

BLOOD BOWL

TEAM MANAGER

DAS KARTENSPIEL

SUDDEN DEATH

Ich weiß nicht, wie es dir geht, Bob, aber ich kann es kaum erwarten, die drei neuen Teams in Aktion zu sehen!

Klar doch, Jim. Mit dem Beitritt des Dark Sorcery Syndicate zur TMU wird die Zahl der Toten ein Rekordhoch erreichen!

Stimmt, Bob! Tote sind die Spezialität des Dark Sorcery Syndicate.

ÜBERBLICK

Die Erweiterung *Sudden Death* für *Blood Bowl: Team Manager – Das Kartenspiel* enthält 3 neue Teams, die dem Dark Sorcery Syndicate (DSS) angehören, einer neuen Fraktion der TMU. Mit den Cabalvision-Verträgen gibt es neue Möglichkeiten Punkte zu machen, während die verzauberten Bälle noch ein bisschen mehr Chaos ins Spiel bringen. Außerdem gibt es neue Personal-Verbesserungen, Team-Verbesserungen, Highlights und *Spike!*-Magazin-Karten.

SPIELMATERIAL

- ✱ Dieses Regelblatt
- ✱ 84 große Karten:
 - 36 Standardspielerkarten (12 pro Team des DSS)
 - 25 Starspielerkarten
 - 15 Highlight-Karten
 - 8 *Spike!*-Magazin-Karten
- ✱ 38 kleine Karten:
 - 24 Team-Verbesserungskarten
 - 14 Personal-Verbesserungskarten
- ✱ 42 Pappmarker:
 - 6 Blutmarker
 - 12 Zauberballmarker
 - 15 Vertragsmarker
 - 9 Team-Marker (3 pro Team des DSS)

SPIELMATERIAL IM DETAIL

In diesem Abschnitt wird das Spielmaterial dieser Erweiterung näher beschrieben.

STANDARDSPIELERKARTEN

Alle Standardspielerkarten dieser Erweiterung gehören zu Teams des Dark Sorcery Syndicate (DSS). Jedes Team dieser Erweiterung hat 12 Standardspielerkarten, mit denen es in die Saison startet.



STARSPIELERKARTEN

Diese Karten bilden den DSS-Starspielerstapel. Unter ihnen finden sich gefeierte Stars der Liga ebenso wie vielversprechende Söldner.



HIGHLIGHT-KARTEN

Diese Karten bringen nicht nur Abwechslung in den Highlight-Stapel, sondern auch Verträge als neue Belohnung ins Spiel.



SPIKE!-MAGAZIN-KARTEN

Diese Karten bringen 3 neue Schlagzeilen und das Far-Albion-Turnier ins Spiel. Außerdem gibt es Ersatzkarten für die Turniere des Grundspiels, auf denen es auch Verträge als Belohnung gibt.



TEAM-VERBESSERUNGSKARTEN

Jedes Team im DSS hat seinen eigenen Stapel von 6 Team-Verbesserungskarten. Jedes Team des Grundspiels erhält eine neue Team-Verbesserungskarte.



PERSONAL-VERBESSERUNGSKARTEN

Diese Karten werden unter die Personal-Verbesserungskarten des Grundspiels gemischt.



TEAM-MARKER

Mit diesen Markern werden Starspieler markiert, die für ein Team einer anderen Rasse spielen. Jedes Team dieser Erweiterung hat 3 Team-Marker.



BLUTMARKER

Einige Spieler der Black Fangs können Blutmarker erhalten und so ihre Spielstärke erhöhen.



ZAUBERBALLMARKER

Diese Ballmarker können optional statt der normalen Bälle aus dem Grundspiel verwendet werden. Jeder Zauberball hat einen unterschiedlichen Effekt auf den Ballträger.



VERTRAGSMARKER

Verträge sind eine neue Sorte von Belohnungen, mit denen die Manager noch mehr Fans gewinnen können.



DAS SPIEL MIT DIESER ERWEITERUNG

Wenn mit der Erweiterung *Sudden Death* gespielt wird, werden sämtliche Karten und Marker der Erweiterung zusätzlich zu denen des Grundspiels genutzt (mit Ausnahme der optionalen Zauberbälle – siehe Seite 4). Die meisten Karten dieser Erweiterung werden einfach in die entsprechenden Stapel gemischt. In der Vorbereitung einer Partie kommen einige neue Schritte hinzu:

Vertragsmarker: Alle Vertragsmarker dieser Erweiterung werden gemischt, verdeckt (so, dass man die Anzahl der Fans nicht sieht) als Vorrat bereit gelegt.

Turniere: Die 4 Turnierkarten des Grundspiels aus dem *Spike!*-Magazin-Stapel werden zurück in die Schachtel gelegt, stattdessen werden die neuen Turnierkarten dieser Erweiterung hinzugefügt.

Spieler des Dark Sorcery Syndicate: Die Manager können jetzt auch eins der 3 DSS-Teams wählen. Wenn mindestens ein Manager mit einem DSS-Team spielt, werden die DSS-Starspielerkarten gemischt und als verdeckten Stapel bereit gelegt.

Blutmarker: Wenn ein Manager mit den Black Fangs spielt, nimmt er sich alle Blutmarker und legt sie als Vorrat bereit.

CWC- und OWA-Teams: Wer mit einem Team des Grundspiels spielt, nimmt sich die neue Team-Verbesserungskarte dieser Erweiterung für sein Team und mischt sie in seinen Team-Verbesserungsstapel.

DAS SYMBOL DIESER ERWEITERUNG

Jede Karte der Erweiterung *Sudden Death* trägt dieses Symbol auf der Vorderseite, um sie von den Karten des Grundspiels zu unterscheiden.



REGELN

Hier werden die neuen Regeln dieser Erweiterung erklärt.

VERTRÄGE

Die Vertragsmarker bieten eine neue Möglichkeit, an Fans zu kommen. Man erhält sie als Belohnung einiger neuer Highlights und Turniere dieser Erweiterung. Verträge werden durch eine blaue Kristallkugel symbolisiert.



Ein Manager, der in einer Ergebnisphase Verträge als Belohnung erhält, zieht für **jedes** Vertragssymbol in seinen Belohnungsbereichen verdeckt 1 Vertragsmarker aus dem Vorrat. **Niemand darf die Vorderseite der Vertragsmarker sehen** (auch nicht der Manager, der sie als Belohnung erhält). Der Manager legt sie einfach verdeckt vor sich ab.

Vertragsmarker bleiben bis zum Ende der Saison verdeckt und werden erst aufgedeckt, wenn alle „Spielende“-Fähigkeiten abgehandelt sind. Dann erhält jeder Manager so viele Fans, wie insgesamt auf seinen Vertragsmarkern angegeben sind. Vertragsmarker gelten nicht als Verbesserungen.

Wenn ein Manager einen Vertrag als Belohnung erhalten würde, aber keine Vertragsmarker mehr im Vorrat sind, erhält er sofort , bekommt aber **keinen** Vertragsmarker.

ANZAHL DER VERSCHIEDENEN VERTRAGSMARKER



WAHLEIGENSCHAFTEN

Einige Spieler dieser Erweiterung haben Eigenschaftssymbole, die (ähnlich wie bei einigen Belohnungen) durch einen Schrägstrich getrennt sind. Alle Eigenschaften auf derselben Seite eines Schrägstrichs (oder zwischen zwei Schrägstrichen) sind eine Eigenschaftsgruppe. Jedes Mal, wenn ein Manager einen Spieler einsetzt, der mehr als eine Eigenschaftsgruppe hat, muss er sich entscheiden, welche Gruppe gelten soll. Wenn ein Spieler z. B. / hat, muss sich sein Manager entscheiden, ob oder gelten soll. Wenn der Manager sich für eine Eigenschaftsgruppe entschieden hat, ist es für diesen Spieler (solange er im Spiel ist), als hätte er nur diese eine Eigenschaftsgruppe.



Der Spieler kann jedoch alle Eigenschaften derselben Gruppe anwenden. So kann z. B. ein Spieler, der / hat, entweder einmal, zweimal oder keinmal anwenden,

oder er kann  einmal oder keinalmal anwenden. Wenn in der gewählten Eigenschaftsgruppe ein  ist, **muss** der Manager dem Spieler einen Betrugmarker geben.

Gibt es mehr als einen Schrägstrich, gelten nur die Eigenschaften auf derselben Seite bzw. zwischen zwei Schrägstrichen als dieselbe Eigenschaftsgruppe. Ein Spieler, der  hat, kann entweder  oder  oder  anwenden.

Sobald sich der Manager für eine Eigenschaftsgruppe entschieden hat, werden sämtliche Eigenschaften anderer Gruppen komplett ignoriert. Wenn ein Manager einen Spieler mit Wahleigenschaften einsetzt, **muss** er sich für eine Eigenschaftsgruppe entscheiden, auch wenn er keine Eigenschaft anwendet.

BODEN-EIGENSCHAFTEN

Einige Spieler dieser Erweiterung haben Eigenschaftssymbole neben dem Symbol ihrer Boden-Spielstärke.



Diese Symbole stehen für **BODEN-EIGENSCHAFTEN**. Wenn ein Spieler mit Boden-Eigenschaften zu Boden geht, kann sein Manager diese Eigenschaften sofort anwenden. Nachdem alle Boden-Eigenschaften angewendet wurden, setzt der aktive Spieler seinen Zug fort und wendet ggf. weitere Eigenschaften seines gerade eingesetzten Spielers an.

Wenn Spieler zweier Manager gleichzeitig zu Boden gehen, wendet der aktive Spieler seine Boden-Eigenschaften zuerst an, dann sein Gegner.

Boden-Eigenschaften werden ebenso von links nach rechts angewendet wie Stehend-Eigenschaften. Auch hier ist Betrug obligatorisch, während Passen, Sprinten, Tackling und Regeneration (siehe unten) optional sind. Wenn ein Spieler Tackling als Boden-Eigenschaft anwendet, gilt für dieses Tackling seine Boden-Spielstärke. Auch Spieler mit Boden-Fähigkeiten verlieren ihre aufgedruckten Fähigkeiten, wenn sie zu Boden gehen.

NEUES EIGENSCHAFTSSYMBOL

REGENERATION

Viele Spieler der DSS-Teams sind einfach nicht kleinzukriegen. Das symbolisiert die neue Eigenschaft Regeneration.



Regeneration ist optional. Regeneration wird nicht angewendet, wenn ein Spieler in einem Wettkampf eingesetzt wird. Sie ist eine Boden-Eigenschaft.

Wenn ein Spieler am Boden die Eigenschaft Regeneration anwendet, wirft sein Manager 2 Würfel und wendet eines der Würfelresultate an. Wenn er  anwendet, kann er den Spieler wieder hinstellen. Alle anderen Ergebnisse bewirken nichts.

Wenn der Spieler Regeneration anwendet, muss das in der Reihenfolge der aufgedruckten Boden-Eigenschaften (von links nach rechts) geschehen. Wenn ein Spieler durch

die Eigenschaft Regeneration aufsteht, kann er Boden-Eigenschaften, die **nach** der Regeneration aufgeführt sind, nicht anwenden (da er nicht mehr am Boden ist). Auch die Stehend-Eigenschaften werden in dieser Situation ignoriert.

BLUTMARKER



Einige Spieler der Black Fangs haben die Fähigkeit **BLUTDURST**, mit der sie Blutmarker erhalten. Wenn ein Spieler einen Blutmarker erhält, legt sein Manager einen Blutmarker auf die Spielerkarte. Ein Spieler kann beliebig viele Blutmarker ansammeln.

Jeder Blutmarker auf einer Spielerkarte erhöht die Stehend-Spielstärke **und** die Boden-Spielstärke des Spielers um 1. Blutmarker bleiben bis zum Schritt „Spielfeld leeren“ der Ergebnisphase im Spiel. Danach kommen sie zurück in den Vorrat.

Die Gesamtzahl der Blutmarker ist auf die in dieser Erweiterung enthaltenen Marker beschränkt. Wenn der Vorrat leer ist, kann kein weiterer Spieler Blutmarker erhalten.

ERGEBNISPHASENFÄHIGKEITEN

Alle Ergebnisphasenfähigkeiten, die Fans für das Gewinnen oder Verlieren eines Wettkampfs bringen, werden **nach** dem Schritt „Sieger ermitteln“ angewendet.

DIE TEAMS

Naggaroth Nightmares: Dunkelelfen sind ruchlose Blood-Bowl-Spieler, immer auf der Suche nach dem direktesten Weg zum Sieg – auch wenn das bedeutet, die Gegner im wahrsten Sinnen des Wortes auszuschlachten. Dunkelelfen bauen auf ihre Flexibilität und Brutalität, schlicht und einfach.



Champions of Death: Nicht mal der Tod kann zwischen einem Untoten-Spieler und dem Ball kommen! Zombies und Skelette sind zwar nicht die widerstandsfähigsten Spieler, aber es ist enorm schwer, sie sich endgültig vom Hals zu schaffen. Und wer es mit einer Mumie oder einem Verfluchten aufnimmt, hat noch ganz andere Probleme!



Black Fangs: Die mächtigen Vampire der Black Fangs kennen wahrlich keine Gnade – nicht einmal gegenüber ihren Mitspielern! Wenn die Vampire nicht gerade einen ihrer Blutknechte anknabbern, sind sie wahrlich furchteinflößende Gegner.



DAS SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit gelten alle Regeln des Grundspiels mit der folgenden Ausnahme:

Bei der Vorbereitung des *Spike!*-Magazin-Stapels werden **alle** Turnierkarten dieser Erweiterung zusammen gemischt. So geht das Spiel zu zweit über 5 Wochen.

OPTIONALE REGELN

Mit den folgenden Regeln muss man nicht spielen, kann es aber, wenn alle Manager das wollen.

ZAUBERBÄLLE

Zauberbälle ändern die Regeln für Bälle und bringen so etwas Abwechslung in die Wettkämpfe. Wenn mit dieser Regel gespielt wird, legt man vor der Partie alle normalen Bälle zurück in die Schachtel.

Im Schritt „Anstoß vorbereiten“ jeder Vorbereitungsphase mischt der Start-Manager alle Zauberballmarker und legt sie als verdeckten **ZAUBERBALLVORRAT** bereit. Dann legt er zufällig einen Ball auf jede Wettkampfkarte der aktuellen Woche. Er legt sie offen aus, sodass jeder weiß, welche Art Ball in welchem Wettkampf verwendet wird.

Zauberbälle haben einen von drei Effekten: Spielstärke, Fans oder Eigenschaften (sie lösen alle weiterhin noch Gleichstände auf).

- **Spielstärke:** Dieser Ball bringt dem Team, das ihn in der Ergebnisphase hat, für die Ermittlung des Siegers die aufgedruckte zusätzliche Spielstärke.
- **Fans:** Dieser Ball bringt dem Team, das ihn in der Ergebnisphase hat, die auf dem Ball angegebene Zahl an Fans.
- **Eigenschaften:** Jedes Mal, wenn ein Spieler diesen Ball bekommt, kann er **sofort** den aktuellen Zug unterbrechen und eine auf dem Ball aufgedruckte Eigenschaft anwenden. Für diese Eigenschaft gelten die üblichen Regeln. Nachdem die Eigenschaft angewendet wurde, setzt der aktive Manager seinen Zug fort.



Hinweis: Wenn ein Spieler einen Zauberball bekommt, auf dem ein Betrugssymbol aufgedruckt ist **muss** er die Eigenschaft Betrug anwenden.



Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

Heidelberger
Spieleverlag



CREDITS

Autor der Erweiterung: Jay Little

Besonderer Dank gebührt Brian Mola und Benjamin Little für ihre Begeisterung und Unterstützung sowie Jervis Johnson für sein einzigartiges Werk.

Entwicklung der Erweiterung: Brady Sadler und Jason Walden, mit Steven Kimball

Produktion: Brady Sadler und Jason Walden

Redaktion & Lektorat: Adam Baker mit Brendan Weiskotten

Leitung Grafik-Design: Brian Schomburg

Grafik-Design: Dallas Mehlhoff

Oberste Künstlerische Leitung: Andrew Navaro

Künstlerische Leitung: Mike Linnemann

Schachtelillustration: Lars Grant-West

Illustration des Spielmaterials: Erfian Asafat, Dimitri Bielak, Alberto Bontempi, João Bosco, Mike Burns, Vincent Devault, Anderson Gaston, Anna Ignatieva, Taylor Ingvarsson, Jason Juta, Adam Lane, RJ Palmer, Paolo Rotelli, Folko Streese und Michal Teliga

FFG-Lizenzvergabe-Koordinator: Deb Beck

Produktionsmanager: Eric Knight

Leitender Spielautor: Corey Konieczka

Produktionsleitung: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Tom Allen, Ed Beck, Logan Beck, Kathy Bishop, Glen Dake, Eric Damron, Emile de Maat, Richard A. Edwards, Alan D. Earnstein, Sean Foster, Scott Hankins, Anita Hilberdink, Haden Huffaker, Marshall Jansen, Stephen Kalmas, Roeland Kegel, James Kniffen, Benjamin Little, Bas Mattern, Mike McRoberts, Brian Mola, Eelco Osnabrugge, Debbie Poskin, John Poskin, Jon Quinn, Frank Rodriguez, Matthew Slowiak, Chuck Thompson, Leon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ron Valk, Sander van Schouwenburg, James Voelker, Colin Webster, Ruud Wiegers, Zach Yanzer und Jamie Zephyr

GAMES WORKSHOP

Lizenzvergabe-Manager: Owen Rees

Leiter Lizenzvergabe: Jon Gillard

Leiter Rechtsabteilung, Lizenzvergabe und Strategische Projekte: Andy Jones

Leiter Geistiges Eigentum: Alan Merrett

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Stephan Rothschuh

Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach

Redaktion & Lektorat: Heiko Eller, Dennis Mohra

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Tim Leuftink und Marcus Lange

Blood Bowl: Team Manager – The Card Game: Sudden Death © Games Workshop 2013. Games Workshop, *Blood Bowl*, *Sudden Death*, *Blood Bowl: Team Manager – The Card Game*, 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 ©, TM, and/or © Games Workshop Ltd 2000–2013, 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 or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights Reserved to their respective owners. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. 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.