンになります。目標の選手がダウンなら、その選手は負傷します。



タックル失敗。



目標はタックルをかわすか跳ね返すかして、タックル側が顔面から地面に突っ込む羽目になりました。タックル側の選手がスタンドなら、その選手はダウンになります。珍しい状況ですが、タックル側の選手がダウンなら、その選手は負傷します。