

BOULFBOWL



ВВЕДЕНИЕ

Привет! Уже очень давно мы не видели новых Коучей, готовых испытать удачу на игровом поле, и еще меньше таких же многообещающих, как вы. Нужно сказать, это нелегкая задача – из сборища маленьких недотёп сделать устрашающую команду Буфбола!

Вы достигли финала, и всего один матч отделяет вас от титула лучшей команды года! Неплохо для первого раза. С другой стороны, вы также находитесь в одном единственном шаге от того, чтобы вылететь из турнирной таблицы совсем. Будет досадно, если все усилия, приложенные вами, испарятся, как дым. Но буфбол, который вы только что взяли, и ваш ошеломленный вид, боюсь, вынуждают меня бояться худшего: вы все забыли, не так ли? Не стоит бояться, я освежу ваши воспоминания, и отныне вы будете знать все, что касается руководства вашей командой. Что же насчет финального матча, надеюсь, вы не будете в обиде, если я поставлю на вашего соперника?

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	2
Содержание	2
Авторы	2
Компоненты	3
Описание	4
Игровое поле	5
Расстановка	5
Ход Тренера	6
Играем!	6
Перемещения	7
Действия	8
Победа	12
Эффекты карт	12
Приказы Тренера	12

АВТОРЫ

Autores : « Yann et Clém » de Devil Pig – www.devil-pig-games.com

Desarrollador : Matthieu Berthier

Ilustraciones : Edouard Guiton, Nicola Saviori, Ха

Diseñador grafico : Vincent Lombard

Revisión de las reglas : Forgenext, Jean-Michel Caillat, Vicente de los Santos

Traducción : Daniel Soto

Перевод с французского: *Татьяна Богословская*

Редактура и верстка: *AstralSeer*

Огромная благодарность за предоставление исходника **scorp666ion**

КОМПОНЕНТЫ



10 жетонов с состоянием
оглушения / К.О.



1 фишка Буфбольного мяча

1 башня для кубиков



4 карты для
указания счета



47 карт
Улучшений



1 трибуна для карт Улучшений



2 кубика Действий и
2 кубика Наносимого ущерба



30 жетонов Признания



10 фигурок



20 карт игроков

1 игровое поле



2 Тренерских
командных планшета



86 карт
Действий



10 карточек для
игры Кросмастер
и 1 призыв
Буфбольного
мяча

ОПИСАНИЕ

«Итак, начинаем! Цель игры – быть первой командой, которая дважды перейдет через линии, находящиеся на концах игрового поля, и забьет Гол.

Коучем называют игрока, который управляет командами.

Фигурки, которые формируют команду, называются **Игроками**.

В начале игры каждый **Коуч** контролирует команду, состоящую из пятерых Игроков, и обладает 5 карточками действия.»

Карты Игроков

«Игроки, которыми вы будете управлять, имеют сильные и слабые стороны, отвечающие их роли на игровом поле.

Мы создали для вас карты, которые расскажут про все их характеристики.»

У каждого **игрока** есть его собственная карта, которая указывает его категорию и его способности.

Существует 3 категории игроков: **Нападающие**, **Раннеры** и **Пасующие**. Категория **Игрока** указана непосредственно под его изображением.



Карты Действий




«Вы должны будете отдавать приказы вашей команде, а также придумывать стратегию и давать установки. Вам повезло, поскольку я, присутствуя на всех ваших матчах и тренировках, знаю, насколько сплоченной может быть ваша команда! Я скрупулезно перенес все ваши движения на карты действия.»

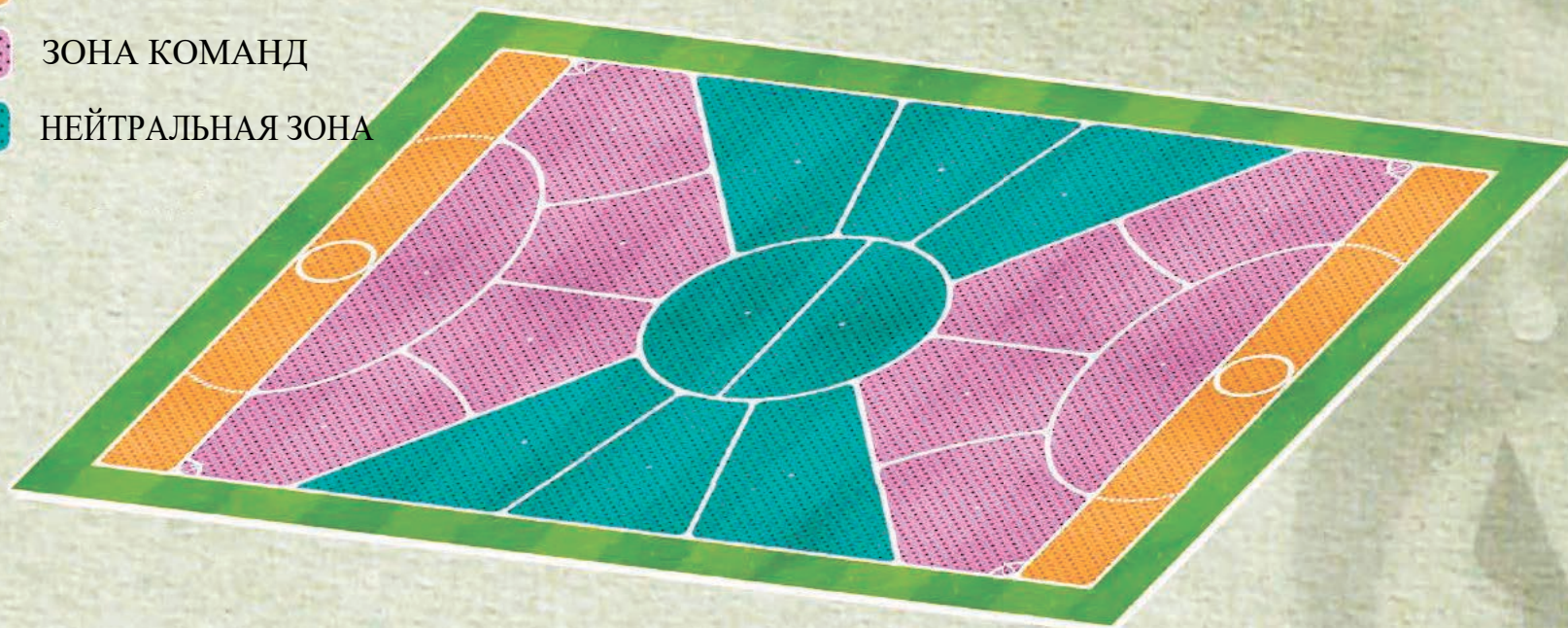
Все карты действий обладают одним бонусом, а некоторые, к тому же, обладают дополнительным эффектом. Может быть использован либо их бонус, либо их дополнительный эффект, но и то, и то не может использоваться одновременно.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

«Что представляла бы собой партия в Буфбол без игрового поля? Это - настоящая арена современных гладиаторов! Вот характеристики настоящего игрового поля:»

-  ЗОНА ВОРОТ
-  ЗОНА КОМАНД
-  НЕЙТРАЛЬНАЯ ЗОНА



РАССТАНОВКА ИГРОКОВ

«Правильно подготовить матч – жизненно важно. Ваш выбор позиций окажет огромное влияние на начало матча. Сколько раз я видел команду, забившую Гол в течение первых пяти минут!»

Каждый **Коуч** выбирает команду и берет 5 фигурок своих Игроков, а также их карты. Также он берет пачку с 43 картами Действий, соответствующую его команде по цвету.



Разверните игровую площадку и поместите зоны ворот перед каждым **Коучем**. Обратите внимание на то, что красная зона ворот должна находиться перед красным **Коучем**. Киньте жетон Буфбольного мяча по принципу «орел или решка», чтобы определить, кто будет ходить первым. Тот, кто ходит, называется «**Активным Коучем**».

Первый **активный Коуч** помещает своих пятерых **Игроков** на игровую площадку в своей части поля и помещает Буфбольный мяч под основание одного из них, затем другой **Коуч** делает расстановку своих сил в другой части поля. Во время расстановки только один Игрок может находиться в одной зоне.

Каждый **Коуч** вытягивает 5 карт из своей колоды, и партия может начинаться.

Первый удар

Активный Коуч начинает свой ход с того, что помещает **Свечку** (см. стр. 9) на одну из нейтральных зон игрового поля, затем он играет, как обычно.

ХОД КОУЧА

Активный Коуч всегда проходит минимум 3 этапа во время своего хода в следующей последовательности:

1. Вытягивание карт
2. Замена игроков
3. Вступление в фазу игры

Вытягивание карт:

Он добывает максимум 2 карты, чтобы дополнить карты, находящиеся у него в руке. Нельзя, чтобы количество карт в руке превышало 5.

Замена игроков:

Активный Коуч возвращает **Игроков** (как своих, так и соперника), на которых нет пометок: «оглушен», либо «К.О.». Эти **Игроки** могут находиться как на игровом поле, так и снаружи (располагаясь на картах **Игрока**).

Далее он снимает фишки «оглушен» с **Игроков**, находящихся на игровой площадке и за ее пределами.

Далее он поворачивает фишки «К.О.» **Игроков** вверх той стороной, на которой написано «оглушен».

Фаза игры:

Активный Коуч перемещает свою команду и управляет ее действиями. Если он теряет контроль над Буфбольным мячом во время этого этапа, его ход немедленно останавливается. После этого наступает очередь соперника называться **Активным Коучем**.

ИГРАЕМ!

Большинство

Во время выполнения действия либо движения **Коуч**, у которого наибольшее количество **Игроков** в определенной зоне, имеет **Большинство** игроков. В каждой зоне может размещаться только **2 Игрока** из одной команды, всего максимум **4 Игрока**. **Игроки**, лежащие на земле, включаются в число этого максимума, но не входят в расчет при определении **Большинства**. Зоны ворот могут содержать только одного **Игрока** от каждой команды.

Достижение **Большинства** влечет за собой различные последствия, каждое из которых описано в данных правилах.

«Количественное превосходство позволит Игрокам осуществлять их действия с большей легкостью. В Буфболе группа обладает большей силой команды!»

Спор за первенство и карты действия

Спор за первенство служит для того, чтобы рассудить действие между **Игроками**. Для этого каждый **Игрок** бросает кубик действия. Тот **Игрок**, у которого выпало большее число, совершает действие.

Если **Коуч** достиг **Большинства** в данной зоне, он получает плюс одно очко к результату, полученному после броска кубика.

Также можно разыграть карты, находящиеся в вашей руке для того, чтобы их бонус улучшил результаты **Спора за первенство**. **Коуч**, инициировавший **Спор за первенство**, первым должен сказать сколько карт, находящихся в его руках, он желает разыграть для получения бонуса. Затем второй **Коуч** делает то же самое, а потом оба раскрывают те бонусы, которые они использовали для данного броска кубика.

Бонус может дать дополнительное очко к результату броска за определенное действие, позволить бросить второй кубик действия, либо бросить кубик нанесения ущерба.

Данные изображения позволяют понять, к какому действию относится бонус:



> Взять Буфбольный мяч, забить либо перехватить Гол.



> Совершить или перехватить Пас, инициировать или перехватить Свечку.



> **Борьба** (в защите или нападении).

Потеря Буфбольного мяча

Игрок теряет Буфбольный мяч, если его сбивают с ног, когда он держит его. Так что помещайте Буфбольный мяч в ту же зону, что и **Игрока**.

ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

«Будьте мобильны! Чтобы получить территориальное преимущество, нужно бегать. Это позволит вам воспользоваться свободным пространством, оставленным вашим атакующим противником, либо возвратиться к оборонительной позиции, чтобы смягчить удар в отчаянной ситуации.»

Активный Коуч располагает тремя очками перемещения.

Он не обязан использовать все очки, которыми он обладает. Для их использования существует множество различных вариантов.

Движение

Активный Коуч может потратить свои очки перемещения, чтобы передвинуть одного или нескольких **Игроков**. Чтобы **Игрока** возможно было перемещать, он должен стоять. Каждое очко позволяет переместить одного игрока в смежную зону.

К примеру, при помощи 3 очков перемещения возможно сделать ход одним игроком на 3 зоны, либо 3 игроками на одну зону. Игрок, который несет Буфбольный мяч, перемещается вместе с ним (под **Игроком**).

Большинство и движение (правило блокировки)

- **Игрок** может покинуть зону, чтобы продвинуться к зоне ворот соперника, только если его команда находится в **Большинстве** в той зоне, которую он покидает.
- **Игрок** не может подвергаться блокировке, если он отступает в направлении зоны его собственных ворот.

Стрелки, находящиеся на игровом поле, указывают, какие движения возможны для каждой команды, если она не находится в **Большинстве**. **Красный игрок** всегда может отступить в направлении красной стрелки, даже если синяя команда находится в **Большинстве** на клетке, которую он только что покинул.

Возвращение игрока

Во время своего хода, когда наступает фаза возвращения игроков, **Коуч** может вернуть **Игрока**, на котором нет никаких маркировок. Это стоит одно очко перемещения, однако не считается движением.

Поднять Буфбольный мяч

Игрок может поднять Буфбольный мяч только во время своего хода и только в том случае, если он стоит. Это действие стоит 1 очко перемещения, но не считается движением.

Если как минимум 1 **Игрок** команды противника находится в той же зоне, **Игрок** должен выиграть **Спор за первенство**, чтобы иметь право подобрать Буфбольный мяч.

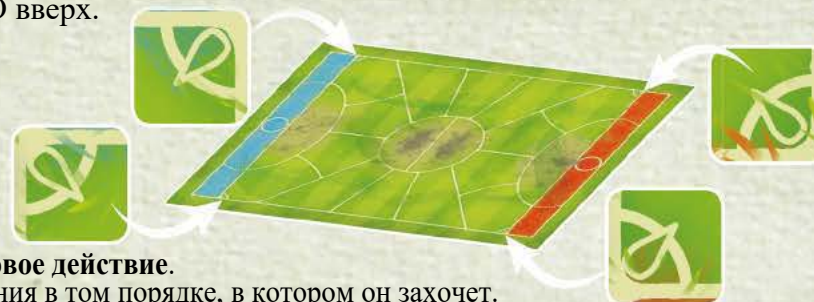
Если у **Активного Коуча** как минимум столько же очков на кубике, сколько и у соперника, он может взять Буфбольный мяч. В противном случае, тратится одно очко перемещения, а Буфбольный мяч остается на земле. **Коуч** может решить попробовать снова поднять Буфбол, если у него остаются очки перемещения.

Замена

«В Буфболе некоторые Игроки во время матча принимают на себя подлые удары соперников, и должны на время покинуть поле игры, чтобы оправиться. Они могут страдать от последствий этих ударов после матча, однако очень важно, чтобы они, несмотря ни на что, продержались до конца партии, не так ли?»

Вывести **Игрока** из состояния **К.О.** (см. **Борьба**, стр. 10) стоит одно очко перемещения, но это действие не считается движением. Переместите его в положении лежа на **Карте Игрока**. Если он не ранен, сразу же поверните его фишку «К.О.» стороной «оглушен». Если он ранен, оставьте фишку стороной КО вверх.

Как только **Игрок** встает на ноги на своей **Карте Игрока**, он может вернуться на поле, потратив 1 очко перемещения. Поместите его в одну из двух зон, обозначенных стрелкой и принадлежащих к его части игрового поля.



ДЕЙСТВИЯ

Во время своего хода **Активный Коуч** может совершить лишь одно **Базовое действие**.

Он может совершить **Базовое действие** и потратить свои очки перемещения в том порядке, в котором он захочет.

К примеру, он может потратить одно очко перемещения, совершить **Базовое действие**, затем потратить два оставшихся очка перемещения.

Существует 3 типа базовых действий:

- Попробовать подать **Пас** для передачи Буфбольного мяча другому **Игроку**.
- Иницировать бросок **Свечки**.
- Вступить в **Борьбу**, чтобы сбить **Игрока** противника с ног.

Существует также 2 типа бесплатных Действий:

- Попробовать забить **Гол**. Это действие происходит автоматически, когда **Игрок**, обладающий мячом, входит в зону ворот противника.
- Попробовать **Перехват**, чтобы отразить **Гол**, **Пас** или **Свечку**. Во время **Перехвата**, **Игрок** пытается помешать **Игроку** противника совершить действие, включающее в себя Буфбольный мяч, и, если повезет, перехватить его. Иногда **Перехват** может осуществляться вдобавок к **Базовому действию Коуча**, но обычно он осуществляется во время хода противника.

Пас

«Хороший пасующий будет очень полезен, если вы хотите применить продвинутую стратегию. Передать пас Буфбольным мячом всегда быстрее, чем бежать с ним, эта стратегия позволяет осуществлять молниеносные контратаки! Если Игроки, принимающие пас, готовы хорошо сделать свою работу, вам остается только скармливать им Буфбольные мячи один за другим.»

Во время Паса существует пасующий и получающий пас, **Зона отправления** и **Зона прибытия**. Пасующий находится в **Зоне отправления**, получающий пас – в **Зоне прибытия**. Зоны, которые пересекаются мячом во время Паса, называются **Пересекаемыми Зонами**.

Во время Паса проведите воображаемую линию между точками в **Зоне отправления** и **Зоне прибытия**: все пересекаемые зоны считаются находящимися на траектории Паса.

Разрешается осуществлять **Пас** в любой зоне, за исключением Зон ворот.

Если никакой **Игрок** не может попробовать осуществить **Перехват**, **Пас** автоматически считается удачным, никакого **Спора за первенство** осуществлять не нужно. Когда **Пас** удался, Буфбольный мяч помещается под основание **Игрока**, принявшего **Пас**.

Перехват Паса

Для того, чтобы **Игрок** команды соперника был в состоянии попробовать осуществить **Перехват**, нужно, чтобы был на ногах и находился в **Зоне отправления**.

Игрок соперника, стоящий на ногах в **Зонах отправления, прибытия**, либо в любой **Зоне, пересекаемой** Буфбольным мячом, может попробовать перехватить его в своей зоне. Определите, кто обладает **Большинством** в этой зоне, и осуществите **Спор за первенство** (см. стр. 6).

Если **Игрок**, который пытается осуществить **Пас**, получает больше очков, чем соперник, **Пас** считается удачным.


Если **Игрок**, пытающийся осуществить **Пас**, получает меньше очков, чем соперник, **Игрок** соперника перехватывает **Пас**. Буфбольный мяч помещается под основание **Игрока**, перехватившего **Пас**. Если **Активный Коуч** инициировал **Пас**, его ход немедленно прекращается.


Если выпадает равное количество очков, Буфбольный мяч помещается на землю в **Зоне отправления**. Если **Активный Коуч** инициировал **Пас**, его ход немедленно прекращается. **Коуч** имеет право предпринять попытку перехватить один и тот же **Пас** только один раз.

Свечка

«Пасы полезны для проведения атаки и осуществления стратегии, но иногда сложно соблюдать точность, находясь под давлением. В этом случае, не стоит задавать себе лишних вопросов! Мощный удар ногой по Буфболу должен разрешить все ваши проблемы!»

Во время проведения этого маневра существует метатель, **Зона отправления** и **Зона прибытия**. Метатель находится в **Зоне отправления**. **Активный Коуч** выбирает **Зону прибытия** и помещает туда Буфбольный мяч стороной «В воздухе» (картинка с маленьким мячом).

 Во время хода **Коуча** противника, Буфбольный мяч остается «В воздухе», и, таким образом, его нельзя подобрать.

 Во время следующего хода **Коуч**, инициировавший **Свечку**, решает, когда Буфбольный мяч снова упадет на землю. Если в конце своего хода **Коуч** так и не решил позволить Буфбольному мячу упасть, в любом случае поверните жетон Буфбольного мяча стороной «На земле» (картинка с большим мячом).

Если в **Зоне прибытия** находятся только **Игроки** одной и той же команды, их **Коуч** решает, кто ловит Буфбольный мяч. Это не считается действием.

Если **Зона прибытия** содержит **Игроков** двух команд, **Игрок** противника может попробовать осуществить **Перехват**.

Перехват Свечки

Перехват Свечки обычно осуществляется в **Зоне прибытия Свечки** во время приема Буфбольного мяча. Этот **Перехват** может также происходить в **Зоне отправления**, но только в том случае, если карта Действия позволяет это сделать.

В обоих случаях, определите, кто находится в **Большинстве** в зоне, а затем осуществите **Спор за первенство**.

Перехват в Зоне прибытия:

Когда Буфбольный мяч переворачивается со стороны «В воздухе» на сторону «На земле», **Игрок** противника, находящийся в **Зоне прибытия**, может попытаться осуществить **Перехват**.

Если **Коуч**, инициировавший **Свечку**, получает больше очков, чем его соперник, **Свечку** поймали. Поместите Буфбольный мяч под основание **Игрока**, который участвовал в данном Действии.

Если **Коуч**, инициировавший **Свечку**, получает меньше очков, чем его соперник, **Игрок** соперника перехватывает **Свечку** и получает Буфбольный мяч. Ход **Коуча**, инициировавшего **Свечку**, немедленно заканчивается.

В случае получения равного количества очков, Буфбольный мяч помещается стороной «На земле», и ход **Коуча**, который инициировал **Свечку**, немедленно заканчивается.

Перехват в зоне отправления:

В случае, если перехват в **Зоне отправления** возможен благодаря эффекту карты, нужно подождать результатов **Спора за первенство**, чтобы определить местонахождение Буфбольного мяча.

Если **Коуч**, инициировавший **Свечку**, получает большее количество очков, чем соперник, **Свечка** считается удавшейся. Поместите **Свечку** стороной «В воздухе» в **Зоне прибытия**.

Если **Коуч**, инициировавший **Свечку**, получает меньшее количество очков, чем соперник, **Игрок** соперника перехватывает **Свечку** и получает Буфбольный мяч. Ход **Коуча**, инициировавшего **Свечку**, немедленно заканчивается.

В случае получения равного количества очков, Буфбольный мяч помещается стороной «На земле» в **Зоне отправления**. **Игрок**, который попытался осуществить перехват, падает. Отложите его фигуру в лежачем состоянии и поместите фишку «Оглушен» рядом с ним. Ход **Коуча**, инициировавшего **Свечку**, немедленно заканчивается.

Гол

«Если вы хотите выиграть партию, нужно, чтобы ваши игроки забивали голы. Я знаю, что в теории это выглядит несложным, и вы сейчас говорите себе, что отнести Буфбольный мяч к воротам соперника может кто угодно. Однако не стройте иллюзий. Команда соперника сделает все, зависящее от нее, чтобы вам в этом помешать, и арбитр вам здесь не поможет.»

Это действие происходит автоматически и может осуществляться вдобавок к **Базовому действию Активного Коуча**.

Как только **Игрок**, владеющий Буфбольным мячом, находится в **Зоне ворот** противника, он автоматически пытается забить **Гол**.

Коуч, контролирующий этого **Игрока**, должен, однако, ждать развязки в возможном розыгрыше карт, который может предпринять **Коуч** противника, либо **Активный Коуч**. Только после этого можно решить, удачной ли была попытка забить **Гол**.

При отсутствии **Игрока**, способного предпринять **Перехват**, **Гол** автоматически засчитывается и команда **Игрока**, которому удался **Гол**, получает очко.

Коучи далее переходят к фазе *Возвращения в игру*.

В конце своего хода, если **Игрок** одного из **Кучей** находится в **Зоне ворот** противника, его **Коуч** отступает им на одну клетку назад в зону по своему выбору (даже если игрок находится в лежачем положении).

Перехват Гола

Если **Игрок** команды защиты присутствует в **Зоне ворот**, он может предпринять попытку **Перехвата**. Определите, кто находится в **Большинстве** в данной зоне, затем осуществите **Спор за первенство**.

Если **Куч**, который пробует забить **Гол**, получает больше очков, нежели его соперник, **Гол** забит.

Если **Коуч**, который пробует забить **Гол**, получает меньше очков, нежели его соперник, **Игрок** противника пресекает попытку забить **Гол** и забирает Буфбольный мяч. Ход **Коуча**, предпринявшего попытку забить **Гол**, сразу же заканчивается.

В случае получения равного количества очков, Буфбольный мяч помещается стороной «На земле» в **Зоне ворот**. Ход **Куча**, предпринявшего попытку забить **Гол**, сразу же заканчивается.

Возвращение в игру

Как только **Гол** забит, оба **Коуча** должны осуществить следующие этапы перед тем, как возобновить матч:

1. Каждый **Коуч** сбрасывает все фишки «К.О.» и «оглушен». Раненные **Игроки** остаются ранеными.
2. **Коуч**, который только что забил **Гол**, является **Активным Коучем**. **Коучи** размещают **Игроков** на поле, как в начале игры.
3. Каждый **Коуч** вытягивает карты до получения 5 карт в руке, затем матч может возобновиться. **Коуч**, только что забивший **Гол**, является **Активным Коучем** и осуществляет подачу.

Борьба

«Если соперники очень умело обращаются с Буфбольным мячом либо слишком быстро бегают, не паникуйте! Заставьте их понять, что в матче ЛИБО Игрок, ЛИБО Буфбольный мяч смогут проскользнуть мимо вашего защитника, но только не двое одновременно! Если всего трое из них останется на игровом поле, будьте уверены, они перестанут строить из себя самых крутых!»

Игрок, стоящий на ногах и присутствующий в зоне, занятой одним или несколькими игроками, может попробовать **Битву** против одного из них. **Тренер** должен выбрать, кого он желает атаковать. **Игрок**, который объявляет битву, находится в состоянии «атаки», его противник – в состоянии «защиты».

Чтобы определить исход этого действия, определите **Большинство** в этой зоне, затем осуществите **Спор за первенство**.

Если **Игрок** получает больше очков, чем его соперник, то последний оказывается на земле с фишкой «оглушен» рядом. Если **Игроком-победителем** **Спора за первенство** был брошен **Кубик ущерб**, примените полученный результат к поверженному **Игроку**.



Во время **Битвы**, некоторые карты или способности дают вам возможность использовать **Кубик ущерба**. Вы не можете использовать более двух результатов **Кубиков ущерба**. В этом последнем случае вы выбираете только один результат из двух полученных, который вы хотели бы оставить.



Игрок, упавший на землю, получает фишку КО. Поместите фишку КО рядом с **Игроком**, поверженным на землю, вместо фишки «оглушен».



Поверженный **Игрок** ранен. Поместите фишку КО рядом с **Игроком**, и поверните его карту стороной «ранен».

В случае получения равного количества очков, оба **Игрока** падают на землю и получают фишку «оглушен».

Если было брошено несколько **Кубиков ущерба**, примените их результаты.

Проигранная **Битва** завершает ход **Активного Коуча** только в том случае, если она влечет за собой потерю Буфбольного мяча. В противном случае **Активный Коуч** остается активным.

Игрок, сбитый с ног, КО, либо раненный, должен быть вынесен с игрового поля и ожидать **Возвращения игроков**. Чтобы это возможно было осуществить, **Тренер** должен сделать **Замену** (см. стр. 8).

Битва по отношению к Игроку, уже находящемуся на земле.

Игрок, находящийся на ногах, может атаковать поверженного **Игрока**.

Осуществите **Спор за первенство**. Стоящий **Игрок** получает дополнительный бонус +1 к его результату.

Если атакующий одерживает победу в этом **Споре за первенство**, он ухудшает состояние лежащего **Игрока**. В противном случае, действие происходит по принципу обычной **Битвы**.



Если у поверженного **Игрока** нет фишки, он получает фишку «оглушен».



Если у поверженного **Игрока** стоит фишка «оглушен», переверните ее стороной «КО».



Если у поверженного **Игрока** стоит фишка «КО», поверните его карту стороной «ранен».

Госпиталь

Во время **Замены Игрок** с маркировкой «КО» помещается лежа на свою **Карту Игрока**. Считается, что он находится в госпитале.

Если **Игрок** не ранен, его фишка «КО» поворачивается стороной «Оглушен» и помещается рядом с ним.

Если **Игрок** ранен, его фишка «КО» помещается рядом с ним и не поворачивается немедленно (см. ход Коуча на стр. 6).

Как только его фишка поворачивается стороной «оглушен», этот **Игрок** следует тем же правилам, что и оглушенные **Игроки**, лежащие на игровом поле. Таким образом, его можно поднять в обмен на одно очко передвижения.

Как только **Игрок** встает на ноги, **Игрок** может вернуться на поле через одну из зон, обозначенных стрелками. На это тратится одно очко передвижения.

Ранение

Когда **Игрок** ранен, он таким и остается до конца матча. Обычно **Игрок**, повернутый стороной «ранен», теряет свои способности **Игрока**. Некоторые **Игроки**, такие, как Сакриеры, напротив, получают умение, когда они ранены.

ПОБЕДА

Если вы играете обычную партию, первый **Коуч**, который забивает 2 **Гола**, выигрывает матч.

Если вы играете длинную партию (дополнительная возможность), партия немедленно заканчивается, когда один из **Коучей** больше не может вытягивать карты. Тот **Игрок**, который забил большее количество **Голов**, одерживает победу.

ЭФФЕКТЫ КАРТ

Во время своего хода, а также во время хода соперника, **Коуч** может разыграть столько карт из своей руки, сколько он пожелает. Эффекты карт с молнией ⚡ могут разыгрываться как во время своего собственного хода, так и во время хода противника. Другие эффекты могут быть применены только во время своего собственного хода.

Когда карта разыгрывается для получения ее эффекта, невозможно также разыграть ее и для получения предоставляемого ею бонуса: используется либо эффект, либо бонус.

Эффект, предоставляемый картой, превалирует над любым другим пунктом правил либо любой другой способностью.

Когда эффект карты требует переместить **Игрока** из какой-либо зоны, этот перенос не подчиняется **Правилу блокировки (см. Движения)**.

Некоторые карты требуют осуществления **Спора за первенство**. Его следует проводить только в случае, если **Игрок** команды противника находится в данной зоне. Только бонус, связанный с **Большинством**, может повлиять на этот бросок кубиков.

«В этот момент вы по-настоящему начинаете игру. У вас может быть самая лучшая команда в мире, но если вы не способны давать правильные команды в правильный момент, вы не стоите и ломаного гроша. Ошибки в Буфболе не прощаются, помните об этом!»

УРОВЕНЬ ЭКСПЕРТ

Мы советуем вам играть на экспертном уровне сложности, когда вы проведете несколько партий на обычном уровне.

Расстановка

«Чувство, которое мне особенно нравится во время игры в Буфбол – это то неповторимое чувство напряжения, постепенно возрастающее по ходу матча... Чем ближе победа для одной из сторон, тем больше игроков показывают, на что они способны по-настоящему, и совершают поистине удивительные поступки. Нет ничего лучше этого зрелища!»

Вдобавок к расстановке, осуществляемой для базовой партии, добавьте следующие элементы: каждый **Коуч** берет свой Тренерский командный планшет. На трибуне следует разместить Карты Улучшения по следующим категориям:



Затем поместите перед каждой трибуной карту картинкой вверх из соответствующей колоды.

Наконец, поместите жетоны «**Признание**», а также карты **Зрительских симпатий** команд Бонта и Бракмар рядом с трибунами в досягаемости **Коучей**.

Карты Игроков

Каждый Коуч обладает 10 Картами Игроков: 5 обычных и 5 капитанов. Коучи могут выбрать одного (и только одного) Игрока-капитана среди своего командного состава.



Игроки-капитаны отмечены золотыми лентами на карте.



Ход Коуча

Активный Коуч осуществляет 5 этапов своего хода в следующем порядке:

0. Очистка Тренерского командного планшета

1. Вытягивание карты
2. Замена Игроков
3. Фаза игры
4. Покупки

Очистка Тренерского командного планшета:

Активный Коуч может потратить 2 жетона «Признания», принадлежащих одному или нескольким Игрокам, чтобы освободить все позиции своего Тренерского командного планшета.

Этапы Вытягивания карт, Замена игроков и вступление в Фазу игры идентичны обычному уровню сложности (см. стр. 6)

Покупки:

Можно потратить жетоны «Признания», чтобы купить карты Улучшений.

После этого этапа наступает очередь Коуча противника становиться Активным Коучем.

ПРИКАЗЫ КОУЧА

Каждый Коуч обладает Тренерским командным планшетом.

Использование

Активный Коуч может использовать эти дополнительные действия в любой момент **Фазы игры** во время своего хода. Чтобы иметь возможность использовать планшет, он должен сбросить одну карту из своей руки рубашкой вверх и поместить ее на место, которое соответствует действию, которое он желает осуществить (**Пас/Борьба/Бег**).



Позволяет осуществить дополнительный **Пас** либо **Свечку** во время своего хода.



Позволяет осуществить дополнительную **Борьбу** во время своего хода.



Увеличивает на 1 количество очков перемещения, доступных во время данного хода.

Еще раз!

Как только **Дополнительное действие** осуществлено, и карта занимает соответствующее место, **Коуч** не сможет больше использовать это место до тех пор, пока он не заплатит два жетона «**Признания**», чтобы освободить место на его **Тренерском командном планшете**. Карты, использованные таким образом, идут в колоду использованных карт.

Некоторые карты Улучшений также дают **Дополнительное действие**. Сбросьте карту Улучшения после использования действия.



Мотивация

«Матч скоро начнется. Я не знаю, покажете ли вы себя на высоте, но я ничуть не сомневаюсь в болельщиках! Вы слышите, как дрожат трибуны? Ваши игроки могут этим воспользоваться: ничто не позволяет лучше поверить в себя и ощутить рост крыльев за спиной, чем восторженные возгласы ваших фанатов.»

Жетоны «**Признания**» представляют мотивацию **Игроков** в команде.

Каждый раз, когда **Игрок** участвует в **Споре за первенство**, он получает жетон «**Признания**», который он помещает на свою **карту Игрока**. **Игрок**, который выигрывает **Спор за первенство**, получает дополнительный жетон «**Признания**».

В случае равенства либо отсутствия противостояния (к примеру, если **Игрок** забивает **Гол** в то время, когда ни один противник не присутствует в **Зоне ворот**, либо двое **Игроков** падают на землю во время **Битвы**), никто не получает дополнительный жетон «**Признания**».

К примеру, **Игрок А** выигрывает во время **Битвы** с **Игроком Б**:

Игрок А получает 2 жетона «**Признания**» (1 жетон за участие + 1 жетон за победу), в то время как **Игрок Б** получает только один жетон «**Признания**» (1 жетон за участие).

Интенсивность матча

По мере того, как матч продвигается, а игроки забивают голы, матч набирает интенсивность.

Пока ни один **Гол** не забит, интенсивность матча равна 1.

Если забит один **Гол**, интенсивность повышается до 2.

Если забиты 2 **Гола**, интенсивность достигает 3.

Купить карту Улучшения во время матча

Во время хода **Коуча**, когда осуществляется этап покупки, **Игрок** может потратить свои (и только свои!) жетоны «**Признания**», чтобы купить новую способность благодаря **картам Улучшений**.

Игрок может купить карту Улучшения с интенсивностью, равной либо ниже интенсивности матча.

Как только вы потратили жетоны «Признания», вы можете взять либо ту карту, которая помещена лицевой стороной и находится перед трибуной, либо первую карту со скрытой лицевой стороной из колоды на ваш выбор.

Если **Игрок** уже обладает способностью, указанной на карте (к примеру, если эта способность является идентичной его собственной), вы можете принять решение выбрать другую карту. Поместите ту карту, от которой вы отказываетесь, вниз соответствующей колоды.

Поместите карту Улучшения под Карту Игрока.

Игрок не может обладать количеством карт Улучшений, превышающим текущую интенсивность матча.

Возвращение в игру

После Гола каждый **Коуч**, начиная с того, кто только что забил **Гол**, может потратить жетоны «Признания» своих игроков. Каждый **Коуч** может купить одну карту Зрительской симпатии команды, используя жетоны «Признания» одного или нескольких **Игроков**.

Каждый **Игрок** может также купить одну карту Улучшения, равную по интенсивности новой интенсивности матча, либо ниже нее, если он обладает достаточными средствами. Перед Возвращением в игру, каждый **Игрок** может сохранить только один жетон «Признания», и должен сбросить остальные, если он таковыми обладает.

Стоимость Улучшений

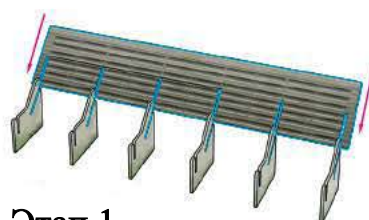
У каждой Карты Улучшения есть стоимость, написанная на рубашке карты.

<p>УЛУЧШЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ 1 = </p> <p>если категория Игрока соответствует карте</p>	<p>УЛУЧШЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ 2 = </p>	<p>СИМПАТИЯ БОНТЕ = </p>
<p></p>	<p>УЛУЧШЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ 3 = </p>	<p>СИМПАТИЯ БРАКМАРУ = </p>

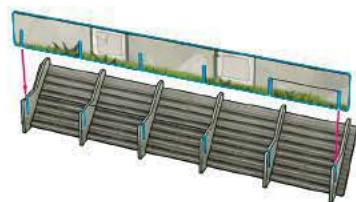
«Ну вот наконец, мы и закончили. Можно было бы много еще сказать о Буфболе и его особенностях, но матч вот-вот начнется, и ваша команда ждет вас в раздевалке. В конечном итоге, быть может, я и не буду ставить на вашего соперника... Ну, или, возможно, я поставлю на него меньше денег. Если вы все же выиграете этот матч, может, вас заинтересует возможность вновь встретиться и поговорить о наборе тренеров для следующего сезона... Но это уже другая история!»

МОНТАЖ

ТРИБУНА

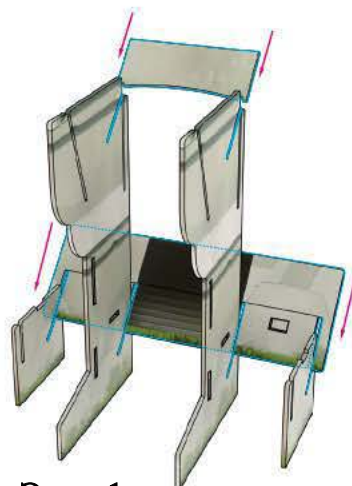


Этап 1

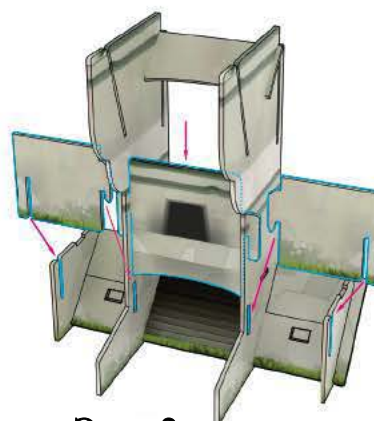


Этап 2

БАШНЯ ДЛЯ КУБИКОВ



Этап 1



Этап 2



Этап 3

BOUFFOWL



ankama