

A man in a dark suit and green striped tie is holding a soccer ball. The background is a blurred green field.

ELEVEN

EDYCJA POLSKA

ZAAWANSOWANE ZASADY

I ODBLOKOWANE CELE

Eleven nie jest łatwą grą, zwłaszcza jeśli zdecydujecie się spróbować swoich sił w wyższych ligach. Możecie modyfikować trudność rozgrywki, wprowadzając dodatkowe zasady i tryby opisane w tej broszurze. Brakowało wam sędziów? Sprawdźcie na stronie 3. Chcesz zagrać Mecz przeciwko swojemu kumplowi? Żaden problem. Reguły opisane w tej broszurze nie zostały zawarte w instrukcji do podstawowej gry, ponieważ wydłużają grę i sprawiają, że staje się bardziej skomplikowana.

★ TRANSFERY ★

Ten tryb modyfikuje 2 akcje z podstawowej wersji gry: **Sprzedawanie** i **Zatrudnianie Piłkarzy**.

SPRZEDAWANIE PIŁKARZY

Gdy sprzedajesz kartę Piłkarza, możesz zdecydować, by sprzedać ją jak zwykle, by otrzymać tyle , ile wynosi siła tego Piłkarza plus 2 albo Sprzedać ją innemu Graczowi.

1. Wybierz kartę Piłkarza i ogłoś za ile chcesz go Sprzedać.
2. Rozpoczynając od kolejnego gracza (zgodnie z kolejnością rundy) każdy z graczy może złożyć ci ofertę. Gracze mogą podbić ofertę o dowolną liczbę  lub spasować.
3. Licytacja kończy się, gdy wszyscy gracze poza jednym spasują. Licytację wygrywa gracz, który zaproponował najwyższą ofertę i otrzymuje tę kartę Piłkarza, wraz ze wszystkimi leżącymi na niej żetonami (+, , , etc.). Jeśli wszyscy gracze spasują i nie została ci złożona żadna oferta, musisz Sprzedać tego Piłkarza jak zazwyczaj, ale otrzymujesz tylko tyle , ile wynosi jego Siła.
4. Na koniec otrzymujesz 1  z Puli Zasobów.

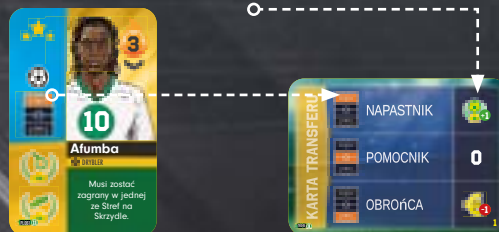
Jeżeli gracze używając kart Transferów, rozpatrujcie ich efekty jak zazwyczaj.

Sprzedając Młodzików, rozpatrz tę samą procedurę. Pamiętaj, że wszystkie żetony pozostają na kartach Sprzedawanych innym graczom.

Jeżeli Sprzedajesz Niewytrenowanego Piłkarza, możesz ujawnić, co znajduje się na jego Wytrebowanej stronie, ale nie jest to obowiązkowe.

Przykład:

Gdy Sprzedajesz tego Piłkarza, a ta karta Transferów znajduje się na wierzchu stosu, dobierz 1  z Puli Zasobów.



ZATRUDNIANIE PIŁKARZY

Zatrudniając Piłkarzy, możesz zdecydować się Zatrudnić Piłkarza z Rynku transferowego jak zazwyczaj, albo złożyć ofertę odkupienia Piłkarza od innego gracza za uzgodnioną przez was cenę (możesz płacić tylko w ). Jeżeli właściciel tego Piłkarza odmówi, możesz złożyć kolejną ofertę zakupu temu lub innemu graczowi. Jeżeli jednak twoja 3 oferta zostanie odrzucona, musisz zakupić Piłkarza z Rynku Transferowego lub spasować.

Jeżeli gracze używając kart Transferów, rozpatrujcie ich efekty jak zazwyczaj.

Przykład:

Gdy Zatrudniasz tego Piłkarza, a ta karta Transferów znajduje się na wierzchu stosu, dobierz 1  z Puli Zasobów.



Zatrudniając Młodzików, rozpatrz tę samą procedurę. Pamiętaj, że wszystkie żetony pozostają na kartach Sprzedawanych innym graczom.

Jeżeli Zatrudniasz Niewytrenowanego Piłkarza, możesz poprosić jego właściciela o ujawnienie, co znajduje się na jego Wytrebowanej stronie, ale nie jest to obowiązkowe.

★ SĘDZIOWIE ★

W rozgrywkach z tym trybem, Piłkarze wciąż są niezwykle ważni, ale więcej uwagi jest poświęcone Sędziom. W trakcie każdego z Meczów są rozpatrywane różne efekty Sędziego, w zależności od wyniku rzutu kośćmi oraz Specjalności  posiadanych kart Piłkarzy. Nie polecamy używać tego trybu w rozgrywkach z rozszerzeniem Nieprzewidziane Wydarzenia. Dodatkowo, w Meczach przeciwko innym graczom, zignorujcie ten tryb.

Przed Meczem każdy z graczy rzuca sześcienną oraz dwunastościenną kością i rozpatruje odpowiedni efekt na przypisanych kartach Piłkarzy. Jak zwykle możesz odrzucić 1 , aby przerzucić pojedynczą kość.



wynik rzutu	 Niesprawiedliwy	 Czepialski	 Niedoświadczony
 URO/ ZNA/DOS	PO MECZU: Połóż  na dowolnej swojej karcie Piłkarza z jedną z tych Specjalności.	PRZED MECZEM: Zignoruj efekty kart Piłkarzy z tymi Specjalnościami.	PO MECZU: Jeśli masz jakiegokolwiek Piłkarza z tymi Specjalnościami, rozpatrując Konsekwencje Meczu, kładź żeton  zamiast  .
 AGR/ POR/SZK	PO MECZU: Połóż  na dowolnej swojej karcie Piłkarza z jedną z tych Specjalności.	PRZED MECZEM: Zignoruj efekty kart Piłkarzy z tymi Specjalnościami.	PO MECZU: Jeśli masz jakiegokolwiek Piłkarza z tymi Specjalnościami, rozpatrując Konsekwencje Meczu, kładź żeton  zamiast  .
 MID/ DRY/NUR	PO MECZU: Połóż  na dowolnej swojej karcie Piłkarza z jedną z tych Specjalności.	PRZED MECZEM: Zignoruj efekty kart Piłkarzy z tymi Specjalnościami.	PO MECZU: Jeśli masz jakiegokolwiek Piłkarza z tymi Specjalnościami, rozpatrując Konsekwencje Meczu, kładź żeton  zamiast  .
 SWI/ NIE/BLY	PO MECZU: Połóż  na dowolnej swojej karcie Piłkarza z jedną z tych Specjalności.	PRZED MECZEM: Zignoruj efekty kart Piłkarzy z tymi Specjalnościami.	PO MECZU: Jeśli masz jakiegokolwiek Piłkarza z tymi Specjalnościami, rozpatrując Konsekwencje Meczu, kładź żeton  zamiast  .
 ATL/ ULU/MIG	PO MECZU: Połóż  na dowolnej swojej karcie Piłkarza z jedną z tych Specjalności.	PRZED MECZEM: Zignoruj efekty kart Piłkarzy z tymi Specjalnościami.	PO MECZU: Jeśli masz jakiegokolwiek Piłkarza z tymi Specjalnościami, rozpatrując Konsekwencje Meczu, kładź żeton  zamiast  .
 SPR/ SZ/SNA	PO MECZU: Połóż  na dowolnej swojej karcie Piłkarza z jedną z tych Specjalności.	PRZED MECZEM: Zignoruj efekty kart Piłkarzy z tymi Specjalnościami.	PO MECZU: Jeśli masz jakiegokolwiek Piłkarza z tymi Specjalnościami, rozpatrując Konsekwencje Meczu, kładź żeton  zamiast  .
 URO/ AGR/MID	PO MECZU: Rzuć sześcienną kością za każdego Piłkarza z jedną z tych Specjalności. 6: Przeciwnik zdobywa Bramkę.	PRZED MECZEM: Połóż po 1  na każdej twojej karcie Piłkarza z tymi Specjalnościami i żetonem  .	PO MECZU: Nie umieszczaj  na polach Doświadczenia żadnego ze swoich Młodzików z tymi Specjalnościami.
 ZNA/ POR/DRY	PO MECZU: Rzuć sześcienną kością za każdego Piłkarza z jedną z tych Specjalności. 6: Przeciwnik zdobywa Bramkę.	PRZED MECZEM: Połóż po 1  na każdej twojej karcie Piłkarza z tymi Specjalnościami i żetonem  .	PO MECZU: Nie umieszczaj  na polach Doświadczenia żadnego ze swoich Młodzików z tymi Specjalnościami.
 DOS/ SZK/NUR	PO MECZU: Rzuć sześcienną kością za każdego Piłkarza z jedną z tych Specjalności. 6: Przeciwnik zdobywa Bramkę.	PRZED MECZEM: Połóż po 1  na każdej twojej karcie Piłkarza z tymi Specjalnościami i żetonem  .	PO MECZU: Nie umieszczaj  na polach Doświadczenia żadnego ze swoich Młodzików z tymi Specjalnościami.
 SWI/ ATL/SPR	PO MECZU: Rzuć sześcienną kością za każdego Piłkarza z jedną z tych Specjalności. 6: Przeciwnik zdobywa Bramkę.	PRZED MECZEM: Połóż po 1  na każdej twojej karcie Piłkarza z tymi Specjalnościami i żetonem  .	PO MECZU: Nie umieszczaj  na polach Doświadczenia żadnego ze swoich Młodzików z tymi Specjalnościami.
 NIE/ ULU/SZ	PO MECZU: Rzuć sześcienną kością za każdego Piłkarza z jedną z tych Specjalności. 6: Przeciwnik zdobywa Bramkę.	PRZED MECZEM: Połóż po 1  na każdej twojej karcie Piłkarza z tymi Specjalnościami i żetonem  .	PO MECZU: Nie umieszczaj  na polach Doświadczenia żadnego ze swoich Młodzików z tymi Specjalnościami.
 BLY/ MIG/SNA	PO MECZU: Rzuć sześcienną kością za każdego Piłkarza z jedną z tych Specjalności. 6: Przeciwnik zdobywa Bramkę.	PRZED MECZEM: Połóż po 1  na każdej twojej karcie Piłkarza z tymi Specjalnościami i żetonem  .	PO MECZU: Nie umieszczaj  na polach Doświadczenia żadnego ze swoich Młodzików z tymi Specjalnościami.

ATL: Atleta. NUR: Nurek. ULU: Ulubieniec Kibiców. DRY: Drybler. SZK: "SZKLANKA".
AGR: Agresywny Przejmujący. MIG: Mistrz Główek. POR: Porywczy Zawodnik. MID: Mistrz Dośrodkowań.

 Sympatyczny	 Wyluzowany	 Drobiazgowy
PRZED MECZEM: Połóż po 1  na każdej twojej karcie Piłkarza z tymi Specjalnościami i żetonem  .	PO MECZU: Jeżeli którykolwiek z twoich Piłkarzy z jedną z tych Specjalności zdobył Bramkę, otrzymujesz 1  .	Jeżeli posiadasz jakiegokolwiek Piłkarza z jedną z tych Specjalności, możesz w tym Meczu zagrać dodatkową kartę Taktyki.
PRZED MECZEM: Połóż po 1  na każdej twojej karcie Piłkarza z tymi Specjalnościami i żetonem  .	PO MECZU: Jeżeli którykolwiek z twoich Piłkarzy z jedną z tych Specjalności zdobył Bramkę, otrzymujesz 1  .	Jeżeli posiadasz jakiegokolwiek Piłkarza z jedną z tych Specjalności, możesz w tym Meczu zagrać dodatkową kartę Taktyki.
PRZED MECZEM: Połóż po 1  na każdej twojej karcie Piłkarza z tymi Specjalnościami i żetonem  .	PO MECZU: Jeżeli którykolwiek z twoich Piłkarzy z jedną z tych Specjalności zdobył Bramkę, otrzymujesz 1  .	Jeżeli posiadasz jakiegokolwiek Piłkarza z jedną z tych Specjalności, możesz w tym Meczu zagrać dodatkową kartę Taktyki.
PRZED MECZEM: Połóż po 1  na każdej twojej karcie Piłkarza z tymi Specjalnościami i żetonem  .	PO MECZU: Jeżeli którykolwiek z twoich Piłkarzy z jedną z tych Specjalności zdobył Bramkę, otrzymujesz 1  .	Jeżeli posiadasz jakiegokolwiek Piłkarza z jedną z tych Specjalności, możesz w tym Meczu zagrać dodatkową kartę Taktyki.
PRZED MECZEM: Połóż po 1  na każdej twojej karcie Piłkarza z tymi Specjalnościami i żetonem  .	PO MECZU: Jeżeli którykolwiek z twoich Piłkarzy z jedną z tych Specjalności zdobył Bramkę, otrzymujesz 1  .	Jeżeli posiadasz jakiegokolwiek Piłkarza z jedną z tych Specjalności, możesz w tym Meczu zagrać dodatkową kartę Taktyki.
Możesz rozpatrzyć za darmo efekty przypisanych Piłkarzy z tymi Specjalnościami.	PO MECZU: Jeżeli co najmniej 1 Piłkarz z dowolną z tych Specjalności zdobył Bramkę, zdobądź Bramkę.	Twoi Piłkarze z dowolną z tych Specjalności, ignorują w tym Meczu Bramkarza Przeciwnika.
Możesz rozpatrzyć za darmo efekty przypisanych Piłkarzy z tymi Specjalnościami.	PO MECZU: Jeżeli co najmniej 1 Piłkarz z dowolną z tych Specjalności zdobył Bramkę, zdobądź Bramkę.	Twoi Piłkarze z dowolną z tych Specjalności, ignorują w tym Meczu Bramkarza Przeciwnika.
Możesz rozpatrzyć za darmo efekty przypisanych Piłkarzy z tymi Specjalnościami.	PO MECZU: Jeżeli co najmniej 1 Piłkarz z dowolną z tych Specjalności zdobył Bramkę, zdobądź Bramkę.	Twoi Piłkarze z dowolną z tych Specjalności, ignorują w tym Meczu Bramkarza Przeciwnika.
Możesz rozpatrzyć za darmo efekty przypisanych Piłkarzy z tymi Specjalnościami.	PO MECZU: Jeżeli co najmniej 1 Piłkarz z dowolną z tych Specjalności zdobył Bramkę, zdobądź Bramkę.	Twoi Piłkarze z dowolną z tych Specjalności, ignorują w tym Meczu Bramkarza Przeciwnika.
Możesz rozpatrzyć za darmo efekty przypisanych Piłkarzy z tymi Specjalnościami.	PO MECZU: Jeżeli co najmniej 1 Piłkarz z dowolną z tych Specjalności zdobył Bramkę, zdobądź Bramkę.	Twoi Piłkarze z dowolną z tych Specjalności, ignorują w tym Meczu Bramkarza Przeciwnika.
Możesz rozpatrzyć za darmo efekty przypisanych Piłkarzy z tymi Specjalnościami.	PO MECZU: Jeżeli co najmniej 1 Piłkarz z dowolną z tych Specjalności zdobył Bramkę, zdobądź Bramkę.	Twoi Piłkarze z dowolną z tych Specjalności, ignorują w tym Meczu Bramkarza Przeciwnika.

URO: Urodzony Przywódca. SNA: Snajper. NIE: Niezawodny Bramkarz. SWI: Świetny Podający. SZ: Sprytny Zawodnik. SPR: Sprinter. ZNA: Znakomity Strzelec. DOS: Doskonały Zmiennik. BLY: Błyskawiczny Bramkarz.

★ MECZE LIGOWE PRZECIWKO INNYM GRACZOM ★

Zanim rozpoczęcie rozgrywkę, możecie wspólnie zdecydować, że chcecie w niej rozgrywać Mecze przeciwko sobie nawzajem. Te Mecze są rozpatrywane w ostatnich Tygodniach zgodnie z poniższymi tabelami.

Gra 2-osobowa:

TYDZIEŃ	GRACZ 1	GRACZ 2
1	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK
2	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK
3	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK
4	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK
5	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK
6	GRACZ 2	GRACZ 1

Gra 3-osobowa:

TYDZIEŃ	GRACZ 1	GRACZ 2	GRACZ 3
1	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK
2	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK
3	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK
4	GRACZ 2	GRACZ 1	ZWYKŁY PRZECIWNİK
5	ZWYKŁY PRZECIWNİK	GRACZ 3	GRACZ 2
6	GRACZ 3	ZWYKŁY PRZECIWNİK	GRACZ 1

Gra 4-osobowa:

TYDZIEŃ	GRACZ 1	GRACZ 2	GRACZ 3	GRACZ 4
1	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK
2	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK
3	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK	ZWYKŁY PRZECIWNİK
4	GRACZ 2	GRACZ 1	GRACZ 4	GRACZ 3
5	GRACZ 4	GRACZ 3	GRACZ 2	GRACZ 1
6	GRACZ 3	GRACZ 4	GRACZ 1	GRACZ 2

Przygotowując talię kart Przeciwnika, przygotujcie mniej kart Przeciwnika, żeby mieć tylko tyle kart Przeciwnika, ile Meczków przeciwko Zwykłym Przeciwnikom rozegracie.

Uwaga: W rozgrywkach 4-osobowych oznacza to, że zmierzycie się tylko z Przeciwnikami z 1 talii (np. w 3 Lidze będziecie grać tylko przeciwko Przeciwnikom z 3 Ligi).

Mecze pomiędzy 2 graczami rozgrywa się w następujący sposób:

PRZYGOTOWANIE DO PIERWSZEJ POŁOWY

1. Pierwszy gracz (określany przez gracza ze znacznikiem Fazy i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara) zostaje Gospodarzem, a drugi gracz zostaje Gościem.
2. Każdy gracz przypisuje karty Piłkarza do Meczu, zgodnie z normalnymi zasadami.
3. Najpierw Gospodarz ujawnia jakiej Formacji będzie używał w Pierwszej Połowie. Następnie obaj gracze w sekrecie rozmieszczają swoje znaczniki Koszulki na Boisku. Kiedy to zrobią, Gość ujawnia swoją Formację.
4. Zaczynając od Gospodarza, gracze na zmianę rozpatrują efekty **PO ODKRYCIU KARTY PRZECIWNIKA** swoich kart Piłkarzy. Jeśli gracz nie chce lub nie może rozpatrzyć więcej efektów, może spasować. Kiedy gracz spasuje, jego przeciwnik może rozpatrzyć tyle efektów, ile zechce.
5. Zaczynając od Gospodarza, gracze na zmianę rozpatrują efekty **PRZED MECZEM** w ten sam sposób, jak opisano powyżej.

ROZPATRYWANIE PIERWSZEJ POŁOWY

1. Rozpatrzenie Pierwszą Połowę tak, jakbyście rozpatrywali normalny Mecz, za wyjątkiem zagrywania kart Taktyki, które nie są używane w Meczach gracz vs. gracz.
2. Przed przejściem do Porównywania Sekcji, gracze mogą rozpatrywać efekty swoich kart Piłkarzy odrzucając przypisane do nich Zasoby i wyczerpując karty Piłkarzy. Jeśli dochodzi do konfliktu podczas rozpatrywania tych Akcji, rozpatrzenie je zgodnie z kolejnością tury. Wyczerpani Piłkarze będą grali w Drugiej Połowie, ale nie można będzie ponownie wykorzystać ich efektów.
3. Porównajcie 5 par Sekcji zaczynając od Środkowych Obrońców Gospodarza przeciwko Środkowym Napastnikom Gościa, Następnie Środkowych Pomocników Gospodarza przeciwko Środkowym Pomocnikom Gościa, itd. Kiedy skończycie porównywać Sekcje, przejdźcie do następnego kroku.

PRZYGOTOWANIE DO DRUGIEJ POŁOWY

1. Gość ujawnia Formację, z której będzie korzystać podczas Drugiej Połowy. Może być to ta sama albo inna niż ta, która była wykorzystywana w Pierwszej Połowie. Następnie obaj gracze w sekrecie rozmieszczają swoje znaczniki Koszulki na Boisku. Kiedy to zrobią, Gospodarz ujawnia swoją Formację.

ROZPATRYWANIE DRUGIEJ POŁOWY

2. Rozpatrzenie Drugą Połowę tak, jakbyście rozpatrywali normalny Mecz, za wyjątkiem zagrywania kart Taktyki, które nie są używane w Meczach gracz vs. gracz. Bramkarze mogą korzystać ze swoich efektów, by ponownie blokować strzały, nawet jeśli wykorzystali wszystkie swoje  w Pierwszej Połowie.
3. Przed przejściem do Porównania Stref, gracze mogą rozpatrywać efekty swoich kart Piłkarzy odrzucając przypisane do nich Zasoby i wyczerpując karty Piłkarzy. Jeśli dochodzi do konfliktu podczas rozpatrywania tych Akcji, rozpatrzenie je zgodnie z kolejnością tury. Pamiętajcie, że nie możecie skorzystać z efektów kart, które zostały już użyte w Pierwszej Połowie.
4. Porównajcie 5 par Sekcji zaczynając od Środkowych Obrońców Gościa przeciwko Środkowym Napastnikom Gospodarza, itd. Kiedy skończycie porównywać Sekcje, przejdźcie do następnego kroku.

OKREŚLENIE WYNIKU MECZU

1. Rozpatrzenie ten krok tak, jak w normalnym Meczu. Jeśli w tym kroku dochodzi do konfliktu, rozpatrzenie go kolejno, zgodnie z kolejnością tury.
2. W przypadku remisu, każdy z graczy rzuca sześcienną kością i od wyniku odejmuje  Bramkarza przeciwnika. Jak zwykle możecie użyć , by przerzucić swój rezultat na kości. Wyższy wynik wygrywa, a gdyby znów doszło do remisu, powtórzcie ten krok.



DODATKOWE KOMPONENTY

Cześć!

Niezwykle ucieszyłem się, kiedy Ignacy zapytał mnie czy byłbym zainteresowany stworzeniem gry **Eleven** na bazie mojej gry solo Club Stories. Wszystkie pozytywne reakcje w różnych grupach internetowych jeszcze bardziej nas zmotywowały. W trakcie i po kampanii otrzymaliśmy mnóstwo opinii i pomysłów na mechaniki, które chcielibyście, żeby znalazły się w grze o zarządzaniu klubem piłkarskim. Część z nich była naprawdę świetna i włączyliśmy je do gry, żeby uczynić ją jeszcze lepszą. Pracowaliśmy ciężko nad rozwojem gry od kampanii na Gamefoundzie i jestem dumny z końcowego rezultatu. Mam nadzieję, że będziecie się przy niej bawić tak dobrze, jak ja! Jeszcze raz dziękuję za wasze wsparcie!

Thomas Jansen

Cześć!

Nazywam się Ignacy Trzewiczek i jestem deweloperem gry **Eleven**. Zaczę od podziękowań - bez waszego wsparcia Eleven nigdy nie ujrzałoby światła dziennego. Wasze wsparcie, opinie i reakcje dały nam mnóstwo energii, dzięki czemu mogliśmy naprawdę rozwinąć ten projekt. Dzięki waszym pomysłom udało nam się powiązać mechanikę z tematem piłki nożnej jeszcze ściślej, niż wyobrażaliśmy to sobie na początku kampanii. Życzę wam dziesiątek ekscytujących godzin w trakcie partii **Eleven** z waszymi rodzinami i przyjaciółmi.

Jeszcze raz dziękuję za wasze wsparcie i współtworzenie historii, które opowiadamy, projektując nasze gry.

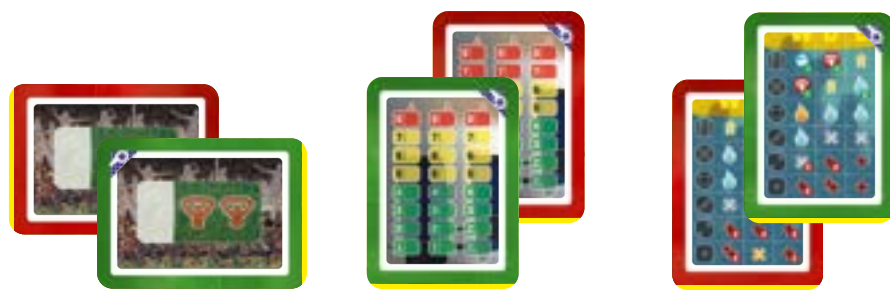
Ignacy Trzewiczek

KARTY PRZYGOTOWANIA DO GRY

Użyjcie tych kart w trakcie Przygotowania do gry, aby każda z drużyn zyskała unikatowe cechy na całą rozgrywkę.

Przed rozpoczęciem gry, każdy z Graczy dobiera 2 losowe karty Przygotowania do gry i umieszcza je przed sobą tak, aby zakrywały odpowiednią część jednej z plansz lub poniżej odpowiedniej planszy. Jedna z kart musi zostać zagrana pozytywną (zieloną) stroną ku górze, a druga negatywną (czerwoną). Pamiętajcie, aby rozpatrywać efekty tych kart w trakcie rozgrywki.

Wszyscy obserwujący kampanię, którzy wsparli grę otrzymali te karty za darmo. Pozostali wspierający mieli możliwość zakupienia tych kart jako oddzielnego minidodatku dostępnego w trakcie kampanii.



Ta karta modyfikuje liczbę , które możesz przypisać do Trybuny #2.

Ta karta modyfikuje wartości poszczególnych pól torów Utrzymania.

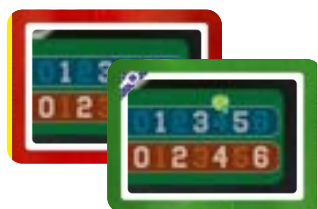
Ta karta modyfikuje tabelę Konsekwencji Meczu.



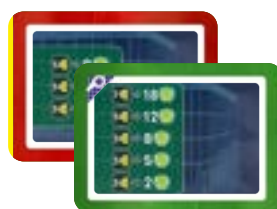
Ta karta zwiększa lub zmniejsza liczbę pól na żetony Infrastruktury.



Te karty zmieniają efekty podnoszenia poziomów Statystyk powyżej 5 lub obniżania poniżej 1.



Ta karta wprowadza dodatkowe efekty rozpatrywane w zależności od wyniku Meczu.



Ta karta modyfikuje tor Biura.



TACKA NA KOŚCI W KSZTAŁCIE STADIONU

Ta tacka na kości to świetne miejsce do wykonywania rzutów kośćmi w trakcie rozgrywki. Użyj jej, aby sprawdzić jak głosują twoi Dyrektorzy w trakcie Spotkania Zarządu, gdy musisz sprostać konsekwencjom swoich zwycięstw (lub porażek) na boisku i gdy chcesz sprawdzić, jak poradziły sobie w swoich Meczach inne kluby. Tacka może się również przydać po rozgrywce do przechowywania w niej komponentów gry.



MINIDODATEK KARTY TRANSFERÓW

Ten dodatek wprowadza do gry 6 nowych kart Transferów. Każda z kart pokazuje zmieniające się ceny sprzedaży różnych typów Piłkarzy. Dzięki nim możesz rozwinąć swoją strategię kupowania tanich Piłkarzy lub Młodzików, trenowania ich i sprzedawania do większych klubów.

W trakcie Przygotowania do gry, weź wszystkie karty Transferów i ułóż je w kolejności rosnącej, zgodnie z cyfrą w ich prawym dolnym rogu. Następnie weź dowolną liczbę kart z wierzchu stosu kart Transferów i włóż je na spód stosu. Połóż stos kart Transferów w pobliżu Rynku Transferowego.

W trakcie gry, gdy którykolwiek z graczy sprzedaje Piłkarza, otrzymuje dodatkowo premię wskazaną na karcie Transferów. Następnie przekłada wierzchnią kartę Transferów na spód stosu.

Sprzedawanie Bramkarzy nie zapewnia żadnych premii. Niektórzy Piłkarze mogą grać w różnych Sekcjach - gdy ich sprzedajesz możesz wybrać dowolną odpowiadającą premię.



DWUWARSTWOWE PLANSZE GRACZY

Wszystkie plansze Stadionu i Klubu (w sumie 8 plansz) są dwuwarstwowe, co zapobiega przypadkowemu przesunięciu leżących na nich znaczników, kart czy żetonów.



MINIDODATEK KARTY PLANSZÓWKOWYCH SPONSORÓW

Zdobądź Sponsorów związanych z branżą gier planszowych! Ten dodatek wprowadza 10 zupełnie nowych kart Sponsorów, dzięki którym będziesz mógł podpisać kontrakt ze swoim ulubionym wydawcą lub influencerem. W końcu chodzi nie tylko o wygrywanie meczów, ale także o propagowanie planszówek, prawda?

W trakcie Przygotowania do gry wtasuj te karty do talii kart Sponsora.



TRAWIASTE PLANSZE MECZU

Te plansze Meczów mają przyjemną materiałową powłokę, przypominającą prawdziwą stadionową murawę.

Jest to coś zupełnie nowego w świecie gier planszowych i z pewnością sprawi, że *Eleven* będzie się wyróżniało spośród innych gier.



8 NOWYCH KART PERSONELU ZAPROJEKTOWANYCH PRZEZ WSPIERAJĄCYCH

Dodaj jeszcze więcej regrywalności dzięki 8 dodatkowym kartom Personelu, zaproponowanym przez Wspierających w trakcie kampanii.

W trakcie Przygotowania do gry, wtasuj karty oznaczone odpowiednią liczbą Graczy do talii kart Personelu.

Na nowych kartach znajdziecie: Maskotkę, Zwierzaka, Emerytowanego Gwiazdora, Specjalistkę od Wypożyczeń, Wideoanalityczkę, Ultraś, Szarą Eminencję i Specjalistkę od Sponsorów.



52 DREWNIANE ZNACZNIKI KOSZULKI

Te 52 znaczniki Koszulki w 4 kolorach reprezentują Piłkarzy z waszych zespołów. Przygotowując się do Meczów, użyj ich, aby zaplanować rozstawienie twoich Piłkarzy na planszy Meczów. Każdy ze znaczników jest dwustronny - na każdej ze stron jest nadrukowany numer koszulki Piłkarza oraz jego zadanie - lub .



ŻETONY INFRASTRUKTURY I UNIKATOWE GRAFIKI NA PLANSZACH STADIONU

Nowe żetony Infrastruktury Stadionowej zostały wybrane spośród najlepszych pomysłów Wspierających kampanię.

W trakcie Przygotowania do gry dodaj nowe żetony Infrastruktury Stadionowej do Puli Zasobów. Każdy z Graczy może je wybudować, tak samo jak każdy podstawowy żeton Infrastruktury Stadionowej, kładąc żeton na pustym polu na planszy Stadionu (z wyjątkiem pól przeznaczonych na Trybuny i Bandę Reklamową).

Produkcja to nowy termin wprowadzony na nowych żetonach Infrastruktury Stadionowej. W Poniedziałek, w trakcie Produkcji, rozpatrz ich efekty.

Nowe żetony Infrastruktury Stadionowej to: Akademia Młodzieżowa, Centrum Analityczne, Strefa dla Najmłodszych Kibiców, Sala Pamięci oraz Tunel.

Każda plansza Stadionu przedstawia ilustrację innego Stadionu, aby każdy z Graczy poczuł, że kieruje zupełnie innym klubem niż pozostali.



12 PIONÓW AKCJI I CENTRALNA PLANSZA GRY

12 drewnianych pionów Akcji pomaga w śledzeniu podejmowanych akcji we Wtorek, Środę i Czwartek. Dodatkowo centralna plansza gry zawiera krótkie podsumowanie najczęstszych akcji podejmowanych w grze.



UNIKATOWE KSZTAŁTY ŻETONÓW INFRASTRUKTURY STADIONOWEJ

Wszystkie żetony Infrastruktury Stadionowej mają specjalne, zróżnicowane kształty. Dzięki temu wyglądają lepiej i dobrze wpasowują się w wycięcia na planszy Stadionu.



DODATKOWE WARIANTY KART PRZECIWNIKÓW

Każdy z Przeciwników grających w 1 Lidze otrzymuje dodatkową kartę Przeciwnika (w sumie każdy z nich będzie miał ich aż 5). Sprawia to, że Mecze w 1 Lidze są mniej przewidywalne i zwiększa regrywalność rozgrywek w 1 Lidze.

W trakcie Przygotowania do gry, wtasuj te karty od odpowiednich talii Przeciwników (1 Liga oraz 2/1 Liga).



TALIA KART SPOTKANIA ZARZĄDU

Ten minidodatek wprowadza 8 nowych kart Spotkania Zarządu, bazujących na pomysłach Wspierających. Dzięki temu w trakcie rozgrywki będziecie mieli do dyspozycji aż 44 karty Spotkania Zarządu.

W trakcie Przygotowania do gry, wtasuj te karty do talii kart Spotkania Zarządu.



BROSZURA Z ZAAWANSOWANYMI ZASADAMI ORAZ UNIKATOWE ZNACZNIKI STATYSTYKI

Dzięki zaawansowanym zasadom i wprowadzonym w nich wariantom, rozgrywki staną się jeszcze bardziej klimatyczne i angażujące. Zaawansowane zasady zawierają min. tryb rozgrywki umożliwiający Mecze pomiędzy graczami, nowe reguły dotyczące Zatrudniania i Sprzedawania Piłkarzy oraz specjalne reguły Sędziów. Ten minidodatek to także 16 specjalnych znaczników Poziomów Statystyki, którymi możesz zastąpić kolorowe dyski z gry podstawowej.



DWUSTRONNE KARTY POMOCY

Każdy z Graczy otrzymuje dodatkową kartę Pomocy, na której przedstawiono wszystkie dostępne Akcje i ogólny schemat przebiegu Tygodnia (rundy). Będą one przydatne zwłaszcza dla nowych graczy.



NOWE KARTY DYREKTORA

5 nowych kart Dyrektora zaproponowanych przez Wspierających w trakcie kampanii zwiększy regrywalność waszych rozgrywek. Odkrycie dzięki nim nowe strategie i wykorzystajcie je, aby wasz klub osiągnął sukces!

W trakcie Przygotowania do gry, wtasuj te karty do talii kart Dyrektora.

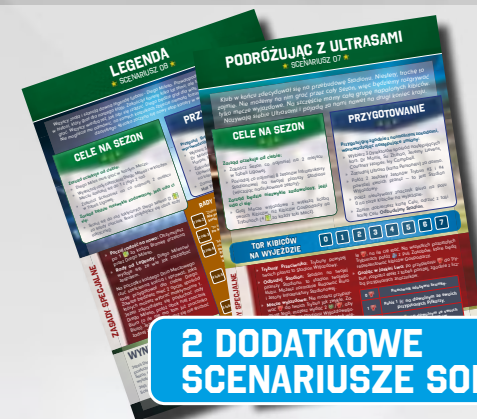
Nowi Dyrektorzy to: Dr Morris, Ivy Campbell, Su Zhihao, Courtney Harper i Jeremy Lievens.



DREWNIANY ZNACZNIK GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO I PLASTIKOWY PUCHAR

Podkreśl rolę Gracza Rozpoczynającego dając mu drewniany znacznik i uhonoruj zwycięzcę obdarzając go Plastikowym pucharem.

Drewniany znacznik zastępuje znacznik Fazy z gry podstawowej.



2 DODATKOWE SCENARIUSZE SOLO

Ten minidodatek to 2 zupełnie nowe, niezależne Scenariusze Solo. Wykorzystują one komponenty odblokowane w trakcie kampanii Eleven na Gamefoundzie.



NOWE KARTY CELU

Tych 5 kart Celu powstało bazując na pomysłach Wspierających. Czas spojrzeć na zmagania pod innym kątem.

W trakcie Przygotowania do gry, wtasuj te karty do talii kart Celu.

Nowe karty Celu to: Całkiem Zieloni, Niebieskie Ptaki, Rozczerwowanie, Hat-Trick, Jak w Zegarku. Niektóre z tych kart odnoszą się do koloru znacznika Przeciwnika na Tabeli Ligowej (Zielonego, Niebieskiego lub Czerwonego).



ZESTAW ULEPSZONYCH KOMPONENTÓW ROZSZERZEN

Każda osoba, która zakupiła Eleven Gameplay All-In lub Group Pledge Eleven Gameplay All-In otrzymała również zestaw ulepszonych komponentów.

36 drewnianych znaczników Lotu zastępujących kartonowe znaczniki do dodatku Międzynarodowe gwiazdy.

18 drewnianych żetonów oraz grubsza plansza Międzynarodowego turnieju do rozszerzenia Międzynarodowy Turniej.

Grubsza plansza Reputacji do rozszerzenia Nieprzewidziane Wydarzenia.



PLANSZA ZAKŁADÓW

Sport jest nierozdzielnie związany z hazardem. Jakkolwiek w prawdziwym futbolu menedżerowie nie obstawiają wyników swoich drużyn, ten minidodatek został przygotowany, żeby podkręcić nieco emocje z oglądania Meczów innych graczy.

Ten minidodatek najlepiej działa w grach dla 4 graczy i nie jest rekomendowany dołączenia z rozszerzeniem Międzynarodowy turniej.

★ ZAKŁADY ★

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz otrzymuje żeton Zakładu. Jeśli gracie w mniej niż 4 osoby, dobierzcie losowe karty Przeciwnika z waszej Ligi i połóżcie na każdej z nich po 1 nieużywany żeton Zakładu. W trakcie gry będziecie obstawiać wyniki waszych Meczów, jak i Meczów z udziałem drużyn oznaczonych żetonami Zakładu.

CZWARTEK

Po rozpatrzeniu Czwartkowych Akcji, każdy z graczy równocześnie umieszcza swój żeton Zakładu na planszy Zakładów. Żetony mogą być umieszczane na polach planszy lub na krawędziach pomiędzy polami. Oznacza to, że można obstawić pojedyncze pole lub podzielić Zakład pomiędzy 2 lub 4 pola. Na jednym polu może znajdować się wiele że-

tonów Zakładu. Następnie każdy z graczy umieszcza na swoim żetonie Zakładu 1 € z Puli Zasobów oraz tyle swoich €, ile chce.

Położenie żetonu na planszy Zakładów określa postawiony zakład.

3/3/3/3: Wszystkie Drużyny (graczy oraz Przeciwników oznaczonych żetonami Zakładu) w tym Tygodniu wygryją.

3/3/3/0: Trzy z tych Drużyn wygryją, a jedna przegra.

3/1/1/0: Jedna Drużyna wygra, dwie zremisują, a jedna przegra.

Przykład:

W Czwartek **Thomas**, **Ignacy** i **Janek** decydują o swoich Zakładach. Ostatni żeton Zakładu leży na karcie Przeciwnika Port East, ponieważ w rozgrywce brakuje czwartego gracza. Gracze umieścili swoje żetony tak jak pokazano na ilustracji poniżej.



Na Koniec Tygodnia wspólnie sprawdzają swoje zakłady. **Thomas** wygrał Mecz przeciwko Port East, **Ignacy** zremisował swój Mecz, a **Janek** przegrał swój Mecz. Oznacza to, że zwycięskim polem na planszy Zakładów jest 3/1/0/0.

Janek wygrywa zakład, dzięki swojemu żetonowi Zakładu z 3 € położonymi pomiędzy 2 polami, więc otrzymuje 9 €. **Ignacy** także wygrywa swój zakład, dzięki żetonowi Zakładu z 2 € na krawędzi pomiędzy 4 polami, więc otrzymuje 4 €. **Thomas** przegrywa zakład, ponieważ przypuszczał, że wygrywającym polem będzie 3/3/0/0.

KONIEC TYGODNIA

Na Koniec Tygodnia sprawdźcie wasze zakłady. Sprawdźcie wyniki Meczów Drużyn Graczy i Przeciwników oznaczonych żetonami Zakładu. Zwycięskie pole to to odpowiadające tym wynikom.

Gracze z żetonami Zakładu na tym polu lub jego krawędziach, wygrywają zakład.

- Za prawidłowe umieszczenie żetonu Zakładu na pojedynczym polu, gracz otrzymuje 4 razy tyle €, ile € znajduje się na jego żetonie Zakładu.
- Za prawidłowe umieszczenie żetonu Zakładu na krawędzi pomiędzy 2 polami, gracz otrzymuje 3 razy tyle €, ile € znajduje się na jego żetonie Zakładu.
- Za prawidłowe umieszczenie żetonu Zakładu na krawędzi pomiędzy 4 polami, gracz otrzymuje 2 razy tyle €, ile € znajduje się na jego żetonie Zakładu.
- Za nieprawidłowe umieszczenie żetonu Zakładu gracz nie otrzymuje żadnej rekompensaty.

Na koniec gracze odrzucają wszystkie € z planszy Zakładów i zabierają swoje żetony Zakładu.



★ TRYB GRY: EPICKA LIGA ★

Rozegrajcie emocjonujące rozgrywki w trybie Epickiej Ligi. Zamiast 6 Tygodni, rozegrajcie 10 Tygodni, wraz z dodatkową fazą pomiędzy 5 a 6 Tygodniem - Przerwą Zimową. W trakcie Przerwy Zimowej twoi Piłkarze odpoczywają i zyskują nowe umiejętności dzięki doświadczeniu zdobytemu w trakcie rundy jesiennej. Ten tryb rozgrywki dodaje także rozszerzenie do Tabeli Ligowej, umożliwiając zdobywanie w niej wyższych wyników.



ROZSZERZENIE
TABELI LIGOWEJ

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj 2 talie kart Przeciwnika dla każdego z Graczy. Każda z talii musi zawierać po 5 kart Przeciwnika. Wierzchnie 5 kart Przeciwnika powinno należeć do niższej Ligi (drugiej lub trzeciej), a dolne 5 kart Przeciwnika do wyższej Ligi (odpowiednio pierwszej lub drugiej). W ten sposób zmierzycie się z łatwiejszymi Przeciwnikami przed Przerwą Zimową i trudniejszymi po niej.

Połóżcie wszystkie 12 znaczników Przeciwników na polu 0 Tabeli Ligowej wraz ze znacznikami Drużyny graczy.

Przygotujcie 16 żetonów Przerwy Zimowej i połóżcie je obok Tabeli Ligowej - będziecie ich potrzebować w trakcie Przerwy Zimowej.

ŻETONY PRZERWY ZIMOWEJ



Dołóżcie rozszerzenie Tabeli Ligowej do Tabeli Ligowej tak, aby miała w sumie 30 pól.

Przygotujcie talię kart Celu używając następujących kart: **Szkółka Talentów, Liczy się tylko wynik, Mecz wart zapamiętania, Odbudujmy Stadion, Dzień Idealny, Wierni towarzysze, Łowcy talentów, Pieniądże przede wszystkim.**

Każdy z Graczy dobiera po 2 karty Celu. Jeden z nich musi wypełnić przed Przerwą Zimową, a drugi po Przerwie Zimowej. Otrzymacie po 3 żetony za każdy spełniony Cel Podstawowy lub 6 żetonów za każdy spełniony Cel Ambitny.

PRZERWA ZIMOWA

Przerwa Zimowa składa się z kilku kroków, które muszą być rozpatrywane w następującej kolejności:

- 1. Cele:** Każdy z Graczy otrzymuje 1 żeton za spełniony Cel. Jeżeli nie spełnili żadnego ze swoich Celów, muszą odrzucić wybraną kartę Celu.
- 2. Zimowe Koszta:** Obniżcie wszystkie Statystyki o 1 poziom (jeśli to możliwe).
- 3. Okienko Transferowe:** Odrzućcie wszystkie karty Piłkarzy z Rynku Transferowego i uzupełnijcie go nowymi kartami. Każdy Gracz otrzymuje 1 żeton zgodnie ze swoim aktualnym poziomem. Rozpoczynając od Gracza Rozpoczynającego, każdy z Graczy może złożyć ofertę Transferową. Może zaofertować sprzedanie lub odkupienie Piłkarza od innego gracza albo sprzedać lub kupić Piłkarza zgodnie ze zwykłymi zasadami, albo spasować.

SPRZEDAWANIE PIŁKARZY

Gdy Sprzedajesz Piłkarza, możesz zdecydować, by Sprzedać ich tak jak zwykle, aby otrzymać tyle żetonów, ile wynosi jego Siła plus 2 lub Sprzedać go innemu graczowi.

Wybierz kartę Piłkarza i ogłoś za ile chcesz go Sprzedać.

Rozpoczynając od kolejnego gracza (zgodnie z kolejnością rundy), każdy z graczy może złożyć ci ofertę. Gracze mogą podbić ofertę o dowolną liczbę żetonów lub spasować.

Licytacja kończy się, gdy wszyscy gracze poza jednym spasują. Musisz zaakceptować najwyższą ofertę i oddać kartę kupującemu, wraz ze wszystkimi leżącymi na niej żetonami (+, -, etc.). Jeśli wszyscy gracze spasują i nie została ci złożona żadna oferta, musisz Sprzedać tego Piłkarza jak zazwyczaj, ale otrzymujesz

Przykład:

Gdy Sprzedajesz tego Piłkarza, a ta karta Transferów znajduje się na wierzchu stosu, dobierz 1 żeton z Puli Zasobów.



tylko tyle żetonów, ile wynosi jego Siła.

Jeżeli gracze używając kart Transferów, rozpatrujcie ich efekty jak zazwyczaj.

Sprzedając Młodzików, rozpatrz tę samą procedurę. Pamiętaj, że wszystkie żetony pozostają na kartach Sprzedawanych innym graczom.

Jeżeli Sprzedajesz Niewytrenowanego Piłkarza, możesz ujawnić, co znajduje się na jego Wytrenowanej stronie, ale nie jest to obowiązkowe.

ZATRUDNIANIE PIŁKARZY

Zatrudniając Piłkarzy, możesz zdecydować się Zatrudnić Piłkarza z Rynku Transferowego jak zazwyczaj albo złożyć ofertę odkupienia Piłkarza od innego gracza za uzgodnioną przez was cenę (możesz płacić tylko w żetonach). Jeżeli właściciel tego Piłkarza odmówi, możesz złożyć kolejną ofertę zakupu temu lub innemu graczowi. Jeżeli jednak twoja 3 oferta zostanie odrzucona, musisz zakupić Piłkarza z Rynku Transferowego lub spasować.

Jeżeli gracze używając kart Transferów, rozpatrujcie ich efekty jak zazwyczaj.

Przykład:

Gdy Zatrudniasz tego Piłkarza, a ta karta Transferów znajduje się na wierzchu stosu, dobierz 1 żeton z Puli Zasobów.



Zatrudniając Młodzików, rozpatrz tę samą procedurę. Pamiętaj, że wszystkie żetony pozostają na kartach Sprzedawanych innym graczom.

Jeżeli Zatrudniasz Niewytrenowanego Piłkarza, możesz poprosić jego właściciela o ujawnienie, co znajduje się na jego Wytrenowanej stronie, ale nie jest to obowiązkowe.

Po tym jak gracz wykona swoją akcję, przychodzi kolej na następnego gracza. Gdy wszyscy gracze wykonują już 3 akcje w Okienku Transferowym przejdźcie do kolejnego kroku.

Uwaga: W tej fazie zignoruj zdolności wszystkich kart Personelu.

DODATKOWY TRYB GRY: EPICKA LIGA

ZIMOWY TRENING

Odkryj tyle żetonów Przerwy Zimowej, ile wynosi liczba graczy +1. Rozpoczynając od gracza z największą liczbą punktów w Tabeli Ligowej, każdy gracz wybiera po 1 z nich i umieszcza go w swoich osobistych zasobach. Ostatni żeton zostaje odrzucony. Rozpatrzenie ten krok ponownie, tym razem rozpoczynając od gracza posiadającego najmniej punktów w Tabeli Ligowej. Na koniec rozpatrzenie ten krok po raz trzeci, znów rozpoczynając od gracza z największą liczbą punktów.

Następnie każdy z graczy umieszcza swoje żetony Przerwy Zimowej na swoich kartach Piłkarzy. Na każdej z kart może znajdować się maksymalnie 1 żeton Przerwy Zimowej. Pozostają one na nich aż do Zakończenia gry.

Poniżej opisano działanie żetonów Przerwy Zimowej:



Możesz przypisać o 1 mniej, aby aktywować efekt tej karty Piłkarza. Wciąż musisz przypisać do niej , aby przypisać tego Piłkarza do Meczu.



Piłkarz z tym żetonem może grać w dowolnej Sekcji. Ten żeton nie może zostać zagrany na kartę Bramkarza.



Siła Piłkarza z tym żetonem wynosi 3, niezależnie od wartości nadrukowanej na karcie tego Piłkarza.



Kiedy ten Piłkarz zdobędzie po raz pierwszy Bramkę, połóż na niej 1



Za każdym razem, gdy ten Piłkarz otrzymuje , zignoruj 1 z nich.



Piłkarz z tym żetonem zyskuje nowy numer znacznika Koszulki.



Możesz używać zamiast , aby przypisywać tego Piłkarza do Meczu.



Piłkarz z tym żetonem jest , niezależnie od ikony nadrukowanej na jego karcie.



Piłkarz z tym żetonem jest , niezależnie od ikony nadrukowanej na jego karcie.

ZAKOŃCZENIE GRY

Po 10 Tygodniach (zamiast po 6) podlicz zgodnie ze zwykłymi zasadami, z wyjątkiem otrzymywanych za pozycję w Tabeli Ligowej, które są przyznawane zgodnie z poniższą tabelką. Reguły przyznawania z karty Celu opisano na stronie #18.

POZYCJA	
1	24
2	20
3	16
4	13
5	10
6	7

POZYCJA	
7	4
8	1
9	0
10	-3
11	-6
12	-9