

Blood Bowl Team Manager. Comincia il campionato più sanguinoso dell'universo. Vince chi ha più tifosi.

In questo deckbuilding si comincia con un mazzo base di 12 giocatori, a cui via via si aggiungeranno fuoriclasse e miglioramenti di squadra. Eseguire il setup come da manuale. Inizia il più giovane.

Le carte giocatori hanno una potenza in piedi e una a terra più varie abilità. Le carte sfida e torneo, hanno premi per i partecipanti e per i vincitori. Il gioco dura 5 giornate di campionato con il Super Bowl finale.

Il turno, stappare le carte piccole, pescare fino a 6 giocatori, se finisce il mazzo, mischiare gli scarti.

Mischiare i teschi imbroglio. Girare la carta Spike, se è un torneo, si giocherà per ricchi premi, se è una notizia, applicare il testo. Pescare tante sfide quanti sono i manager. Mettere un pallone su ogni sfida e torneo, quando la palla è qui, è considerata a centrocampo.

Fase confronti, il cuore del gioco. Scegliere un giocatore e piazzarlo vicino ad una sfida su qualsiasi lato, applicare effetti o abilità tattiche da sx a dx se si vuole. Ora è possibile attivare una carta miglioramenti piccola tappandola. Chi passa può scartare le carte inutili e per questa giornata non può più giocare carte.

Segnapunti, risolvere gli incontri partendo dal mazzo sfide, svelare i segnalini imbroglio teschio e pallone, risolvere gli effetti di fase segnapunti, calcolare la potenza finale e prendere i premi dal proprio lato, il vincitore prende anche i premi centrali. Se pari, vince chi ha la palla, se ancora pari, non si assegnano i premi centrali. Se pari in torneo, il 1° giocatore decide. Quando una sola squadra ha giocatori in una sfida, prende tutti i premi della carta. Scartare tutto. Mostrare agli altri i premi ottenuti, se tra questi c'è un battitore libero, rimuovere dal mazzo un giocatore debole. La moneta 1° giocatore passa a sinistra.

Si gioca fino al Super Bowl. Vince chi ha più tifosi. Se pari tutti squalificati per scommesse illecite.

Le sfide sono per 2 squadre, i tornei fino a 4.

Le sfide sono per 2 squadre, i tornei fino a 4.

Le sfide sono per 2 squadre, i tornei fino a 4.

Abilità tattiche:  imbrogliare, teschio, obbligatorio, metterne 1 coperto sul giocatore.



Passare, pallone, opzionale, se la palla è a centrocampo, darla al giocatore. Se in possesso di un avversario, metterla a centrocampo, se è di un altro proprio giocatore lasciarla lì o passarla ad un altro.



Scattare, fulmine, opzionale, pesca 1 e scarta 1.



Bloccare, esplosione, opzionale, contro un giocatore nella stessa sfida. Confrontare le potenze, se maggiore del bersaglio, tira 2 dadi e scegliere un risultato. Se uguale, tira 1 dado e applicalo. Se minore, tira 2 dadi e il bersaglio sceglie il dado.

Dado: esplosione, se bersaglio in piedi, va a terra e perde pallone, se bersaglio a terra, diventa infortunato e rimosso dalla sfida. Croce, l'attaccante va a terra. Vuoto, non accade nulla.

I premi:  per ogni bandiera aggiungere un tifoso. Per i fuoriclasse , stella, i miglioramenti di squadra



casco e di staff , pallone, prendere le relative carte, sceglierne una per tipo e mettere le altre in fondo al loro mazzo.

I segnalini imbroglio, teschio: fischiotto, espulso, rimuovere il giocatore con tutti i suoi segnalini. Bandiera, aggiungi tifosi. Stella, aumenta la potenza.

Espansione Fino alla morte, segnalini contratto, sfere di cristallo. Sono nuovi premi che rimangono segreti a tutti fino a fine partita.