

BLITZBOWL™



ULTIMATE EDITION



Traduit par Alexandre de KTF&Co en version française sans volonté de Copyright

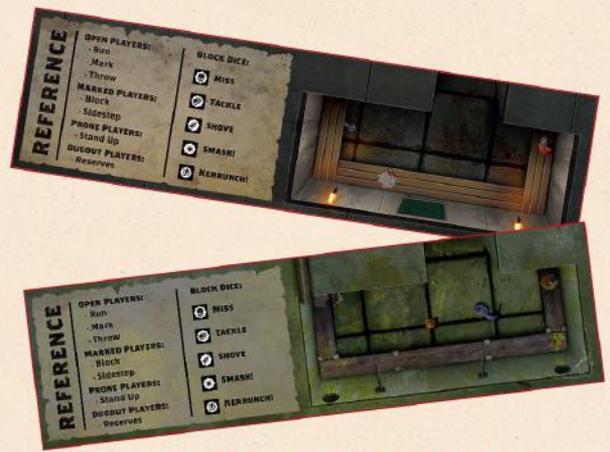
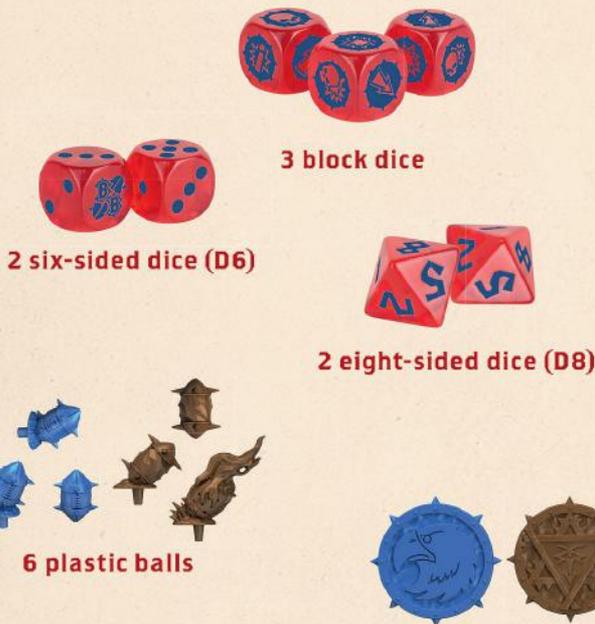
COMPONENTS

In addition to these rules, Blitz Bowl contains the following components:

The Reavers

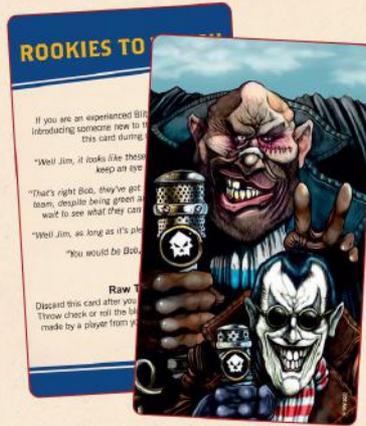


The Scramblers





40 Cartes Challenges



Carte de recrue

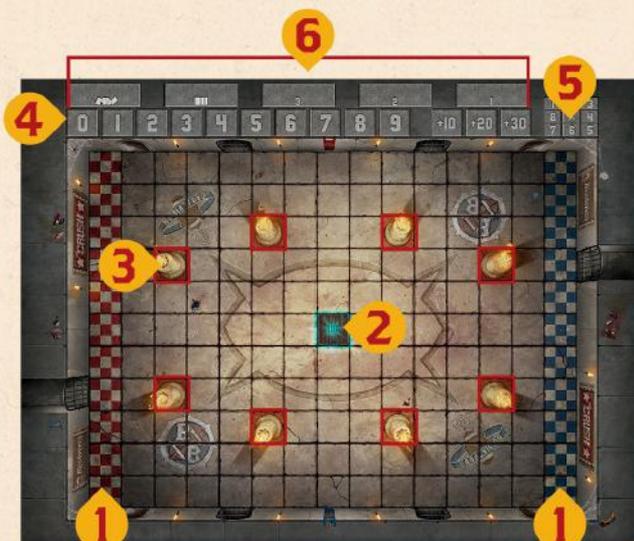


7 cartes d'entraînement



19 cartes d'équipes recto/verso

1 Terrain recto/verso



Le plateau de jeu contient la zone de jeu, connue sous le nom de terrain. Il est divisé en cases. Chaque côté du plateau de jeu contient également des fonctionnalités spéciales :

1. End Zones : les équipes commencent sur cette ligne. C'est ici que les touchdowns sont marqués.
2. Une ou deux trappes où le ballon entre en jeu
3. Cases bloqués délimités par une bordure rouge
4. Piste de score
5. Tableau des rebonds
6. Tableau de cartes Challenge - un espace pour le Deck de Défi, un espace pour les défis défaussés et trois zones pour les défis actifs

GLADIATORIAL SPORTS MAYHEM!

“Welcome back, sports fans – and an even bigger welcome to all the viewers joining us for the new Blood Bowl season! I’m Jim Johnson, bringing you coverage of this year’s Crush, in partnership with our sponsors, the Cabalvision Network, Spike! Magazine and Orcidas. For today’s match-up, two teams of young hopefuls have shed blood, sweat and tears to be here, and they’re now ready to head out into the arena below and show us what they’ve got.”



“You gotta mention the blood, don’t you Jim? Guess it’s a vampire thing.”

“Thanks for that, Bob! That’s my stalwart co-commentator Bob Bifford, hungry for action in the way only an ogre can be!”

“You’re not wrong, Jim! I’m expecting to see some tasty techniques today, too!”

“Yes, very good, Bob. You certainly won’t be disappointed – the Reavers and the Scramblers have each put forward a selection of their best applicants for today’s try-outs, and the coaches will really be putting them through their paces to see if they’re worthy of joining the team’s roster.”

“They’ve made it this far, Jim, but the real test begins now.”

“Oh yes, Bob. And it’s not just about brute strength. The aspiring – and in many cases, perspiring – players will have to react quickly and show they’ve got the sort of talent that could see them play in the big leagues.”

“Of course, it’s a lot easier to show off if your opponents are all lying in the dirt.”

“That’s true, Bob – after all, an aggressive approach always worked for you!”

BLOOD BOWL

Blood Bowl is the legendary game of fantasy football. The game is full of big plays, big hits and moments to remember. Meet your rivals across the Line of Scrimmage in the ultimate test of guts and athletic skill. To discover more about Blood Bowl, visit:

BloodBowl.com
Warhammer-Community.com



Aperçu du Jeu

Blitz Bowl est un jeu de sport rapide pour deux joueurs. Dans ce jeu, chaque joueur est un entraîneur en charge d'une équipe, les joueurs s'affrontent pour marquer le plus de points en marquant des touchdown et en relevant des défis. Si, à la fin du tour d'un entraîneur, le score de son équipe est de 10 points ou plus supérieur au score de l'équipe adverse, le jeu se termine immédiatement et l'entraîneur remporte la partie. Sinon, le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de défis à relever/réclamer, et si cela se produit, l'équipe avec le score le plus élevé gagne.

Avant de Jouer

Avant de pouvoir jouer votre premier match, vous devrez mettre vos figurines ensemble. Il existe un guide de construction aux pages 20 et 21 qui vous montre comment procéder. Un entraîneur utilise l'équipe humaine, appelée The Reavers, et l'autre coach utilise l'équipe Skaven, appelée Les Scramblers.

Vous devrez également préparer les planches de jeu ainsi que les règles et cartes d'équipes.

Cartes d'équipes

Chaque équipe du Blitz Bowl possède une carte d'équipe recto-verso unique qui affiche les informations dont vous aurez besoin pour jouer avec cette équipe.

1. Nom de l'équipe
2. Joueurs de l'équipe
3. Les valeurs de mouvement, de blocage, de lancer et d'armure de chaque joueur
4. La capacité d'un joueur (s'il en a une)
5. La valeur des réserves d'urgence de l'équipe
6. Texte descriptif (cela n'a aucun impact sur le jeu)

1 HUMAN TEAM					
Players	Move	Block	Throw	Armour	Ability
Linemen	6	1	4+	3+	
2 Thrower	6	1	3+	3+	4 Handling Skills: Whenever this player is moved into a square containing the ball, they pick it up, as though they were making a Run action.
Catcher	8	1	4+	5+	Catcher's Instincts: If this player is Open and is the target of a successful Throw action (not a hand-off), they can make a free Run action.
Blitzer	7	1	4+	3+	Offensive Specialist: When this player makes a Block action, you can choose to re-roll the block dice.
3 "The first sixteen causal most important." - Mighty Zag					
5 EMERGENCY RESERVES: 4					

Le verso de chaque carte Equipe montre les figurines de cette équipe, vous permettant d'identifier facilement les joueurs dont vous aurez besoin. Lorsqu'il y a plusieurs joueurs qui détiennent le même position dans une équipe (par exemple, les joueurs de ligne), ils sont affichés ici aussi.



Apprendre les bases

Une fois que vous avez réuni les deux équipes, il est recommandé de jouer, dans l'ordre, chacune des 7 cartes d'exercices afin que vous compreniez les principes de base du jeu. Une fois que vous les maîtrisez, le reste des règles aura beaucoup plus de sens ! C'est aussi une bonne idée de lire entièrement ce livret de règles au moins une fois avant de jouer votre premier jeu complet.

COMMENTAIRE AVEC JIM JOHNSON : COMPRENDRE VOTRE ÉQUIPE

Chaque équipe est composée de six joueurs - trois joueurs de ligne, qui sont des joueurs polyvalents mais qui n'ont pas de capacités et trois joueurs uniques. Les deux équipes ont un Blitzer, qui est doué pour bloquer les joueurs adverses, et un lanceur qui est doué pour ramasser et lancer la Balle. De plus, l'équipe humaine a un receveur, qui est plus fragile mais obtient une course gratuite s'il attrape une Balle lancé. L'équipe Skaven en revanche a un coureur de Gouttière qui veille à ce que le ballon reste avec votre équipe même s'il est mis au sol. Comprendre comment mieux utiliser les capacités de vos joueurs est la clé de la victoire.

Concepts Importants

Avant de nous plonger dans la façon de jouer au jeu, voici quelques concepts importants que vous devez connaître :

Coach : les personnes réelles qui jouent à ce jeu

Joueurs : Les figurines de l'équipe de l'entraîneur

Coéquipier : Un joueur de la même équipe

Adversaire : Un joueur de l'équipe de l'entraîneur adverse

Tests de lancer et tests d'armure : si un entraîneur est appelé à faire un test d'Armure ou de Lancer pour un joueur, lancez un D6 et comparez le résultat du Lancer ou d'Armure à la valeur de ce joueur. Si le résultat est inférieur à celui donné par cette valeur, le jet échoue ; sinon, le jet est réussi.

Certaines règles modifieront le résultat d'un jet - effectué les avant de comparer le résultat du jet de Lancer ou Valeur d'armure. Cependant, dans tous les cas, un échec ne peut jamais être modifié de plus de -1/+1, même si plus d'un modificateur s'appliquerait. De plus, un jet non modifié de 1 sur les dés échoue toujours et un jet non modifié de 6 aux dés réussit toujours.

Un joueur avec un '-' pour sa valeur d'armure échoue automatiquement à tous les tests d'Armure. Un joueur avec un '-' pour sa valeur de lancer ne peut pas prendre possession du ballon - s'il se déplace dans une case contenant la balle ou une balle se déplace sur eux, elle rebondit automatiquement (voir Balle rebondissante, pages 12).



Relancer les dés : certaines règles permettent à un entraîneur de "relancer". Cela permet à l'entraîneur de relancer à nouveau les dés qu'il vient de lancer. S'il a lancé plusieurs dés, il doit tous les relancer. Une relance ne peut pas être utilisée sur les mêmes dés lancer plus d'une fois - vous ne pouvez pas relancer une relance ! **Toi aussi ne peut pas utiliser de relance sur les dés d'un autre coach. Si un entraîneur relance les dés, il doit utiliser le résultat de la relance, même si c'est pire.**

Prendre possession du ballon : Un joueur prend possession d'un ballon lorsque l'un des événements suivants se produit :

- Il est la cible d'une action Lancer réussie ou d'une transmission.
- Il se déplace dans une case contenant la balle durant une action de course.
- Une balle rebondit dans la case qu'il occupe tout en étant un joueur libre
- Grâce à une capacité de joueur unique ou à une capacité bonus de carte

Les règles pour cela sont abordés plus tard, mais quelle que soit la façon dont un joueur prend possession du ballon, lorsqu'il le fait, placer la balle sur sa base. Une fois que c'est fait, on dit que ce joueur est en possession du ballon.

CARTES DÉFI : Le recto de chaque carte Défi affiche les informations suivantes :

1. Le nom du défi
2. Les conditions qui doivent être rencontré pour qu'un entraîneur réclame la Carte défi
3. Les points marqués pour réclamer la carte



Le verso de chaque Challenge la carte contient un bonus et montre l'information suivante:

1. Le nom du bonus
2. Comment jouer la carte

Carte contre livre de règles : certaines cartes enfreignent les règles dans ce livret de règles, par exemple en modifiant un jet de Lancer supérieur à -1 ou +1. Chaque fois qu'une carte contredit la règles dans ce livre, la carte prends le dessus.

Ne peut pas : si deux règles ou plus entrent en oppositions, et que l'une d'elles dit "ne peut pas", cette règle prévaut. Par exemple, si un joueur a une règle qui dit que ses actions de blocage ne peuvent pas être assistées, et qu'une carte Bonus indique que les actions de blocage de vos joueurs sont assistées : elle n'a aucun effet sur ce joueur.

LA MAIN D'UN ENTRAÎNEUR : Lorsque les cartes défi sont réclamées ces cartes sont mises de côté ou tenues en main par un entraîneur. Ces cartes sont désignées dans ces règles par le terme de carte d'entraîneur en main. Le côté Bonus des cartes d'un entraîneur doit être tenu secret de son adversaire.

IMMÉDIATEMENT : Lorsqu'une capacité ou un effet est décrit comme immédiat, il doit le faire avant quoi que ce soit autre, comme réclamer une carte défi, faire une autre Action, ou terminer le tour en cours.

STATUT DU JOUEUR : Lors d'une partie de Blitz Bowl, les joueurs peut être libres, marqués, au sol ou dans la réserve. Chaque statut est expliqué ci-dessous :

Joueurs libre - Un joueur qui est debout et qui n'est pas adjacent à un adversaire est libre. Chacune des huit cases autour d'un joueur sont dites adjacentes à celui-ci.

Joueurs marqués - Un joueur qui se tient à côté de un adversaire qui n'est pas au sol est marqué. Un joueur peut Marquer et/ou être marqué par plusieurs adversaires à la fois. Le marquage a un certain nombre d'effets dans le jeu, qui sont expliqué plus loin dans les règles.

Joueurs au sol - Un joueur au sol est mis en position couché sur le dos. Un joueur au sol ne peut pas marquer un autre joueur et est à toutes fins utiles considérées comme non participant actif au jeu. Par exemple, ils ne peuvent pas être utilisés pour réclamer des cartes défi et n'affectent pas le placement de joueurs retournant sur le terrain (voir Réserves, page 13). Si un joueur est en possession du ballon quand il est mis au sol, la balle rebondit depuis la case de ce joueur (voir Rebondir balle, page 12).

Joueurs en réserve - Un joueur sera parfois placé dans la réserve de son équipe - cela représente le joueur qui attend pour retourner sur le terrain.

MARQUER DES POINTS : Les équipes reçoivent des points pendant leur tour en marquant des touchdown et/ou en réclamant les cartes défis. Le score de chaque équipe est enregistré par la position de leur marqueur de score sur la piste de score. Une fois qu'une équipe atteint le score de 10 points, leur pièce d'équipe est placée sur la case +10 et leur marqueur de score est remis à 0. La même chose se produit lorsque leur score atteint 20 ou 30. Donc, par exemple, une équipe avec un score de 17 aurait leur marqueur de score sur la case 7 et leur pièce sur la case + 10.



Aperçu du Jeu

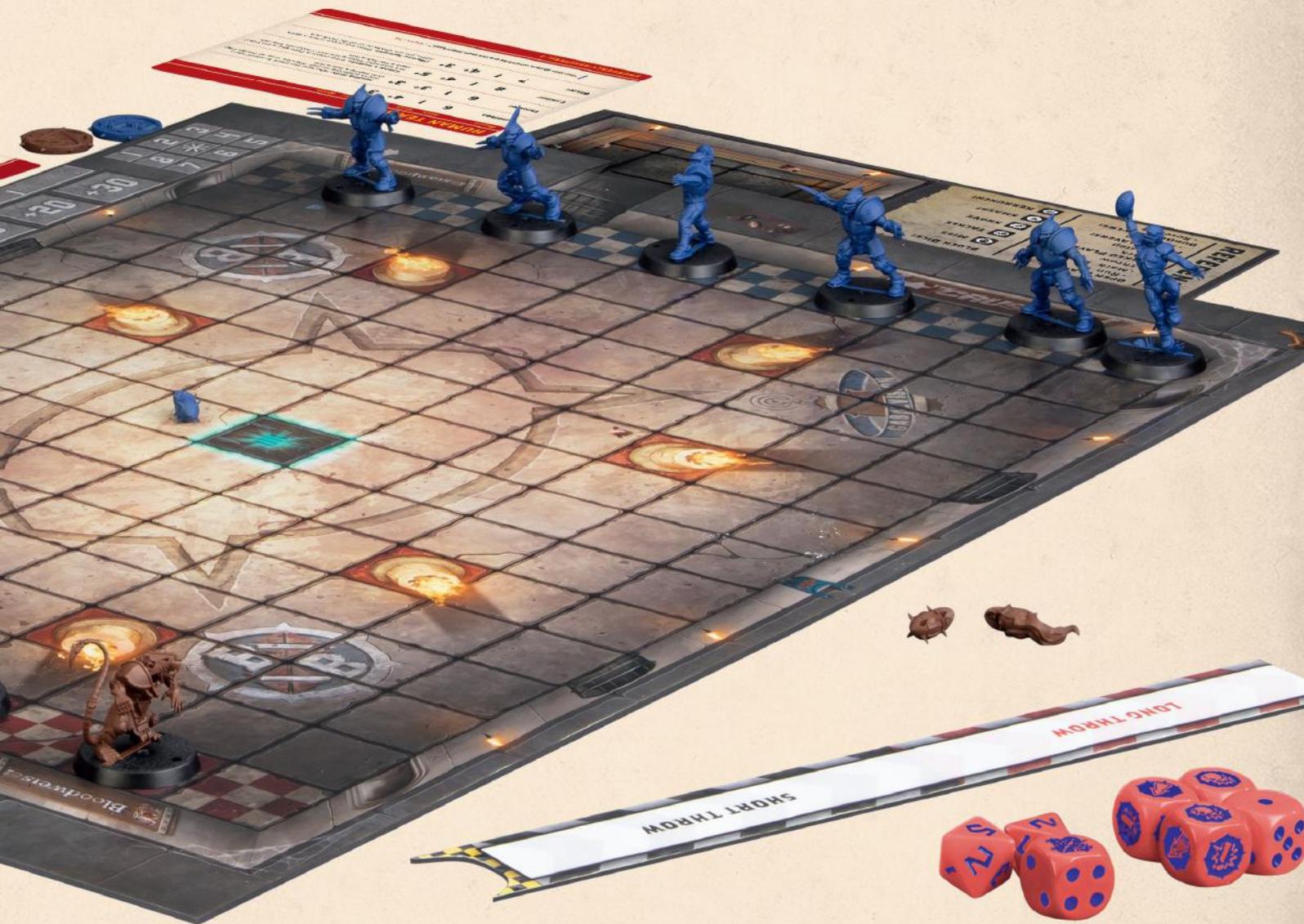
Pour configurer une partie de Blitz Bowl, suivez les étapes décrites ci-dessous :

1. Tout d'abord, lancez l'une des pièces de l'équipe pour déterminer quel entraîneur remporte le tirage au sort. L'entraîneur gagnant choisit le terrain qu'il veut utiliser et place le plateau de jeu sur la table avec ce côté face visible. Si c'est votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser le terrain avec une seule trappe.
2. Une réserve est placée à chaque extrémité du plateau, comme montré dans le schéma.
3. Ensuite, les entraîneurs décident qui contrôlera chaque équipe. Chaque entraîneur prend ses six joueurs, puis place sa carte d'équipe face visible devant eux là où il le peut.
4. Mélangez maintenant le jeu de 24 cartes défi standard avec la face Bonus vers le bas et placez-les face défi visible dans la case à côté du plateau qui est marqué de l'icône . Ensuite, distribuez les trois premières cartes, face défi vers le haut, dans l'espace carte défi actif - la carte du dessus du paquet est distribuée dans le "1" l'espace, la suivante dans l'espace "2" et la suivante dans l'espace "3".
5. Ensuite, l'entraîneur qui a perdu le tirage au sort prépare son équipe dans sa zone d'en-but, puis l'autre entraîneur fait de même. Lors de la constitution de son équipe, l'entraîneur peut choisir dans quelle case chacun de ses joueurs est placé. Chaque case ne peut contenir qu'un seul joueur.



6. Chaque entraîneur place son marqueur de score sur la case 0 de la piste de score et place sa pièce d'équipe près du plateau.
7. Enfin, placez une balle sur la trappe. Si les entraîneurs utilisent le côté du plateau qui a deux trappes, l'entraîneur qui a gagné le tirage au sort lance un D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3 le ballon est placé sur la trappe la plus proche de leur End Zone ; sur un 4, 5 ou 6 il est placé sur la trappe la plus proche de la End Zone de son adversaire.

Important : lorsque vous placez la balle lors de la mise en place, vous ne devez pas faire de jet pour voir si la balle rebondit (pg 12). En outre, la couleur et la forme de la balle qui est placée n'apporte rien à ce stade, la balle n'appartient ni à l'une ni à l'autre équipe et toutes les balles suivent les mêmes règles.



Jouer au Jeu

Une partie de Blitz Bowl se joue sur un nombre variable de tours. L'entraîneur qui a placé son équipe en premier (entraîneur A) commence le premier tour, suivi de l'autre entraîneur (entraîneur B). Les joueurs continuent à tour de rôle, l'un après l'autre, jusqu'à la fin de la partie (voir Gagner la partie, page 15). À son tour, chaque entraîneur suit la séquence de jeu ci-dessous :

Séquence de Jeu

Tour du Coach A		Tour du Coach B	
1	1 TOUR DU COACH A Séquence d'avant tour* a. Étape Rafraîchir les cartes de défi b. Pas de balle en jeu c. Étape Réserves d'urgence	1	1 TOUR DU COACH A Séquence d'avant tour* a. Étape Rafraîchir les cartes de défi b. Pas de balle en jeu c. Étape Réserves d'urgence
2	Action joueur 1 - Étape de réclamation de la carte de défi **	2	Action joueur 1 - Étape de réclamation de la carte de défi **
3	Action joueur 2 - Étape de réclamation de la carte de défi **	3	Action joueur 2 - Étape de réclamation de la carte de défi **
4	Action joueur 3 - Étape de réclamation de la carte de défi **	4	Action joueur 3 - Étape de réclamation de la carte de défi **

Important

* Lors du premier tour de chaque coach, ne faites pas la séquence d'avant tour - elle est ignorée.

** De plus, les cartes Challenge ne peuvent être pas réclamées par aucun des entraîneurs lors de leur premier tour.

Un entraîneur termine d'abord la séquence d'avant tour - en actualisant la rangée de cartes défi (voir Cartes défi, page 14), vérifier si une nouvelle balle entre en jeu (voir Pas de balle en jeu, page 14), et enfin vérifier s'il n'y a pas de réserves d'urgence (voir Réserves d'urgence, page 13). Ensuite, il effectue trois actions de joueur, l'une après l'autre (voir Actions, ci-contre).

Le jeu passe ensuite à l'autre entraîneur pour qu'il prenne son tour, et joue en alternance de cette manière, un entraîneur prenant son tour suivi par l'autre, jusqu'à ce que la partie soit terminée.



Actions

À son tour, un entraîneur effectue un total de trois actions, une durant chaque phase d'action de joueur de son tour, diviser ces actions entre les joueurs de son équipe comme vous le souhaitez. Un joueur peut faire plus d'une action dans le tour d'un entraîneur, mais ne peut pas faire la même action plus d'une fois. Par exemple, si le coach humain fait une action Courir avec son Blitzler, il ne pourra pas faire une autre action Courir avec son Blitzler pendant le tour, mais le Blitzler pourra faire une autre action - par exemple, il pourra Marquer un adversaire.

Notez que le coach humain peut toujours faire des actions de course avec d'autres joueurs de son équipe, tant qu'aucun joueur ne fait la même action plus d'une fois.

Les actions qu'un joueur peut faire dépendent de son état actuel, comme indiqué ci-dessous :

Joueur Libre	Joueur Marqué	Joueur Au Sol	Joueur En reserve
Course	Blocage	Se relever	Reserve
Marquage	Esquive		
Passé			

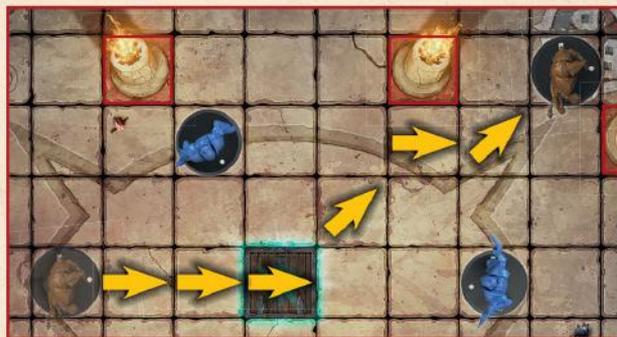
ACTIONS GRATUITES

Certaines capacités de joueur et cartes Bonus permettent à un joueur de faire une action gratuite. Cela se fait de la même manière qu'une action normale, en suivant toutes les règles décrites ci-dessus (par exemple, le même joueur ne peut pas faire la même action plus d'une fois par tour), mais ne compte pas pour les trois actions de joueur normales qu'un entraîneur peut faire à son tour. De plus, les actions gratuites sont également accompagnées d'une étape Réclamer une carte Défi, donnant aux entraîneurs la possibilité de réclamer une carte Défi de la même manière qu'il le ferait pour une action de joueur.



ACTION DE COURSE

Lorsqu'un joueur effectue une action de Course, son entraîneur choisit un joueur Libre et le déplace d'un certain nombre de cases jusqu'à sa valeur max de Mouvement. Un mouvement peut être effectué dans n'importe quelle case adjacente qui n'est pas occupée par un autre joueur (qu'il soit debout ou au sol) ou bloquée (pg 3), et les joueurs ne peuvent pas sortir du terrain. De plus, lorsqu'un joueur effectue une action de Course, son mouvement ne peut pas l'amener adjacent à un adversaire Libre ou Marqué, mais il peut se déplacer adjacent à des joueurs au sol. Les trappes ne bloquent pas le mouvement ; les joueurs peuvent se déplacer dessus librement, mais cela peut être assez dangereux car la trappe s'ouvre à chaque fois qu'une nouvelle balle entre en jeu, et de nombreux joueurs y ont disparu pour ne plus jamais être revus - vous avez été prévenu !



Dans cet exemple, le joueur de ligne Skaven fait un sprint sur le terrain, parcourant un total de 7 cases sans se déplacer à côté d'un joueur de ligne humain.

Valeur de mouvement : si la valeur de mouvement d'un joueur est indiquée sur sa carte d'équipe sous la forme D6, lancez un D6 chaque fois que ce joueur effectue une action de course. Le résultat sur le D6 est la distance que ce joueur peut parcourir pour cette action Courir.

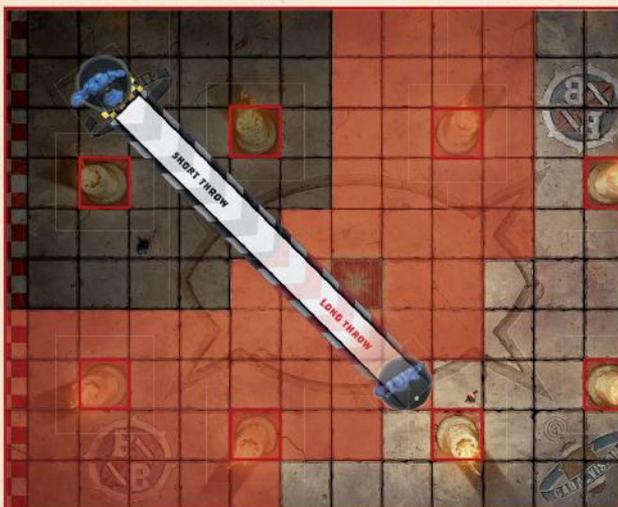
Ramasser le ballon : Un joueur qui effectue une action de Course et entre dans une case contenant un ballon prend possession de ce ballon. Si un joueur se déplace sur le ballon d'une autre manière - par exemple, lors d'une action Marquer ou Esquive, ou lorsqu'il est poussé par un adversaire - le ballon rebondit (page 12). De plus, un joueur qui est déjà en possession d'un ballon ne peut pas prendre possession d'un autre ballon (pg 6). Lorsqu'un joueur prend possession d'une balle, cette balle est placée sur le socle de ce joueur pour montrer qu'il l'a (certaines balles ont une petite cheville qui s'insère dans le trou du socle du joueur dans ce but). Lorsqu'un joueur en possession d'un ballon se déplace, le ballon se déplace avec lui.

Action de Marquage

Une action Marquer est un mouvement d'un joueur Libre de jusqu'à 2 cases (comme décrit dans l'action Course), mais lorsqu'un joueur effectue cette action, il doit terminer adjacent à un adversaire. De plus, un joueur effectuant une action Marquer peut se déplacer à côté d'autres adversaires lorsqu'ils se déplacent.

Action de Passe

Un joueur Libre en possession d'un ballon peut effectuer une action de Passe à un autre joueur de son équipe. Pour effectuer une action de Passe, choisissez un coéquipier qui se trouve à portée de Passe. Pour voir si un joueur est à portée, placez la règle de lancer de sorte que l'extrémité incurvée soit alignée avec le bord de la base du joueur qui lance (comme indiqué sur le schéma); un joueur est à portée si n'importe quelle partie de la règle de passe peut atteindre le centre de la case dans laquelle se trouve le joueur visé, y compris si la règle de passe touche des obstacles/cases infranchissables - ils n'empêchent pas un joueur de lancer le ballon à un coéquipier.



Le gabarit de passe est mis entre les deux joueurs, la zone grise représente la courte portée et la rouge, la longue portée. Au delà, la passe n'est pas possible



Transmission : Si la case cible est occupée par un coéquipier adjacent au lanceur, il prend automatiquement possession du ballon (c'est ce qu'on appelle une transmission) - donnez le ballon au joueur ciblé.

Pour voir si une passe est réussie, effectuez un test de Lancer (voir Tests de Lancer et Tests d'Armure, page 6) pour le joueur qui lance, en soustrayant 1 du résultat (jusqu'à un minimum de 1) si l'un des modificateurs suivants s'applique :

- Longue portée: le centre de la case cible se trouve dans la moitié de la règle marquée «longue portée»
- Lancer obstrué: le joueur ciblé est marqué ou n'importe quelle partie de la règle de passe entre le lanceur et la cible touche une case bloquée/obstacles ou une case occupée par un adversaire.

Si le test de lancer réussit, le joueur ciblé prend possession du ballon.

Si le test échoue, la balle rebondit (voir Balle rebondissante, ci-dessous) depuis la case du joueur ciblé.

Fumble : Si le résultat du test de Lancer est un 1 (avant ou après les modificateurs), le lancer échoue et la balle rebondit depuis la case du lanceur au lieu de la case du joueur ciblé.

Balle rebondissante : Lorsque la balle rebondit, elle est placée dans une case adjacente. Lancez un D8 et regardez le tableau des rebonds imprimé sur le plateau de jeu pour voir dans quelle case elle est placée. Ce qui se passe ensuite dépend de la case dans laquelle la balle est placée :

- Si le ballon rebondit dans une case occupée par un joueur libre, ce joueur prend possession du ballon.
- Si la balle rebondit dans une case vide, elle reste dans cette case et plus rien ne se passe.
- Si la balle rebondit dans une case occupée par un joueur marqué ou au sol, elle rebondit à nouveau depuis cette case.
- Si la balle rebondit dans une case infranchissable/obstacle ou hors du plateau, la balle ne rebondit pas dans cette direction. Au lieu de cela, elle rebondit dans le sens des aiguilles d'une montre dans la case à côté jusqu'à ce qu'elle finisse dans une case sans restriction.

Action de Blocage

Lorsqu'un joueur effectue une action de blocage, son entraîneur choisit un adversaire marqué adjacent (la cible) et lance un nombre de dés de blocage égal à la valeur de blocage de son joueur. Le symbole obtenu détermine le résultat de l'action de Blocage, comme indiqué ci-dessous. S'il lance plus d'un dé de blocage, l'entraîneur qui lance le dé choisit l'un des résultats parmi ceux lancés à appliquer.

Résultat de Blocage



Echec : La cible n'est pas affectée. De plus, le joueur effectuant l'action de Blocage ne peut plus faire d'actions, y compris des actions gratuites à ce tour.



Tacle : la cible est mise au sol (voir Fracasser!). De plus, le joueur effectuant l'action de blocage ne peut plus effectuer d'actions, y compris les actions gratuites à ce tour.



Pousser : Si possible, la cible est poussée dans une case directement opposée au joueur effectuant l'action de Blocage, qui peut alors choisir de se déplacer dans la case que son adversaire a quittée. Si l'action pousser amène la cible dans une case occupée ou infranchissable/obstacle, ou hors du plateau, la cible est mise au sol à la place (voir fracasser!)



Fracasser! : la cible est mise au sol. Un joueur mis au sol est placé à terre dans la case où il se trouve. S'il porte le ballon, celui-ci rebondit (voir balle qui rebondit, page 12). Ensuite, l'entraîneur du joueur ciblé doit faire un test d'armure (voir tests de lancer et tests d'armure, page 6) pour lui. Si le test d'armure réussit, il n'y a pas d'effet supplémentaire, mais s'il échoue, le joueur ciblé est blessé (placer le alors dans la réserve).



Kerrunch! : La cible est mise au sol (voir Fracasser!). De plus, lorsque le joueur effectue le test d'armure, soustrayez 1 au résultat, jusqu'à un minimum de 1.

"It's not whether you get knocked down, it's how much of you gets back up!"

- Head Necromancer Mordredd Earwhacker



Dans cet exemple, le joueur de ligne humain effectue une action de blocage et tombe sur un résultat Pousser, il déplace donc le joueur de ligne Skaven dans la case directement opposée, il est libre de rejoindre cette case ensuite.

Assister un Blocage : Si la cible d'un blocage est également Marquée par un ou plusieurs coéquipiers du joueur effectuant l'action de Blocage, le blocage est Assisté. Cela signifie que l'entraîneur lance un dé de blocage en plus du nombre égal à la valeur de blocage de son joueur, puis choisit le résultat qu'il veut garder.

Joueur blessé

lorsqu'un joueur est blessé, il est retiré du plateau de jeu et placé dans la réserve de son équipe.

Esquive

Une action d'esquive est un mouvement d'un joueur marqué de 1 case, mais lorsqu'un joueur effectue cette action, il doit terminer son mouvement Libre. Si un joueur se déplace sur le ballon lors de l'utilisation d'une action d'esquive, le ballon rebondit (voir balle qui rebondit, page 12)

Se Relever

Un joueur au sol ne peut effectuer qu'une action Se Relever. Si un joueur entreprend cette action, placez-le debout dans la case qu'il occupe. (il peut donc marquer les adversaires adjacents à lui ou être un soutien à une action de blocage)

Reserve

Un joueur en Réserve ne peut effectuer qu'une action Réserve. Placez le joueur sur une case libre dans la zone d'en-but de son équipe. Il ne peut pas être placé dans une case adjacente à un adversaire ou dans une case contenant une balle, à moins qu'il n'y ait pas d'autre option.

Réserves d'Urgence : Pendant l'étape Réserves d'Urgence de la Séquence d'avant-tour d'un coach, si le nombre de joueurs en Réserve est égal ou supérieur à la valeur des Réserves d'Urgence de son équipe, il gagne une action de Réserves gratuite, qu'il doit effectuer immédiatement.

Marquer un Touchdown

Après avoir terminé une Action avec un joueur, mais avant de réclamer une carte défi (voir à droite), vérifiez si un touchdown a été marqué. Pour marquer un touchdown, un joueur de votre équipe doit remplir les trois critères suivants à la fin de toute action effectuée pendant votre tour :

- Il doit être dans la zone d'en-but de l'autre équipe
- Il doit être en possession d'un ballon
- Il doit être Libre

Si un joueur marque un touchdown, le ballon que ce joueur porte est retiré du jeu et l'équipe de ce joueur marque 4 points. De plus, le joueur qui a marqué est immédiatement expulsé de l'arène - sans doute amoché par le public ou pour signer un contrat lucratif pour rejoindre les rangs d'une équipe professionnelle de Blood Bowl - Il est ensuite placé dans la réserve de son équipe.

Marquer un touchdown n'empêche pas un entraîneur de terminer son tour en effectuant toutes les actions restantes dont le joueur dispose. Même s'il n'y a pas de ballon sur le terrain, c'est une excellente occasion de repositionner un joueur ou de faire un blocage ou deux.

Pas de ballon en jeu

S'il n'y a pas de balle sur le terrain pendant l'étape «Pas de balle en jeu» de la séquence d'avant-tour d'un entraîneur, une nouvelle balle entre en jeu (voir Nouveau ballon ! ci-dessous).

Nouveau ballon !

Lorsqu'un nouveau ballon entre en jeu, il apparaît par une trappe sur le terrain. S'il y a plus d'une trappe sur le terrain, l'entraîneur dont c'est le tour lance un D6 pour déterminer de quelle trappe sort le ballon. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le ballon sortira de la trappe de gauche ; sur un 4, 5 ou 6 il sortira de la trappe par la trappe de droite.



S'il y a un joueur debout sur la trappe d'où sort une nouvelle balle, le joueur est immédiatement blessé (voir Joueurs blessés, page 13), et s'il tenait un ballon, celui-ci disparaît par la trappe avec lui. Enfin, placez une balle sur la case de la trappe d'où elle est sortie la nouvelle boule. Cette balle rebondit ensuite (page 12).

Plusieurs ballons en jeu !

Lorsqu'il y a plus d'une balle en jeu à la fois, une seule balle peut occuper une case et chaque joueur ne peut porter qu'une seule balle. Si un joueur portant une balle entre dans une case contenant une autre balle, cette balle rebondit (voir Balle rebondissante, page 12). Si une balle rebondit dans une case contenant une autre balle, ou un joueur portant une autre balle, cette balle rebondit à nouveau.

Carte de Défi

Les cartes de défi représentent des objectifs que les deux joueurs peuvent remplir pour marquer des points et des bonus au dos de la carte.

Lors du premier tour de chaque coach, les cartes de défi ne sont pas utilisées et les étapes «Réclamer les cartes de défi» et «Remplacer les cartes de défi» sont ignorées.

Sinon, les trois cartes Défi dans les espaces marqués de 1 à 3 sont actives et peuvent être réclamées pendant le tour d'un entraîneur.

La carte au dessus du deck de défi n'est pas active, bien qu'elle soit visible pour les deux entraîneurs - de cette façon, ils peuvent voir au moins une carte qui deviendra active au tour suivant.

Notez que les entraîneurs ne sont pas autorisés à regarder le dos des cartes Défi tant qu'ils ne les ont pas prises en main.

Réclamer une carte défi

L'entraîneur dont c'est le tour peut réclamer une carte défi active lors de n'importe quelle étape Réclamer une carte de défi, après avoir accompli une action avec un joueur, y compris une action gratuite, à condition que toutes les conditions listées sur la carte de défi ont été remplies, et que au moins une des conditions sur la carte a été remplie à la suite de l'action qui vient d'être effectuée. Si plusieurs conditions d'une carte Challenge sont remplies simultanément, une seule peut être réclamée, et toute carte non réclamée doit avoir au moins une de ses conditions remplie à nouveau, plus tard dans le tour, pour être réclamée.

Lorsqu'une carte Challenge est réclamée par un entraîneur, sa valeur en points est ajoutée au score de son équipe et l'entraîneur prend la carte, ajoutant le bonus au dos à sa main. Si un coach a plus de trois cartes défi/Bonus dans sa main à la fin de son tour (sans compter les cartes qu'il a jouées devant lui), il doit défausser des cartes de sa main jusqu'à ce qu'il n'en reste que trois.

Table Rase : si un entraîneur réclame les trois cartes de défi actif en un seul tour, il s'agit d'une table rase, et son équipe marque 2 points bonus alors que la foule se déchaîne pour célébrer cette action de folie de leur équipe !

Remplacer des cartes défi

Pendant la séquence d'avant-tour d'un coach, les cartes de défi actives sont rafraîchies. Si les trois cartes de défi actives sont toujours présentes, l'entraîneur qui commence son tour peut choisir de défausser l'une de ces cartes - s'il le fait, il peut s'agir de l'une des trois cartes défi actives. Ensuite, piochez de nouvelles cartes défi du dessus du deck de carte défi pour remplir les espaces libres.

Défausser des cartes Défi : Lorsqu'une carte Défi est défaussée, placez-la sur l'espace désigné le long du bord du plateau de jeu (marqué d'un ) avec la face Bonus visible.

Bonus de Jeu

Le dos de chaque carte Défi montre un bonus - un coup de pouce spécial que l'entraîneur peut utiliser pour obtenir un avantage. Chaque carte indique quand elle peut être jouée, pendant le tour d'une équipe, son entraîneur peut jouer n'importe quel nombre de cartes Bonus de sa main, défausser la/les cartes défi après l'/les avoir jouée(s) (sauf si le texte de la carte indique le contraire). La seule restriction est qu'aucune carte en double ne peut être jouée dans le même tour ; par exemple, un entraîneur ne peut pas jouer deux cartes Talent Brut à son tour.

Gagner la partie

Le jeu peut se terminer de deux manières : une victoire par mort subite ou une victoire aux points.

MORT SUBITE : Si, à la fin du tour d'un entraîneur, le score de son équipe est supérieur de 10 points ou plus au score de l'équipe adverse, la partie se termine immédiatement et l'entraîneur avec le plus grand score gagne la partie.

VICTOIRE AUX POINTS : Une fois que la dernière carte de défi est distribuée et devient active, chaque équipe a encore un dernier tour. Le jeu se termine alors et l'équipe avec le plus grand score gagne. Si les deux équipes ont le même score, la partie se termine par un match nul !

HACKSPIT QUILLCHEWER'S FUN FACTS!

Ever since an unfortunate misprint in a copy of Spike! Magazine, Valen Swift has been hounded by rumours that he's left the Elfheim Eagles for good. Despite assertions from Valen himself - and the fact that the article quoted his leaving date as more than three hundred years-years in the future - the annoying gossip just won't die, much like the fat elf-elf himself-self!



Règles avancées

Une fois que les deux entraîneurs se sont familiarisés avec les règles du Blitz Bowl, ajoutez les règles présentées ici à vos parties. Ces règles ajoutent des défis, des actions et des équipes supplémentaires à vos jeux, ainsi que beaucoup de plaisir.

Defi Final

Ces règles introduisent les cartes spéciales de défi final, qui garantissent que le jeu se termine de manière suffisamment impressionnante !

Lors de la mise en place, prenez les 16 cartes de défi final et mélangez-les face défi visible. Ensuite, distribuez 6 cartes sur l'espace du deck de défi sur le plateau. Remettez toutes les cartes restantes dans la boîte sans les regarder - ils ne seront pas utilisés pendant le jeu.

Les 24 cartes de défi standard sont ensuite mélangées face défi vers le haut et placées sur les cartes de défi final avec toutes les cartes face défi vers le haut. Cela crée un deck de défi de 30 cartes au total, dont les 6 dernières sont des cartes de défi final.

La fin du jeu se produit dès qu'une des cartes de défi final devient active. À partir de ce moment, une victoire par mort subite ne peut plus être remportée - la partie ne se terminera que par une victoire aux points (voir Gagner la partie, page 15).

Equipes additionnelles

Blitz Bowl comprend des cartes pour des équipes supplémentaires dont les figurines ne sont pas incluses dans la boîte de jeu. Ces équipes sont disponibles séparément et leur utilisation est un simple cas de remplacement d'une ou des deux équipes incluses dans la boîte du Blitz Bowl avec le type et le nombre de figurines appropriés, comme indiqué sur la carte de cette équipe.

Actions spéciales

Les actions spéciales sont des actions que seuls certains joueurs peuvent effectuer, ou qui pourraient entraîner la sanction du joueur par l'arbitre et son expulsion du terrain de jeu.

Action de Faute

Commettre une faute est strictement contraire aux règles, et tout joueur tenté d'enfoncer la chaussure risque la colère des arbitres. Cela n'arrête personne bien sûr !

Un joueur Libre qui est adjacent à un adversaire à terre peut faire une action de faute qui cible cet adversaire. Lorsqu'un joueur commet une action de Faute, son entraîneur lance un dé de blocage.

Résultats de FAUTE:



Repéré ! Le joueur qui commet l'action de Faute est repéré en train de commettre la faute et renvoyé du terrain de jeu - placez-le dans la réserve de son équipe. Le joueur ciblé n'est pas affecté.



Prend sa ! le joueur ciblé est blessé - placer le joueur dans la réserve de son équipe. De plus, le joueur qui a fait l'action de Faute est repéré commettant la faute (voir Repéré!).



Glissé ! Le joueur ciblé reste au sol, mais le joueur qui fait l'action de Faute ne peut plus faire d'actions supplémentaires, y compris les actions gratuites, ce tour-ci.



Achève le ! Le joueur ciblé est blessé - placez-le dans la réserve de son équipe.

RECRUES À SURVEILLER

Chaque saison, un groupe de joueurs se montrera plus prometteur que la plupart et attirera l'attention des commentateurs en tant que "recrues à surveiller" lors des prochains essais.

Si vous êtes un entraîneur expérimenté du Blitz Bowl et présenter quelqu'un de nouveau au jeu, donnez-lui la carte recrue à surveiller lors de la mise en place.

Cet entraîneur peut défausser (remettre dans la boîte de jeu) cette carte après avoir effectué un test d'Armure, un test de Lancer ou lancer les dés de blocage pour une action de Blocage effectuée par un joueur de votre équipe. S'il le fait, il peut relancer les dés.

Lancer un coéquipier

Une action Lancer un coéquipier permet aux joueurs Ogre, Troll et Homme Arbre de lancer d'autres joueurs plus petits de la même équipe, dans l'espoir qu'ils atterriront d'une manière ou d'une autre sur leurs pieds plutôt que dans un tas d'os brisés.

Effectuer une action Lancer un coéquipier est considéré comme une action Lancer (par exemple, pour réclamer des cartes Défi) avec les modifications suivantes :

- Le joueur effectuant l'action Lancer un coéquipier doit être Libre et ne peut pas être en possession d'un ballon.
- Lorsqu'un joueur effectue une action Lancer un coéquipier, il peut lancer un autre joueur de la même équipe qui se trouve à côté de lui (libre ou marqué) et qui n'a pas le même poste (c'est-à-dire qu'un ogre ne peut pas lancer un autre ogre).
- Pour effectuer une action Lancer un coéquipier, choisissez une case qui n'est pas occupée par un autre joueur et qui est à portée du lanceur, puis effectuez un test Lancer pour le joueur effectuant l'action.
- Si ce test de Lancer réussit, placez le joueur lancé debout dans la case cible. Si le joueur lancé était en possession d'une balle, il en conserve la possession.
- Si le test de lancer échoue, placez le joueur lancé au sol dans la case ciblée, mais ne faites pas de test d'armure pour lui. Si le joueur lancé est en possession d'un ballon, le ballon rebondit sur la case ciblée.
- Si le test de Lancer est un Fumble, le joueur lancé est blessé. Dans ce cas, si le joueur lancé est en possession d'un ballon, celui-ci rebondit sur le joueur effectuant l'action Lancer un coéquipier.
- Si un joueur est projeté sur une case qui contient déjà une balle, cette balle rebondit (voir Balle rebondissante, page 12).

BLITZ BOWL ARENAS

Il existe des centaines, voire des milliers d'arènes de Blitz Bowl dans tout le Vieux Monde, chacune dédiée à donner aux recrues la chance de rejoindre les ligues professionnelles de Blood Bowl. Peu importe le lieu, d'innombrables prospects arrivent chaque année, prêt et disposé à faire tout ce qu'il faut pour avoir la chance d'être signé dans une équipe. Les emplacements de ces arènes ont une énorme influence sur le jeu, beaucoup adoptent des lois et des règlements inspirés de leur grande ligue locale de Blood Bowl. Avant que l'entraîneur qui a remporté le tirage au sort ne choisisse le terrain qu'il veut utiliser, ils lancent un D8 et consultent le tableau suivant pour voir quelles règles régionales postuler pour le jeu.

D8	Ligue Regionale	Effet
1	Halfling Moot Madness	Soustrayez 1 de la valeur des réserves d'urgence des deux équipes (par exemple, 4 devient 3).
2	Underworld Challenge	Lorsqu'un joueur effectue une action de réserve, ce joueur peut être placé sur une trappe, au lieu de la zone d'en-but de ce coach. Si cela se produit alors qu'il y a déjà un ballon ou un joueur sur cette trappe, ce ballon est retiré du terrain et ce joueur est blessé.
3	Sylvanian Spotlight	Après qu'un joueur a effectué une action Réserves, ce joueur peut effectuer une action Course gratuite. Cela inclut les actions de réserve gratuites et les actions effectuées en raison de la règle des réserves.
4	Elven Kingdom League	Ne soustrayez pas 1 au Lancer vérifier lors d'une passe longue.
5	The good cup Grind	Lorsqu'un joueur a été mis au sol en raison d'un résultat Pousser qui aurait fait sortir ce joueur dans une case infranchissable ou hors du plateau, traitez le résultat de l'action Bloquer comme Kerrunch !.
6	The Badlands brawl	Les actions de blocage assisté lancent deux dés de blocage supplémentaires au lieu d'un, jusqu'à un maximum de trois.
7	World's edge Superleague	Utilisez les règles suivantes pour déterminer une victoire par mort subite. Si, à la fin du tour d'un entraîneur, le score de son équipe est de 8 points ou plus que son adversaire, la partie se termine immédiatement et l'entraîneur gagne la partie.
8	Lustrian Superleague	L'entraîneur qui a remporté le tirage au sort doit choisir d'utiliser le terrain avec deux trappes. Si vous avez accès à plus d'un terrain avec deux trappes (par exemple parce que vous possédez une édition précédente du Blitz Bowl), l'entraîneur qui a remporté le tirage au sort peut choisir lequel de ces panneaux sera utilisé.

TODAY'S CONTENDERS

THE REAVERS

Known during their first few seasons as the Altdorf Acolytes, the team who became the Reikland Reavers quickly earned a reputation for their great skill and ability on the pitch. In fact, many fans claim the Reavers are the finest all-round team in the world.



Lineman 1



Lineman 2



Lineman 3



Blitzer



Thrower



Catcher

THE SCRAMBLERS

The only team to have ever won the Blood Bowl trophy two years on the run, the Skavenblight Scramblers are at least a bit legendary. Being Skaven, they have a love for absolute, mindless violence, making them sure fan favourites.



Lineman 1



Lineman 2



Lineman 3



Blitzer



Thrower



Gutter Runner

THE CRUSH

Blood Bowl is a brutal sports game in which opposing teams of blood-thirsty maniacs seek victory by getting the ball into the opposing team's End Zone to score more touchdowns than their foe. Blood Bowl is far more than a game, however – some describe it as ritualised war! Teams from across the Old World compete in a series of leagues and cups, striving to win the game's major trophies season after season.

For most players, their career begins in 'The Crush', an annual ritual during which the owners of the Blood Bowl teams select would-be players for the coming season. The prospective players gather outside temples of Nuffle – arenas dedicated to the god of Blood Bowl. Each of these temples has but a single door, and when it opens to the sound of a whistle, the players surge forward in a mighty tide. Only the fastest, toughest or most brutal make it through the portal into the temple beyond.

Once inside, the supplicants find themselves on a special pitch sunk into the ground, in many respects resembling a gladiatorial pit. The owners and staff of those teams seeking new players gaze down in judgment from terraces high above. Also in attendance are priests of Nuffle, who watch on in silence, noting down every deed and statistic on huge rolls of parchment. Some sponsors also send representatives to the Crush, hoping to identify next season's talent.

The players are thrown the kit of the team they wish to try out for and divided into teams of six. What ensues is a mixture of Blood Bowl, gladiatorial combat and brutal violence in the name of Nuffle. Each player does their utmost to show off their skills, strength, toughness, speed and sheer bloodthirstiness and, in so doing, impress one of the owners and earn themselves a spot on a team. Those watching from the stands will call down challenges for the aspiring players to undertake. A player who can meet the audience's demands will earn the acclaim of the Crush's commentary team, and is sure to catch the eye of one of the waiting owners.

Few come out of the Crush with any glory – if they come out at all – but those who do are blessed by Nuffle and fated to become the next generation of Blood Bowl stars.

Should they be signed to a professional team, these rookies have a shot at lasting success and celebrity. Though most will begin their career on the substitutes' bench, the gruelling Blood Bowl calendar ensures that it is only a matter of time before they earn a place amongst their team's starting line-up. Each team will compete in regular league games, proving themselves against local rivals. Only those teams who display the most impressive skills – or who offer the greatest entertainment value – are invited to participate in one of the four annual Major Tournaments. These showcase events see the best of the best compete for the sport's most prestigious trophies, hoping to write their name in the history books. Of these 'Majors', perhaps the greatest is the Blood Bowl Classic, the pinnacle of aspiration for generations of Blood Bowl players and dedicated fans.



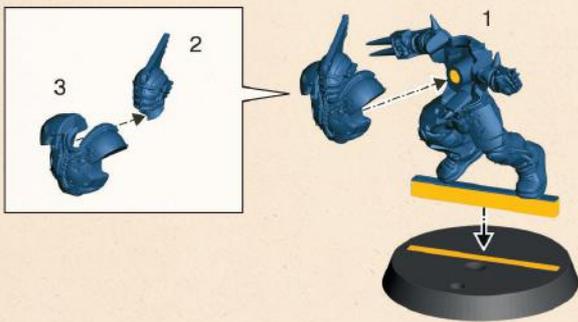
ASSEMBLING YOUR TEAM

This box contains two teams of finely detailed Citadel Miniatures representing the Human and Skaven teams. The players come unassembled and unpainted – the Humans are blue and the Skaven are brown, meaning that even if you don't paint them, you'll easily be able to tell the teams apart at a glance!

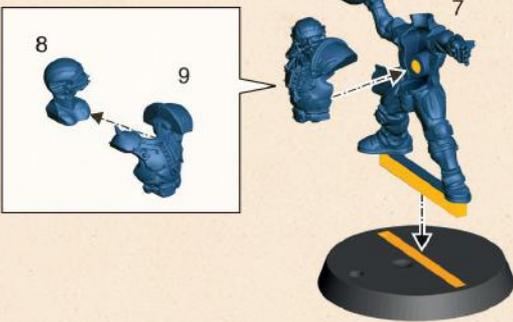
Before you can assemble any of your players, you will need to remove them from the plastic frames. It's best to remove your players from the frames one at a time. If you take everything off at once, it's very easy to lose pieces or get confused as to what goes where.

All of the miniatures in this set have been designed so that the pieces simply push together. To assemble your players, follow the step-by-step guides on these pages.

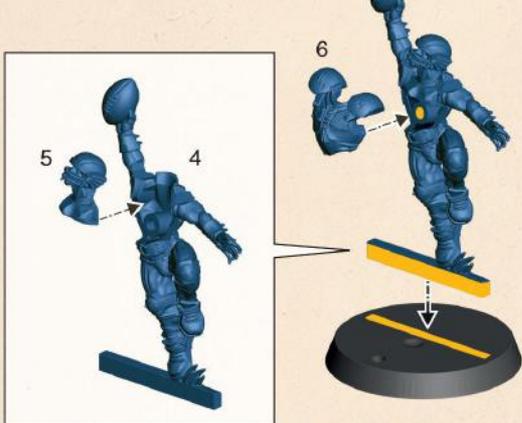
1 BLITZER



2 THROWER



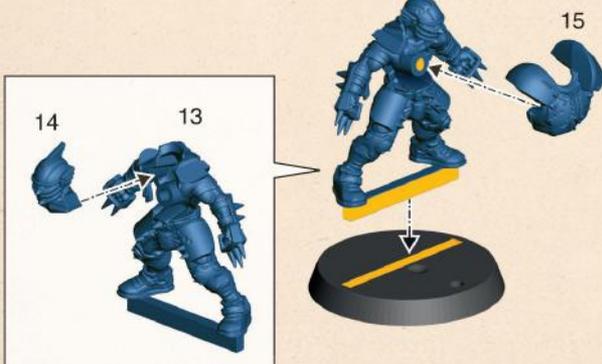
3 CATCHER



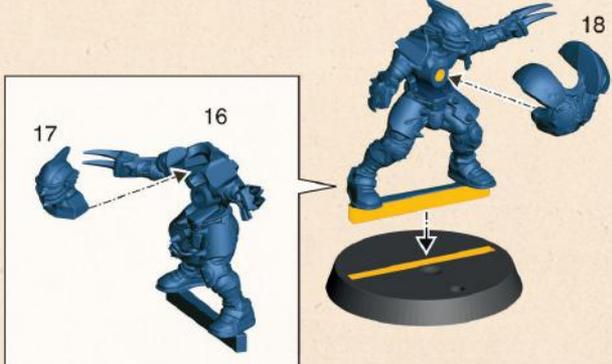
4 LINEMAN



5 LINEMAN



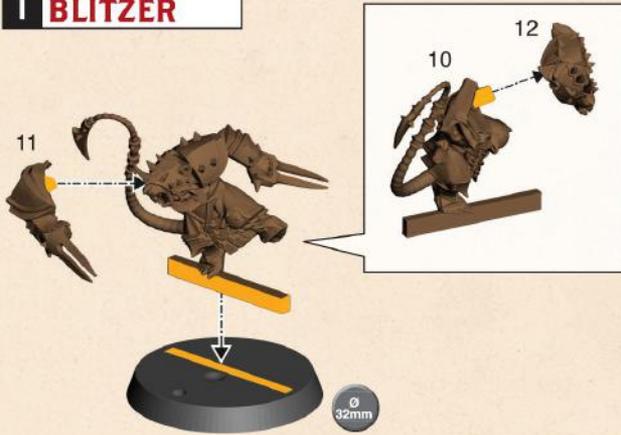
6 LINEMAN



WARNING. SMALL PARTS. SHARP POINTS. PRODUCT FOR AGES 12+ ONLY.
 ADVERTENCIA. PARTES PEQUEÑAS. PUNTAS AFILADAS. NO APTO PARA MENORES DE 12 AÑOS.
 ATTENTION. PETITS ÉLÉMENTS. POINTES ACÉRÉES. PRODUIT DESTINÉ AUX ENFANTS DE 12 ANS ET +.

 - Contact points

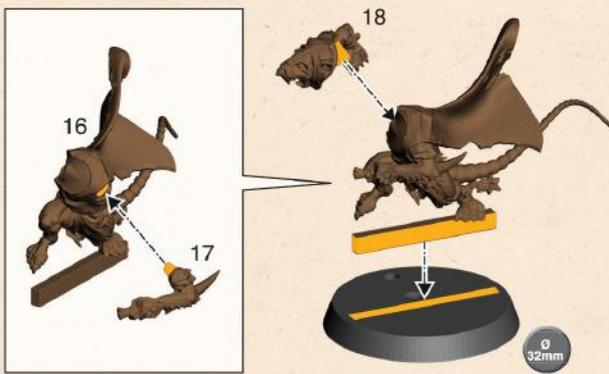
1 BLITZER



2 THROWER



3 GUTTER RUNNER



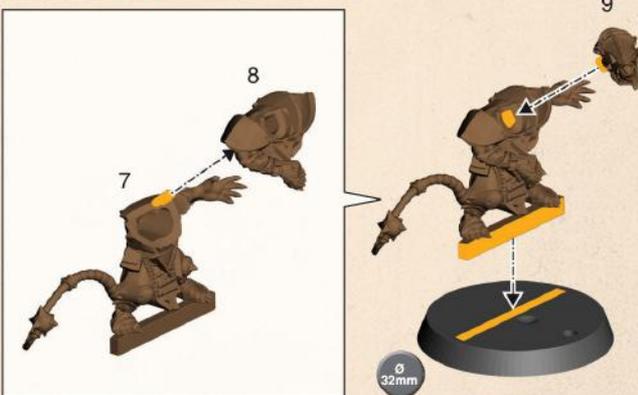
4 LINEMAN



5 LINEMAN



6 LINEMAN



Carte défi active : Une carte défi face visible dans une case carte défi (voir case carte défi ci-dessous).

Case adjacente : les cases touchant la case dans laquelle se trouve un joueur ou une balle sont considérées comme étant adjacentes à ce joueur ou à cette balle.

Test d'armure : lorsque le D6 est lancé et comparé à la valeur d'armure d'un joueur pour déterminer la survie d'un joueur, souvent à la suite d'une action de blocage. Si le résultat est égal ou supérieur à la valeur d'armure du joueur, le test d'armure est réussi.

Blocage assisté : Une action de Blocage effectuée lorsqu'un ou plusieurs coéquipiers sont adjacents à la cible.

Bloquer (action) : Une action effectuée par un joueur. Les actions de blocage peuvent mettre la cible au sol et potentiellement la blesser.

Dés de blocage : trois dés à six faces fournis avec le jeu, uniques au Blitz Bowl, qui sont utilisés pour déterminer le succès des actions de blocage et des actions de faute. Cinq résultats sont disponibles à partir du bloquer les dés (voir tableau).

Carte Bonus : Lorsqu'un entraîneur réclame une carte de défi, cette carte est appelée carte Bonus.

Tableau des rebonds : un tableau qui indique les huit directions dans lesquelles une balle peut rebondir, dessiné sur le plateau de jeu.

Carte défi : Une carte défi avec sa face défi visible, soit dans une case de carte défi, soit dans le paquet de cartes défi.

Emplacements des cartes Défi : Les trois emplacements sur le plateau à côté du paquet de cartes Défi, numérotés 1, 2 et 3. Les cartes Défi sont placées ici, face défi visible, au début de la partie.

Réclamer une carte Défi : Pendant le tour d'un entraîneur, après avoir effectué une action, si cet entraîneur a rempli les conditions d'une carte Défi, il peut réclamer cette carte Défi, marquer les points indiqués sur la carte, puis ajouter cette carte à sa main en tant que Carte de jeu bonus. Une seule carte défi peut être réclamée à la fois, même si l'entraîneur a rempli les conditions pour en réclamer plus d'un.

Table rase : Lorsqu'un entraîneur réclame les trois cartes Challenge actives en un seul tour.

Entraîneur : Personne contrôlant une équipe et prenant part à une partie de Blitz Bowl.

Main de l'entraîneur : si un entraîneur a des cartes de jeu bonus, ces cartes sont appelées la main de l'entraîneur. Voir aussi : Réclamer des cartes défi.

D6 : Les dés à six faces fournis avec le jeu, dont les faces comportent entre 1 et 6 faces.

D8 : Les dés à huit faces fournis avec le jeu, dont les faces ont des valeurs comprises entre 1 et 8.

Carte d'exercice : Un petit jeu de cartes qui aide les joueurs à apprendre les règles du jeu.

Réserve : Une carte où sont placés les joueurs qui sont en réserve. La réserve contient également des informations utiles sur les règles du jeu.

Réserves d'urgence : chaque équipe a une valeur de réserve d'urgence. Si le nombre de joueurs Réserves dans une équipe est égal ou supérieur à ce nombre, ils doivent effectuer une action Réserves gratuite lors de l'étape Réserves d'urgence de leur tour.

Case vide : Toute case sur le terrain qui ne contient pas de joueur, de balle ou d'obstacle.

Cartes de défi final : 16 cartes de défi qui sont utilisées pour déterminer la fin de partie du Blitz Bowl lors de l'utilisation des règles avancées.

End Zone : Une rangée de cases, situées à chaque extrémité du terrain. Chaque End Zone est attribuée à une équipe. Une équipe est installée dans sa zone d'en-but au début du jeu et peut marquer des touchdown dans la zone d'en-but de l'autre équipe.

Action de faute : Une action effectuée par un joueur qui ne peut cibler qu'un joueur au sol. Les actions de faute peuvent potentiellement blesser un autre joueur, mais sont illégales dans le jeu et peuvent entraîner l'expulsion du joueur qui a commis l'action fautive.

Fumble : Lorsque le test de Lancer effectué par un joueur effectuant une action Lancer est un 1 (avant ou après les modificateurs), le lancer échoue et la balle est relâchée. Une balle relâchée rebondit une fois depuis la case du lanceur.

Main : Voir la main de l'entraîneur.

Transmission : Lorsqu'un joueur effectue une action Lancer qui cible un coéquipier adjacent, cela s'appelle une transmission. Le joueur ciblé prend automatiquement possession du ballon, aucun test de Lancer n'est effectué.

Joueurs blessés : un joueur blessé est retiré du terrain et placé dans sa réserve, devenant un joueur de réserve.

Joueur de réserve : Lorsqu'un joueur est dans sa réserve, souvent à la suite d'une blessure, il est un joueur de réserve.

Longue Passe : lorsque le centre de la case occupée par le joueur ciblé se trouve dans la moitié de la règle marquée longue passe.

Marquer (action) : Une action qui peut être faite par un joueur Libre. Le joueur peut se déplacer de jusqu'à deux cases et doit lui-même être marqué à la fin de ce déplacement.

Joueurs marqués : Un statut de joueur. Un joueur marqué est celui qui a un ou plusieurs adversaires adjacents.

Modificateur/Modifieur : Une modification apportée au résultat d'un jet D6 ou D8, positif ou négatif. Un résultat pour un test de lancer ou d'armure ne peut jamais être modifié de plus de -1/4-1, même si plus d'un modificateur s'applique.

Nouvelle balle! : lorsqu'une balle est ajoutée au terrain via la trappe. Si un joueur se tient sur la trappe d'où sort la nouvelle balle, ce joueur est blessé.

Pas de ballon en jeu : Un état de jeu où il n'y a pas de ballon sur le terrain.

Lancer masqué : Un lancer où le joueur ciblé est marqué, ou toute partie de la règle de lancer entre le lanceur et la cible touche une case infranchissable ou une case occupée par un adversaire Libre.

Joueur Libre : Un joueur sans adversaire adjacent.

Adversaire : Un joueur de l'équipe de l'autre entraîneur.

Emplacement : Voir Case.

Joueur(s) : Membres d'une équipe. Peut faire référence à des coéquipiers ou à des adversaires.

Action(s) du joueur : actions pouvant être effectuées par les joueurs. Ces actions incluent Marquer, Lancer, Bloquer, Courir, Esquive, Réserve, Se Relever et Faute.

Statut du joueur : le statut d'un joueur dans une partie. Les différents statuts sont : Au sol, Marqué, Libre, Réserve. Le statut d'un joueur dicte les actions que ce joueur peut faire.

Joueurs au sol : Un joueur qui a été placé sur le dos, généralement à la suite d'un blocage.

Relancer : Lorsqu'un entraîneur est autorisé à relancer un jet de dé, il prend le dé qu'il vient de lancer et le relance. S'il a lancé plusieurs dés, il doit relancer tous ces dés. Un coach ne peut pas relancer un dé qui a déjà été relancé. Un coach ne peut pas relancer les dés de l'autre coach. Après qu'un dé a été relancé, l'entraîneur doit utiliser le résultat de la relance, même s'il est pire.

Réserves (action) : Une action qui peut être effectuée par un joueur Réserve.

Course (action) : Une action qui peut être effectuée par un joueur Libre.

Marquer des points : les équipes peuvent marquer des points en marquant des touchdowns, en réclamant des cartes défi et certaines cartes Bonus. Lorsqu'une équipe marque des points, son marqueur de score est déplacé le long de la piste de score de cette équipe un nombre de fois égal au nombre de points que cette équipe a marqués.

Esquive (action) : Une action qui peut être effectuée par un joueur marqué.

Case : Le plateau de jeu est divisé en cases, appelés collectivement le terrain. Ces cases peuvent être vides ou contenir des obstructions.

Les joueurs sont placés sur des cases et un seul joueur peut occuper une case à la fois.

Se Relever (action) : une action qui peut être effectuée par un joueur au sol.

Adversaire opposant : un joueur de l'autre équipe qui n'est ni un joueur de réserve ni au sol.

Victoire par mort subite : Si, à la fin du tour d'un entraîneur, le score de son équipe est de 10 points ou plus derrière le score de l'équipe adverse, la partie se termine immédiatement et l'entraîneur gagne la partie.

Prendre possession du ballon : Lorsqu'un ballon est placé sur le socle d'un joueur, on dit qu'il a pris possession du ballon.

Joueur cible (état du joueur) : un joueur qui est la cible d'un lancer de balle ou qui est bloqué est désigné comme la cible de cette action Bloquer ou Lancer.

Equipe : Un groupe de joueurs contrôlés par un entraîneur. Carte d'équipe : une carte qui contient les informations nécessaires pour jouer avec cette équipe, en dehors des règles de base du jeu.

Coéquipier : Un joueur de la même équipe que un autre joueur.

Lanceur/Joueur lanceur (état du joueur) : lorsqu'un joueur effectue une action Lancer, il est souvent appelé lanceur ou joueur lanceur.

Tour(s) : Une partie de Blitz Bowl est découpée en tours, joués alternativement par chaque entraîneur.

Lancer (action) : Une action qui peut être faite par un joueur ouvert qui a la possession du ballon.

Test de Lancer : Lorsque le D6 est lancé et comparé à la valeur de Lancer d'un joueur lors d'une action de Lancer. Si le jet est supérieur ou égal à la valeur de Lancer du joueur qui lance (après modificateurs), l'action Lancer est réussie.

Règle de Lancer : Une règle utilisée lors d'une action Lancer pour déterminer la distance de l'action Lancer.

Lancer un coéquipier : une action qui peut être effectuée par des joueurs spécifiques pour lancer leurs coéquipiers plus petits.

Touchdowns : après avoir terminé une action à votre tour, mais avant de réclamer des cartes Challenge, si un joueur de votre équipe en possession du ballon est Libre et dans la zone d'en-but de l'autre équipe, ce joueur marque un touchdown. L'équipe de ce joueur marque alors 4 points, ce joueur est placé en réserve et le ballon que ce joueur avait possession est retiré du terrain.

Trappe : Il y a toujours une ou plusieurs trappes dessinées sur le terrain. La trappe est l'endroit d'où sort le ballon s'il n'y a pas de ballon en jeu.

Séquence de Jeu

Tour du Coach A

- 1** 1 TOUR DU COACH A
Séquence d'avant tour*
 - a. Étape Rafraîchir les cartes de défi
 - b. Pas de balle en jeu
 - c. Étape Réserves d'urgence
- 2** **Action joueur 1**
- Étape de réclamation de la carte de défi **
- 3** **Action joueur 2**
- Étape de réclamation de la carte de défi **
- 4** **Action joueur 3**
- Étape de réclamation de la carte de défi **

Tour du Coach B

- 1** 1 TOUR DU COACH A
Séquence d'avant tour*
 - a. Étape Rafraîchir les cartes de défi
 - b. Pas de balle en jeu
 - c. Étape Réserves d'urgence
- 2** **Action joueur 1**
- Étape de réclamation de la carte de défi **
- 3** **Action joueur 2**
- Étape de réclamation de la carte de défi **
- 4** **Action joueur 3**
- Étape de réclamation de la carte de défi **

Important

* Lors du premier tour de chaque coach, ne faites pas la séquence d'avant tour - elle est ignorée.

** De plus, les cartes Challenge ne peuvent être pas réclamées par aucun des entraîneurs lors de leur premier tour.



Echec : La cible n'est pas affectée. De plus, le joueur effectuant l'action de Blocage ne peut plus faire d'actions, y compris des actions gratuites à ce tour.



Tacle : la cible est mise au sol (voir Fracasser!). De plus, le joueur effectuant l'action de blocage ne peut plus effectuer d'actions, y compris les actions gratuites à ce tour.



Pousser : Si possible, la cible est poussée dans une case directement opposée au joueur effectuant l'action de Blocage, qui peut alors choisir de se déplacer dans la case que son adversaire a quittée. Si l'action pousser amène la cible dans une case occupée ou infranchissable, ou hors du plateau, la cible est renversée à la place (voir fracasser!)



Fracasser! : la cible est mise au sol. Un joueur mis au sol est placé à terre dans la case où il se trouve. S'il porte le ballon, celui-ci rebondit (voir balle qui rebondit, page 12). Ensuite, l'entraîneur du joueur ciblé doit faire un test d'armure (voir tests de lancer et tests d'armure, page 6) pour lui. Si le test d'armure réussit, il n'y a pas d'effet supplémentaire, mais s'il échoue, le joueur ciblé est blessé (placer le alors dans la réserve).



Kerrunch! : La cible est mise au sol (voir Fracasser!). De plus, lorsque le joueur effectue le test d'armure, soustrayez 1 au résultat, jusqu'à un minimum de 1.

PRODUCED BY THE WARHAMMER STUDIO

With special thanks to the 'Crush Crew' for their additional playtesting services

Blitz Bowl Ultimate Edition © Copyright Games Workshop Limited 2022. GW, Games Workshop, Citadel and Blood Bowl are ® and Blitz Bowl and all associated logos, illustrations, images, names, races, vehicles, weapons and characters are either ® or TM and/or © Games Workshop Limited.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional, and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental.

British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library. Pictures used for illustrative purposes only.

Games Workshop Ltd, Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom.



603 109990 182