1

Nous jouons à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur pioche une carte et la lit à haute voix.

2

cette version de for the queen a été écrite par xiombarg

3

Elle est basé sur le célèbre jeu blood bowl, sorte de football américain, dans l'univers de warhammer

4

chaque joueur endossera le rôle d'un coach d'une équipe de blood bowl et devra choisir une équipe entre..

5

les Humains, Amazones, Chaos, Haut Elfes, Elfes noirs, Elfes Sylvains, Gobelins, Khemris, Nains, Nains du Chaos, Nécromantiques, Nordiques, Putréfiés de Nurgle, Skavens, Homme-lézard, les halfings et les Orques

6

Voici de quoi parle le jeu et les règles de celui-ci. Vous devrez vous munir de jetons, pièces, allumette ou dé pour symboliser les matchs gagnés, la réputation et les finances du club.

7

chaque match vous rapportera autant de jetons qu'indiqué sur la carte. Certaines cartes peuvent vous apporter des jetons sans avoir à livrer de match

8

Lorsque le terme d'un adversaire est employé il s'agit d'un autre joueur. Lorsque le terme d'un concurrent est employé il s'agit d'un autre coach imaginaire.

9

vous allez aussi devoir vous munir d'une pièce pour tirer à pile ou faces

10

Toutes les cartes sont au masculin mais n'hésitez pas à en transformer le genre. Les thèmes abordés dans ce jeu peuvent heurter la sensibilité des plus jeunes.

11

Chacun à votre tour, vous répondez aux questions. Prenez votre temps et basez vos réponses sur les précédentes réponses.

12

Quand les cartes d'instructions sont terminées, nous continuons à tour de rôle avec les cartes Questions. Lisez chaque carte à haute voix et répondez à la question posée.

13

Les autres joueurs peuvent vous poser des questions ou faire des suggestions. Mais ils ne peuvent pas répondre à votre place.

14

Placez un objet au centre des joueurs, c'est "la carte X". Elle doit être placée là où chacun peut facilement la toucher. Cet objet peut être une carte, un portable, un sous bock, un paquet de gâteaux ou quoi que ce soit d'autre.

15

Il se nomme dorénavant "Carte X" est on s'en sert ainsi : S'il y a une carte, ou une réponse, qu'un joueur ne souhaite pas inclure dans l'histoire. Il touche la carte X. Ce contenu est retiré du jeu.

16

Si une carte est retirée du jeu de cette façon, le joueur doit en tirer une autre. Il peut ré-utiliser la carte X autant de fois que nécessaire.

17

A son tour, un joueur peut passer. Il donne la carte au joueur suivant et dit "J'aimerais entendre ta réponse à cette question". Une carte Question peut ainsi être passée de joueur en joueur et finalement être annulée par la carte X.

18

Continuez de répondre, passer ou utiliser la carte X jusqu'à ce que la carte finale soit tirée

19

Chaque joueur répond alors à la question présente sur la carte à tour de rôle. Il peut créer des difficultés pour le joueur suivant qui devra faire avec.

20

lorsque la dernière carte est tirée Celui qui à le plus de jetons gagne la coupe et doit faire un discours de remerciement. Les autres peuvent exprimer leur mécontentement.

21

En cas d'égalité le joueur qui à tiré la dernière carte choisit entre les finaliste qui gagne

22

La saison commence, lisez la première carte

La saison se termine. Celui qui à le plus de jetons gagne la coupe et doit faire un discours de remerciement. Les autres peuvent exprimer leur mécontentement.

Un de vos joueurs est blessé. Quelle blessure à t-il eu ? Comment est ce arrivé ? Contre quelle équipe ?

Un de vos joueurs est mort. Comment est ce arrivé ? Contre quelle équipe ?

Vous avez engagé de nouvelles pom-pom girls. Décrivez les. Quelle races ? Combien sont elle ? Gagnez 1 jetons

Vous jouer un match contre un adversaire. Tiré à pile ou face, pile vous gagnez une pièce, face c'est votre adversaire qui gagne une pièce. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre un adversaire. Tiré à pile ou face, pile vous gagnez une pièce, face c'est votre adversaire qui gagne une pièce. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match grandiose contre un adversaire . Tiré à pile ou face, pile vous gagnez 2 pièce, face c'est votre adversaire qui gagne 2 pièce. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match grandiose contre un adversaire . Tiré à pile ou face, pile vous gagnez 2 pièce, face c'est votre adversaire qui gagne 2 pièce. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match de justesse contre un adversaire . Tiré à pile ou face, pile match nul 0 pièce, face c'est votre adversaire qui gagne 1 pièce. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match de justesse contre un adversaire . Tiré à pile ou face, pile match nul 0 pièce, face c'est votre adversaire qui gagne 1 pièce. Décrivez les fait marquant du match ?

La foule envahi le terrain. Pourquoi ?

Vous avez trouvé un nouveau sponsor. Tiré à pile ou face. Pile gagnez 3 pièces, face gagnez 1 pièce. Quel est ce sponsort

Vous avez engagé un apothicaire. Décrivez le. Quel race ? Gagnez un jeton.

Vous avez engagé un sorcier. Décrivez le. Quel race ? Gagnez un jeton.

Vous avez engagé un mercenaire. Décrivez le. quel est son nom? Quel race ? Gagnez un jeton.

Vous jouer un match contre un concurrent . Tiré à pile ou face, pile gagnez 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ? de quel race est le concurrent?

Vous jouer un match contre un concurrent . Tiré à pile ou face, pile gagnez 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ? de quel race est le concurrent?

Vous jouer un match contre un concurrent . Tiré à pile ou face, pile gagnez 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ? de quel race est le concurrent?

Vous jouer un match grandiose contre un concurrent . Tiré à pile ou face, pile gagnez 2 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ? de quel race est le concurrent?

Vous jouer un match grandiose contre un concurrent . Tiré à pile ou face, pile gagnez 2 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ? de quel race est le concurrent?

Vous jouer un match grandiose contre un concurrent . Tiré à pile ou face, pile gagnez 2 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ? de quel race est le concurrent?

Votre concurrent à tricher pour remporter la victoire. Quel coup bas à t-il fait ? de quelle race est t-il?

Une rumeur court sur un de vos joueurs. Tiré à pile ou face, pile elle est bénéfique gagnez une pièce, face est elle mauvaise ? Quelle est cette rumeur ?

Un concurrent à utilisé un sorcier lors du dernier match. Quel sort à t-il lancer ? Cela lui à t-il permit de gagner le match ?

Une star du blood bolw c'est joint a votre équipe ? Qui est t-il ? Gagnez 2 pièces .

Il pleut. En quoi cela change t-il votre jeu ?

Il y a une baston général dans les tribunes. Qui la commencé ?

Match amical contre un adversaire. Gagnez tout les deux 1 pièce. Décrivez les fait marquant du match ?

Match amical contre un adversaire. Gagnez tout les deux 1 pièce. Décrivez les fait marquant du match ?

Match amical contre un adversaire. Gagnez tout les deux 1 pièce. Décrivez les fait marquant du match ?

Match amical contre un concurrent. Gagnez 1 pièce. Décrivez les fait marquant du match ?

Match amical contre un concurrent. Gagnez 1 pièce. Décrivez les fait marquant du match ?

Match amical contre un concurrent. Gagnez 1 pièce. Décrivez les fait marquant du match ?

Un de vos joueurs à dévoilé vos techniques pour le prochain match, Cet adversaire de votre choix gagne une pièce. Qui est ce joueur ? L'avez vous su? comment avez vous réagit?

La troisième mi temps. Que c'est t-il passé ?

Un de vos joueurs n'est pas venu au dernier match. Pourquoi ?

Suite au dernier match, votre capitaine vous demande une augmentation. Comment réagissez vous ?

Votre stand de merchandising vient de s'ouvrir. Qu'y vendez vous ? Est ce que cela marche bien ? Tiré a pile ou face, pile= 1 pièce, face = 3 pièces

Comment est votre entraîneur ? Race ? Est t-il dur avec les joueurs ?

Vous jouer un match contre des Amazones . Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des Chaotiques . Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Votre stade est enfin fini de construire. Comment est t-il ? Gagnez 1 pièce

Vous avez corrompu le capitaine d'un adversaire de votre choix, volez lui 3 pièces. Comment avez vous corrompu ce joueur pour qu'il vous aide ? Comment vous à t-il aidé ?

Vous jouer un match contre des hauts Elfes. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des Elfes noirs. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des Elfes Sylvains. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des Gobelins. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des Khemris. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des Nains du chaos. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des Nains. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des Nécromantiques. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des Nordiques. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des Putréfiés de Nurgle. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des Skavens. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des Homme-lézard. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des Halfings. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous jouer un match contre des orques. Tiré à pile ou face, pile gagné 1 pièce, face vous perdez. Décrivez les fait marquant du match ?

Vous faites un rêve ou un cauchemars Quel est t-il ?