ELEVEN

JUSQU'OÙ MÈNEREZ-VOUS VOTRE CLUB ?

LIVRET DE RÈGLES

Aucun autre sport, aucune autre activité ne suscite autant de passion chez ses supporters : émeutes en cas de défaite, et exultation en cas de victoire. La stratégie, la résistance physique et l'énergie qui se manifestent sur le terrain sont inégalées. Le football, le soccer, ou quel que soit le nom qu'on lui donne, reste le plus beau sport du monde.

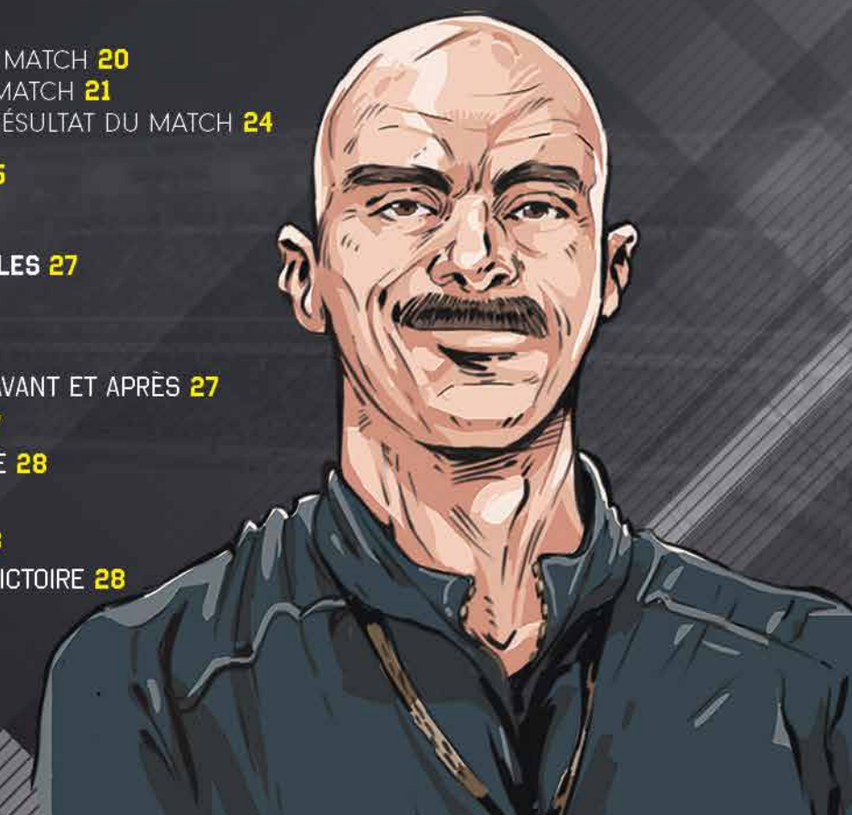
ELEVEN *(« onze » en anglais) : c'est le nombre de joueurs dont vous disposez sur le terrain. Ce sont ces joueurs qui différencient la meilleure de la pire équipe. Mais tout le monde sait pertinemment que pour qu'un club soit le meilleur de la ligue, il ne suffit pas d'avoir de bons joueurs sur le terrain : il faut également le talent d'un incroyable directeur de club.*

ELEVEN *est un jeu de gestion vous propulsant aux commandes d'un club de football. Vous allez devoir, le temps d'une saison, administrer et développer ce club dans le but de surpasser vos adversaires. Gérez-en les ressources, transférez et formez des joueurs, recrutez des encadrants, signez des contrats avec des sponsors et agrandissez votre stade. Lorsque arrivera le jour du match, vous devrez être prêt ! Grâce à une bonne stratégie et un véritable esprit d'équipe, grimpez dans le classement et devenez l'une des légendes du ballon rond !*

Êtes-vous prêt pour le coup d'envoi ?

SOMMAIRE

- **MATÉRIEL** 2
- **MISE EN PLACE** 4
  - » ZONE DE TRANSFERT 4
  - » PLATEAUX JOUEUR 6
  - » TABLEAU LIGUE 10
- **APERÇU** 11
- **BUT DU JEU** 11
- **DÉROULEMENT** 12
  - » LUNDI 12
    - → PRODUCTION 12
    - → CONSEIL D'ADMINISTRATION 13
  - » MARDI, MERCREDI ET JEUDI 14
    - → RECRUTER UN JOUEUR OU UN JEUNE TALENT 15
    - → VENDRE UN JOUEUR OU UN JEUNE TALENT 16
    - → RECRUTER UN ENCADRANT 17
    - → SIGNER AVEC UN SPONSOR 18
    - → CONSTRUIRE UNE INFRASTRUCTURE DE STADE OU UN BUREAU 19
    - → UTILISER UNE ACTION DE CARTE 19
  - » JOUR DU MATCH 20
    - → PRÉPARATION DU MATCH 20
    - → RÉSOLUTION DU MATCH 21
    - → ÉVALUATION DU RÉSULTAT DU MATCH 24
- **FIN DE LA SEMAINE** 25
- **FIN DE LA PARTIE** 26
- **RÈGLES ADDITIONNELLES** 27
  - » BLESSURES 27
  - » FRAIS 27
  - » EFFETS DE MATCH : AVANT ET APRÈS 27
  - » CARTES OBJECTIF 27
  - » PAQUETS ADVERSAIRE 28
  - » SUSPENSIONS 28
  - » CARTES TACTIQUE 28
  - » JETONS POINTS DE VICTOIRE 28
- **MODE SOLO** 29
- **AIDE DE JEU** 30
- **CRÉDITS** 32



MATÉRIEL

1 TABLEAU LIGUE

88 MARQUEURS RESSOURCE

28 MARQUEURS BUDGET

20 MARQUEURS SUPPORTERS

20 MARQUEURS OPÉRATION

20 MARQUEURS CONDITION PHYSIQUE

1 DÉ À 12 FACES

20 JETONS FORCE
RECTO VERSO

12 JETONS FAIBLESSE
RECTO VERSO

10 JETONS BLESSURE

10 JETONS SUSPENSION

24 JETONS POINTS DE VICTOIRE (PV)
RECTO VERSO

62 CARTES JOUEUR

36 JOUEURS RÉGULIERS

18 JEUNES TALENTS

8 VÉTÉRANS

12 CARTES TACTIQUE

12 CARTES OBJECTIF

16 CARTES DIRECTEUR

36 CARTES ENCADRANT

36 CARTES SPONSOR

36 CARTES CONSEIL D'ADMINISTRATION

64 CARTES ADVERSAIRE

3 DÉS ADVERSAIRE

16 MARQUEURS ÉQUIPE ADVERSE

8 JETONS RAPPEL

8 JETONS MULTIPLICATEUR

1 MARQUEUR JOURNÉE

MATÉRIEL
DE CHAQUE JOUEUR (x 4)

28 JETONS INFRASTRUCTURE DE STADE

3 FICHES SOLO
RECTO VERSO

1 CARNET DE FEUILLES DE SCORES

REMARQUE : *Le nombre de marqueurs et de jetons est considéré comme illimité. Si vous veniez à en manquer, utilisez un jeton Multiplicateur ou n'importe quel autre substitut.*

Si un paquet est vide, mélangez la défausse correspondante afin de former un nouveau paquet.

4 PLATEAUX MATCH
1 PAR JOUEUR

16 MARQUEURS STATISTIQUE
4 PAR JOUEUR

52 MARQUEURS MAILLOT
13 PAR JOUEUR

4 PLATEAUX STADE
1 PAR JOUEUR

4 MARQUEURS ÉCUSSON
1 PAR JOUEUR

24 MARQUEURS SCORE/FRAIS/BUREAU
6 PAR JOUEUR

4 PLATEAUX CLUB
1 PAR JOUEUR

4 MARQUEURS ÉQUIPE
1 PAR JOUEUR

4 DÉS À 6 FACES
1 PAR JOUEUR

REMARQUE : *Tout au long de la partie, vous verrez le mot clef «Joueur». Chaque fois que ce terme commence par une majuscule, il fait référence à un footballeur dans le jeu. Si le terme commence par une minuscule, il fait référence à vous, le joueur qui joue à ce jeu.*

MISE EN PLACE : ZONE DE TRANSFERT

★ ZONE DE TRANSFERT ★

La Zone de transfert est une zone centrale, commune à tous les joueurs, où vous trouverez tous les Joueurs, tous les Encadrants et tous les Sponsors disponibles. Suivez ces étapes pour préparer la Zone de transfert :

1. Séparez les cartes Joueur en 3 paquets distincts : le paquet Vétéran, le paquet Jeune Talent et le paquet Joueur Régulier. Mélangez le paquet Joueur Régulier et placez-le près de la Zone de transfert, face Non Entraîné visible (voir remarque ci-dessous). Piochez ensuite 5 de ces cartes et placez-les côte à côte, toujours face Non Entraîné visible, de sorte à créer la rangée supérieure de la Zone de transfert.

REMARQUE : *Les cartes Joueur sont recto verso. Quand vous piocherez ou gagnerez des cartes Joueur, elles seront face Non Entraîné visible. Lorsqu'un Joueur est Entraîné, retournez sa carte face Entraîné visible.*

Ce symbole désigne la face Entraîné de la carte.

2. Mélangez le paquet Jeune Talent et placez-le, face Non Entraîné visible, près de la Zone de transfert. Laissez les cartes Vétéran de côté pour l'instant.
3. Prenez le paquet Encadrant. Chaque joueur reçoit 1 carte Entraîneur Principal. Prenez les cartes Encadrant correspondant au nombre de joueurs dans la partie et mélangez-les. Rangez les cartes restantes dans la boîte.

   Placez le paquet Encadrant sous le paquet Joueur Régulier. Piochez 5 cartes Encadrant et placez-les, face visible, à droite de ce paquet afin de former la rangée centrale de la Zone de transfert.

3+ *Les cartes marquées de ce symbole ne sont utilisées que lors des parties à 3 ou 4 joueurs.*

4. Mélangez le paquet Sponsor et placez-le, face cachée, sous le paquet Encadrant. Piochez 5 cartes Sponsor et placez-les, face visible, à droite de ce paquet afin de former la rangée inférieure de la Zone de transfert.
5. Mélangez et placez le paquet Conseil d'Administration près de la Zone de transfert.
6. Mélangez et placez le paquet Tactique près de la Zone de transfert.
7. Mélangez et placez le paquet Objectif près de la Zone de transfert.
8. Triez les cartes Adversaire en 4 paquets distincts selon leur division. Placez-les, face cachée, près de la Zone de transfert.
9. Placez tous les marqueurs Ressource, les jetons PV (Points de victoire), Blessure, Suspension, Force, Faiblesse, Rappel, Infrastructure de stade et le dé à 12 faces dans la réserve près de la Zone de transfert.
10. Le joueur qui a le plus récemment marqué un but au cours d'un match devient le Premier joueur et reçoit le marqueur Journée.

Désormais, 15 cartes et 4 paquets (Jeune Talent, Joueur Régulier, Encadrant et Sponsor) se trouvent dans la Zone de transfert. Laissez suffisamment d'espace pour une défausse à côté de chaque paquet.

MISE EN PLACE : ZONE DE TRANSFERT

MISE EN PLACE : PLATEAUX JOUEUR (PLATEAU STADE)

★ PLATEAUX JOUEUR ★

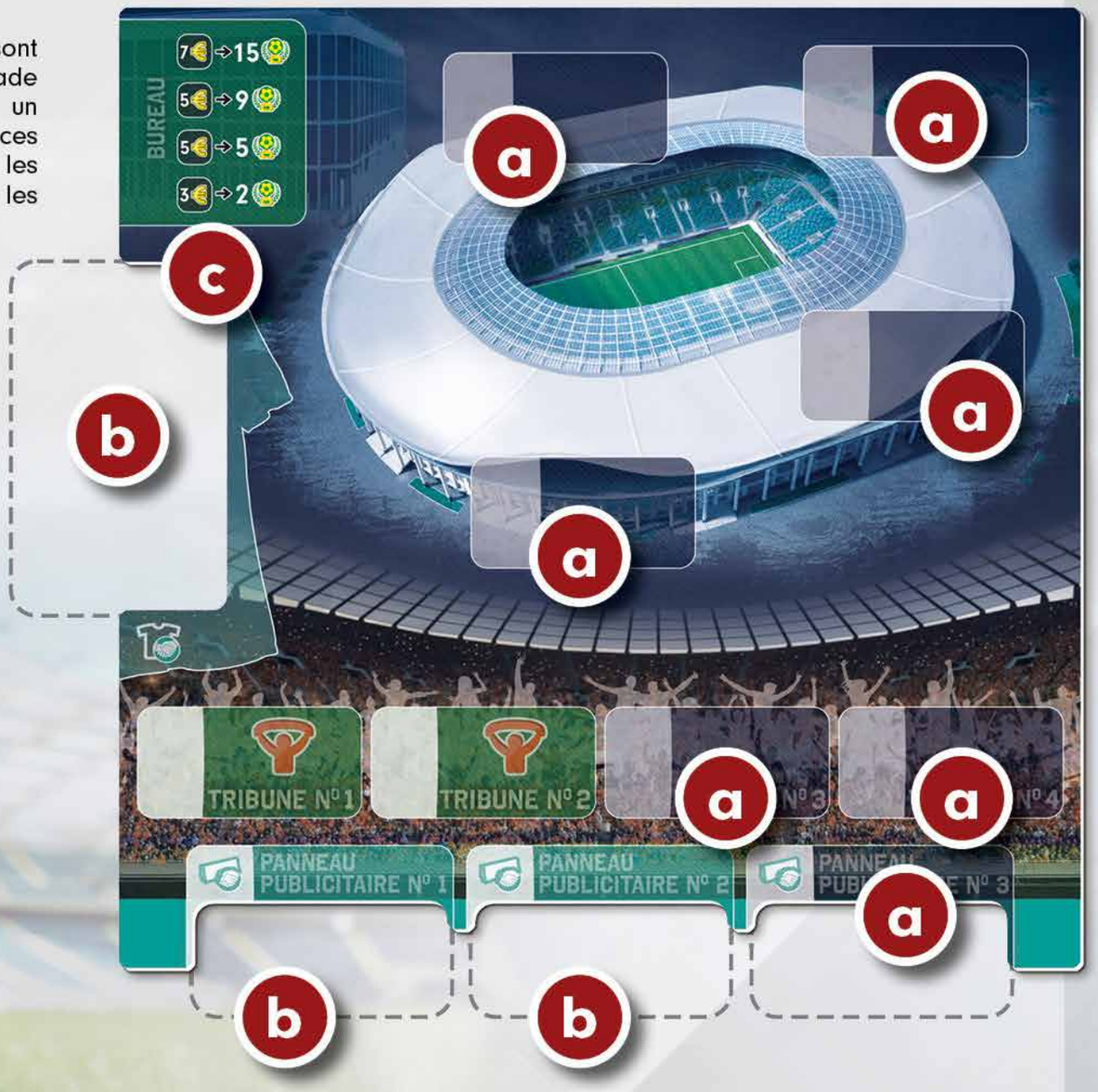
Vous disposez de 3 plateaux individuels représentant votre club et indiquant les actions que vous pouvez effectuer pour améliorer sa notoriété. Chaque joueur place ses plateaux Stade, Club et Match devant lui, dans cet ordre de gauche à droite, et les prépare comme indiqué ci-dessous et dans les pages suivantes.

1. Plateau Stade

a. Ce sont les emplacements Stade. Ils sont destinés aux jetons Infrastructure de stade et restent vides (sauf ceux indiquant un jeton imprimé). Au cours de la partie, ces emplacements permettront de suivre les améliorations que vous apporterez, les Tribunes que vous construirez, etc.

b. Les emplacements des Panneaux publicitaires et des Sponsors restent également vides. Au cours de la partie, vous placerez sur ces emplacements les cartes des Sponsors avec qui vous aurez Signé un contrat.

c. Placez le marqueur Bureau sous la piste du Bureau.



MISE EN PLACE : PLATEAUX JOUEUR (PLATEAU CLUB)

2. Plateau Club

a. Le Premier joueur place le marqueur Journée sur la case Lundi. Les autres joueurs ignorent cette étape.

b. Placez les marqueurs Statistique sur la deuxième case de chaque piste Ressource.

c. Mélangez le paquet Directeur et distribuez 4 cartes Directeur à chaque joueur. Chaque joueur choisit ensuite 1 carte Directeur parmi les 4, puis fait passer les 3 cartes restantes au joueur à sa gauche. Il en choisit ensuite 1 autre parmi les 3 qu'il reçoit et fait passer les 2 restantes au joueur à sa gauche. Enfin, chaque joueur choisit un 3e Directeur et défausse la carte restante. Tous les joueurs révèlent ensuite leurs cartes Directeur et résolvent leurs éventuels effets Bonus immédiats. Ajustez les marqueurs Statistique en fonction des symboles indiqués sur vos cartes Directeur. Rangez les cartes Directeur restantes dans la boîte.

1. **Nom de la carte**

2. **Description :** Texte d'ambiance décrivant la personnalité du personnage. Ce texte n'a aucune incidence sur la partie.

3. **Résultats du dé :** Les priorités du Directeur. Les dés jaunes représentent l'argent, le développement du stade et les contrats avec les Sponsors. Les dés bleus représentent l'attention portée aux Joueurs, aux Jeunes Talents, à la tactique et à la condition physique de l'équipe. Les dés rouges représentent l'attention portée aux Supporters, aux Encadrants et aux actions complémentaires.

4. **Modificateur de marqueur Statistique :** Les effets à appliquer après avoir drafté et révélé les cartes Directeur.

5. **Capacité de la carte Directeur :** La capacité spéciale du Directeur. Ces capacités incluent des bonus immédiats, des actions supplémentaires à effectuer pendant la partie, ou d'autres effets.

Vos Directeurs auront une grande influence sur la partie, choisissez-les bien.

REMARQUE : *Si vous devez déplacer un marqueur Statistique au-delà de 5, laissez-le à sa place, mais gagnez la ressource indiquée. Si vous devez le déplacer en dessous de 1, laissez-le à sa place, mais défaussez la ressource indiquée (si vous n'avez pas la ressource indiquée, rien ne se passe).*

d. Placez votre carte Entraîneur Principal sous votre plateau Club, sur la face de votre choix (la seule différence entre les faces est l'illustration de l'Entraîneur).

MISE EN PLACE : PLATEAUX JOUEUR (PLATEAU MATCH)

3. Plateau Match

a. Placez le marqueur Écusson de votre équipe dans le coin supérieur gauche du plateau.

b. Placez 1 marqueur Score sur les deux cases 0 de la piste Résultat du match.

c. Les joueurs décident ensemble en quelle division ils veulent jouer. Ils piochent ensuite chacun 3 cartes Adversaire dans chacun des 2 paquets de la division choisie (*par exemple : des paquets « division 3 » et « division 3/2 » s'ils ont choisi de jouer en 3e division*). Ces cartes doivent également toutes porter un écusson différent (visible dans le coin supérieur gauche). Placez ensuite les 3 cartes des adversaires les plus expérimentés sur l'emplacement correspondant à gauche du plateau Match, puis les 3 cartes de division inférieure par-dessus (*par exemple : en 3e division, les 3 adversaires les plus expérimentés, marqués «division 3/2», seront placés en dessous des 3 adversaires moins expérimentés marqués «division 3»*).

Vous trouverez plus d'informations sur les paquets Adversaire page 28.

d. Piochez 1 carte Vétéran et 1 carte Jeune Talent, puis placez-les à droite du plateau Match, sur l'emplacement correspondant au symbole de leur carte.

e. Placez 10 marqueurs Maillot sur le terrain face visible. Retournez éventuellement certains de ces marqueurs face visible (en fonction de ce qu'indiquent vos cartes Joueur de départ). Ensuite et si besoin, afin d'avoir exactement 5 et 5 au total, retournez sur leur face le nombre de marqueurs nécessaire. Retournez les numéros les plus bas. Placez enfin les 3 marqueurs Maillot restants sur le Banc de touche, sur la face de votre choix. Le Gardien n'est pas représenté par un marqueur Maillot, car il garde la cage pendant toute la partie et ne peut donc pas être déplacé sur le terrain.

***REMARQUE** : Chaque joueur dispose d'un ensemble de 13 marqueurs Maillot. 10 d'entre eux ont un numéro imprimé et 3 n'en ont pas. Utilisez les marqueurs Maillot non numérotés lorsque vous avez des cartes Joueur avec un numéro supérieur à 11 ou des cartes Jeune Talent (leurs numéros de maillot ne leur ont pas encore été attribués). Si vous recrutez un Joueur dont le marqueur Maillot était sur le Banc de touche, échangez-le (et retournez-le si nécessaire) avec un marqueur Maillot sans carte Joueur correspondante.*

Le terrain est divisé en 9 zones, réparties en 5 sections : Défense centrale, Milieu de terrain, Attaque centrale, Latérale gauche et Latérale droite. Au cours d'un match, vous pouvez avoir de 1 à 3 Joueurs dans les zones centrales et 1 Joueur au maximum dans chacune des zones latérales.

MISE EN PLACE : PLATEAUX JOUEUR (PLATEAU MATCH), RESTE DU MATÉRIEL

EXEMPLE : *Vos cartes Joueur de départ contiennent 1 Vétéran en Milieu de terrain (maillot n° 6, ⚽) et 1 Jeune Talent en Attaque (non numéroté, 🛡). Vous devez placer sur le terrain le marqueur Maillot n° 6 face ⚽ visible, et 1 marqueur Maillot non numéroté face 🛡 visible.*

4. Reste du matériel

a. Chaque joueur pioche 2 cartes Objectif, les regarde, en conserve 1 qu'il place près de ses plateaux et défausse l'autre. Vous pouvez consulter votre carte Objectif à tout moment, mais elle ne doit jamais être montrée aux autres joueurs (voir détails, page 27).

b. Chaque joueur prend 1 carte Tactique Formation de base du paquet Tactique et la place près de sa carte Objectif. Mélangez les cartes Tactique restantes (voir détails, page 28).

c. Chaque joueur place son dé à 6 faces devant ses plateaux, créant ainsi sa réserve personnelle.

d. Chaque joueur place 1 marqueur Frais sur chacune des 3 pistes des Frais de son plateau Club. En fonction des cartes Directeur choisies, leurs positions peuvent différer d'un joueur à l'autre.

EXEMPLE : *En début de partie, vous avez 2 Joueurs, 4 Infrastructures de stade (2 Tribunes et 2 Panneaux publicitaires), et 1 Entraîneur Principal. L'un de vos Directeurs vous octroie 1 carte Joueur supplémentaire. Par conséquent, vos positions sur les pistes des Frais de votre plateau Club sont 3, 4, et 1, comme indiqué sur l'illustration.*

MISE EN PLACE : TABLEAU LIGUE

★ TABLEAU LIGUE ★

Le tableau Ligue est le support sur lequel vous déplacez les marqueurs Équipe et Équipe adverse pour indiquer les victoires et les défaites de chacune des équipes. À la fin de la partie, vous marquez des Points de victoire (🏆) en fonction de votre position sur le tableau Ligue.

Préparez le tableau Ligue en suivant ces instructions :

a. Placez le tableau Ligue près de la Zone de transfert.

b. Placez le marqueur Équipe de chaque joueur sur la case 0.

c. Formez une pile avec les 8 marqueurs Équipe adverse correspondant à la division choisie et placez-la sur la case 0, face colorée visible.

d. Placez les 3 dés Adversaire à proximité du tableau Ligue.

Vous êtes prêts à commencer la partie !

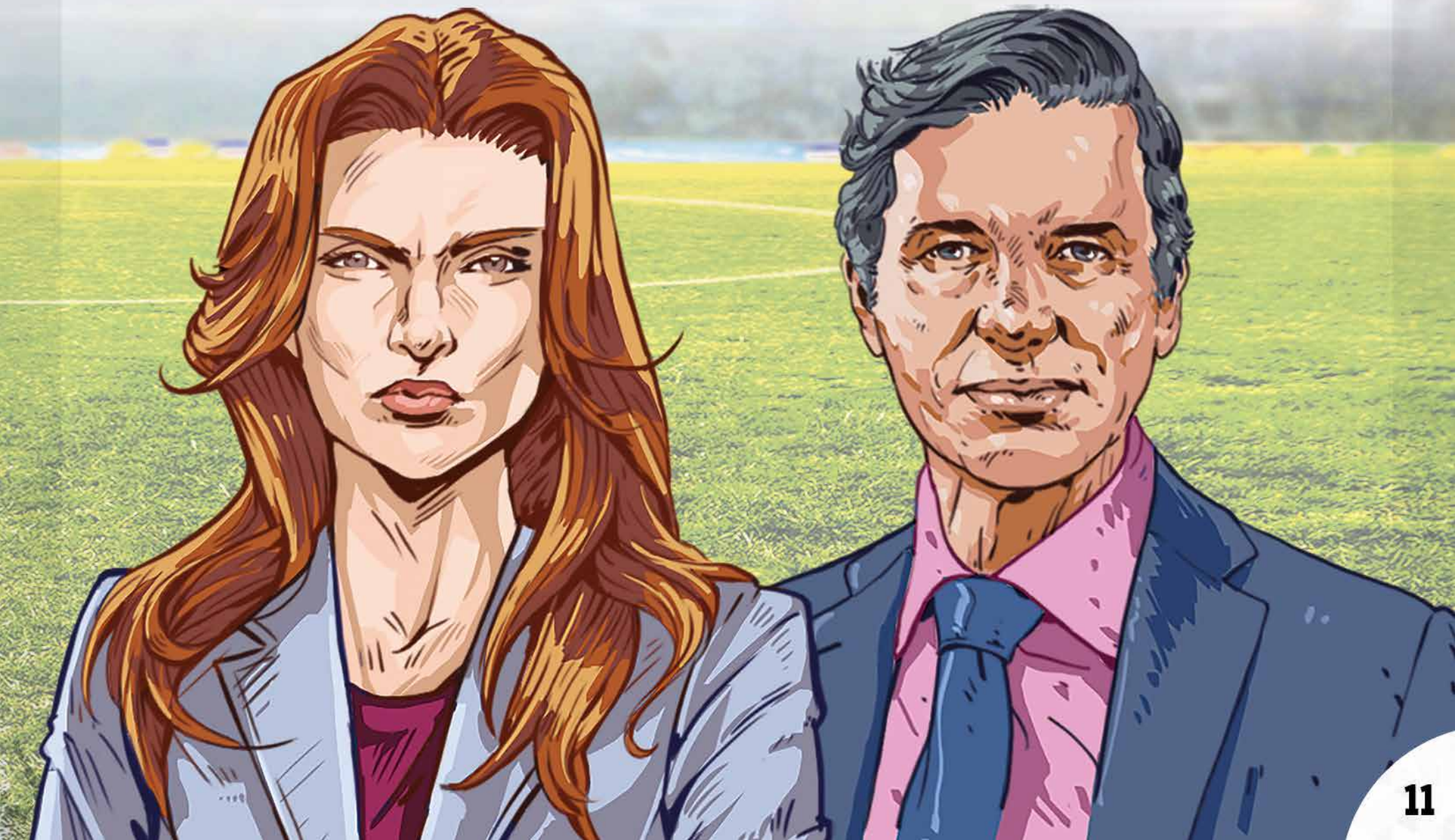
APERÇU ET BUT DU JEU

★ APERÇU ★

Une partie d'*Eleven* se déroule sur une période de 6 semaines, comportant chacune 5 jours décisifs. Chaque semaine commence par le Lundi : c'est le jour de la Production et de la réunion du Conseil d'Administration. C'est au cours de cette Journée que les Directeurs réagissent et se positionnent face aux événements qui concernent le club. Les Mardi, Mercredi et Jeudi sont consacrés aux diverses actions que vous pouvez effectuer : Recruter des Joueurs, Recruter un Encadrant, Construire des Infrastructures pour votre stade, etc. Le Jour du match a lieu le Week-end. C'est le jour tant attendu, au cours duquel vous déterminez comment utiliser vos cartes Tactique et vos capacités spéciales pour remporter le match. Une fois le match terminé, vous en résolvez les Conséquences et commencez la semaine suivante.

★ BUT DU JEU ★

À l'issue de la 6e semaine, vous calculez vos Points de victoire (⚽) en comptant les jetons ⚽ que vous avez gagnés, en vérifiant les ⚽ octroyés par les Encadrants que vous avez Recrutés et les Infrastructures que vous avez Construites, ainsi que les ⚽ octroyés par votre position sur le tableau Ligue et sur la piste du Bureau. Le joueur ayant le plus de ⚽ est déclaré vainqueur !



★ DÉROULEMENT ★

Chaque semaine se compose de plusieurs Journées. Le Lundi et le Jour du match sont résolus simultanément par tous les joueurs. Le Mardi, le Mercredi et le Jeudi sont résolus par chaque joueur, l'un après l'autre dans le sens horaire, en commençant par le Premier joueur. Après avoir résolu le Week-end (Jour du match), le Premier joueur transmet le marqueur Journée au joueur à sa gauche, qui le place sur la case Lundi de son plateau Club et commence la nouvelle semaine en tant que Premier joueur.

LUNDI

Le Lundi se divise en 2 étapes : la Production et le Conseil d'Administration.

Production

1. Gagnez les ressources indiquées par la position de vos marqueurs Statistique sur les pistes de votre plateau Club.
2. Si vous avez des jetons Infrastructure de stade avec un effet Production, vous pouvez appliquer cet effet maintenant.

REMARQUE : *Ne confondez pas les icônes € 🍺 🔱 💪 et € 🍺 🔱 💪. Les icônes €, 🍺, 🔱 et 💪 représentent les ressources tandis que €, 🍺, 🔱 et 💪 représentent la position des marqueurs Statistique. Par exemple : +💪 signifie que vous gagnez 1 marqueur 💪 de la réserve tandis que +💪 signifie que vous avancez votre marqueur 💪 d'1 case sur la piste Ressource correspondante.*

Ressources

€ ***Argent :*** *Vous pouvez utiliser l'argent de différentes manières : en le dépensant pour Recruter des Joueurs ou des Encadrants, et en l'investissant dans des Infrastructures. Les € ne sont pas défaussés à la Fin de la semaine.*

🍺 ***Supporters :*** *Lorsque vous lancez un dé, vous pouvez dépenser 1 🍺 pour le relancer (sauf pour les* ***dés Adversaire****, qui ne peuvent pas être relancés). Vous pouvez relancer un dé plusieurs fois, tant que vous avez assez de 🍺 pour payer le coût. De plus, vous pouvez assigner les 🍺 aux Tribunes afin de gagner des € pendant les matchs.*

🔱 ***Opération :*** *Lors de chaque Journée, vous ne pouvez* ***effectuer qu'1 seule action de base****, mais vous pouvez dépenser 2 🔱 pour effectuer l'action payante supplémentaire proposée par l'une de vos cartes (voir détails, page 14).*

💪 ***Condition physique :*** *Vous devez payer 1 💪 pour chaque carte Joueur que vous affectez au match. De plus, certains effets des cartes Joueur et Encadrant peuvent nécessiter que vous dépensiez des ressources supplémentaires.*

DÉROULEMENT : LUNDI

Conseil d'Administration

Pendant la réunion du Conseil d'Administration, vous vous positionnez face aux divers événements qui se sont produits lors de la semaine précédente. Cette étape est résolue simultanément par tous les joueurs.

1. Chaque joueur pioche 1 carte Conseil d'Administration et la place, face visible, devant lui.

1. **Nom de la carte**

2. **Description** : Texte d'ambiance présentant la situation à laquelle le Conseil d'Administration est confronté. Ce texte n'a aucune incidence sur la partie.

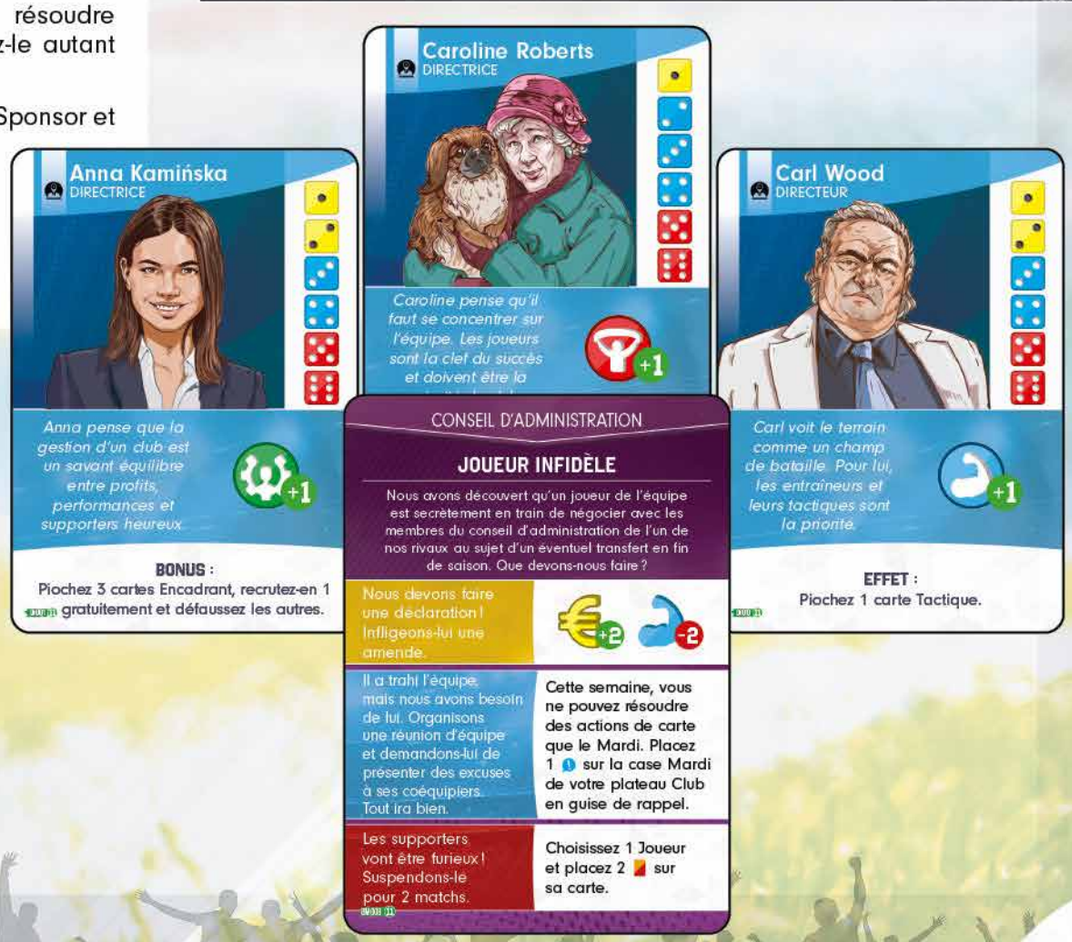
3. **Décisions des Directeurs :** Différents effets ayant un impact sur les Joueurs, les Encadrants, les Directeurs, les Sponsors et vos ressources.

Si vous ne pouvez pas résoudre entièrement un effet, résolvez-le autant que possible.

Si un effet vous fait perdre un Sponsor et que vous devez rembourser ses effets, vous devez rembourser son effet , quel que soit le type du contrat que vous aviez choisi (/).

2. Chaque joueur lance son dé à 6 faces et confronte le résultat obtenu à ceux indiqués sur ses cartes Directeur. Les Directeurs prennent des décisions différentes en fonction du résultat du dé. Si le résultat ne vous plaît pas, vous pouvez dépenser 1 pour relancer le dé, et ce autant de fois que vous le souhaitez, à condition que vous ayez suffisamment de pour payer le coût à chaque fois.
3. Résolvez l'effet de la carte Conseil d'Administration ayant obtenu le plus de voix de la part de vos Directeurs. En cas d'égalité, relancez le dé gratuitement. L'effet de la carte Conseil d'Administration est toujours prioritaire sur tout autre effet de jeu avec lequel il pourrait entrer en conflit.
4. Le Premier joueur déplace le marqueur Journée sur la case Mardi.

EXEMPLE : *Vous avez obtenu un . 2 de vos Directeurs votent pour la décision jaune et 1 vote pour la décision bleue. La décision jaune a reçu le plus de voix : elle est résolue. Vous gagnez les 2 indiqués et perdez 2 .*



Conseil d'Administration d'1 joueur

DÉROULEMENT : MARDI, MERCREDI ET JEUDI

MARDI, MERCREDI ET JEUDI

Chaque Mardi, Mercredi et Jeudi, les joueurs effectuent des actions. Ils jouent chacun leur tour, dans le sens horaire et en commençant par le Premier joueur. Lors de chaque Journée, un joueur peut effectuer seulement 1 action de base (voir ci-dessous), mais il peut payer pour effectuer 1 action payante supplémentaire. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas effectuer d'action, il passe simplement son tour.

***REMARQUE** : La plupart des cartes Joueur déclenchent des effets supplémentaires, mais ceux-ci sont toujours résolus pendant le match et ne sont pas considérés comme des actions.*

Vous pouvez effectuer 6 actions de base différentes :

- **Recruter un Joueur ou un Jeune Talent**
- **Vendre un Joueur ou un Jeune Talent**
- **Recruter un Encadrant**
- **Signer avec un Sponsor**
- **Construire une Infrastructure de stade ou un Bureau**
- **Utiliser une action de carte**

L'action d'une carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par semaine. Lorsque vous utilisez l'action d'une carte, faites-la pivoter à 90° pour indiquer qu'elle est épuisée et qu'elle ne peut plus être utilisée pour le reste de la semaine en cours. Chacune des 5 autres actions de base peut être effectuée plusieurs fois par semaine. Vous êtes toujours limités à 1 action par Journée.

***Action supplémentaire payante** : Lors de chaque Journée, avant ou après avoir effectué votre action de base, vous pouvez dépenser 2 pour résoudre l'action proposée par une carte. Si cette action a un coût additionnel, vous devez vous en acquitter. Une action supplémentaire payante ne permet pas d'effectuer une action de base (Recruter un Joueur, Vendre un Joueur...).*

***EXEMPLE** : Comme action de base, vous avez Recruté un Encadrant : il s'agit d'un Scout. En tant qu'action supplémentaire payante, vous pouvez dépenser 2 , plus le requis, pour résoudre son action et ainsi « Recruter n'importe quel Joueur de la Zone de transfert ».*

DÉROULEMENT : MARDI, MERCREDI ET JEUDI

Recruter un Joueur ou un Jeune Talent

Cette action vous permet de Recruter un Joueur. Le coût du Recrutement est indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte Joueur et varie de 1 à 4 €. Vous pouvez Recruter 1 Joueur parmi les 3 cartes les plus à droite de la Zone de transfert. Une fois que vous avez payé le coût indiqué, prenez la carte Joueur et placez-la à droite de votre plateau Match, au niveau de la rangée représentée en orange sur le schéma à gauche de la carte.

Après avoir Recruté un Joueur, décalez les cartes Joueur restantes de la Zone de transfert vers la droite, piochez 1 nouvelle carte Joueur et placez-la sur l'emplacement libre, celui le plus à gauche de la rangée. Il doit toujours y avoir 5 cartes Joueur disponibles parmi lesquelles choisir. Les 2 cartes Joueur les plus à gauche de la Zone de transfert ne peuvent être qu'achetées, en utilisant certains effets de cartes.

Pour Recruter un Jeune Talent, procédez de la même manière, mais au lieu de choisir votre carte parmi celles disponibles dans la Zone de transfert, vous devez piocher la première carte du paquet Jeune Talent.

Lorsque vous Recrutez un Joueur, vous devez retourner (si nécessaire) le marqueur Maillot correspondant afin qu'il indique le même poste que votre nouvelle carte (🛡 = défenseur / ⚽ = attaquant). Si vous avez plusieurs Joueurs portant le même numéro, seul l'un d'entre eux pourra participer au match du week-end : retournez (si nécessaire) le marqueur Maillot correspondant au début du match en fonction de la carte du Joueur que vous aurez sélectionné pour le match en question.

Rappel : Vous ne pouvez pas retourner les marqueurs Maillot sur leur face opposée (défenseur devenant attaquant et vice versa), sauf si un effet l'autorise explicitement.

CARTES JOUEUR

Ces cartes regroupent 3 catégories : Jeune Talent, Vétéran et Régulier. Si un Joueur n'est ni un Jeune Talent ni un Vétéran, il est considéré comme un Joueur Régulier.

Les cartes Joueur disposent de 2 faces (Entraîné et Non Entraîné). Elles sont placées dans la Zone de transfert, face Non Entraîné visible. Vous ne pouvez pas consulter le verso de ces cartes tant qu'elles sont dans la Zone de transfert. La face Entraîné d'une carte Joueur octroie une plus grande Force ainsi que des capacités plus efficaces ou moins chères. Ce n'est toutefois pas toujours le cas des Vétérans, qui peuvent disposer d'une plus grande Force sur leur face Non Entraîné.

Vous pouvez entraîner des Joueurs (retourner leur carte sur sa face Entraîné) en utilisant les capacités spéciales des Encadrants (celle d'un Entraîneur par exemple) et d'autres effets.

Si un effet ne précise pas le type de Joueurs qu'il affecte (Vétérans, Joueurs Entraînés 🛡, en Attaque, etc.), vous pouvez librement choisir la cible de cet effet.

1. **Coût de Recrutement**
2. **Poste du Joueur (🛡/⚽) :** Les Joueurs avec un ⚽ sont offensifs et essaient de marquer. Les Joueurs avec un 🛡 sont défensifs et essaient d'empêcher l'adversaire de marquer.
3. **Zones :** Ce symbole indique les zones auxquelles le Joueur peut être affecté. Vous ne pouvez pas placer cette carte dans une autre zone que celle indiquée par ce symbole.
4. **Force :** Ce symbole indique la Force du Joueur. Elle est comprise entre 0 et 4, mais certains effets peuvent l'augmenter ou la diminuer (jamais en dessous de 0). La Force d'un marqueur Maillot sans carte Joueur correspondante est de 1 et ne peut pas être diminuée. Elle peut en revanche être augmentée par diverses décisions prises lors du Conseil d'Administration.
5. **Numéro de maillot :** Ce numéro indique le marqueur Maillot correspondant à cette carte Joueur. Vous pouvez avoir plusieurs Joueurs avec le même numéro, mais vous ne pouvez jamais avoir 2 Joueurs portant le même numéro lors d'un même match. Vous devrez choisir entre les Joueurs associés au même marqueur Maillot pour que ce numéro dispute le match.
6. **Nom et attributs :** Ils n'ont pas d'influence directe sur le jeu, mais les effets de ces cartes peuvent être regroupés en thèmes selon leurs attributs.
7. **Coût de l'effet :** Ce symbole indique le coût que vous devez payer pour déclencher l'effet. Il consiste généralement en 1 ou plusieurs ressources.
8. **Effet :** Description de l'effet. Certains effets requièrent des conditions supplémentaires indiquées sur la carte (par exemple : EN CAS DE MATCH NUL).

REMARQUE : *Les cartes Gardien sont uniques et sont expliquées dans la section Jour du match, page 22.*

REMARQUE : *Les effets des cartes Joueur doivent être résolus même s'ils sont négatifs (sauf indication contraire). Si vous avez plusieurs cartes à résoudre en même temps (par exemple : APRÈS LE MATCH), vous pouvez choisir l'ordre dans lequel les résoudre.*
Si un Joueur ne participe pas à un match, vous ne résolvez aucun de ses effets.

DÉROULEMENT : MARDI, MERCREDI ET JEUDI

FACE ENTRAÎNÉ

1. Symbole Entraîné : Ce symbole indique que ce Joueur a été Entraîné.

Les Joueurs ont généralement une plus grande Force et leurs effets sont moins chers ou plus efficaces sur leur face Entraîné. Vous pouvez donc deviner à quoi ressemble leur face Entraîné en ayant devant vous la face Non Entraîné. Lorsque vous retournez une carte, tous les jetons placés dessus y restent.

JEUNE TALENT, FACE ENTRAÎNÉ

REMARQUE : *Tous les Jeunes Talents ont la même Force, mais leurs faces Entraîné sont différentes.* ***Vous ne pouvez pas regarder la face Entraîné d'un Jeune Talent avant de le Recruter.*** *Les Jeunes Talents réservent toujours des surprises...*

1. Symbole Entraîné : Ce symbole indique que ce Joueur a été Entraîné.

2. Numéro de maillot : Sur la face Entraîné des cartes Jeune Talent se trouve un numéro. Ainsi, lorsque vous avez Entraîné un Jeune Talent, vous devez retourner le marqueur Maillot correspondant (si nécessaire) puisqu'il a fait ses preuves et intègre l'équipe de manière plus durable.

3. Symboles Expérience : La plupart des cartes Jeune Talent disposent de symboles Expérience. Si un Jeune Talent a un symbole vide et qu'il joue un match, placez-y 1 . S'il a un symbole vide et qu'il a marqué pendant le match, placez-y 1 . Certains Jeunes Talents disposent de plusieurs symboles d'un même type, mais même dans ce cas, 1 seul peut être placé sur chacun de ces symboles.

Vendre un Joueur ou un Jeune Talent

Cette action vous permet de Vendre des Joueurs.

1. Défaussez la carte Joueur choisie.
2. Gagnez 2 et autant de que la Force actuelle (modifiée par les jetons Force et Faiblesse) du Joueur Vendu. Chacun de ces jetons vous fait gagner (Force) ou perdre (Faiblesse) 1 . Gagnez également tous les jetons présents sur la carte de ce Joueur.

REMARQUE : *Si vous Vendez un Joueur blessé ou suspendu, vous gagnez la moitié des (arrondi à l'inférieur).*

EXEMPLE : *Vous voulez Vendre la carte Sonn. Il s'agit d'un Jeune Talent Entraîné qui a participé à un seul match. Vous gagnez 4 ainsi que le jeton précédemment placé sur la carte Joueur de Sonn.*

DÉROULEMENT : MARDI, MERCREDI ET JEUDI

Recruter un Encadrant

Cette action vous permet de Recruter un Encadrant. Le coût de Recrutement est indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte Encadrant. Vous pouvez Recruter 1 Encadrant parmi les 3 cartes les plus à droite de la Zone de transfert. Une fois que vous avez payé le coût indiqué, prenez la carte Encadrant et placez-la devant votre plateau Club. Les 2 cartes Encadrant les plus à gauche de la Zone de transfert ne peuvent être qu'achetées, en utilisant certains effets de cartes.

Après avoir Recruté un Encadrant, décalez les cartes Encadrant restantes de la Zone de transfert vers la droite, piochez 1 nouvelle carte Encadrant et placez-la, face visible, sur l'emplacement libre, celui le plus à gauche de la rangée. Certaines cartes Encadrant offrent des bonus immédiats et divers autres effets.

Catégories de cartes Encadrant : *Au bas de chaque carte Encadrant est indiqué le nombre de ⚽ que vous gagnerez pour les cartes de cette catégorie (couleur). Le premier chiffre est le nombre de ⚽ que vous gagnerez si vous possédez 1 carte de cette catégorie, le deuxième si vous en avez 2, etc. Le dernier chiffre indique le nombre maximal de ⚽ que vous pouvez gagner pour cette catégorie. Ainsi, même si vous possédez plus de cartes Encadrant d'une même catégorie et que celles-ci pourraient vous rapporter des ⚽ supplémentaires, vous n'en gagnerez pas.*

CARTES ENCADRANT

1. **Coût de Recrutement**
2. **Nombre de joueurs dans la partie :** Indique le nombre de joueurs (ludistes) requis pour que cette carte soit incluse dans le paquet des cartes Encadrant lors de la mise en place.
3. **Profession :** Indique la profession de l'Encadrant (Médecin, Stadier, etc.). La couleur indique la catégorie à laquelle cet appartient.
4. **Bonus :** Indique le bonus immédiat que vous gagnez lorsque vous Recrutez cet Encadrant.
5. **Coût de l'effet :** Ce symbole indique le coût que vous devez payer pour déclencher l'effet. Il consiste généralement en 1 ou plusieurs ressources.
6. **Effet :** Certains effets imposent des exigences supplémentaires, indiquées sur la carte.
7. ⚽ **pour la catégorie de la carte :** Chaque carte appartient à l'une des 5 catégories d'Encadrants. À la fin de la partie, vous gagnez des ⚽ en fonction du nombre de cartes Encadrant que vous possédez dans chaque catégorie.

EXEMPLE : *Vous possédez 4 cartes de cette catégorie (jaune). Même si vous Recrutez un 5e Encadrant de cette catégorie, vous ne gagnerez que 6 ⚽ en fin de partie.*

DÉROULEMENT : MARDI, MERCREDI ET JEUDI

Signer avec un Sponsor

Pour Signer avec un Sponsor, choisissez-en 1 parmi les 3 cartes les plus à droite de la Zone de transfert, puis choisissez le type de contrat que vous souhaitez Signer. Vous pouvez avoir un nombre illimité de Sponsors et au maximum 3 Sponsors et 1 Sponsor.

Après avoir Signé avec un Sponsor, décalez les cartes Sponsor restantes de la Zone de transfert vers la droite, piochez 1 nouvelle carte Sponsor et placez-la, face visible, sur l'emplacement libre, celui le plus à gauche de la rangée.

Une fois que vous avez choisi un Sponsor et un type de contrat, appliquez les effets du type de contrat choisi et placez votre carte sur l'emplacement correspondant comme indiqué ci-dessous :

- : Ces cartes Sponsor doivent être placées, face cachée, sur la gauche de votre plateau Stade (les illustrations des cartes et du plateau doivent correspondre).
- : Ces cartes Sponsor doivent être glissées, face visible, sous votre plateau Stade (les illustrations des cartes et du plateau doivent correspondre). Vous pouvez avoir au maximum 2 Sponsors au départ puis en gagner 1 supplémentaire lorsque vous construisez un 3e Panneau publicitaire.
- : Ces cartes Sponsor sont défaussées une fois leurs effets résolus.

Si le nombre de Sponsors avec lesquels vous avez Signé atteint la limite autorisée pour un type spécifique, vous **ne pouvez plus Signer** avec un autre Sponsor de ce type. Il n'y a **pas de limite au nombre de Sponsors** avec lesquels vous pouvez Signer.

CARTES SPONSOR

Les cartes Sponsor sont recto verso. Le verso présente votre Sponsor et son logo.

1. Effets du contrat : Chaque carte Sponsor offre différents effets en fonction du type de contrat que vous Signez (/ /). Vous devez toujours résoudre tous les effets, même s'ils sont négatifs.

2. Bonus supplémentaire : Si vous Signez avec un Sponsor , vous gagnez le bonus supplémentaire indiqué et devez appliquer les effets du contrat correspondant. Si vous Signez avec un Sponsor , vous choisissez : soit vous bénéficiez de son bonus, soit vous appliquez les effets du contrat correspondant.

3. Description : La description du Sponsor vous aide à décider quel Sponsor choisir. Ce texte n'a aucune incidence sur la partie.

4. Logo du Sponsor : Lorsque vous glissez la carte sous le plateau Stade, cette partie devient un Panneau publicitaire.

EXEMPLE : *Si vous choisissez le contrat , défaussez cette carte et gagnez 5 .*

Si vous choisissez le contrat , glissez cette carte sous votre plateau Stade et gagnez 3 et 1 OU défaussez jusqu'à 3 de vos cartes Joueur.

Si vous choisissez le contrat , placez cette carte face cachée sur la gauche de votre plateau Stade et gagnez 1 , 1 , et défaussez jusqu'à 3 de vos cartes Joueur.

DÉROULEMENT : MARDI, MERCREDI ET JEUDI

Construire une Infrastructure de stade ou un Bureau

CONSTRUIRE UNE INFRASTRUCTURE DE STADE

Cette action vous permet d'agrandir votre stade en investissant dans des Infrastructures supplémentaires. Choisissez l'1 des jetons Infrastructure de stade disponibles (dans la réserve), payez 3 puis placez-le sur un emplacement Stade de votre plateau Stade. Vous pouvez Construire n'importe quel jeton Infrastructure de stade sur n'importe lequel de vos emplacements Stade, à l'exception des emplacements réservés spécifiquement à la Tribune n° 3, à la Tribune n° 4 et au Panneau publicitaire n° 3.

Vous pouvez Construire jusqu'à 7 jetons Infrastructure de stade différents, qui incluent :

Éclairage du stade

Boutique de produits dérivés

Bureau des Directeurs

Terrain d'entraînement

Tribune n° 3

Tribune n° 4

Panneau publicitaire n° 3

Une fois placés, les jetons Infrastructure de stade ne peuvent plus être retirés. Vous pouvez avoir plusieurs exemplaires de chaque jeton (sauf pour les Panneaux publicitaires et les Tribunes). À la fin de la partie, chaque jeton Construit vous rapporte les indiqués.

Les jetons Infrastructure de stade octroient des bonus immédiats, des effets permanents ou des effets qui s'appliquent pendant la Production.

CONSTRUIRE UN BUREAU

Pour Construire un Bureau, payez le coût indiqué dans la case située juste au-dessus de votre marqueur Bureau, puis déplacez-le sur cette case. La Construction d'un Bureau n'affecte pas les pistes des Frais.

À la fin de la partie, vous gagnez les indiqués par votre position sur la piste du Bureau.

EXEMPLE : *Votre marqueur Bureau se trouve sur la deuxième case de la piste du Bureau. Pour progresser et espérer gagner 9 , vous devez encore dépenser 5 . En revanche, si vous terminez la partie dans cette position, vous ne gagnerez que 5 .*

Utiliser une action de carte

La plupart des cartes Encadrant et Directeur disposent d'une action qui leur est propre. Vous pouvez effectuer cette action pendant votre tour. Si vous le faites, épuisez la carte utilisée en la faisant pivoter à 90° et ainsi indiquer qu'elle n'est plus disponible pour le reste de la semaine. Vous ne pouvez pas effectuer l'action d'une carte inclinée. Toutes les cartes sont réactivées à la Fin de la semaine.

Lorsque tous les joueurs ont résolu leur action de base et leur éventuelle action supplémentaire, le Premier joueur déplace le marqueur Journée sur la case suivante et commence à résoudre son action de base pour cette Journée (Mercredi ou Jeudi), ou passe au Jour du match si le marqueur se trouvait déjà sur la case Jeudi.

DÉROULEMENT : JOUR DU MATCH

JOUR DU MATCH

Pour vos premières semaines, nous vous recommandons de procéder étape par étape, joueur après joueur. Une fois familiarisés avec le jeu, vous pourrez résoudre les Jours du match simultanément.

Pendant le Jour du match, vous devez réaliser 3 grandes étapes : la Préparation du match, la Résolution du match, et l'Évaluation du résultat du match. Ces 3 étapes sont résolues dans l'ordre.

Préparation du match

1. Lisez le rapport de scouting sur votre carte Adversaire.
2. Jouez 1 carte Tactique de votre main et répartissez tous vos marqueurs Maillot dans les 9 zones du terrain, en respectant la formation indiquée. Vous ne pourrez plus déplacer les marqueurs Maillot après cette étape. Planifiez donc soigneusement votre stratégie.

***REMARQUE** : La formation 4-3-3 signifie que votre adversaire joue avec 4 Joueurs en Défense, 3 en Milieu de terrain et 3 en Attaque, mais vous ne savez pas exactement dans quelles zones du terrain ils vont jouer. Les cartes Adversaire sont présentées « à l'envers » (Gardien en haut) afin que, pendant le match, vos Joueurs en Défense se retrouvent face aux adversaires en Attaque, etc. Les Gardiens ne sont pas représentés sur les cartes Adversaire, car chaque équipe n'a de toute façon qu'un seul Gardien.*

Les cartes Tactique de base proposent 2 formations différentes. Les autres cartes Tactique n'indiquent qu'1 formation, mais ont aussi 1 effet, présenté à droite de la carte. Cet effet est appliqué lors de l'étape **Résolution du match**.

***RAPPEL** : Chaque zone centrale peut accueillir de 1 à 3 marqueurs Maillot. Chaque zone latérale – avant, centre, arrière – ne peut en contenir qu'1 (soit un total de 3 marqueurs Maillot maximum dans chaque section latérale – gauche et droite).*

3. Choisissez les cartes Joueur que vous souhaitez utiliser pour le match et attribuez 1 💪 à chacune d'elles. Les Joueurs dont la carte est marquée d'un ✚ ou d'un 🟥 ne peuvent pas être sélectionnés pour le match.

   Vous ne pouvez pas utiliser 2 cartes Joueur avec le même numéro de maillot lors d'un même match. Assurez-vous que tous les marqueurs Maillot associés aux Joueurs sélectionnés sont sur le terrain : si vous voulez sélectionner un Joueur dont le marqueur Maillot est sur le Banc de touche, échangez celui-ci avec tout autre marqueur Maillot n'ayant pas de carte Joueur correspondante. Souvenez-vous que vous ne pouvez pas retourner les marqueurs Maillot.

   Certaines cartes Joueur disposent d'effets supplémentaires à utiliser avant/pendant/après le match. Pour activer ces effets, vous devez assigner des ressources supplémentaires à la carte (en plus des 💪 qui le sont déjà), puis les dépenser au moment indiqué. Si vous n'avez pas assigné de ressources avant un match, vous ne pourrez pas résoudre ces effets.

   D'autres cartes Joueur disposent d'effets <u>obligatoires</u> que vous **devez** résoudre au moment indiqué si vous affectez la carte au match (par exemple : **AVANT LE MATCH**).

   Vous ne pouvez pas résoudre les effets des cartes Joueur qui ne sont pas affectées au match en cours.
4. Si vous avez des Encadrants ou des Joueurs blessés/suspendus, défaussez 1 ✚/🟥 de chacune de leurs cartes.
5. Résolvez tous les effets **AVANT LE MATCH**.

***EXEMPLE** : Résolvez l'effet de González. Lancez votre dé à 6 faces. Si vous obtenez 6 ou plus, avancez d'1 cran le marqueur Score de l'adversaire sur la piste Résultat du match.*

6. Vous pouvez assigner un maximum d'1 🏆 à chacune des Tribunes (imprimées sur le plateau ou construites grâce aux jetons Infrastructure de stade). Après le match, vous gagnerez le même nombre de 💶.

   Si vous assignez 4 🏆 ou plus, vous jouez dans un stade à guichets fermés. Certains effets de cartes dépendent du nombre de 🏆 assignés.

DÉROULEMENT : JOUR DU MATCH

Résolution du match

1. Révélez la carte Adversaire.

1. **Écusson du club**
2. **Nom du club**
3. **Division**
4. **Gardien**
5. **Défense**
6. **Milieu de terrain**
7. **Attaque**

2. Vous pouvez jouer 1 carte Tactique (différente de celle que vous avez jouée pendant l'étape **Préparation du match**) et résoudre son effet. Remélangez ensuite à votre pioche Tactique les 2 cartes Tactique jouées (vous pourrez réutiliser chacune de ces cartes lors des semaines suivantes).
3. Choisissez 1 carte Joueur ayant des ressources assignées et résolvez l'effet de cette carte. Après cela, n'oubliez pas de faire pivoter la carte Joueur pour indiquer qu'elle a été utilisée et qu'elle ne peut plus l'être pendant ce match. Vous pouvez résoudre autant de cartes Joueur que vous le souhaitez, tant que les ressources requises leur ont été assignées.
4. Comparez les zones de chaque équipe comme indiqué dans l'encadré ci-contre.

Dès qu'une équipe marque un but, avancez d'1 case le marqueur Score de l'équipe concernée sur la piste Résultat du match.

Le terrain est divisé en 9 zones, elles-mêmes réparties en 5 sections : les sections latérales contiennent chacune 3 zones – avant, centre, arrière. Pour résoudre le match, vous devez comparer chacune de vos 5 ***sections*** *à celles de votre adversaire (on compare donc 5 « paires » de sections). Commencez par comparer votre zone Latérale gauche à la zone Latérale droite de votre adversaire, puis votre zone Latérale droite à sa zone Latérale gauche, puis votre Attaque centrale à sa Défense centrale, et ainsi de suite.*

Pour chacune des sections, regroupez les Joueurs par ***paires****. Si la Force d'un ⚽ est supérieure à celle du 🛡 adverse, ce Joueur peut tenter de marquer un but, sinon il est bloqué. S'il y a plus de Joueurs ⚽ que de Joueurs 🛡, les ⚽ restants ne sont pas bloqués : ils tentent donc tous de marquer un but. Si plusieurs combinaisons de ⚽ et 🛡 sont possibles, vous devez les résoudre de sorte que les 2 équipes marquent* ***le moins*** *de buts possible.*

Après avoir résolu une paire de sections, passez à la suivante, jusqu'à ce que vous ayez résolu les 5 paires.

N'oubliez pas que tous les marqueurs Maillot sans carte Joueur correspondante ont une Force de base de 1.

EXEMPLE :

Votre Attaque

La Défense de votre adversaire

Vos Joueurs : votre ⚽ a une Force de 3 et celle du 🛡 adverse est de 3 également. Votre ⚽ est donc bloqué. En revanche, votre 2e ⚽ a une Force de 2 alors que votre adversaire n'a plus de 🛡. Votre ⚽ tente donc de marquer un but.

Les Joueurs adverses : la Force de l'⚽ adverse est de 2 et vous n'avez pas de 🛡, donc son ⚽ tire également.

Votre Milieu de terrain

Le Milieu de terrain de votre adversaire

Vos Joueurs : votre ⚽ a une Force de 2 et la Force du 🛡 adverse est de 1, donc votre ⚽ tente de marquer un but.

Les Joueurs adverses : la Force de l'⚽ adverse est de 1, il est donc bloqué par votre 🛡 de Force 1.

Un exemple complet de Résolution de match est présenté à la page 23.

GARDIENS

Pendant le match, les Gardiens bloquent les Attaques adverses que vos Joueurs n'ont pas pu bloquer. Vos Gardiens sont représentés par des cartes Joueur, mais il n'y a pas de marqueur Maillot correspondant à placer sur le terrain. Les Gardiens ont une seule statistique (✋) sur leur carte Joueur, qui indique le nombre de tirs qu'ils peuvent bloquer.

Si l'un des ⚽ adverses n'est pas bloqué pendant le match et que la Force de votre Gardien est égale ou supérieure à la Force de ce Joueur adverse, vous pouvez utiliser votre Gardien pour le bloquer, à condition que votre Gardien ait au moins 1 ✋ libre. Vous pouvez résoudre cet effet plusieurs fois, dans la limite du nombre de symboles ✋ disponibles.

Si vous n'avez pas de carte Gardien, procédez de la même façon en considérant que votre Gardien dispose d'une Force de 1 et qu'il a 1 ✋ disponible.

ASTUCE : *Vous pouvez placer des jetons Rappel sur chaque ✋ utilisé par vos Gardiens pour vous souvenir du nombre de tirs qu'ils peuvent encore bloquer.*

EXEMPLE : *Ce Gardien a 2 ✋, il peut donc bloquer jusqu'à 2 tirs, chacun avec une Force de 1.*

Les adversaires ont également des Gardiens qui bloquent vos tirs de la même manière.

EXEMPLE : *Ce Gardien a 2 ✋, il peut donc bloquer jusqu'à 2 de vos tirs, chacun avec une Force de 3 ou moins.*

Gardien représenté sur une carte Adversaire

DÉROULEMENT : JOUR DU MATCH

EXEMPLE D'UN MATCH ENTRE LE BRICKTON FC ET LES GREYTOWN BULLS :

Brickton a 2 de Force 2 et 1, et la Force de l'⚽ de Greytown est de 2. Greytown ne tente pas de marquer.

Brickton n'a aucun ⚽, donc le 🛡 de Greytown de Force 1 ne bloque personne.

Greytown n'a aucun ⚽, donc le 🛡 de Brickton de Force 1 ne bloque personne.

Brickton a 2 ⚽ de Force 1 et 3, et Greytown a 3 🛡 de Force 1, 1 et 2. L'⚽ de Brickton de Force 1 est bloqué, mais l'autre ⚽, de Force 3, n'est pas bloqué. Le Gardien de Greytown ne peut pas non plus le bloquer, car sa Force est inférieure à celle de l'⚽ (il conserve donc son 🧤 qu'il pourra utiliser plus tard dans le match). Brickton marque un premier but : 1-0.

Brickton a 2 🛡, chacun de Force 2, et l'⚽ de Greytown a une Force de 4. Greytown n'est donc pas bloqué. Le Gardien de Brickton a une Force de 2, inférieure à celle de l'⚽. Greytown marque donc un but et égalise : 1-1.

Brickton a 1 ⚽ de Force 1, et Greytown n'a pas de 🛡. Brickton tente donc de marquer, mais le tir est bloqué par le Gardien de Force 2 de Greytown.

Greytown a 1 ⚽ de Force 1, et Brickton n'a pas de 🛡. Greytown tente donc de marquer, mais le tir est bloqué par le Gardien de Force 2 de Brickton. Les Gardiens de chaque équipe sont maintenant épuisés et ne peuvent plus bloquer de tirs.

Brickton a 1 ⚽ de Force 2, et Greytown n'a pas de 🛡. Comme la tentative de l'⚽ de Brickton ne peut pas être bloquée par le Gardien de Greytown (il a déjà bloqué son nombre maximal de tirs), Brickton marque et reprend l'avantage : 2-1.

Greytown a 1 ⚽ de Force 3, et Brickton n'a pas de 🛡. Greytown égalise : 2-2.

Brickton a 1 ⚽ de Force 1, et Greytown a 2 🛡 de Force 2 et 1. Le tir de l'⚽ de Brickton est donc bloqué.

*Score final du match opposant le **Brickton Football Club** aux **Greytown Bulls** : match nul, 2-2.*

DÉROULEMENT : JOUR DU MATCH

Évaluation du résultat du match

1. Résolvez tous les effets **APRÈS LE MATCH** de vos cartes Joueur.
2. L'équipe qui a marqué le plus de buts est la gagnante du match, l'autre la perdante. En cas d'égalité, c'est un match nul : personne ne gagne ou ne perd.
3. Avancez les marqueurs Équipe des 2 équipes sur le tableau Ligue : 3 cases pour le gagnant, 1 case pour chaque équipe lors d'un match nul, et aucune pour le perdant. Si 2 joueurs ou plus ont disputé un match contre le même adversaire la même semaine, avancez d'abord les marqueurs Équipe comme indiqué ci-dessus, puis retournez le marqueur Équipe de l'adversaire sur sa face inactive (noire).
4. Défaussez les des Tribunes et gagnez 1 pour chaque défaussé. Défaussez ensuite tous les marqueurs Ressource ainsi que les et les de toutes les cartes des Joueurs que vous aviez sélectionnés pour ce match. Les et les , ainsi que les jetons et les marqueurs des Joueurs non sélectionnés, restent sur leurs cartes.
5. Après le match, vous devez établir les Conséquences du match. Lancez votre dé à 6 faces et résolvez le résultat en fonction de l'issue du match (reportez-vous à votre plateau Match). Si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez dépenser 1 pour relancer le dé (vous pouvez le relancer plusieurs fois, tant que vous avez assez de pour payer le coût).
6. Lancez le dé Adversaire de la couleur de chacune des équipes adverses que personne n'a affrontées, puis déplacez sur le tableau Ligue le marqueur Équipe adverse correspondant du nombre de cases indiqué par le dé. Si un marqueur Équipe adverse est sur sa face inactive, retournez-le au lieu de le déplacer.

EXEMPLE :

Cette semaine, vous avez fait match nul contre le Steelchester FC. Vous devez avancer d'1 case le marqueur de chaque équipe sur le tableau Ligue. Au cours de la semaine, un autre joueur a remporté son match contre le Steelchester FC : il avance donc de 3 cases son marqueur Équipe et retourne sur sa face inactive le marqueur Équipe du Steelchester FC. La prochaine fois que personne ne jouera contre le Steelchester FC, vous ne lancerez pas le dé rouge, mais retournerez directement son marqueur Équipe à la place. Si 2 joueurs jouent contre le même adversaire et font tous les 2 match nul, le marqueur Équipe est avancé 2 fois d'1 cran (à la suite de chaque match), puis il est retourné sur sa face inactive après le 2e match.

Victoire (V), Nul (N), Défaite (D)

Nouveaux Supporters : Avancez le marqueur Statistique de la piste correspondante du plateau Club d'1 case vers la droite.

Entraînement : Entraînez l'1 des Joueurs que vous aviez sélectionnés pour ce match.

Force temporaire : Placez le nombre indiqué de sur la carte d'1 Joueur que vous aviez sélectionné pour ce match.

Faiblesse temporaire : Placez le nombre indiqué de sur la carte d'1 Joueur que vous aviez sélectionné pour ce match.

Blessure : Lancez le dé à 12 faces. Le résultat du dé indique quel Joueur est blessé. Placez 1 sur la carte Joueur correspondante s'il avait été sélectionné pour ce match (voir détails, page 27). Si le dé désigne un Joueur non sélectionné pour ce match, rien ne se passe.

Blessure grave : Résolvez l'effet Blessure indiqué ci-dessus, mais placez 2 sur la carte Joueur.

Double blessure : Résolvez séparément 2 effets Blessure comme indiqué ci-dessus. Cela peut affecter le même Joueur (équivalent à une Blessure grave).

Double blessure grave : Résolvez séparément 2 effets Blessure grave. Cela peut affecter le même Joueur.

REMARQUE : *Certains effets de cartes peuvent être utilisés lors de cette étape (par exemple : ceux des cartes qui préviennent les blessures).*

★ FIN DE LA SEMAINE ★

À la Fin de la semaine, vous devez résoudre les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Redressez toutes les cartes épuisées.
2. Ramenez les marqueurs Score sur les cases 0 de la piste Résultat du match. Défaussez les cartes de l'adversaire contre lequel vous avez joué. S'il n'y a plus de cartes Adversaire sur votre plateau, passez à la Fin de la partie (voir page suivante).
3. Chaque joueur vérifie sa position sur les pistes des Frais et paie les 🤑 nécessaires. Vous devez placer 2 🟥 sur n'importe quelle carte Encadrant pour chaque 🤑 que vous ne pouvez pas payer. Placez-les en priorité sur les cartes Encadrant qui n'ont pas encore de 🟥.
4. Défaussez la carte Joueur, Encadrant et Sponsor la plus à droite de la Zone de transfert. Décalez toutes les autres cartes vers la droite et complétez les rangées. Défaussez la première carte du paquet Jeune Talent.
5. Conservez au maximum 1 🧠, 1 🦾 et 1 🔱, puis défaussez tous les autres. Vous pouvez conserver autant de 🤑 que vous le souhaitez. Défaussez tous les 🔵 placés sur vos plateaux (suite aux effets décrits sur les cartes Conseil d'Administration).
6. Le marqueur Journée passe au joueur suivant, dans le sens horaire. Il devient le Premier joueur : il place ce jeton sur la case Lundi de son plateau Club.

FIN DE LA PARTIE

★ FIN DE LA PARTIE ★

Après avoir résolu les 6 semaines, passez au décompte final. Gagnez des pour :

1. Votre position sur le tableau Ligue, en fonction du tableau ci-dessous. Si 2 équipes ou plus ont la même position, elles marquent toutes les indiqués.

POSITION	PV
1	15
2	10
3	8
4	6
5	4
6	2
7	0
8	-2
9+	-4

2. Les jetons de vos cartes Jeune Talent et de votre réserve.
3. Le nombre de vos cartes Encadrant d'une même catégorie, selon les valeurs indiquées en bas de ces cartes.
4. Les jetons Infrastructure de stade Construits, selon la valeur indiquée dans leur coin supérieur droit.
5. Votre position sur la piste du Bureau.
6. Perdez 1 pour chaque jeton présent sur vos cartes.

Le joueur qui a le plus de est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur concerné le mieux positionné sur le tableau Ligue l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE : *Votre équipe a terminé à la 3e place, vous gagnez donc 8 .*

Au cours de la partie, vous avez gagné 9 jetons .

Vous avez 2 Stadiers (3 pour leur catégorie), 2 Médecins, 1 Entraîneur physique (5 pour leur catégorie), et 1 Entraîneur Principal (0 pour sa catégorie), pour un total de 8 .

Vous avez Construit 2 Tribunes, vous gagnez donc 2 .

Vous êtes sur la troisième case de la piste du Bureau, vous gagnez donc 9 .

Vous avez 1 sur une carte Joueur, vous perdez donc 1 .

***Total** = 35*

★ RÈGLES ADDITIONNELLES ★

BLESSURES

Certaines cartes ou Conséquences du match peuvent blesser des Joueurs. Si l'effet ne précise pas quel Joueur doit être blessé, lancez le dé à 12 faces. Le résultat indique le numéro de maillot du Joueur qui est blessé. Le symbole 👕 signifie que c'est un Joueur dont le numéro de maillot est supérieur à 11 qui est blessé (vous devez choisir l'un des Joueurs répondant à ce critère). Placez sur la carte de ce Joueur le nombre de ✚ indiqué (si possible). Les Joueurs blessés ne peuvent pas jouer pendant les semaines suivantes. Avant un match, vous pouvez incliner/épuiser gratuitement la carte d'un Joueur blessé pour retirer l'1 de ses ✚. Vous ne pouvez retirer qu'1 ✚ de cette façon, même s'il y en a plusieurs sur la carte.

Vous ne pouvez pas utiliser les effets des Joueurs blessés. Vous pouvez toutefois Vendre ces Joueurs pour la moitié de leur prix initial.

Certains effets de cartes Encadrant préviennent les blessures ou permettent d'affecter malgré tout les Joueurs blessés à un match.

FRAIS

Chaque fois que vous Recrutez ou Vendez un Joueur, Recrutez un Encadrant ou Construisez une Infrastructure de stade, vous devez déplacer votre marqueur Frais sur la piste des Frais correspondante. À la Fin de la semaine, vous devez payer des 💶 en fonction de la position de vos marqueurs sur ces pistes. Assurez-vous d'avoir mis à jour leur position avant de payer.

EXEMPLE : *Ces pistes des Frais indiquent qu'à la Fin de la semaine, vous devrez payer 6 💶 de Frais.*

EFFETS DE MATCH : AVANT ET APRÈS

Certaines cartes ont des effets à résoudre **AVANT** ou **APRÈS LE MATCH**.

Les effets **AVANT LE MATCH** doivent être résolus avant de révéler la carte Adversaire.

Les effets **APRÈS LE MATCH** doivent être résolus après avoir comparé chaque paire de sections et avant de calculer le score final du match.

EXEMPLE : *Avec la carte Joueur Lopez, vous pouvez, APRÈS LE MATCH, prendre 2 🟥 pour annuler 1 but adverse. Si vous le faites, reculez le marqueur Score de votre adversaire d'1 case sur la piste Résultat du match.*

CARTES OBJECTIF

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 2 cartes Objectif. Il en garde 1 et défausse l'autre. Remplir les conditions de cette carte Objectif permet d'obtenir des ⚽ supplémentaires.

1. **Nom de la carte**

2. **Description :** Ce texte d'ambiance n'a aucune incidence sur la partie.

3. **Niveaux de réussite :** Chaque carte présente un objectif à remplir et une condition supplémentaire pour le remplir à la perfection.

4. ⚽ **accordés :** 2 ⚽ pour avoir rempli l'objectif, et 2 ⚽ supplémentaires pour l'avoir rempli à la perfection.

Une fois l'objectif rempli, révélez la carte pour que les autres joueurs puissent vérifier l'objectif, puis gagnez les ⚽ indiqués. Certains objectifs ne sont remplis qu'à la fin de la partie. Révélez ces cartes après le dernier match et gagnez les ⚽ correspondants.

RÈGLES ADDITIONNELLES

PAQUETS ADVERSAIRE

Les 64 cartes Adversaire composent ces paquets représentant 16 adversaires différents (4 cartes pour chacun) de divisions différentes. Avant la partie, les joueurs doivent décider ensemble de la division dans laquelle ils veulent jouer. Puis, chacun d'eux pioche 3 cartes Adversaire différentes dans chacun des 2 paquets correspondant à la division choisie. Chacun aura donc 6 cartes Adversaire différentes. Les cartes des adversaires expérimentés doivent être placées sur le plateau Match, en dessous des cartes Adversaire plus faciles.

DIVISION	PAQUETS ADVERSAIRE	NIVEAU DE DIFFICULTÉ
3	DIVISION 3 et DIVISION 3/2	Facile
2	DIVISION 3/2 et DIVISION 2/1	Moyen
1	DIVISION 2/1 et DIVISION 1	Difficile

Lors de la mise en place, les cartes inutilisées doivent être rangées dans la boîte, avec les marqueurs Équipe et Équipe adverse inutilisés.

SUSPENSIONS

Joueurs

Certains effets de cartes entraînent la suspension de certains Joueurs. Si l'effet ne précise pas quel Joueur doit être suspendu, lancez le dé à 12 faces. Le résultat indique le numéro de maillot du Joueur qui est suspendu. Le symbole signifie que c'est un Joueur dont le numéro de maillot est supérieur à 11 qui est suspendu (vous devez choisir l'un des Joueurs répondant à ce critère). Placez sur la carte de ce Joueur le nombre de indiqué (si possible). Les Joueurs suspendus ne peuvent pas jouer pendant les semaines suivantes. Lors d'un match, vous pouvez incliner/épuiser gratuitement la carte d'un Joueur suspendu pour retirer l'1 de ses .

Vous ne pouvez pas utiliser les effets des Joueurs suspendus. Vous pouvez toutefois les Vendre pour la moitié de leur prix initial.

Autres cartes

Certains effets de cartes vous permettent de placer des sur d'autres cartes. Si une carte a un , vous ne pouvez pas utiliser ses effets ou ses caractéristiques. Lors d'un match, vous pouvez épuiser une carte pour retirer 1 de cette carte, gratuitement.

À la fin de la partie, vous perdez 1 pour chaque jeton sur vos cartes. Les cartes avec des jetons sont ignorées pour tous les autres effets et n'octroient aucun lors du décompte des catégories.

JETONS FORCE ET FAIBLESSE (TEMPORAIRES OU PERMANENTS)

Des effets ou actions de carte vous demandent parfois de placer des jetons Force ou Faiblesse sur vos cartes Joueur. Lors d'un match, chaque jeton Force ajoute 1 à la Force du Joueur sur lequel il se trouve. Les jetons Faiblesse, quant à eux, retirent 1 à la Force des Joueurs.

Les jetons Force temporaires et les jetons Faiblesse temporaires sont défaussés après chaque match.

Les jetons Force permanents et les jetons Faiblesse permanents restent sur les cartes Joueur jusqu'à la fin de la partie.

CARTES TACTIQUE

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 1 carte Tactique. Au cours de la partie, de nombreux effets vous permettront de piocher des cartes Tactique supplémentaires (si le paquet Tactique est vide, vous ne pouvez plus en gagner davantage).

Chaque Jour du match, vous devez jouer 1 carte Tactique pour votre formation, et vous pouvez en jouer 1 autre pour son effet.

EXEMPLE : *Vous avez 2 cartes Tactique. Vous pouvez jouer en 5-3-2 ou en 3-5-2, et utiliser l'effet de la carte Rien à perdre OU décider d'utiliser cette dernière pour votre formation (jouer en 4-3-3) et ne pas utiliser la deuxième carte Tactique.*

JETONS POINTS DE VICTOIRE

Au cours de la partie, vous pouvez gagner des jetons de différentes manières. Chaque fois que vous gagnez un jeton , placez-le dans votre réserve.

Les sur les symboles Expérience des cartes Jeune Talent y restent jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que vous Vendiez les Joueurs. Dans ce cas, vous devez remettre les dans votre réserve.

★ MODE SOLO ★

La plupart des règles d'*Eleven* restent inchangées lorsque vous jouez en solo. Les différences majeures sont introduites par les fiches Solo, qui l'emportent toujours sur les règles générales. Quelques petits ajustements sont cependant nécessaires pour vos parties solo : ils sont détaillés ci-dessous.

Mise en place

Lors de la mise en place, révélez 4 cartes Directeur, choisissez-en 1, et défaussez les autres. Révélez ensuite les 3 cartes Directeur suivantes, choisissez-en 1, et défaussez les autres. Enfin, révélez 2 cartes Directeur, choisissez-en 1, et défaussez l'autre. Les 3 cartes que vous avez choisies seront vos Directeurs pour la partie.

Avant de commencer, décidez en quelle division vous souhaitez jouer. Certains scénarios doivent être joués dans une division spécifique.

Plusieurs scénarios disposent de règles spéciales de mise en place. Lisez ces règles avant de procéder à la mise en place de votre partie.

Fin de la semaine

À la fin de chaque semaine, vous devez, comme toujours, défausser la carte Joueur, Encadrant et Sponsor la plus à droite de la Zone de transfert, ainsi que la carte du sommet du paquet Jeune Talent. De plus, une fois par semaine, vous pouvez défausser toutes les cartes d'une même rangée de la Zone de transfert et les remplacer par de nouvelles cartes.

Fin de la partie

À la fin de la partie, vous procédez comme toujours au décompte de vos Points de victoire. Cependant, chaque scénario dispose de règles supplémentaires pour le décompte. Si vous remplissez les objectifs mentionnés sur la fiche de votre scénario, vous gagnez le scénario. Consultez le tableau ci-dessous pour évaluer votre performance en tant que Directeur ou Directrice de club.

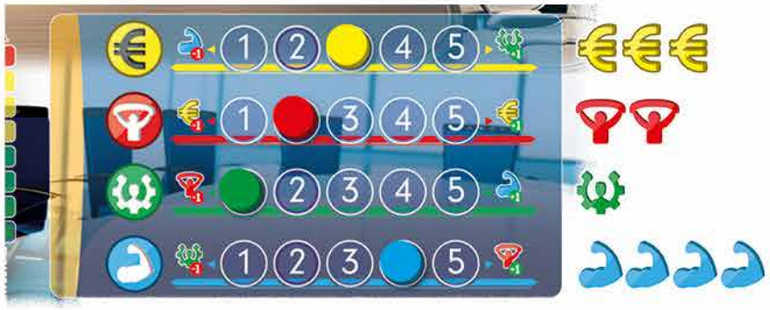
	DIVISION 3	DIVISION 3/2	DIVISION 2/1
Amateur	<40	<40	<35
Assistant	40	40	35
Prometteur	50	45	40
Réputé	55	50	45
Classe mondiale	65+	55+	50+

AIDE DE JEU

LUNDI

Production

Gagnez des ressources en fonction de la position de vos marqueurs Statistique sur les pistes Ressource de votre plateau Club.



Conseil d'Administration

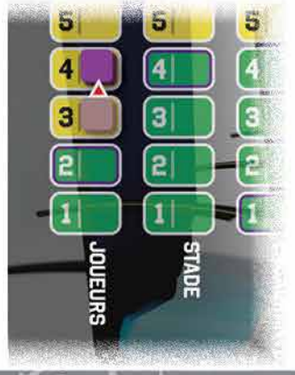
Piochez 1 carte Conseil d'Administration. Lancez votre dé à 6 faces et déterminez à quelle couleur correspond le résultat obtenu pour chacun de vos Directeurs. Appliquez la décision de la couleur recueillant le plus de voix.

MARDI, MERCREDI ET JEUDI

Lors de chaque Journée, vous pouvez effectuer seulement 1 action de base, mais vous pouvez payer pour effectuer 1 action payante supplémentaire.

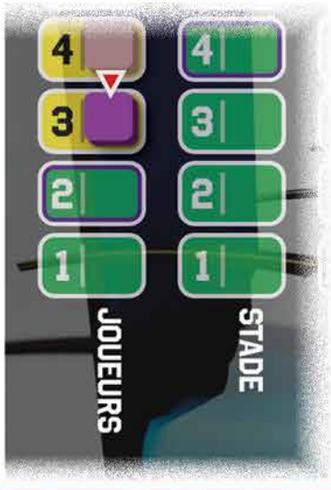
Recruter un Joueur ou un Jeune Talent

Piochez la carte du sommet du paquet Jeune Talent ou choisissez 1 carte Joueur parmi les 3 les plus à droite de la Zone de transfert (rangée supérieure). Payez le coût de Recrutement indiqué en haut à gauche de la carte. Prenez la carte et retournez (si nécessaire) le marqueur Maillot correspondant. Ajustez la position de votre marqueur Frais sur la piste des Frais correspondante.



Vendre un Joueur ou un Jeune Talent

Défaussez la carte Joueur de votre choix. Gagnez 2 € et autant de € que la Force actuelle de ce Joueur (modifiée par ses jetons Force et Faiblesse), ainsi que tous les jetons présents sur sa carte. Ajustez la position de votre marqueur Frais sur la piste des Frais correspondante.



RAPPEL : *Le prix d'un Joueur est divisé par 2 s'il est blessé ou suspendu.*

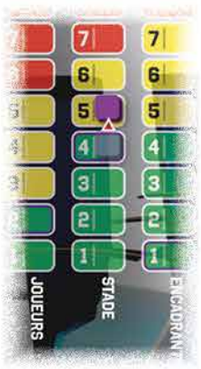
AIDE DE JEU

Recruter un Encadrant

Choisissez 1 carte Encadrant parmi les 3 les plus à droite de la Zone de transfert (rangée centrale). Payez le coût de Recrutement indiqué en haut à gauche de la carte. Prenez la carte et placez-la devant votre plateau Club. Ajustez la position de votre marqueur Frais sur la piste des Frais correspondante.

Construire une Infrastructure de stade

Choisissez l'1 des jetons Infrastructure de stade disponibles de la réserve, payez 3 €, puis placez-le sur l'un des emplacements de votre plateau Stade. Appliquez son bonus (s'il y en a) et ajustez la position de votre marqueur Frais sur la piste des Frais correspondante.



Construire un Bureau

Payez le coût indiqué dans la case située juste au-dessus de votre marqueur Bureau, puis montez-le d'1 case sur la piste du Bureau.

Signer avec un Sponsor

Choisissez 1 carte Sponsor parmi les 3 les plus à droite de la Zone de transfert (rangée inférieure). Choisissez quel type de contrat vous désirez Signer.

- Défaussez la carte Sponsor choisie pour résoudre l'effet du contrat.

- Glissez la carte Sponsor choisie face visible sous votre plateau Stade et résolvez l'effet du contrat ou le bonus.

- Placez la carte Sponsor choisie face cachée sur la gauche de votre plateau Stade et résolvez l'effet du contrat et le bonus.

Utiliser une action de carte

Épuisez 1 carte Directeur ou Encadrant. Payez le coût indiqué, résolvez son action, puis faites-la pivoter à 90° pour indiquer que la carte n'est plus disponible.

Action payante supplémentaire

Payez 2 pour choisir l'1 de vos cartes. Résolvez son action en payant son coût normal (si indiqué) puis épuisez-la (faites-la pivoter).

AIDE DE JEU

JOUR DU MATCH

Préparation du match

Lisez le rapport de scouting sur votre carte Adversaire. Jouez 1 carte Tactique pour définir votre formation. Sélectionnez vos Joueurs et placez les marqueurs Maillot correspondants sur le terrain. Assignez 🏆 aux Tribunes. Défaussez 1 ✚/🟥 de vos cartes et épuisez-les. Résolvez les effets **AVANT LE MATCH**.

Résolution du match

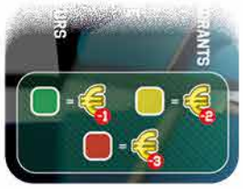
Révélez la carte Adversaire. Vous pouvez jouer 1 autre carte Tactique pour son effet. Appliquez les effets des cartes Joueur. Comparez chaque paire de sections.

Évaluation du résultat du match

Résolvez les effets **APRÈS LE MATCH**. Faites avancer les marqueurs Équipe et Équipe adverse sur le tableau Ligue. Défaussez 🏆 des Tribunes pour gagner 💶. Défaussez ✖ et 💧. Lancez le dé à 12 faces pour déterminer les Conséquences du match. Lancez les 3 dés Adversaire et faites avancer sur le tableau Ligue les marqueurs Équipe adverse actifs correspondants.

Fin de la semaine

Redressez toutes les cartes. Payez vos Frais. Défaussez la carte la plus à droite de la Zone de transfert (des 3 rangées). Conservez tous vos 💶 ainsi qu'au maximum 1 🦵, 1 🏆 et 1 🔱. Défaussez le reste. Le joueur suivant, dans le sens horaire, reçoit le marqueur Journée.



PORTAL GAMES

AUTEUR : Thomas Jansen
DÉVELOPPEMENT DU JEU : Ignacy Trzewiczek, Jan Maurycy
CONCEPTION GRAPHIQUE : Mateusz Kopacz, Rafał Szyma
ILLUSTRATION DE LA BOÎTE : Mateusz Kopacz
ILLUSTRATIONS : Hanna Kuik, Maciej Simiński
LIVRET DE RÈGLES : Jan Maurycy
PRODUCTEUR EXÉCUTIF : Grzegorz Polewka, Damian Mazur
DIRECTEUR DE PROJET : Marek Dąbrowski
IELLO pour la version française
TRADUCTION FRANÇAISE : MeepleRules.fr
RELECTURE FRANÇAISE : Maëva Debieu Rosas, Marie-Laure Faurite

Les auteurs remercient tous les testeurs et les relecteurs pour leur aide précieuse tout au long du développement du jeu.

Remerciements particuliers à : Joanna Kijanka, Kuba Jarosz, Vincent Salzillo, Joanna Wareluk, Chevee, Michael Eckenfels, Kajtek Witrambowski, Alicja Święcicka, l'équipe de Laga Warszawa (Szymon & Jędrzej Święciccy, Carlos, Dorsz, GDM, Janik), Marek Spychalski, Filip Makówka, Wojtek Kondracki, Sławek Winszczyk, Karol Han, et toutes les personnes ayant participé aux tests du jeu.

© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów, Pologne
Tous droits réservés
Édition française distribuée en exclusivité par IELLO
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
Plus d'informations sur **www.iello.com**

Chère joueuse, cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante : sav@iello.fr