



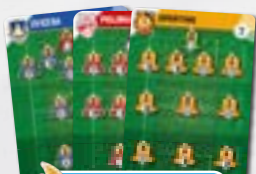
FAKTOB ROZCZĘDZENIA
THOMAS JANSEN

ELEVEN

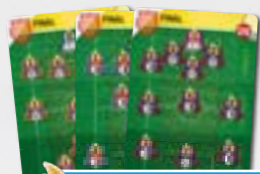
MIĘDZYNARODOWY TURNIEJ

Czas zaistnieć na światowych boiskach. Klub rozwinął się, pokonał wszystkich lokalnych rywali. Nadszedł czas, by wejść na wyższy poziom. Jednak wyższy poziom niesie za sobą nowe wyzwania: silniejsi przeciwnicy, lepsi piłkarze, większe oczekiwania. Czy staniesz się godnym rywalem i dasz radę rozegrać więcej niż jeden mecz w tygodniu czy poniesiesz porażkę?

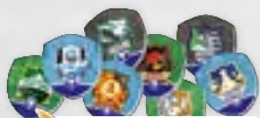
★ KOMPONENTY ★



42
KARTY
PRZECIWNIKA



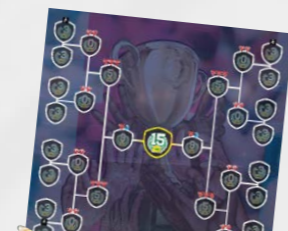
4
KARTY
FINAŁOWEGO
PRZECIWNIKA



14
ZNACZNIKÓW
PRZECIWNIKA



4
ZNACZNIKI
DRUŻYNY
GRACZA



1
PLANSZA MIĘDZYNARODOWEGO
TURNIEJU



4
KARTY SPOTKANIA
ZARZĄDU



1
INSTRUKCJA

★ PRZYGOTOWANIE DO GRY ★

UWAGA: Poniższe zasady stosuje się w grze dla 2-4 graczy. Zmiany zasad do rozgrywek Solo znajdują się na końcu tej instrukcji.

Przygotuj grę jak zazwyczaj, stosując poniższe zmiany:

- Po zakończeniu dobierania kart Dyrektora, każdy gracz wybiera dowolną Statystykę i podnosi ją o 1.
- Umieśćcie planszę Międzynarodowego Turnieju obok Rynku Transferowego i losowo połóżcie

znaczniki Drużyny każdego gracza na polach oznaczonych odpowiednią liczbą graczy. Następnie potasujcie wszystkie znaczniki Przeciwników i umieśćcie po 1 z nich na każdym pustym polu planszy Międzynarodowego Turnieju.

- Umieśćcie karty Przeciwnika z tego rozszerzenia obok planszy Międzynarodowego Turnieju i zostawcie trochę miejsca na stos kart odrzuconych.
- Wtasujcie nowe karty Spotkania Zarządu do talii Spotkania Zarządu.

★ MECZE W TURNIEJU ★

Przez pierwsze dwa Tygodnie, gra z rozszerzeniem „Międzynarodowy Turniej” nie różni się od gry podstawowej. Od trzeciego Tygodnia rozgrywasz dwa Mecze w Tygodniu - jeden w Środę i jeden, jak zwykle, w Weekend. Po rozpatrzeniu akcji w Środę, musisz przejść do Meczu w Turnieju.

PRZYGOTOWANIE DO MECZU W TURNIEJU

Każdy z graczy dobiera kartę Przeciwnika, zgodnie ze swoją pozycją na planszy Międzynarodowego Turnieju i umieszcza ją na polu Przeciwnika na swojej planszy Meczu. Należy przeczytać Raport Skauta o Przeciwniku i przygotować się do Meczu jak zwykle, z poniższym wyjątkiem:

- Możesz przypisać do Meczu dowolnych Piłkarzy, bez konieczności umieszczenia na ich kartach. Jeśli chcesz skorzystać z ich akcji podczas Meczu, musisz, jak zwykle, umieścić na karcie Piłkarza znaczniki Zasobu. Odłóż na bok wszystkie nieużywane karty Piłkarza.

Możesz, jak zwykle, przypisać do Trybun.

ROZPATRZENIE MECZU

Rozpatrz Mecz na normalnych zasadach. Pamiętaj, że podczas Meczu w Turnieju możesz odrzucić i ze swoich kart, tak samo, jak możesz to zrobić podczas Meczu Ligowego.

OKREŚLENIE WYNIKU MECZU

1. Jeśli Mecz zakończy się remisem, rzuć kością sześcienną. Jeśli twój jest równy lub wyższy od wyniku, wygrywasz Mecz. Jak zwykle możesz wydać , by przerzucić kość.



Podczas rozgrywek w Turnieju, kiedy Mecz zakończy się remisem, dochodzi do serii rzutów karnych. Jeśli twój jest równy lub wyższy od wyniku na kości, (przedstawia to liczbę trafionych przez ciebie karnych), wygrywasz.

Jeśli przegrasz Mecz, odpadasz z Turnieju, ale dalej grasz w Lidze, dzięki czemu będziesz mieć mniej zmęczonych Piłkarzy. Na koniec gry zdobywasz punkty zgodnie ze swoją pozycją na planszy Międzynarodowego Turnieju.



2. Przesuń znacznik Drużyny zwycięzcy o 1 pole dalej na planszy Międzynarodowego Turnieju. Jeśli zwycięzcą był gracz, otrzymuje widoczną premię. Następnie rozpatrzcie wszystkie Mecze pomiędzy neutralnymi Drużynami: Dobierzcie 1 kartę Przeciwnika dla każdego neutralnego Przeciwnika, który nie grał przeciwko innym graczom. Porównajcie pary kart i przesuniecie o 1 pole dalej na planszy Międzynarodowego Turnieju znacznik tej Drużyny, która posiada wyższą wartość Faworyta. Wszystkie wykorzystane karty Przeciwników odłóżcie na stos kart odrzuconych.

3. Rzućcie na Konsekwencje Meczu.

4. Dla każdego Piłkarza, który został przypisany do Meczu należy wydać 1  lub umieścić  na jego karcie. Przesuniecie karty Piłkarzy, które nie były przypisane do Meczu obok planszy Meczu.

5. Przejdźcie do Czwartku.




Finał rozpatrywany jest w ten sam sposób, co wszystkie inne Mecze w Turnieju, ale zamiast dobierać kartę Przeciwnika, musisz dobrać kartę Finałowego Przeciwnika.

★ MECZE GRACZ VS. GRACZ ★

Podczas gry może się zdarzyć, że będziesz rozgrywać Mecz przeciwko innemu graczowi.

Mecze gracz vs. gracz rozpatrywane są normalnie, z uwzględnieniem poniższej zmiany:

- Mecz toczy się przez dwie Połowy. Podczas Pierwszej Połowy Gość ma przewagę, gdyż zna Formację Gospodarza, ale w drugiej połowie to Gospodarz ma przewagę, znając Formację Gościa. Gracz, który zdobędzie łącznie więcej bramek w obu Połowach wygrywa.

Gracze mogą przypisać  do swoich Trybun jak zazwyczaj. Efekty kart zależne od Wyprzedanego Stadionu pozostają niezmiennie.

PRZYGOTOWANIE DO PIERWSZEJ POŁOWY

1. Pierwszy gracz (licząc od gracza ze znacznikiem Fazy i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) zostaje Gospodarzem, a drugi gracz zostaje Gościem.

2. Każdy gracz przypisuje Piłkarzy 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 kart swoich Piłkarzy **PO ODKRYCIU KARTY PRZECIWNIKA**. Jeśli gracz nie chce lub nie może rozpatrzyć więcej efektów, może spasać. Kiedy gracz spasa, jego przeciwnik może rozpatrzyć tyle efektów, ile chce.

5. Zaczynając od Gospodarza, gracze na zmianę rozpatrują efekty **PRZED MECZEM** w taki sam sposób, jak opisano powyżej.

ROZPATRYWANIE PIERWSZEJ POŁOWY

1. Rozpatrzenie Pierwszą Połowę tak, jakbyście rozpatrywali normalny Mecz, za wyjątkiem kart Taktyki, które nie są używane w Meczach gracz vs. gracz.


2. 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. Wyczerpani Piłkarze będą grali w Drugiej Połowie, ale nie będzie można ponownie skorzystać z 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

Gość ujawnia Formację, z której będzie korzystał podczas Drugiej Połowy. Może być to ta sama albo inna od tej, 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



1. Rozpatrzcie Drugą Połowę tak, jakbyście rozpatrywali normalny Mecz, za wyjątkiem 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.

2. 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, rozpatrzcie je zgodnie z kolejnością tury. Pamiętajcie, że nie możecie skorzystać z efektów kart, które zostały już użyte w Pierwszej Połowie.


3. 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. Rozpatrzcie ten krok tak, jak w normalnym Mecz. Jeśli w tym kroku dochodzi do konfliktu, gracze rozpatrują go kolejno, zgodnie z kolejnością tury.

2. W przypadku remisu, każdy z graczy rzuca kością sześcienną i od wyniku odejmuje  Bramkarza przeciwnika. Jak zwykle możecie używać , by przerzucić rezultat na kość. Wyższy wynik wygrywa, a gdyby znów doszło do remisu, powtórzcie ten krok.


★ ROZGRYWKA SOLO ★

Podczas rozgrywki Solo weź nieużywany znacznik Drużyny i umieść go na polu oznaczonym symbolem  na planszy Międzynarodowego Turnieju. Ten Przeciwnik nie ma swoich kart Przeciwnika, ale będzie korzystał z kart Finałowego Przeciwnika. Dostępne są 4 karty Finałowego Przeciwnika, więc jeśli ta Drużyna dostanie się do finału, będzie dla niej dostępna jeszcze jedna karta.

Rozgrywanie Scenariuszy Solo z tym rozszerzeniem pozwala na zdobycie więcej , dlatego podczas obliczania wyniku końcowego odejmij 4 .



★ KONIEC GRY ★


Na Koniec gry otrzymujesz  zgodnie ze swoją pozycją na planszy Międzynarodowego Turnieju.



POZOSTAŁE ROZSZERZENIA, TWÓRCY

★ MIĘDZYNARODOWY TURNIEJ, A POZOSTAŁE ROZSZERZENIA ★

Międzynarodowy Turniej sprawia, że gra jest dłuższa i bardziej wymagająca. Nie zalecamy tego rozszerzenia dla niedoświadczonych graczy. Najlepiej sprawdza się ono w rozgrywkach w 2 i 3 Lidze.

Możesz łączyć to rozszerzenie ze wszystkimi innymi rozszerzeniami. Wszystkie komponenty z tego rozszerzenia są oznaczone , co pomaga łatwo je rozpoznać.

Możesz użyć znaczników Przeciwników i kart Przeciwnika jako Przeciwników w zwykłej grze dla nie więcej niż 3 graczy. Siła Międzynarodowych Przeciwników waha się od 1 do 3 Ligi.



Grając z rozszerzeniem Nieprzewidziane Wydarzenia, nie dobierajcie kart Nieprzewidzianego Wydarzenia podczas meczów gracz vs. gracz.



PROJEKT GRY: Thomas Jansen

ROZWÓJ GRY: Jan Maurycy, Ignacy Trzewiczek

PROJEKT GRAFICZNY: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma,
Gaba Palicka

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Hanna Kuik

ILUSTRACJE: Hanna Kuik, Maciej Simiński

INSTRUKCJA: Jan Maurycy

PRODUCENT WYKONAWCZY: Grzegorz Polewka,
Damian Mazur

MENEDŻER PROJEKTU: Marek Dąbrowski

WERSJA ANGIELSKA: Tyler Brown

Autor pragnie podziękować testerom i redaktorom za ich pomoc w rozwoju gry.

Specjalne podziękowania dla: Joanki Kijanki, Kuby Jarosza, Vincenta Salzillo, Joanny Wareluk, Cheviego, Michaela Eckenfelsa, Kajtka Witrambowskiiego, Alicji Świecickiej, drużynie Laga Warszawa (Szymon & Jędrzej Świeciccy, Carlos, Dorsz, GDM, Janik), Marka Spychalskiego, Filipa Makówki, Wojtka Kondrackiego, Sławka Winszczyka, Karola Hana i innych, którzy pomagali w testach tej gry.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Poland.

© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

Wszelkie prawa zastrzeżone.