

Blood Bowl

Bem-Vindo as Grandes Ligas!

*Boas-Vindas aos fãs de esportes e todos os nossos telespectadores fiéis da Cabalvision!
Este é o Blood Bowl! O esporte mais popular do velho mundo, não é mesmo, Bob?*

Com certeza, Jim, e por uma única razão: Ele é o mais violento! Onde mais você pode ver um minotauro chutar um Goblin? Onde você veria um Ogro achatar a linha adversária?

Não tem uma bola em algum lugar, Bob?

Quem se importa?!

Bem, Os Athelorn Avengers deveriam – Eles lideraram a liga na temporada passada e pretendem fazer isso novamente.

Existem muitos meios para vencer no Blood Bowl.

Com certeza há, Jim, e todos eles são mais fáceis de alcançar quando o caminho está pavimentado com os ossos da equipe adversária. Agora para os nossos telespectadores que são novos no jogo, aqui está como o jogo é jogado...

OVERVIEW (Visão Geral)

No Blood Bowl: Team Manager – The Card Game, os Técnicos lideram os seus times de desajustados e meliantes no curso de uma Temporada da Liga Blood Bowl.

Durante a temporada, os técnicos tem a oportunidade de melhorar os seus times investindo nos *Star Players*, contratação de pessoal e expandindo os negócios.

Os Técnicos usam seus jogadores para competir contra outros times no *Matchups*, que representam os *Highlights* daquela semana de jogos – os momentos repletos de ação que os fãs esperam para viver! Indo bem durante um *Matchup* você ganha mais fãs para o seu time, que é o objetivo de todo Técnico.

OBJECT OF THE GAME (Objetivo do Jogo)

No final da temporada, o Técnico no qual o time acumulou mais fãs é premiado pela revista *Spike!* como Técnico do Ano. O beneficiário desse prestígio é o ganhador do jogo.

Nota Importante: Ao decorrer desse livro de regras e nas cartas usadas no Blood Bowl, os termos Jogador e Técnico são usados frequentemente. Para evitar confusão é importante notar que Jogador refere-se a um cartão que caracteriza um membro de umas das equipes do Blood Bowl, enquanto Técnico refere-se a uma das pessoas da Vida real desfrutando Blood Bowl.

The Team Managers' Union (Sindicato dos Técnicos)

Em Blood Bowl todos os técnicos devem pertencer à *Team Managers' Union (TMU)*. Dentro da TMU existem duas subdivisões: *The Old World Association (OWA)* e *The Chaos Wastes Confederation (CWC)*. Quando o técnico pega um *Star Player*, ele deve pegar do deck correspondente a sua subdivisão (CWC ou OWA).



COMPONENT OVERVIEW (Visão Geral dos Componentes)

Esta sessão descreve os detalhes de cada componente.

Player Cards (Cartas de Jogadores)



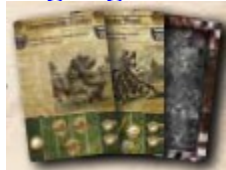
Estes são os jogadores básicos de cada equipe. Nenhum é muito brilhante, e esses jogadores precisam de orientação direta e posicionamento cuidadoso de seu técnico, a fim de usar seus talentos limitados ao máximo.

Star Player Cards (Cartas dos *Star Players*)



Estes jogadores habilidosos realmente sabem qual é o seu lugar no campo! Essas melhorias incluem famosos *Star Players* e *Freebooters* – que são *Star Players* aspirantes que não fizeram muito ainda.

Highlight Cards (Cartas de *Highlight*)



Estas cartas compoem o Deck de *Highlight*, que mostra os momentos mais espetaculares de cada jogo durante a semana. Estes são os momentos de requinte excepcional e violência brutal que os fãs de todas as idades adoram.

Spike! Magazine Cards (Cartas da Revista *Spike!*)



Estas cartas mostram eventos programados da TMU publicados na revista *Spike!* As cartas são manchetes (previsão do tempo, escândalos, etc) ou torneios, em que os técnicos competem por prêmios brilhantes.

Team Upgrade Cards (Cartas de *Team Upgrade*)



Estas cartas representam equipamentos e melhorias que a equipe pode ter durante a temporada. Elas são únicas para cada equipe e ajudam os técnicos a definir a melhor forma de desenvolver a sua equipe durante a temporada.

Staff Upgrade Cards (Cartas de *Staff Upgrade*)



Representam os membros da equipe a quem os técnicos podem contratar durante a temporada. Essas melhorias incluem assistentes, boticários e treinadores de posição que podem dar ao time o que está faltando para subir ao próximo nível.

Team Tokens (Tokens dos Times)



Os tokens indentificam os *Star Players* que pertencem a uma equipe que não é da sua raça. Isto ajuda a evitar confusões durante o jogo.

Cheating Tokens (Tokens de *Cheating*)



Eles determinam como os jogadores serão recompensados ou punidos por suas travessuras. Às vezes trapacear pode aumentar a *Star Power* de um jogador ou até mesmo ganhar fãs para a equipe. Mas se o árbitro pegar um jogador trapaceando é provável que ele seja eliminado do jogo.

Ball Tokens (Token da Bola)



Este token representa qual time tem a posse da bola. Turnovers ocorrem frequentemente, e o time que tem o controle da bola no fim de um *Highlight* é mais apto a ganhar.

Golden Coin Marker (Moeda de Ouro)



Esta moeda de ouro foi muito usada durante as partidas por Roze-El, o Lendário criador do Blood Bowl. A moeda indica qual técnico joga primeiro durante o round.

Scoreboards (Placar)



O Scoreboard marca quantos fãs cada técnico ganhou para o seu time durante a temporada.

Tackle Dice (Dados de Tackle)



Este dado de seis lados customizado resolve as tentativas de Tackle e outros elementos randomicos do jogo.

SETUP (Preparação)

Antes de jogar, prepare o jogo da seguinte maneira:



- 1- **Prepare o deck de Highlight:** Misture todas as cartas de *Highlight* e coloque o deck com a face para baixo na área comum do jogo.
- 2- **Escolha o time:** um técnico pega um token de cada time e os coloca em sua mão. Em seguida, sem olhar, cada técnico puxa um token de time para determinar qual time ele irá gerenciar durante esta temporada. Ou, simplesmente, os técnicos podem escolher os times que querem gerenciar.
Cada técnico recebeu um *scoreboard* (coloque no "00"), as 12 cartas dos jogadores iniciais do seu time, as cinco cartas de *Upgrade* do seu time, e os três tokens do seu time. Retorne todas as cartas e tokens não usados para a caixa.
- 3- **Embaralhe o Deck do Time e o Deck de Upgrade:** Cada técnico embaralha as cartas dos jogadores (os 12 jogadores iniciais do seu time, não incluindo os *Star Players*) e coloque elas com a face para baixo. Deixe um espaço para descartar as cartas. Cada Técnico embaralha as cartas de *Upgrade* e as coloca com a face para baixo.
- 4- **Prepare os Deck de Star Player:** Pegue todas as cartas de *Star Players* (identificadas por um símbolo de Estrela nos dois lado do nome do jogador), e separe elas em dois decks, baseado na parte de trás das cartas – OWA e CWC. Embaralhe cada deck separadamente e coloque ele de face para baixo perto do Deck de *Highlight*.
- 5- **Prepare o Deck de Staff Upgrade:** Embaralhe todas as cartas de *Staff Upgrade* e as coloque de face para baixo perto do Deck de *Highlight*.

- 6- **Prepare o Deck da revista *Spike!*:** Siga os passos abaixo:
 - a) Encontre a carta “The Blood Bowl” e deixe ela de lado.
 - b) Embaralhe as três cartas de *Tournament* restantes, aleatoriamente pegue duas dessas cartas e retorne a carta restante para a caixa sem olhá-la.
 - c) Embaralhe todas as cartas de *Headline*, aleatoriamente escolha duas e retorne o restante para a caixa sem olhá-las.
 - d) Coloque as quatro cartas escolhidas juntas e embaralhe. Pegue a carta ‘The Blood Bowl’ e coloque-a por baixo do deck e coloque o deck do lado oposto ao deck de *Highlight*.
- 7- **Prepare Tokens e os dados:** Coloque todos os *Cheating* Tokens de face para baixo (a caveira para cima) e misture-os. Coloque os *Ball* Tokens e os dados de tackle onde todos os técnicos possam alcançar.
- 8- **Nomeie o primeiro Técnico:** o técnico mais jovem pega a moeda de ouro (Golden Coin). Ele será o primeiro a jogar durante o primeiro round do jogo.

Card Anatomy (Anatomia da Carta)



- 1- *Star Power* em pé (Standing)
- 2- Título da Carta

- 3- Ícones de *Skills*
- 4- Texto
- 5- *Star Power* derrubado (*downed*)
- 6- Logo do Time
- 7- Comentário do Locutor
- 8- Prêmio da Zona
- 9- Prêmio Central
- 10- Prêmio do Campeão
- 11- Prêmio do Vice-campeão
- 12- Prêmio do perdedor
- 13- Texto Explicativo (em itálico, não tem efeito no jogo)

TEAM MANAGEMENT 101 (Gestão da Equipe 101)

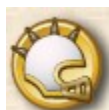
Os técnicos podem desenvolver o seus times de várias maneiras diferentes. Cada vez que um time compete em uma das *Matchups* semanais, o técnico recebe pagamentos na forma de novos Fãs, *Star Players*, *Team upgrades*, e *Staff upgrades*. Alguns *Matchups* são mais lucrativos que outros, e, com certeza, o ganhador do *Matchup* recebe um pagamento maior do que o perdedor. Conforme os times se desenvolvem, eles ganham mais jogadores qualificados e habilidades especiais que iram ajudá-los a ganhar os *Matchup* e talvez ajude a ganhar um dos cobiçados troféus dos Torneios. Mas não se esqueça, no final tudo se resume a quem tem mais fãs.



Fãs



Star Players



Team Upgrades



Staff Upgrades

Player Card Identifiers (Identificadores das Cartas de Jogadores)

Há áreas na parte da frente das cartas de jogadores que ajudam o técnico identificar rapidamente algumas informações importantes sobre os jogadores.

Cartas do Jogadores da OWA são identificadas por um logo da OWA na parte de trás; Assim como, cartas dos jogadores da CWC são identificadas por um logo da CWC na parte de trás da carta.



Os técnicos podem diferenciar os *Star Players* dos jogadores normais pelo ícone Aladado da *Star Power*. E também este símbolo de estrela (🌟) aparece nos dois lados do nome do jogador.



Alguns *Star Players* são agentes livres – jogadores neutros que não pertencem há nenhum time. O modelo da carta deles é cinza e tem este logotipo de equipe única.

THE TEAMS (Os Times)



- **Reikland Reavers:** Jogadores humanos são bem treinados e adequados para assumir qualquer posição em campo. Eles podem passar e correr muito bem, assim como esmagar o adversário quando for preciso. Devido a sua versatilidade, os Reikland Reavers podem frustrar o plano de jogo do adversário.



- **Grudgebearers:** Anões são jogadores ideais para o Blood Bowl – pequenos, fortes e bem blindados! Os Grudgebearers não são excessão, e mantém a filosofia de que se pode desgastar o time adversário, então não haverá ninguém para detê-los de marcar o Touchdown da vitória.



- **Athelorn Avengers:** Para os Elfos da floresta, o passe é tudo. Praticamente todo o seu esforço vai para o plano de jogo ofensivo. O Athelorn Avengers confiam em sua capacidade atlética para mantê-los longe de problemas, que normalmente é o suficiente – é preciso um adversário muito ágil ou sortudo para colocar as mãos em um Elfo!



- **Skavenblight Scramblers:** Eles podem não ser fortes, mas minha gente eles são rápidos! Muitos oponentes ficam perplexos pelo fato de um corredor desse time encontra um burraco na linha defensiva e parte para o touchdown. Os Skavenblight Scramblers certamente não deixam de trapacear, então certifique-se de que o Juiz esteja assistindo!



- **Gouged Eye:** Os Orcs têm jogado Blood Bowl desde que o jogo foi inventado, e o Gouged Eye está entre as melhores equipes do campeonato. Eles contam com o seu plano de jogo agressivo, que mói gradualmente o adversário.



- **Chaos All-Stars:** O time do Chaos não é conhecido pela sua sutileza ou originalidade. Uma simples corrida até o meio do campo mutila e fere todos os adversários no caminho, é no que o seu plano de jogo se baseia. Eles são mais preocupados com a trapaça – chutando jogadores derrubados e esfaqueando o *ball carrier* – que chegam ao Touchdown.

THE GAME ROUND (A Rodada)

Blood Bowl é jogado ao longo de cinco rodadas. Cada rodada representa uma semana da temporada, que culmina com o torneio Blood Bowl. Após cinco rodadas, o técnico com o maior número de fãs ganha o jogo.

Cada rodada consiste nas seguintes fases:

- 1- **Fase de Manutenção (Maintenance Phase):** Técnicos preparam seus times e acessórios (*staff*) para a próxima semana, *refreshing* as cartas, pegando jogadores e preparando as *Highlights* da semana.
- 2- **Matchup Phase:** os Técnicos colocam suas cartas de jogadores nos Matchups e usam as cartas de *Team e Staff upgrades*.
- 3- **Scoreboard Phase:** o ganhador de cada *matchup* é determinado e o técnico recebe seus pagamentos (incluindo fãs e melhoramentos) baseado nos resultados.

Cada uma dessas fases é discutida nas próximas páginas mais detalhadamente.

Maintenance Phase (Fase de Manutenção)

Durante esta fase, cada técnico prepara seu time e *staff* para a próxima semana. Realize os próximos passos na ordem (Todos os técnicos devem fazer os passos 1-2 simultaneamente):

- 1- **Refresh as cartas:** Cada técnico *refresh* todas as cartas utilizadas rotacionando-as para posição vertical.
- 2- **Reponha a mão:** cada técnico pega cartas do seu Deck de time até que tenha seis cartas em sua mão. (Importante: Cada vez que o deck de time acabar, embaralhe as cartas descartadas e coloque-as de face para baixo formando um novo Deck de time, e então continue pegando as cartas, se necessário).
- 3- **Reabasteça a pilha de Cheating Token:** O técnico com a moeda de ouro (Golden Coin) retorna todos os *Cheating Tokens* para a pilha. Vire todos os *Cheating tokens* de face para baixo e misture-os para randomizar eles.
- 4- **Revele a carta da revista Spike!:** o Técnico com a moeda de ouro (Golden Coin) pega uma carta do topo do deck da Revista *Spike!* . Ele coloca a carta com a face para cima na mesa cobrindo a carta anterior.

Se a carta revelado for um torneio (*Tournament*), Técnicos podem competir por um prêmio excelente durante esta rodada. Se a carta revelada for uma *Headline*, o técnico com a moeda de ouro (Golden Coin) lê o texto da carta em voz alta para os outros técnicos. Alguns efeitos ocorrem imediatamente, enquanto outros ocorrem durante a fase de *Matchup*.

- 5- **Roll os *Highlights*:** o técnico com a moeda de ouro (Golden coin) revela as *highlights* pegando um número de cartas do deck de *highlight* igual ao número de técnicos no jogo (por exemplo, se tiverem quatro técnicos deve-se virar quatro cartas de *highlight*). As cartas devem ser colocadas em uma linha, uma após a outra, formando a *Highlight Reel*.
- 6- **Prepare-se para o Kickoff:** Coloque um *Ball* token em cada carta de *Highlight* e *Tournament* em campo. Quando a bola está na carta de *Highlight* ou *Tournament*, ela é considerada como *Midfield*.

Matchup Phase (Fase de Competição)

O *Matchup* é o coração do jogo. Durante esta fase, os times competem diretamente um contra o outro. De um modo geral, quanto mais *Matchups* um time ganhar, mais melhorias e fãs ele irá acumular.

Cada técnico geralmente tem seis turnos durante a fase de *Matchups*, a menos que ele passe mais cedo. Começando com o Técnico que tem a moeda de ouro (Golden coin) e seguindo o sentido horário, cada técnico realiza os seguintes passos durante o turno:

1- **Colocar um Jogador em campo:** o técnico pega uma carta de Jogador de sua mão e a coloca de face para cima próxima à um *Matchup*. Então resolve a carta de jogador da seguinte maneira:

- **Executar as habilidades “when Played”:** o Técnico executa qualquer habilidade descrita como “When Played” na carta.
- **Usar Skills:** o técnico executa as skills do jogador da esquerda para a direita.

2- **Executar uma ação de *Matchup*** (opcional): o técnico poderá exaustar uma *Staff Upgrade* ou *Team Upgrade* da sua área e aplicar o que estiver descrito no texto.

Quando um técnico não quiser jogar (ou não poder jogar) uma carta de jogador, ele deve passar. Um técnico que passa sua vez não poderá mais jogar cartas de jogador ou executar uma ação de *Matchup* durante as fases de *Matchup* restantes. Ele também poderá descartar qualquer carta de jogador que ele não deseja manter para a próxima rodada. Após todos os técnicos passarem, começa a fase de *Scoreboard*.

Types of Matchups (Tipos de Competição)

Há dois tipos diferentes de *Matchups*: *Highlights* e *Tournaments* (Torneios). *Highlights* são representados por cartas de *Highlights* da *Highlight Reel*. *Tournaments* são representados por cartas de *tournament* do deck da revista *Spike*!

Quando o texto de uma carta usa a palavra “*Matchup*”, ela se aplica aos dois, *Highlights* e *Tournaments*. Quando o texto da carta usa a palavra “*highlight*” ela só se aplica aos *Highlights* e não podem ser usados nos Torneios (*Tournaments*).

ScoreBoard Phase (Fase de Verificação)

Durante esta fase, os técnicos determinam qual time ganhou cada *Matchup* comparando o Total de *Star Power* de cada time. Baseado no resultado, os técnicos recebem os pagamentos, os fãs, *Star Players*, *staff upgrades* e *Team Upgrades*.

- 1- **Resolvendo o Matchup:** Começando pela carta de *highlight* mais próxima ao deck de *Highlight*, resolva cada *matchup* seguindo os passos abaixo. Resolva o torneio por último. Complete o processo para cada *Matchup* antes de passar para o próximo:
 - a) **Revele os Cheating Tokens:** Vire todos *Cheating* tokens utilizados para cima.
 - b) **Execute as habilidades da fase de “Scoreboard”:** na ordem do turno, resolva qualquer habilidade de “*Scoreboard phase*” dos jogadores, *team upgrades* ou *staff upgrades*.
 - c) **Determine o Ganhador:** Calcule o total de *Star Power* de cada técnico no *Matchup*, incluindo os jogadores, *cheating* tokens, a *ball* token e habilidades dos jogadores.
 - d) **Receba os pagamentos:** Cada técnico recebe o que está na sua zona como pagamento e o ganhador recebe também o que está na zona central. Pagamentos incluem *Star Players*, *team upgrades*, *staff upgrades* e fãs.
 - e) **Limpe a mesa:** Os jogadores utilizados nos *matchup* vão para a pilha de descarte do técnico. Cartas de *Highlight* retornam para a caixa.
- 2- **Mostre a pilha de melhorias:** cada técnico mostra as melhorias que recebeu durante esta rodada.
- 3- **Passe a Moeda de ouro (Golden coin):** O técnico com a moeda de ouro deve passá-la para o técnico a sua esquerda.

Após resolver a fase de *Scoreboard*, a semana está finalizada e os técnicos prosseguem para a próxima fase de *maintenance*. Se o Torneio “Blood Bowl” foi resolvido nesta semana, a temporada acabou e o vencedor é determinado.

WINNING THE GAME (Vencendo o Jogo)

A temporada culmina até o Torneio “Blood Bowl” e termina ao fim da quinta rodada. Os técnicos ganham os fãs de qualquer habilidade “End of Game” dos *team upgrades* ou *staff upgrades*. Após a análise final, o técnico com o maior número de fãs ganha o jogo e recebe o prêmio da Revista *Spike!* de “Melhor Técnico do ano”.

Se houver um empate no número de fãs, o time mais desenvolvido ganha o jogo. Os empatados calculam o número total de melhorias (*Star players*, *Team upgrades* e *Staff upgrades*) recebidos durante a temporada. O técnico que tiver mais melhorias ganha o jogo.

Se mesmo assim ainda houver um empate, a Tem Manager’s Union (TMU) suspeita de um crime e realiza uma investigação. A TMU suspende cada técnico empatado indefinidamente, e eles perdem todos os fãs. Com os técnicos restantes a TMU identifica qual tem o maior número de fãs e entrega o prêmio para ele, que se torna o vencedor do jogo.

Se todos os técnicos ainda estão empatados (depois de fazer a verificação das melhorias do time), então a TMU perde toda a sua credibilidade, os fãs se revoltam e ninguém ganha o jogo!

MATCHUP PHASE IN DETAIL (Fase de Competição em detalhes)

Esta sessão explica como os técnicos escolhem os jogadores para o *matchup*, usam as habilidades e exaustam (exhaust) cartas de upgrade.

Committing Players to a Matchup (Escolhendo Jogadores para uma Competição)

Esta sessão descreve como escolher os jogadores para os dois tipos de *matchup*: *highlights* e *tournaments*.

Committing Players to a Highlight (Escolhendo Jogadores para um Highlight)

Para jogar um jogador em um *highlight*, o técnico escolhe uma carta de jogador da sua mão e a coloca perpendicular à uma carta de *highlight* que está na mesa. Cada *highlight* consiste de duas zonas de time: uma à esquerda e outro à direita da carta de *highlight*. Cada zona tem um prêmio correspondente. O técnico cujo jogadores estão nesta zona automaticamente recebe este prêmio (pagamento) durante a fase de *Scoreboard*.

Os técnicos simplesmente colocam seus jogadores em um dos lados da carta de *highlights* para indicar que eles estão presentes naquela zona. Quando há interesse no espaço, o técnico pode empilhar as suas cartas de jogador em cima umas das outras na sua zona.

Os técnicos só podem colocar jogadores nas zonas onde não há nenhum jogador de outro time, e não pode colocar os seus jogadores na outra zona de uma *highlight* onde você já possui uma zona. Cada *highlight* permite apenas dois times diferentes, um em cada zona. Nenhum outro técnico pode colocar seus jogadores em zonas que estão ocupadas por outros times. Se por acaso a zona ficar vazia, então é possível que outro técnico coloque seu jogador nela.

Quando um técnico joga um jogador na *highlight* é garantido que ele ganhará os prêmios da sua zona (mas somente se ele ainda tiver jogadores na zona durante a fase de *scoreboard*). O técnico também tem a chance de bater no técnico oponente e ganhar os prêmios do zona central.

Committing Players to a Tournament (Escolhendo Jogadores para um Torneio)

Para jogar um jogador em um Torneio, o técnico escolhe uma carta de jogador da sua mão e a coloca próximo da carta de torneio. Diferente do *highlights*, não há um limite do número de técnicos que podem jogar jogadores no torneio. Cartas de torneio são consideradas como tendo zonas suficientes para todos os técnicos e as zonas não contêm nenhum prêmio (pagamentos). Os prêmios do torneio dependem inteiramente do resultado do torneio (por exemplo, quem é o vencedor, quem é o vice-campeão, etc)

Committing Players (Escolhendo Jogadores)

Highlights tem duas zonas – uma do lado direito da carta e outra do lado esquerdo.

Quando um técnico coloca um jogador em jogo em um *highlight*, ele escolhe uma das zonas e coloca a carta de jogador nela. A zona que ele escolhe é importante porque ela define qual

prêmio (pagamento) ele irá receber – mas somente se pelo menos um jogador estiver presente na zona durante a fase de *Scoreboard*.

Torneios tem uma Zona por técnico. Os técnicos sempre tem a opção de jogar cartas de jogadores em um torneio.

Veja o diagrama abaixo de uma possível situação. Observe como as cartas de jogadores estão perpendicular a cartas de *highlights*.



NOTE: Quando um técnico coloca em jogo uma carta de *Star Player* onde o símbolo do time não combina com o símbolo do seu time, ele deve colocar um de seus *Team tokens* em cima da carta para lembrar aos outros técnicos que aquele *Star Player* pertence ao seu time.

“When Played” Abilities (Habilidades “When Played”)

Estas habilidades permitem que o jogador faça alguma coisa única antes de usar suas skills. Simplesmente siga as instruções da carta do jogador.

Skills

Alguns jogadores tem *Skills* que são idêntificadas por ícones no centro da carta entre o desenho do jogador e o texto. Cada ícone representa uma das quatro skills:

- **Cheating:** permite ao jogador ganhar mais fã ou *Star power* através de meios desleais, mas um trapaceador sempre corre o risco de ser pego pelos juízes e ser expulso do *matchup*.
- **Passing:** Permite ao jogador mover a bola ao redor do campo. Um jogador com *passing* pode roubar a bola do time adversário ou tomar a posse de bola para si.
- **Sprinting:** torna o time mais flexível, permitindo que o técnico troque os jogadores utilizando as cartas do seu deck.
- **Tackling:** permite ao jogador derrubar ou ferir (*Injure*) seu oponente, mas um tackle desajeitado irá deixar o próprio jogador atacante (Tackling player) no chão.

Os técnicos devem resolver completamente uma *Skill* antes de passar para a próxima.

***Cheating* é mandatória; as outras são opcionais.**



Cheating

Cheating é mandatória. Para cada ícone de *Cheating* coloque um *Cheating* token no jogador. Para atribuir um *cheating* token, randomicamente pegue um *cheating* token da pilha e coloque-o de face para baixo (a caveira fica para cima) em cima da carta do jogador **sem olhar ele**. *Cheating* Tokens são revelados e resolvidos durante a fase de *scoreboard*.

NOTA: *Cheating* tokens permanecem para baixo. Os técnicos não podem olhar o que terá no token atribuído ao jogador a menos que alguma habilidade permita isso.



Passing

Passing é opcional. Se a *ball* token estiver no meio (em cima da carta de *matchup*) dê ela ao jogador que tiver usando a Skill de *Passing* colocando a bola em cima da carta do jogador. Este jogador é agora o *Ball Carrier*.

Se um adversário for o *Ball carrier*, mova a bola para o meio de campo (*midfield*).

Se o técnico jogar outro jogador com a Skill de *passing* ele pode escolher entre deixar a bola com o atual *ball carrier* ou passar a bola para o novo jogador usando a Skill de *passing*. Se o jogador atual já é o *ball carrier* mas tem mais ícones de *passing* para resolver, ignore-os.



Sprinting

Sprinting é opcional. Para cada ícone de *sprinting* que o jogador possui, o técnico pode pegar uma carta do topo de seu deck, e então escolher uma carta da sua mão para ser descartada (ele poderá escolher uma das cartas compradas).



Trackling

Trackling é opcional. Para cada ícone de *Trackling* o jogador pode fazer uma tentativa de tackle contra seu oponente no *matchup*. Um jogador com múltiplos ícones de tackle resolve tackle separadamente, sendo assim ele pode atacar o mesmo oponente mais de uma vez ou fazer tackles em jogadores diferentes.

Para tentar um tackle, o técnico do jogador atacante deve declarar o seu alvo e comparar as *star Power* dos jogadores:

- Se a *Star Power* do jogador atacante for maior que a do jogador atacado, o técnico rola 2 dados de tackle e escolhe um dos resultados para aplicar.
- Se a *Star Power* do jogador atacante for igual a do jogador atacado, o técnico rola apenas 1 dado de tackle e aplicado o resultado.
- Se a *Star Power* do jogador atacante for menor que a do jogador atacado, o técnico rola 2 dados de tackle e o seu adversário escolhe o resultado que vai ser aplicado.

Nota: A menos que seja uma habilidade do jogador, a *ball* token não afeta o *Star Power*.

Baseado nos resultados do dados de Tackle, um dos vários resultados podem ocorrer após uma tentativa de tackle:

-  **Target Down:** o tackle é bem sucedido. Se o alvo estiver em pé (Standing), ele é derrubado (Downed). Se o alvo já estiver derrubado (downed), ele fica ferido (Injured).
-  **Target Missed:** o Tackle falha, mas não há outros efeitos.
-  **Tackler Down:** o alvo foge ou desvia do tackle e o jogador atacante cai de cara no chão. Se o jogador atacante está em pé (Standing) ele é derrubado (Downed). Na rara situação de o jogador atacante já estiver abatido (downed), ele fica ferido (Injured).

Nota: Algumas habilidades são ativadas quando o jogador realiza um tackle bem sucedido (successfully Tackled). Se o técnico tirar o resultado *tackler down*, isto não conta como um tackle bem sucedido.

Player States (Situação dos Jogadores)

- Um jogador pode ficar em três posições: Em pé (Standing), Derrubado (Downed), Ferido (Injured)
- **Em pé (Standing):** Quando um técnico escolhe o jogador para um *highlight*, ele coloca a carta do jogador perpendicular à carta de *highlight* na posição vertical em sua zona. Esta posição indica que ele está em pé. Enquanto o jogador estiver em pé, ele usa a *Standing Star Power* localizada no canto superior esquerdo da carta.
 - **Derrubado (Downed):** Quando um jogador é derrubado, imediatamente rode a carta em 90° (ficando na posição horizontal). Enquanto ele estiver derrubado, o jogador usa *Downed Star Power*. Agora que a carta está na horizontal, a *Downed Star Power* está localizada no canto superior esquerdo (quando a carta está na posição normal, este número está localizado no canto inferior esquerdo). Se o jogador é o *ball carrier*, ele solta a bola. Jogadores derrubados perdem todas as habilidades e skills restantes, mas mantêm todos os *cheating* tokens.
 - **Ferido (Injured):** Quando um jogador fica ferido, imediatamente removê-lo do *matchup* e coloque a carta na sua pilha de descarte. Se o jogador for o *ball carrier*, ele solta a bola. Descarte todos os *cheating* tokens que estão nele. Jogadores feridos são submetidos ao tratamento e retornam ao jogo assim que a pilha de descarte é embaralhada para retornar ao deck do técnico.

Nota: Quando um jogador solta a bola, ela é devolvida ao *Midfield* (ao meio da carta de *highlight*).

Resolving Matchup Actions (Resolvendo uma ação de Competição)

Após jogar um jogador, o técnico poderá resolver uma ação de *matchup*. Para utilizar uma ação de *matchup* leia o texto em voz alta para todos os técnicos e siga as instruções. Se a carta pede para ser exaustada (exhaust), vire ela num ângulo de 90°. Um técnico que passa a sua vez não pode utilizar ações de *matchup* para o restante da fase de *matchup*.

Matchup Phase Example



- 1- O técnico do Athelon Avengers joga o “Wood Elf Catcher” no *highlight*.
- 2- O Catcher utiliza a Skill de *passing*, então ele se torna o *ball carrier*, o técnico coloca o token da bola em cima da carta do jogador.

Então o Catcher usa a *sprinting*, seu técnico pega uma carta do seu deck e escolhe uma carta de sua mão para ser descartada.

O Catcher utiliza a *sprinting* novamente, então seu técnico pega outra carta do seu deck e escolhe uma carta da mão para ser descartada.

- 3- O técnico do Gouged Eye joga o “Orc Blitzer” na zona disponível no *highlight*.
- 4- O Blitzer utiliza a skill de *tackling* para uma tentativa de tackle no Catcher. O Blitzer tem um *Star Power* maior que o do Catcher, então o técnico do Blitzer rola dois dados de tackle.
- 5- Ele obtém um  e um  como resultado, e ele escolhe aplicar o  como resultado. O Catcher é derrubado (downed) e solta a bola.

6- Então o Blitzer usa a skill de *cheating*, então seu técnico coloca um *cheating* token no Blitzer; ele pega randomicamente um *cheating* token da pilha e coloca sobre a carta do Blitzer.

7- O técnico do Blitzer decidiu resolver uma ação de *matchup*. A bola está no *midfield*, então ele exausta a “Offensive Coordinator” *Staff upgrade*, que permite um de seus jogadores se tornar o *ball carrier* se a bola está no *midfield*. O Orc Blitzer se torna o *ball carrier*, então seu técnico coloca o token de bola em cima da carta do Blitzer.

SCOREBOARD PHASE IN DETAIL (Fase de verificação em detalhe)

Esta sessão explicará certos passos da fase de *Scoreboard*, como, revelar *Cheating* tokens, determinar o ganhador e receber os pagamentos.

Reveal Cheating Tokens (Revelando os Token de *Cheating*)

No começo de cada fase de *Scoreboard*, o técnico com a moeda de ouro vira todos os tokens que foram distribuídos de face para cima. Aplique os *cheating* tokens revelados na seguinte ordem:



- 1- **Expulsão:** Os juízes pegaram o jogador trapaceando e decidiram fazer algo sobre isso!! Se houver algum *cheating* token com o desenho de um apito, aquele jogador é expulso do *matchup*.

Imediatamente remova o jogador expulso do *matchup* e coloque-o na pilha de descarte. Descarte qualquer outro *cheating* token que estiver com este jogador sem resolvê-los. Se ele for o *ball carrier*, ele solta a bola.



- 2- **Frenesi de Fãs:** De alguma forma os juízes não perceberam a trapaça e os fãs foram a loucura!! Para cada ícone de bandeira em um *cheating* token, o técnico imediatamente ganha um fã.



- 3- **Star Power:** Os juízes e os fãs não perceberam, mas o jogador fez alguma coisa para dar a si mesmo uma vantagem. Os *cheating* tokens de *Star Power* são cumulativos e serão utilizados para determinar o ganhador. Que será explicado no próximo Step.

Determine Winner (Determinando o Ganhador)

Para determinar o ganhador de um *matchup* durante a fase de *scoreboard*, calcule o total de *Star Power* para cada time que está no *matchup* da seguinte maneira:

- Jogadores em pé contribuem com as *Standing Star Power*
- Jogadores Derrubados contribuem com as *Downed Star Power*
- *Cheating* tokens contribuem com as suas *Star Power*

- A bola contribui com duas *Star Power* para o time que tem a sua posse (*ball carrier*).

O Técnico cujo o time tiver o maior número de *Star Power* é o vencedor. Em caso de empate o time com o *ball carrier* é o vencedor.

No caso de empate em uma *highlight* e a bola está no *midfield*, o *matchup* termina em empate e ninguém recebe o prêmio da Zona Central.

No caso de empate em um Torneio e a bola está no *midfield*, o técnico com a moeda de ouro decide qual dos times em empate tem o maior número de *Star Power*.

Collect Payouts (Recebendo os prêmios)

Há duas maneiras diferentes de receber os prêmios (pagamentos), depende se o *matchup* é um *highlight* ou Torneio.

Highlight Payouts (Prêmios do Highlight)

Cada Técnico recebe o prêmio da zona onde seu time está. O vencedor também receberá o prêmio da Zona central. Técnicos ganham os fãs imediatamente. As cartas recebidas do prêmio são colocadas de face para baixo na pilha de melhorias do técnico.

Tournament Payouts (Prêmios do Torneio)

O vencedor de um torneio recebe o prêmio que está ao lado do troféu. O técnico com o segundo maior número de *Star Power* é o vice-campeão, e coletará o prêmio que está ao lado da faixa. Todos os outros técnicos que tem pelo menos um jogador no torneio receberam o prêmio “LOSE!”.

Técnicos ganham fãs imediatamente. Cartas recebidas como prêmio são colocadas de face para baixo na pilha de melhorias do técnico.

Note: Quando só tem um time em um *matchup*, o técnico irá receber todos os prêmios mostrados na carta, em vez de só ganhar o prêmio da sua zona.

Team Zone Payouts (Prêmio das Zonas)

O técnico recebe o prêmio da sua zona baseado nos ícones mostrado na carta de *highlight*. Ele deve ter pelo menos um jogador na zona durante a Coleta de prêmios da fase de *scoreboard* para receber seu prêmio.

No exemplo abaixo da Fase de *matchup*, o Athelorn Avengers e o Gouged Eye estão competindo em um *highlight*. Durante o passo de Coleta de prêmios da fase de *Scoreboard*, o técnico do Atheolorn Avengers irá receber um *team upgrade* da sua zona. E o técnico do Gouged Eye receberá dois *Star Players* e escolher somente um deles.



Resolving the Scoreboard Phase



- 1- O técnico com a moeda de ouro vira todos os tokens, que revelou um *Star Power* de “3” no “Chaos Warrior” e Frenesi de Fãs e Expulsão no “Beastman”.
- 2- O técnico imediatamente retira o “Beastman” do *matchup* (e o Frenesi de Fãs é descartado sem ser efetivado).
- 3- “Human Catcher” tem uma habilidade da fase de *Scoreboard* que diz: “Se este jogador é o *ball carrier*, ganhe 🏆.” “Human Catcher” é o *ball carrier* durante a fase de *Scoreboard*, então o técnico do Reikland Reavers imediatamente ganha um fã.
- 4- O Total de *Star Power* do The Chaos é 6, e o total de *Star Power* do Reikland Reavers é 6 também. O Reikland Reavers tem o *ball carrier*, então eles ganham o *highlight*.
- 5- O técnico do Reikland Reavers recebe o prêmio (pagamento) da sua zona. Ele recebeu um *team upgrade* do seu deck de *team upgrade* e colocou-o na sua pilha de melhorias.

Ele então recebe recebe o prêmio Central. Ele pega dois *team upgrades* do seu deck de *team upgrade*, escolhe um para ficar (que deve ser colocado na pilha de melhorias), e devolve os outros para o fundo do deck.

O Técnico do The Chaos pega dois *Staff Upgrades*, escolhe um para ficar (o qual coloca na pilha de melhorias), e devolve os outros para o fundo do deck de *Staff upgrades*.

Reveal Improvement Pile (Revelando a pilha de Melhorias)

Cada técnico tem a sua própria pilha de melhorias, que contêm todos *Star Players*, *team upgrade* e *staff upgrades* que são adquiridas a partir dos pagamentos (prêmios) da rodada. Na ordem do turno, cada técnico lê cada carta em voz alta para todos os técnicos saberem o que a carta faz e quando ela pode ser usada. Revele as cartas na seguinte ordem:

- 1- *Staff Upgrades*
- 2- *Team upgrades*
- 3- *Star Players* com a habilidade de *Freebooter*
- 4- Todos os outros *Star Players*

Se um técnico pegar um *Star player* que tem a habilidade de *Freebooter*, o técnico olha o seu Deck e escolhe um jogador para retornar a caixa do jogo. Então ele coloca o *Star Player* com a habilidade de *Freebooter* no seu deck e o embaralha para criar um novo Deck.

Se o técnico pegar um *Star Player* que não tem a habilidade de *Freebooter*, ele coloca este jogador no topo do seu Deck, em qualquer ordem.

Card Abilities (Habilidades das Cartas)

A habilidade de “Jordell Freshbreeze” é “*Scoreboard phase*: Se este jogador é o *ball carrier*, ganhe 🍷🍷”. Esta habilidade é imediata, então o técnico do Athelorn Avenger só poderá ganhar dois fãs se a condição for cumprida durante a fase de *scoreboard*.

A habilidade de “Varag Ghoulecher” é “*Response*: Depois que um *ball carrier* do time adversário for derrubado ou ferido, ganhe 🍷”. Esta habilidade é contínua, então o técnico do Varag poderá ganhar vários fãs ao longo da rodada.



Payout Sections (Sessão de prêmios)

Cada *highlight* mostra três sessões de prêmios: duas com ícones pequenos (uma em cada lado da carta) e uma com ícones maiores no centro – também conhecido como Prêmio central. Desde que haja ao menos um jogador em um dos lados do *highlight* durante a fase de *scoreboard*, é garantido que o técnico irá receber o prêmio de sua zona.

Os dois técnicos de um *highlight* estão competindo pelo prêmio central. Durante a fase de *scoreboard*, o técnico cujo o time tenha o maior número de *star power* receberá o prêmio central.

Payout Icons (Ícones dos Prêmios)



- **Fã:** Para cada ícone, ganhe um fã. O técnico aumenta a marcação em seu placar de acordo com o número de bandeiras.



- **Star Players:** para cada ícone, o técnico pega uma carta de *star player* do Deck de *star players* correspondente a sua liga (OWA ou CWC). Ele deve olhar as cartas e escolher somente uma para ser colocada em seu deck. As cartas restantes devem ser devolvidos para o fundo do deck de *star players*.



- **Team upgrade:** para cada ícone, o técnico pega uma carta de *team upgrade*. Ele olha todas as cartas e escolhe somente uma para ir para a sua pilha de melhorias. As outras devem ser devolvidas para o fundo do deck de *team upgrade*.



- **Staff upgrade:** para cada ícone, o técnico pega uma carta de *staff upgrade*. Ele olha todas as cartas e escolhe somente uma para ir para a sua pilha de melhorias. As outras devem ser devolvidas para o fundo do deck de *team upgrade*.



- **Um ou outro:** Alguns prêmios centrais oferecem ao técnico ganhador escolher entre duas recompensas diferentes. Quando o prêmio central estiver separado por uma barra (/), o técnico vencedor escolhe uma das recompensas mostrada como prêmio.

ADDITIONAL RULES (Regras Adicionais)

Esta sessão explica algumas diretrizes adicionais da TMU.

Player Card Abilities (Habilidades dos Jogadores)

Geralmente as habilidades dos jogadores requerem que uma condição seja cumprida antes que elas entrem em vigor. As vezes as habilidades ocorrem uma vez durante uma determinada rodada; enquanto outras habilidades podem ocorrer várias vezes ao longo da rodada.

A menos que esteja explicito na carta, todas as habilidades só podem ser usadas com/contra jogadores do mesmo *matchup*. Se duas habilidades forem usadas durante a mesma fase, resolva-as na ordem do turno, começando com o técnico que possui a moeda de ouro.

Upgrade Card Abilities (Habilidades das Cartas de Upgrade)

Há quatro tipos de cartas de *upgrade*: *matchup action*, *response*, *scoreboard phase*, *end of game*. Algumas dessas cartas precisam ser exaustadas, o que significa que o técnico só pode usá-las uma vez por rodada. Para exaustar uma carta, vire-a 90° no sentido horário. O Card Refresh acontece durante a fase de manutenção (Vire a carta na posição vertical).

As habilidades de *Matchup action* devem ser resolvidas durante o turno de cada técnico na *Matchup phase*. Habilidades de *Response* devem ser resolvidas durante o *matchup* quando as condições são cumpridas.

Habilidades de *Scoreboard phase* são resolvidas durante a fase de *Scoreboard*, e habilidades de *End of game* são resolvidas após a última semana da temporada terminar.

Se duas habilidades de *Response* se contradizem, a última *Response* é aplicada e a anterior perde seu efeito.

Abilities Based on Winning or Losing (Habilidades baseadas na derrota ou vitória)

Algumas habilidades só são resolvidas quando o técnico ganha ou perde um *matchup*. Em Torneios, o vencedor e o segundo colocado são considerados ganhadores. Técnicos que recebem o prêmio do “LOSE!” são considerados os perdedores. Se um técnico está sozinho em um *highlight* ou em um torneio, ele é considerado vencedor.

Note: Um técnico deve jogar pelo menos um jogador no *matchup* para ser considerado vencedor ou perdedor.

Moving a Committed Player to a Different Matchup (Movendo o jogador para outra competição)

Existem algumas habilidades que permitem ao técnico mover um jogador que está em jogo para um *matchup* diferente. Se um técnico usar esta habilidade, o jogador é considerado como “movido”, e não “jogado”. Em outras palavras, o jogador não poderá usar suas habilidades no novo *matchup*.

Um jogador movido poderá ser colocado em qualquer *matchup* onde haja uma zona vazia ou onde já tenho um jogador do mesmo time que o seu.

Se um técnico usar a habilidade para mover um jogador que é o *ball carrier* para um *matchup* diferente, o técnico deve transferir a bola para outro jogador daquele *matchup* antes de fazer a mudança.

The Cheating Token Pool (Pilha Cheating Tokens)

A pilha de *Cheating* tokens deve conter 30 tokens. Quando um jogador utiliza a Skill de *cheating* o técnico deve pegar randomicamente um *cheating* token da pilha e colocar sobre a carta do jogador.

Quando uma regra instrui o técnico a “descartar os *cheating* tokens” coloque-os de lado. Não retorne estes *cheating* tokens descartados para a pilha até a próxima fase de Manutenção.

Gaining and Losing Fans (Ganhando e Perdendo Fãs)

Cada técnico tem um placar, que tem dois mostradores. O mostrador da esquerda representa as dezenas, e o mostrador da direita mostra as unidades.

Cada vez que um técnico ganha fãs, ele gira o mostrador do placar para aumentar o total de fãs que ele acumulou. Cada vez que um técnico perder fãs, ele deve girar o mostrador do placar para diminuir o total de fãs. Um técnico não pode ter menos de “00” fãs.

Morg ‘N Thorg

Morg ‘N Thorg é um *Star Player* especial porque ele tem uma carta na OWA e uma na CWC. Se um técnico colocar o Morg ‘N Thorg em jogo em um *matchup* os outros técnicos não poderão colocar o outro Morg ‘N Thorg no mesmo *matchup*.

Playing with two Managers (Jogando em dois jogadores)

Esta sessão explica pequenas modificações nas regras quando se joga em duas pessoas.

Prepare the Spike! Magazine Deck (Prepare o deck da Revista Spike!)

Para preparar o Deck da Revista *Spike!* Retorne todas as cartas de *Headline* para a caixa. Separe a carta “The Blood Bowl”. Embaralhe as outras três cartas de torneio, e então coloque a carta “The Bloob Bowl” no fundo do Deck para criar o deck da revista *Spike!*. Assim, uma partida com dois jogadores tem somente quatro rodadas.

Roll the Highlights (Revele os Highlights)

Revele quatro *Highlights*. Após dois *highlights* tiver pelo menos uma carta de jogador, retorne os outros dois *highlights* para a caixa do jogo. Os técnicos competem nos dois *highlights* restantes e no Torneio.

Tournament Payouts (Prêmios do Torneio)

Não há prêmios de vice-campeão em uma partida com apenas dois técnicos. O vencedor recebe o prêmio de vencedor (ao lado do troféu), e o perdedor recebe o prêmio “LOSE!”.

Se há somente um time no Torneio durante a fase de *scoreboard*, o técnico desse time deve receber o prêmio de vencedor e também o do perdedor – mas não deve pegar o de vice-campeão.

OPTIONAL RULES (Regras Opicionais)

Esta sessão explica algumas regras opicionais da TMU.

Abbreviated Season (Temporada Reduzida)

Os jogadores estão exigindo mais dinheiro, e há rumores de um bloqueio! Os técnicos devem fazer o seu melhor em uma temporada mais curta – quatro semanas para ser mais exato.

Durante a preparação, há um passo revisto e dois passos adicionais, que são explicados aqui:

- **Prepare o deck da revista *Spike!*:** pegue uma carta de Torneio (em vez de duas) e duas cartas de *Headline* (em vez de três).

- **Distribua melhorias iniciais:** Depois de escolher o técnico inicial, mas antes de começar o jogo, cada técnico deve seguir os passos abaixo:

1- **Star Players:** Cada técnico pega quatro cartas do deck de *Star Players* correspondente a sua União (OWA ou CWC). Olhe as quatro cartas e escolha somente duas para colocar na sua pilha de melhorias. Por fim retorne as duas cartas de *Star Players* restantes para o fundo do Deck de *Star Players*.

2- **Team Upgrade:** Cada técnico pega uma carta de *Team Upgrade* e colocá-a na pilha de melhorias.

4- **Staff Upgrade:** Cada técnico pega três cartas de *Staff upgrade*. Olhe as três cartas e escolha somente uma para colocar na sua pilha de melhorias. Então retorne as cartas de *staff upgrade* restantes para o deck de *Staff upgrade*.

Revele a pilha de melhorias: Cada técnico mostra a sua pilha de melhoramentos.

Extended Season (Temporada Extendida)

Os fãs estão exigindo um temporada mais longa, e a TMU quer aproveitar o dinheiro do patrocínio, estendendo a temporada!! Os técnicos devem aumentar seus recursos para durar até o fim dessa temporada estendida.

Durante a preparação, há um passo revisado, que é explicado abaixo:

Prepare o Deck da revista *Spike!*: Pegue duas cartas de torneio e Três cartas de *headline* (em vez de duas).

Scheduling Limitations (Limitações no calendário)

A TMU está reduzindo o número de partidas por semana, o que traz um verdadeiro desafio para a agenda dos técnicos durante toda a temporada!

No momento de revelar os *highlights* da semana, revele apenas a quantidade que corresponde ao número total de técnicos.

Por exemplo, em uma partida com quatro técnicos, se a carta da revista *Spike!* for uma *Headline* (notícia) revele quatro cartas de *Highlights*. Se a carta da revista *Spike!* for uma carta de Torneio revele apenas mais três cartas de *highlights*.

LIST OF NAMED ABILITIES (Lista de Habilidades)

Esta sessão lista e explica todas as habilidades detalhadamente.

Dauntless: Quando esse jogador tenta dar um tackle no adversário cuja *Star Power* é maior que a sua, role apenas um dado e aplique o resultado.

Dirty Player: Se este jogador Ferir (injured) um adversário, ganhe 🍷.

Dodge: Durante uma tentativa de Tackle contra este jogador, você pode forçar o outro técnico a rerolar todos os dados.

Dump-Off: Se este jogador se tornar o *ball carrier* ou soltar a bola, você poderá mover a bola para um companheiro do mesmo *matchup*.

Fend: Se um adversário realizar um tackle com sucesso neste jogador, você poderá colocar em pé (Stand) um outro jogador que estava derrubado (downed) neste *matchup*.

Freebooter: quando você pegar este jogador da sua pilha de melhorias, você deverá remover qualquer carta de jogador do seu Deck ou da sua pilha de descarte e retorná-la para a caixa do jogo. Então adicione o *Freebooter* ao seu deck e embaralhe para criar o novo Deck. Resolva todas as habilidades de *Freebooter* antes de colocar os *Star Players* que não têm a habilidade de *Freebooter* no topo do seu deck. (Diferente das outras habilidades, a habilidade de *Freebooter* só pode ser usada no turno em que o jogador foi pego do deck de *Star Player*).

Frenzy: Quando este jogador tentar um tackle, aumente em um a *Star Power* dele durante a tentativa de tackle.

Guard: Quando um adversário realizar um tackle com sucesso em um dos seus jogadores, você poderá aplicar o resultado do dado a este jogador. (Esta habilidade ocorre após a rolagem dos dados mas antes do resultado ser aplicado)

Juggernaut: Quando este jogador tentar um tackle, os adversários não podem usar a habilidade de *Guard*.

Nerves of Steel: Enquanto este jogador for o *ball carrier*, a sua *Star Power* é aumentada em um.

Piling On: Toda vez que você tirar 🟢🟢 durante uma tentativa de tackle deste jogador, ele poderá tentar outro tackle contra um adversário diferente.

Stand Firm: Enquanto este jogador for o *ball carrier*, os adversários não podem atacá-lo (Tackle)

Strip Ball: Em vez de usar , você pode colocar a bola no *midfield*.

Sure Hands: Se este jogador é o *ball carrier* e é derrubado (downed), ele não solta a bola.

Throw Team-Mate: Quando jogado, você deverá mover um dos seus jogadores deste *matchup* para outro *matchup*. Se o jogador movido é o *ball carrier*, de a bola para algum outro jogador seu desse *matchup*.