



UNE EXTENSION DE
THOMAS JANSEN

ELEVEN

ÉVÉNEMENTS INATTENDUS
EXTENSION

Une planification scrupuleuse et un travail acharné devraient immanquablement assurer la prospérité, mais, parfois, ce n'est tout simplement pas suffisant : les surprises sont inévitables. Comme tout le monde, les joueurs et le personnel d'encadrement ont leur propre personnalité, et ces individualités sont souvent sources de conflits. Quelle que soit la qualité de votre préparation, le stress et l'anxiété des jours de match restent imprévisibles. Que faire lorsque votre club - cette machine bien huilée que vous avez soigneusement élaborée - doit faire face à l'inattendu ?

MATÉRIEL

★ MATÉRIEL ★



4 JETONS RÉPUTATION DU CLUB



5 JETONS RÉPUTATION ADVERSE



1 PLATEAU RÉPUTATION



14 CARTES CONSEIL D'ADMINISTRATION



36 CARTES ÉVÉNEMENT INATTENDU



1 LIVRET DE RÈGLES



MISE EN PLACE

★ MISE EN PLACE ★

Mélangez les nouvelles cartes Conseil d'Administration dans le paquet correspondant.

Mélangez les cartes Événement inattendu pour former un paquet face cachée, puis placez-le près de la Zone de transfert.

Placez le plateau Réputation sous le tableau Ligue et disposez-y les jetons Réputation comme indiqué dans l'exemple ci-dessous.

Rangez dans la boîte les jetons Réputation restants.

EXEMPLE :



Jeton du 1^{er} joueur



Jeton du 2^e joueur



Jeton du 3^e joueur



Jeton du 4^e joueur



Jeton de l'adversaire

4 JOUEURS



3 JOUEURS



2 JOUEURS



1 JOUEUR



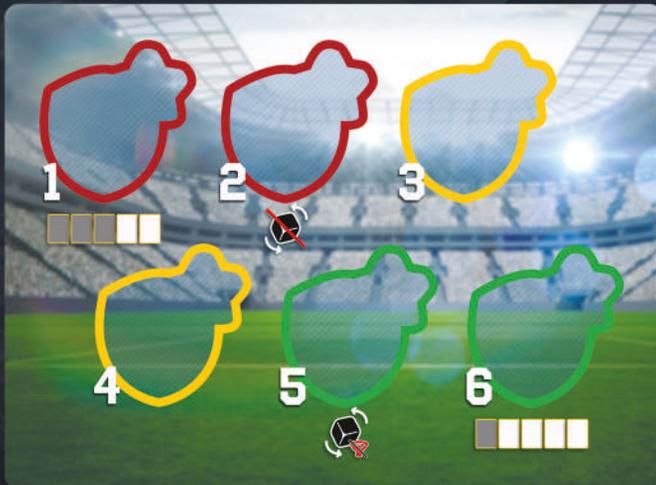
PISTE RÉPUTATION

★ PISTE RÉPUTATION ★

Votre position sur la piste Réputation représente votre Réputation actuelle auprès des Joueurs, du personnel d'encadrement et des Sponsors. Chaque fois qu'un effet vous fait gagner ou perdre 1 ★, échangez la position de votre jeton Réputation avec celle du jeton adjacent (en fonction de l'effet).

La position de votre jeton sur la piste Réputation vous octroie un bonus (ou une pénalité) que vous devez appliquer immédiatement.

EFFETS DE LA PISTE RÉPUTATION



1. Lorsque vous Recrutez des Joueurs ou des Encadrants ou lorsque vous Signez avec un Sponsor, vous ne pouvez choisir que parmi les 2 cartes les plus à droite de la Zone de transfert (au lieu de 3 normalement).
2. Au moment de déterminer les Conséquences du match, vous ne pouvez pas relancer le dé.
3. Sans effet.
4. Sans effet.
5. Au moment de déterminer les Conséquences du match, vous pouvez relancer 1 fois le dé gratuitement.
6. Lorsque vous Recrutez des Joueurs ou des Encadrants ou lorsque vous Signez avec un Sponsor, vous pouvez choisir parmi les 4 cartes les plus à droite de la Zone de transfert (au lieu de 3 normalement).

FIN DE LA PARTIE ET CARTES CONSEIL D'ADMINISTRATION

★ GAGNER EN RÉPUTATION ★

Cette nouvelle action permet de dépenser 2 🚫 pour gagner 1 ★.

★ FRAIS ★

Si vous n'avez pas suffisamment de 🪙 pour payer vos Frais, vous devez placer 2 🚫 sur l'une de vos cartes Encadrant, comme d'habitude, mais vous perdez en plus 1 ★. Si plusieurs joueurs perdent 1 ★ simultanément, procédez dans l'ordre du tour.



★ FIN DE LA PARTIE ★

Lorsque vous jouez avec cette extension, les règles pour départager les égalités sont modifiées : le joueur dont le club a la meilleure Réputation, c'est-à-dire celui qui est le plus haut sur la piste Réputation, l'emporte.

★ CARTES CONSEIL D'ADMINISTRATION ★

Les cartes Conseil d'Administration de cette extension impliquent de perdre ou de gagner de la Réputation, mais vous pouvez librement les mélanger avec les cartes du jeu de base et des autres extensions.



CARTES ÉVÉNEMENT INATTENDU

★ CARTES ÉVÉNEMENT INATTENDU ★

Chacune de ces cartes indique :

- le nom de l'événement ;
- une brève description de l'événement ;
- 3 effets.

Ce nouveau type de cartes décrit les différentes surprises pouvant se produire avant, pendant ou après un match. Après avoir révélé les cartes Adversaire, chaque joueur révèle des cartes du paquet Événement inattendu jusqu'à en piocher 1 évoquant un **ATTRIBUT** correspondant à l'un de ses Joueurs sélectionnés pour le match.

Dès que chaque joueur a trouvé une carte correspondant à sa sélection, ils la résolvent de haut en bas. Après en avoir résolu tous les effets, la carte est placée dans la défausse des cartes Événement inattendu et la résolution du match se poursuit normalement. En cas de conflit pour résoudre les événements inattendus (par exemple : 2 joueurs doivent changer de position sur le plateau Réputation), résolvez-les dans l'ordre du tour.

Dans les rares cas où un joueur n'aurait sélectionné aucun Joueur pour un match ou n'aurait sélectionné que des Jeunes Talents Non Entraînés, il ignore cette étape.



EXEMPLE

RIVALITÉ

Les matchs contre nos rivaux locaux sont toujours riches en émotions.

Personne n'aime voir une telle agressivité.

Placez 1  sur l'un de vos Joueurs **ÉNERGIE EXPLOSIVE**.

Notre joueur **RÉFLEXES VIFS** jouait auparavant dans l'équipe adverse.

Placez 1  sur l'un de vos Joueurs **RÉFLEXES VIFS**.

Notre **SIMULATEUR** a failli marquer dans la dernière seconde sur une action individuelle.

Entraînez l'1 de vos Joueurs **SIMULATEUR**.

VERBA 7

EXEMPLE : Vous avez 1 Joueur **Réflexes vifs** et 2 Joueurs **Énergie explosive**. Vous devez d'abord placer 1  sur l'un de vos Joueurs **Énergie explosive**. Comme ces Joueurs sont déjà sélectionnés pour le match à venir, celui qui reçoit la suspension le jouera normalement, mais la suspension s'appliquera ensuite et il manquera le prochain match.



Lopez
● ÉNERGIE EXPLOSIVE
APRÈS LE MATCH
Placez 2  sur cette carte pour annuler 1 but adverse.



Wright
● ÉNERGIE EXPLOSIVE
BONUS
Placez 2  sur n'importe quelle carte Encadrant.



Morales
● RÉFLEXES VIFS



Puis, vous devez placer 1  sur votre Joueur **Réflexes vifs**. La Force de ce Joueur est diminuée de 1 pour ce match.

Enfin, comme vous n'avez sélectionné aucun **Simulateur** pour ce match, vous ignorez l'effet indiqué au bas de la carte.

Quand le paquet Événement inattendu est vide, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.

AUTRES EXTENSIONS ET CRÉDITS

★ ÉVÉNEMENTS INATTENDUS ET LES AUTRES EXTENSIONS ★

Vous pouvez combiner cette extension avec toutes les autres. Son matériel est facilement identifiable grâce au symbole .

Si vous jouez avec l'extension *Joueurs internationaux*, votre position sur la piste Réputation n'affecte pas le Recrutement des Joueurs, mais elle affecte bien le Recrutement des Encadrants et la Signature avec les Sponsors.



Si vous jouez avec l'extension *Coupe internationale*, piochez des cartes Événement inattendu lors des matchs de Ligue et lors des matchs de Coupe.

En revanche, si vous jouez un match contre un autre joueur, ignorez les cartes Événement inattendu.



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

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS : Grzegorz Polewka, Damian Mazur

DIRECTEUR DE PROJET : Marek Dąbrowski

IELLO pour la version française

TRADUCTION FRANÇAISE : MeepleRules.fr

RELECTURE FRANÇAISE : Maëva Debieu Rosas, Robin Houppier

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

Remerciements particuliers à : Joanna Kijanka, Kuba Jarosz, Joanna Wareluk, Chevee, Alicja Święcicka, Szymon, Jędrzej, Carlos, Dorsz, GDM, Janik, Filip, Wojtek, Karol et toutes les personnes ayant participé aux tests du jeu.

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

© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13 - 44-190 Knurow, 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

