

ELEVEN

DEUTSCHE AUSGABE

SPIELANLEITUNG

Fußball – kaum etwas weckt bei Menschen eine vergleichbare Leidenschaft. Niederlagen enden in Randalen, jeder Sieg wird frenetisch bejubelt. Das taktische Gespür, die Athletik und der Sportsgeist auf dem Rasen sind unvergleichlich. Fußball ist einfach der beste Sport der Welt.

ELEVEN: Im Idealfall sind es elf Freunde, die auf dem Platz stehen. Jeder von ihnen trägt seinen Teil dazu bei, deine Mannschaft zu etwas Besonderem zu machen. Doch es braucht mehr als nur die Spieler auf dem Rasen, um in der Liga zu triumphieren – es braucht einen richtig guten Manager.

ELEVEN ist ein Strategiespiel in der Welt des Fußballs. Es ist deine Aufgabe, deinen eigenen Fußballverein eine Saison lang zu leiten und zu entwickeln, um deine Gegner zu übertreffen. Verwalte die Ressourcen des Vereins, kümmere dich um Spielertransfers und das Training, stelle neue Mitarbeiter ein, verhandle mit Sponsoren und baue dein Stadion aus. Am Spieltag musst du gut vorbereitet sein! Nur mit der richtigen Strategie und viel Teamgeist wirst du es bis ganz nach oben schaffen!

Bist du bereit für den Anpfiff?



INHALT

- **SPIELMATERIAL 2**
- **SPIELAUFBAU 4**
 - » TRANSFERBEREICH 4
 - » SPIELERTABLEAUS 6
 - » LIGATABELLE 10
- **ÜBERBLICK 11**
- **ZIEL DES SPIELS 11**
- **SPIELVERLAUF 12**
 - » MONTAG 12
 - PRODUKTION 12
 - VORSTANDSSITZUNG 13
 - » DIENSTAG, MITTWOCH UND DONNERSTAG 14
 - SPIELER ODER JUGENDSPIELER VERPFLICHTEN 15
 - SPIELER ODER JUGENDSPIELER VERKAUFEN 16
 - MITARBEITER EINSTELLEN 17
 - SPONSORENVERTRAG ABSCHLIESSEN 18
 - STADION ODER GESCHÄFTSSTELLE AUSBAUEN 19
 - KARTENAKTION AUSFÜHREN 19
- » SPIELTAG 20
 - SPIELVORBEREITUNG 20
 - SPIELABLAUF 21
 - SPIELERGEBNIS PRÜFEN 24
- **ENDE DER WOCHE 25**
- **ENDE DES SPIELS 26**
- **ZUSÄTZLICHE REGELN 27**
 - » VERLETZUNG 27
 - » AUSGABEN 27
 - » SPIELEFFEKTE: VOR UND NACH DEM SPIEL 27
 - » ZIELKARTEN 27
 - » GEGNERSTAPEL 28
 - » SPERRE 28
 - » TAKTIKKARTEN 28
 - » SIEGPUNKTPLÄTTCHEN 28
- **SOLOSPIEL 29**
- **SPIELHILFE 30**
- **IMPRESSUM 32**



SPIELMATERIAL

88 RESSOURCENMARKER



1 LIGATABELLE



28 BUDGET-MARKER



20 ANHÄNGER-MARKER



20 MANAGEMENT-MARKER



20 FITNESS-MARKER



1 ZWÖLFSEITIGER WÜRFEL



20 STÄRKE-PLÄTTCHEN
DOPPELSEITIG



12 SCHWÄCHE-PLÄTTCHEN
DOPPELSEITIG



10 VERLETZUNGS-PLÄTTCHEN



10 SPERRE-PLÄTTCHEN



24 SIEGPUNKTPLÄTTCHEN
DOPPELSEITIG

62 SPIELERKARTEN



36 REGULÄRE SPIELER



18 JUGENDSPIELER



8 ROUTINIERS



12 TAKTIKKARTEN



12 ZIELKARTEN



16 VORSTANDS-KARTEN



36 MITARBEITER-KARTEN



36 SPONSOREN-KARTEN



36 VORSTANDSSITZUNGS-KARTEN



64 GEGNER-KARTEN



3 GEGNER-WÜRFEL



16 GEGNER-VEREINSMARKER



8 ERINNERUNGS-PLÄTTCHEN



8 MULTIPLIKATOR-PLÄTTCHEN



1 PHASEN-MARKER

SPIELMATERIAL

FÜR JEDEN SPIELER (4 SETS)



28 STADIONAUSBAU-PLÄTTCHEN



3 SZENARIOBÖGEN
DOPPELSEITIG

ELEVEN	
LIGATABELLE	
PLÄTTCHEN	
MITARBEITER	
STADIONAUSBAUTEN	
GESCHÄFTSSTELLE	
SPERRE	
GESAMT	

1 ERGEBNISBÖGEN

HINWEIS: Der Vorrat an Markern und Plättchen gilt als unbegrenzt. Ist er einmal aufgebraucht, nutze einen beliebigen Ersatz.

Ist einer der Kartenstapel leer, mische die entsprechenden abgeworfenen Karten und bilde daraus einen neuen Kartenstapel.



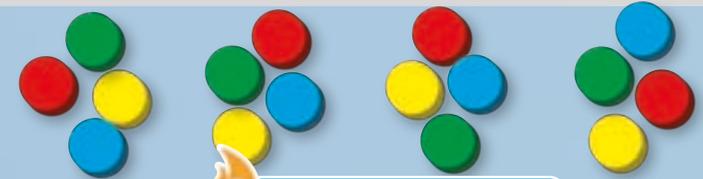
4 SPIELTABLEAU
1 PRO SPIELER



4 STADIONTABLEAU
1 PRO SPIELER



4 VEREINSTABLEAU
1 PRO SPIELER



16 STATUSMARKER
4 PRO SPIELER



52 TRIKOTMARKER
13 PRO SPIELER



4 VEREINSWAPPEN-PLÄTTCHEN
1 PRO SPIELER



24 TORMARKER/AUSGABENMARKER/
GESCHÄFTSSTELLEN-MARKER
6 PRO SPIELER



4 VEREINSMARKER
1 PRO SPIELER



4 SECHSECKIGER WÜRFEL
1 PRO SPIELER

HINWEIS: Im Spiel tauchen die Schlüsselwörter „Spieler“ und „Spiel“ auf. Bei Anweisungen bezieht sich das Wort „SPIELER“ in Großbuchstaben auf einen Fußballspieler und das Wort „SPIEL“ in Großbuchstaben auf ein Fußballspiel. Bei beschreibenden Texten haben wir für eine bessere Lesbarkeit auf Großschreibung verzichtet. Das Wort „Spieler“ in Kleinbuchstaben bezieht sich auf dich und deine Mitspieler. Das Wort „Spiel“ in Kleinbuchstaben bezieht sich auf das Brettspiel „Eleven“.

SPIELAUFBAU: TRANSFERBEREICH

★ TRANSFERBEREICH ★

Der Transferbereich ist ein zentraler Bereich, den alle Spieler nutzen. Dort findest du alle verfügbaren SPIELER, Mitarbeiter und Sponsoren. So bereitest du den Transferbereich vor:

1. Teile die SPIELERkarten in 3 getrennte Stapel auf: Routinierstapel, Jugendspielerstapel und SPIELERstapel. Mische den SPIELERstapel und lege ihn zum Transferbereich. Die untrainierte Seite zeigt nach oben (siehe nachfolgenden Hinweis). Ziehe 5 SPIELERkarten und lege sie nebeneinander aus, um die obere Reihe des Transferbereichs zu bilden. Die untrainierte Seite zeigt nach oben.
2. Mische den Jugendspielerstapel und lege ihn zum Transferbereich. Die untrainierte Seite zeigt nach oben. Lege die Routinierkarten vorerst beiseite.
3. Verteile zufällig je 1 Cheftrainerkarte aus dem Mitarbeiterstapel an jeden Spieler. Mische die restlichen Mitarbeiterkarten, auf denen eure Spieleranzahl angegeben ist. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.

Lege den Mitarbeiterstapel unterhalb des SPIELERstapels zum Transferbereich. Ziehe 5 Mitarbeiterkarten und lege sie aufgedeckt in die mittlere Reihe des Transferbereichs.
4. Mische den Sponsorenstapel und lege ihn verdeckt unterhalb des Mitarbeiterstapels zum Transferbereich. Ziehe 5 Sponsorenkarten und lege sie aufgedeckt in die unterste Reihe des Transferbereichs.
5. Mische den Vorstandssitzungsstapel und lege ihn neben den Transferbereich.
6. Mische den Taktikstapel und lege ihn neben den Transferbereich.
7. Mische den Zielstapel und lege ihn neben den Transferbereich.
8. Teile die Gegnerkarten ihrer Liga entsprechend in 4 Stapel auf. Lege sie verdeckt neben den Transferbereich.
9. Lege alle Ressourcen, Siegpunktplättchen, Verletzungplättchen, Sperre-Plättchen, Stärke- und Schwächeplättchen, Erinnerungsplättchen, Stadionausbau-Plättchen und den zwölfseitigen Würfel in den Vorrat neben den Transferbereich.
10. Der Spieler, der zuletzt ein Tor geschossen hat, ist Startspieler und bekommt den Phasenmarker.

HINWEIS: SPIELERkarten haben 2 Seiten. Ziehst oder erhältst du Karten, zeigt immer die untrainierte Seite nach oben. Wenn ein SPIELER trainiert ist, drehst du seine Karte auf die trainierte Seite.



Dieses Symbol zeigt bei einer Karte die trainierte Seite an.

Du hast jetzt eine Auslage mit 15 Karten und 4 Stapeln: Jugendspieler, SPIELER, Mitarbeiter und Sponsoren. Lass jeweils genug Platz für einen eigenen Ablagestapel frei.



3+

Karten mit diesem Symbol werden im Spiel mit 3-4 Spielern genutzt.

SPIELAUFBAU: TRANSFERBEREICH

The image displays a variety of cards and tokens used in a football game's transfer market:

- Scout Reports (SCOUT-BERICHT):** Four cards for teams: DOWNTOWN UNITED, STEELCHESTER FC, NORTHDALE TOWN, and PORT EAST. Each includes a score (e.g., 4-4-2) and a value (e.g., 8.000).
- Player Cards:** Cards for players like Goncalves, Kashiwa, Alvarista, Wilson, and Mularich, each with a value and a number (e.g., 3, 66, 2, 8, 6).
- Action Cards:** Cards for actions like 'BONUS' and 'AKTION' for players like Donna Olemans, Chloe Davies, Charles Simpson, Tony Pedersen, Tom Gray, and Jim Lee.
- Transfer Cards:** Cards for items like 'TASER', 'PROBABLY PIES', 'FOOTBALL INSIDERS', 'CAT FOOD Imperium', and 'SCHWING! CASSETTES'.
- Tokens:** A large pile of colorful tokens (blue, yellow, green, red, orange) and dice (yellow, green, blue, red).
- Other Cards:** Cards for 'WERBEBANDE #3', 'TRIBÜNE #3', and 'TRIBÜNE #4'.

Numbered callouts (1-10) highlight specific cards or areas:

- 1: Action card for Charles Simpson.
- 2: Player card for Wilson.
- 3: Action card for Charles Simpson.
- 4: Transfer card for 'PROBABLY PIES'.
- 5: Scout report for Northdale Town.
- 6: Scout report for Downtown United.
- 7: Scout report for Steelchester FC.
- 8: Scout report for Steelchester FC.
- 9: Large pile of tokens.
- 10: Action card for Jim Lee.

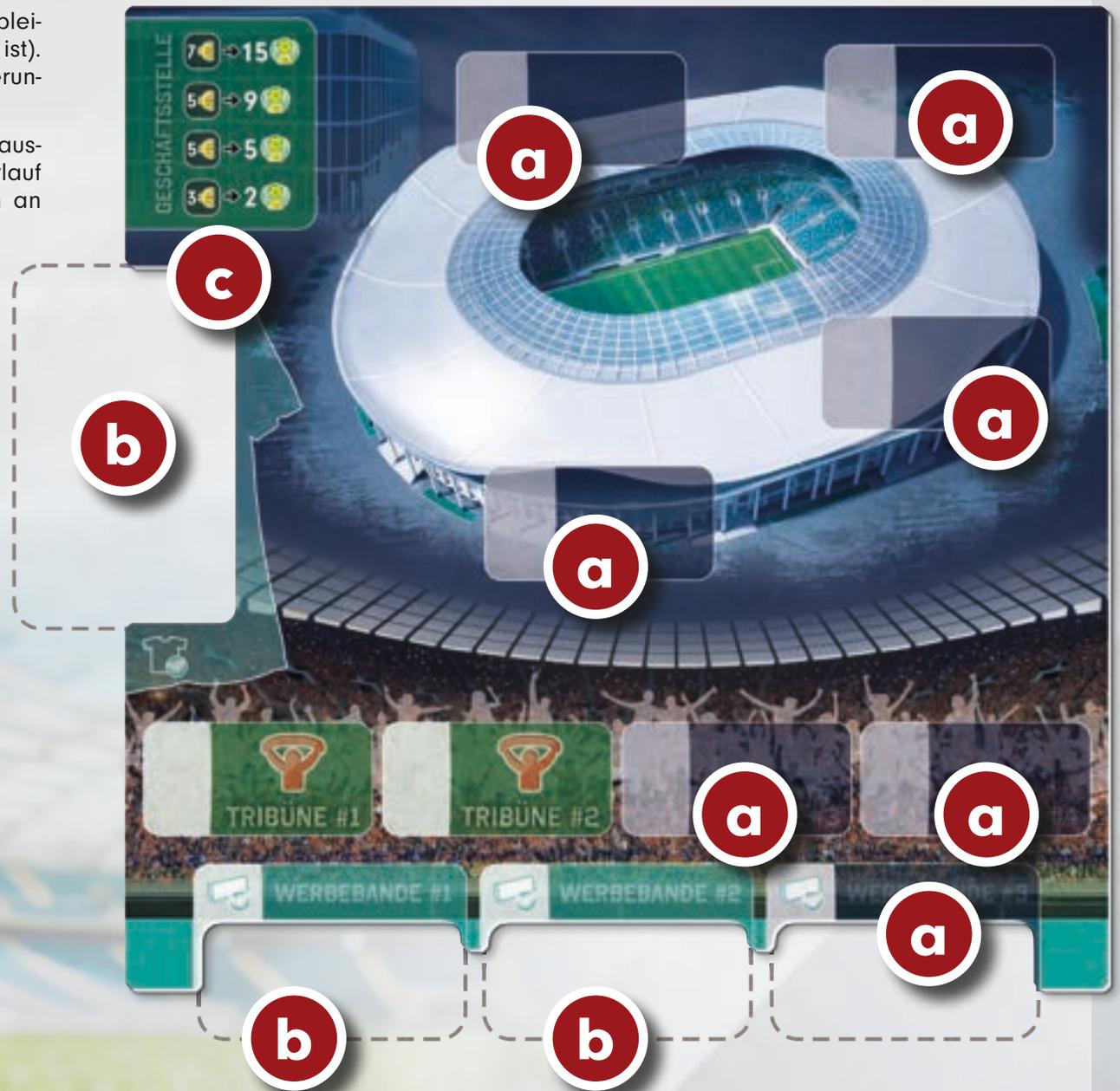
SPIELAUFBAU: SPIELERTABLEAUS (STADIONTABLEAU)

★ SPIELERTABLEAUS ★

Du hast 3 Tableaus, die deinen Verein repräsentieren und die Aktionen zeigen, mit denen du ihn entwickeln kannst. Jeder Spieler legt sein Stadion-, Vereins- und SPIELtableau von links nach rechts vor sich aus und bereitet sie folgendermaßen vor:

1. Stadiontableau:

- Die Felder für die Stadionausbau-Plättchen bleiben leer (sofern dort noch nichts aufgedruckt ist). Während des Spiels baust du deine Verbesserungen, Tribünen usw. auf diesen Feldern.
- Die Felder für Werbebänder und Sponsorenausrüstung bleiben ebenfalls leer. Im Spielverlauf legst du die Karten von Sponsorenverträgen an diese Felder.
- Lege den Geschäftsstellen-Marker unter die Geschäftsstellen-Leiste.



SPIELAUFBAU: SPIELERTABLEAUS (VEREINSTABLEAU)

2. Vereinstableau:

- Der Startspieler legt den Phasenmarker auf das Feld „Montag“. Andere Spieler überspringen diesen Schritt.
- Lege die Statusmarker auf das Feld „2“ jeder Leiste.
- Mische den Vorstandsstapel und verteile 4 Vorstandskarten an jeden Spieler. Jeder wählt 1 Vorstandskarte und reicht die verbleibenden 3 weiter an den Spieler zu seiner Linken. Danach wählt jeder 1 der 3 Vorstandskarten und reicht die verbleibenden 2 weiter an den Spieler zu seiner Linken. Zuletzt wählt jeder Spieler seine dritte Vorstandskarte und wirft die verbleibende Karte ab. Alle Spieler decken dann ihre Vorstandskarten auf und wenden ihre Bonuseffekte an (sofern vorhanden). Verschiebe die Statusmarker entsprechend den Symbolen auf den Vorstandskarten. Lege dann die restlichen Vorstandskarten zurück in die Schachtel.



1. Name der Karte.

2. Beschreibung: Ein Text, der die Persönlichkeit des Charakters beschreibt. Die Beschreibung hat keinerlei Einfluss auf den Spielverlauf.

3. Würfelergebnisse: Die Prioritäten des Vorstandsmitglieds. Die gelben Würfel stehen für Geld, Stadionausbau und Sponsorenverträge. Die blauen Würfel stehen für SPIELERbetreuung, Jugendspieler, Taktik und Mannschaftsfitness. Die roten Würfel stehen für Anhänger, Mitarbeiter und das Management.

4. Änderungen an den Statuswerten: Die Effekte, die nach der Vergabe der Vorstandskarten angewendet werden.

5. Fähigkeit der Vorstandskarte: Die spezielle Fähigkeit des Vorstandsmitglieds, darunter sofortige Boni, zusätzliche Aktionen im Spiel oder Eigenschaften.

Deine Vorstandsmitglieder haben einen großen Einfluss auf das Spiel. Wähle sie mit Bedacht.

HINWEIS: Musst du einen Statusmarker über den Wert 5 hinaus bewegen, erhältst du stattdessen immer den entsprechenden Ressourcenmarker. Musst du ihn unter den Wert 1 bewegen, gib den entsprechenden Ressourcenmarker ab (hast du diesen nicht, geschieht nichts).

- Lege deine Cheftrainerkarte mit einer beliebigen Seite nach oben unten an dein Vereinstableau (der einzige Unterschied zwischen den Seiten ist die Darstellung).



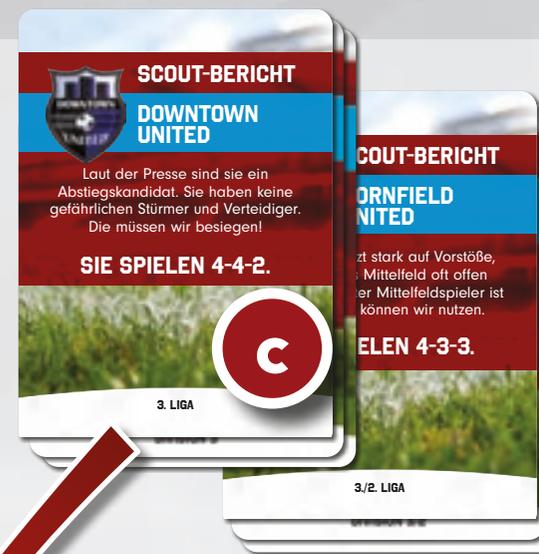
SPIELAUFBAU: SPIELERTABLEAUS (SPIELTABLEAU)

3. SPIELtableau:

- Lege das Vereinswappen-Plättchen in die obere linke Ecke des SPIELtableaus.
- Lege beide Tormarker auf die Felder „0“ auf der Ergebnisleiste.
- Entscheidet gemeinsam, in welcher Liga ihr spielen möchtet. Dann zieht ihr alle jeweils 3 zufällige Gegnerkarten mit unterschiedlichen Wappen von beiden Stapeln der entsprechenden Liga. Lege die 3 stärkeren Gegner auf das SPIELtableau und darauf die 3 schwächeren Gegner. Beispiel: In der 3. Liga liegen 3 stärkere Gegner (aus der „3./2. Liga“) unter 3 schwächeren Gegnern (aus der „3. Liga“).

Eine ausführliche Beschreibung zu den Gegnerstapeln findest du auf Seite 28.

- Ziehe 1 Routinierkarte und 1 Jugendspielerkarte und lege sie entsprechend ihrem -Symbol an die rechte Seite des SPIELtableaus.
- Lege 10 Trikotmarker mit der [ball]-Seite nach oben auf das Fußballfeld. Wenn nötig, drehe die Trikotmarker entsprechend den Symbolen auf deinen SPIELERkarten zu SPIELbeginn (/). Drehe dann die übrigen Trikotmarker mit den niedrigsten Nummern auf ihre ()-Seite, sodass du genau 5  und 5  hast. Lege die verbleibenden 3 Trikotmarker mit beliebiger Seite in den Ersatzbank-Bereich. Es gibt keinen eigenen Trikotmarker für den Torhüter, da er das gesamte SPIEL über das Tor hütet und nicht auf dem Fußballfeld bewegt werden kann.



HINWEIS: Jeder Spieler hat ein Set aus 13 Trikotmarkern. Bei 10 davon sind Nummern aufgedruckt. Die übrigen 3 haben keine Nummern. Nutze die Trikotmarker ohne Nummern, wenn du SPIELERkarten mit Nummern über 11 oder Jugendspielerkarten (ohne Trikotnummer) hast. Verpflichtest du einen SPIELER, dessen Trikotmarker auf der Ersatzbank war, ersetze diesen durch einen Trikotmarker ohne passende SPIELERkarte (drehe den Marker um, falls nötig).

Das Fußballfeld besteht aus 9 Zonen in 5 Bereichen: Innenverteidiger, zentrale Mittelfeldspieler, Mittelstürmer, linker Flügel und rechter Flügel. Während des SPIELS darfst du 1-3 SPIELER in den zentralen Zonen und höchstens je 1 SPIELER in den Flügelzonen haben.

SPIELAUFBAU: SPIELERTABLEAUS (SPIELTABLEAU), WEITERES SPIELMATERIAL

BEISPIEL: Als SPIELERkarten zu Spielbeginn hast du 1 Routinier-Mittelfeldspieler (Trikotnummer 6, ) und 1 Jugendspieler-Stürmer (ohne Trikotnummer, ) erhalten. Du musst den Trikotmarker „6“ () und einen Trikotmarker ohne Nummer () auf das Fußballfeld legen.



BEISPIEL: Zu Spielbeginn hast du 2 SPIELER, 4 Ausbauplättchen (2 Tribünen und 2 Werbebanden) und 1 Cheftrainer. Eines deiner Vorstandsmitglieder bringt dir 1 zusätzliche SPIELERkarte. Die Positionen deiner Marker auf den Ausgabenleisten sind daher 3, 4 und 1, wie auf dem Bild zu sehen.

4. Weiteres Spielmaterial:

- Jeder Spieler zieht 2 Zielkarten, sieht sie sich an, behält 1 davon und wirft die andere ab. Du darfst dir deine Karte jederzeit ansehen, für alle anderen bleibt sie aber geheim (mehr dazu auf Seite 27).
- Jeder Spieler zieht 1 einfache Taktikkarte mit Grundformationen vom Taktikstapel. Mische die verbleibenden Taktikkarten (mehr dazu auf Seite 28).
- Jeder Spieler legt seinen sechsseitigen Würfel unter das eigene Tableau.



- Jeder Spieler legt seine Ausgabenmarker auf die Ausgabenleisten. Je nachdem, welche Vorstandskarten ihr gewählt habt, kann sich die Position der Marker von Spieler zu Spieler unterscheiden (siehe folgendes Beispiel).



SPIELAUFBAU: LIGATABELLE

★ LIGATABELLE ★

In der Ligatabelle bewegst du die Vereins- und Gegnermarker. So werden dort Siege und Niederlagen aller Vereine dokumentiert. Am Ende des Spiels erhältst du Siegpunkte (🏆) entsprechend deinem Platz in der Ligatabelle.

Bereite die Ligatabelle folgendermaßen vor:

- Lege die Ligatabelle neben den Transferbereich.
- Lege die Vereinsmarker der teilnehmenden Spieler auf Feld „0“.
- Lege 8 Gegnermarker der gewählten Liga mit der farbigen Seite nach oben auf Feld „0“.
- Lege 3 Gegnerwürfel neben die Ligatabelle.

Jetzt kann es losgehen!



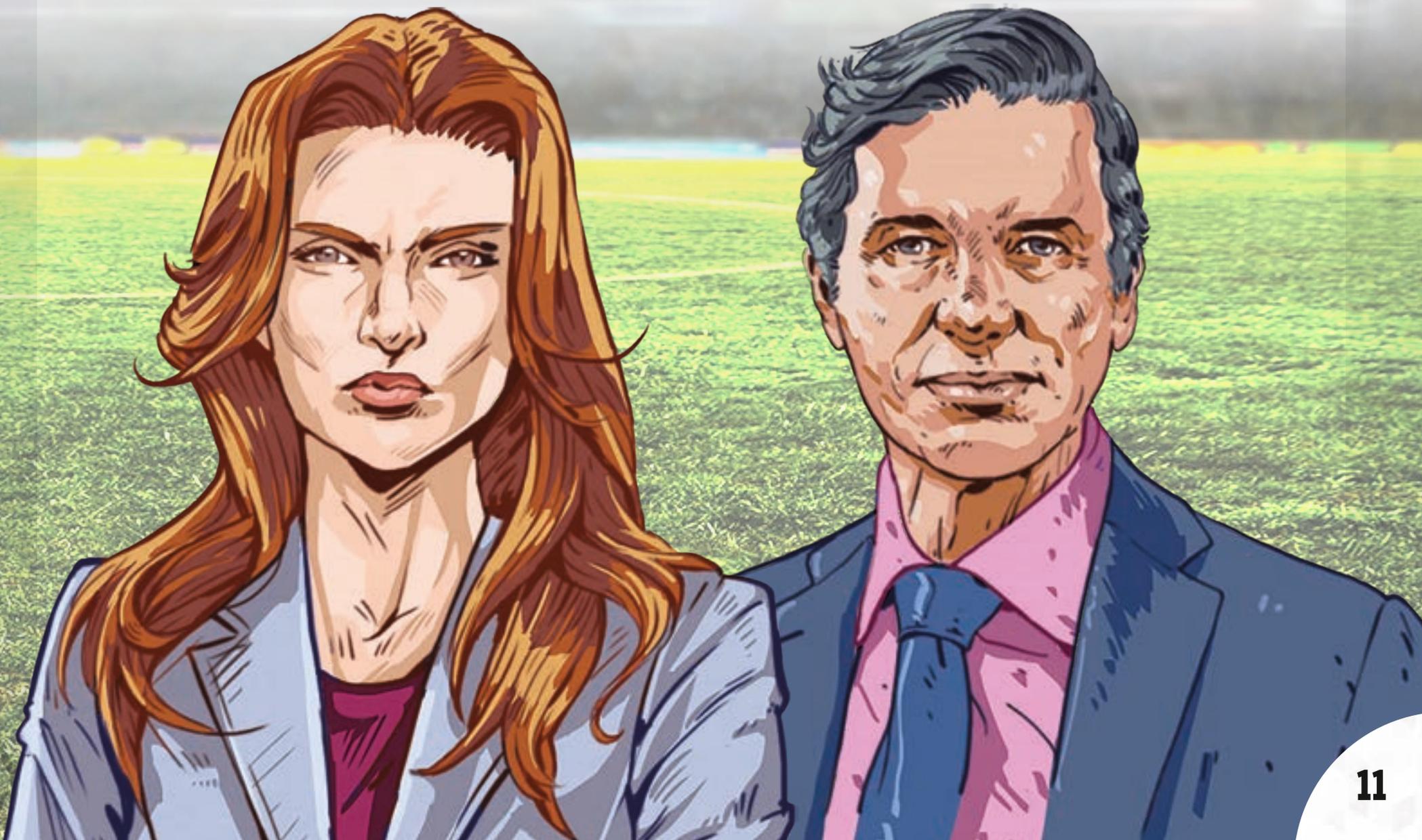
ÜBERBLICK, ZIEL DES SPIELS

★ ÜBERBLICK ★

Das Spiel „Eleven“ läuft über 6 aufeinanderfolgende Wochen mit je 5 Tagen. Der erste Tag jeder Woche ist Montag, an dem die Produktion und die Vorstandssitzung stattfinden. Dort entscheiden die Vorstandsmitglieder, wie der Verein mit aktuellen Ereignissen umgeht. Am Dienstag, Mittwoch und Donnerstag darfst du verschiedene Aktionen ausführen: SPIELERtransfers, Mitarbeiter einstellen, das Stadion ausbauen usw. Am Wochenende ist SPIELtag, auf den du dich die ganze Woche vorbereitest. Am SPIELtag entscheidest du, wie du Taktikkarten und besondere Fähigkeiten einsetzt, um das SPIEL zu gewinnen. Sobald das SPIEL vorbei ist, führst du die Folgen aus und machst mit der nächsten Woche weiter.

★ ZIEL DES SPIELS ★

Am Ende der 6. Woche zählst du deine Siegpunkte (🏆) zusammen: Addiere dazu die Werte deiner 🏆-Plättchen, die 🏆 deiner eingestellten Mitarbeiter und Stadionausbauten sowie die 🏆 für deinen Platz in der Ligatabelle und auf der Geschäftsstellen-Leiste. Der Spieler mit den meisten 🏆 gewinnt!



SPIELVERLAUF: MONTAG

★ SPIELVERLAUF ★

Jede Woche besteht aus mehreren Phasen. Alle Spieler führen den Montag und SPIELtag gleichzeitig aus. Dienstag, Mittwoch und Donnerstag werden, beginnend mit dem Startspieler, der Reihe nach im Uhrzeigersinn ausgeführt. Wurden das Wochenende (SPIELtag) sowie die Effekte am Ende der Woche ausgeführt, gibt der Startspieler den Phasenmarker an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dieser legt den Marker auf das Feld „Montag“ auf seinem Vereinstableau und beginnt eine neue Woche als Startspieler.

MONTAG

Der Montag besteht aus zwei Schritten: Produktion und Vorstandssitzung.

Produktion

1. Du erhältst Ressourcen entsprechend den Positionen deiner Statusmarker auf den Leisten.
2. Falls du Stadionausbau-Plättchen mit Produktionseffekt hast, kannst du deren Effekte nun ausführen.

HINWEIS: Verwechsele nicht die Symbole 🏠, 🏆, 🏢, 🏠 mit den Symbolen 🏠, 🏆, 🏢, 🏠. Die Symbole 🏠, 🏆, 🏢 und 🏠 zeigen die zugehörigen Ressourcen an, wohingegen 🏠, 🏆, 🏢 und 🏠 sich auf die Position der Statusmarker beziehen. (Beispiel: +🏠 gibt an, dass du 1 🏠 aus dem Vorrat erhältst +🏠 dagegen gibt an, dass du deinen 🏠-Marker auf der Ressourcenleiste um ein Feld nach rechts verschieben musst.

Ressourcen

🏠 **Geld:** Du kannst Geld für verschiedenste Dinge ausgeben. Zum Beispiel kannst du damit SPIELER verpflichten, Mitarbeiter einstellen und in Infrastruktur investieren. 🏠 wird am Ende der Woche nicht entfernt.

🏆 **Anhänger:** Nach dem Würfeln darfst du 1 🏆 ausgeben, um 1 Würfel neu zu würfeln. **Gegnerwürfel** darfst du nicht neu würfeln. Du darfst mit einem Würfel mehrmals neu würfeln, solange du genug 🏆 dafür zahlst. Außerdem kannst du den Tribünen 🏆 zuteilen, um bei SPIELEN 🏠 zu verdienen.

🏢 **Management:** Du darfst an jedem Tag nur 1 Aktion ausführen. Gibst du jedoch 2 🏢 aus, darfst du 1 zusätzliche Bezahlaktion von 1 beliebigen deiner Karten ausführen (mehr dazu auf Seite 14.)

🏠 **Fitness:** Du musst für jede SPIELERkarte, die du dem SPIEL zugeteilt hast, 1 🏠 ausgeben. Einige Effekte und Aktionen auf SPIELER- und Mitarbeiterkarten können erfordern, dass du zusätzliche Ressourcen aus gibst.



SPIELVERLAUF: MONTAG

Die Vorstandssitzung

Bei der Vorstandssitzung setzt du dich mit verschiedenen Ereignissen der vergangenen Woche auseinander. Dieser Schritt wird von allen Spielern gleichzeitig ausgeführt.

1. Jeder Spieler zieht 1 Karte oben vom Vorstandsstapel und legt sie offen vor sich ab.

1. Name der Karte.

2. Beschreibung: Ein Text, der beschreibt, womit es der Vorstand aktuell zu tun hat. Die Beschreibung hat keinerlei Einfluss auf den Spielverlauf.

3. Vorstandsentscheidungen: Verschiedene Effekte, die sich auf SPIELER, Mitarbeiter, Vorstandmitglieder, Sponsoren und deine Ressourcen beziehen können. Kannst du den Effekt nicht vollständig ausführen, führe ihn so weit wie möglich aus. Solltest du durch einen Effekt einen Sponsor verlieren und musst dessen Effekte erstatten, musst du unabhängig von der Art des Sponsorenvertrags (👉/👈) den 👉-Effekt erstatten.

2. Jeder Spieler würfelt mit 1 sechsseitigen Würfel und ermittelt die Ergebnisse anhand seiner Vorstandskarten. Die Vorstandmitglieder stimmen je nach Würfelergebnis unterschiedlich ab. Bist du mit dem Ergebnis nicht zufrieden, darfst du 1 🗲 ausgeben, um den Würfel neu zu würfeln. Dies darfst du auch mehrfach tun, solange du immer wieder 🗲 zahlst.
3. Führe die Entscheidung aus, welche die meisten Stimmen hatte. Bei einem Gleichstand darfst du kostenlos neu würfeln. Der Effekt der Vorstandssitzungskarte hat immer Vorrang vor allen anderen Spieleffekten.
4. Der Startspieler bewegt den Phasenmarker auf das Feld „Dienstag“.

BEISPIEL: Du hast eine 🎲 gewürfelt. Zwei deiner Vorstandmitglieder stimmen für die gelbe Entscheidung, eines stimmt für die blaue Entscheidung. Die gelbe Entscheidung hat die meisten Stimmen bekommen und wird ausgeführt. Du erhältst wie angegeben 2 💰 und verlierst 2 🗲.

VORSTANDSSITZUNG

1

LANGE REISE

Für das nächste Auswärtsspiel müssten wir weiter fahren als bei allen anderen Saisonspielen. Es ist ein wichtiges Spiel. Vielleicht sollten wir diesmal fliegen, statt den Bus zu nehmen.

2

Das wäre viel zu teuer. Wenn sie mehr Komfort wollen, sollen sie besser spielen.

Diese Woche darfst du nur am Donnerstag Kartenaktionen ausführen. Lege 1 💰 als Erinnerung auf das Feld „Donnerstag“.

Das wird auf jeden Fall helfen. Sie werden ausgeschlafen sein.

3

Lege 2 🗲 auf beliebigen eigenen 🗲.

Wir könnten den Schnellzug nehmen.

💰 -1

🗲 -1

SM003 11

Anna Kamińska
VORSTAND

Anna findet, ein Verein braucht das Gleichgewicht zwischen Profit, einer erfolgreichen Mannschaft und glücklichen Fans.

🗲 +1

BONUS:
Ziehe 3 Mitarbeiterkarten. Stelle 1 davon kostenlos ein und wirf die anderen ab.

SM004 11

Caroline Roberts
VORSTAND

Caroline findet, dass es auf die Mannschaft ankommt. Die Spieler bringen den Erfolg, also sollte sich der Verein auf sie konzentrieren.

🗲 +1

Carl Wood
VORSTAND

Carl glaubt an den Kampf auf dem Fußballplatz. Er ist der Meinung, dass die Trainer und die Taktik Priorität haben.

🗲 +1

AKTION:
Ziehe 1 Taktikkarte.

SM005 11

VORSTANDSSITZUNG

UNTREUER SPIELER

Wir haben herausgefunden, dass ein SPIELER von uns heimlich mit dem Vorstandmitgliedern unseres Rivalen über einen möglichen Transfer am Ende der Saison verhandelt. Was sollen wir tun?

Wir müssen Stellung beziehen! Er soll ein Bußgeld bezahlen.

💰 +2

🗲 -2

Er hat die Mannschaft im Stich gelassen, aber wir brauchen ihn. Er soll sich bei einer Mannschaftsbesprechung bei seinen Kollegen entschuldigen. Alles wird gut.

Diese Woche darfst du nur am Dienstag Kartenaktionen ausführen. Lege 1 💰 als Erinnerung auf das Feld „Dienstag“.

Die Fans werden toben! Wir sollten ihn für zwei Spiele suspendieren.

Wähle 1 SPIELER und lege 2 🗲 auf seine Karte.

SM008 11

SPIELVERLAUF: DIENSTAG, MITTWOCH UND DONNERSTAG

DIENSTAG, MITTWOCH UND DONNERSTAG

An jedem Dienstag, Mittwoch und Donnerstag führen die Spieler, beginnend mit dem Startspieler, im Uhrzeigersinn Aktionen aus. An jedem Tag darf jeder Spieler der Reihe nach genau 1 Standardaktion sowie (gegen Bezahlung) 1 zusätzliche Bezahlaktion ausführen. Möchte oder kann ein Spieler keine Aktion ausführen, darf er passen.

HINWEIS: Die meisten SPIELERkarten bieten zusätzliche Effekte, doch diese werden immer während des SPIELS ausgeführt und gelten nicht als Aktionen.

Es gibt 6 verfügbare Standardaktionen:

- **SPIELER oder Jugendspieler verpflichten**
- **SPIELER oder Jugendspieler verkaufen**
- **Mitarbeiter einstellen**
- **Sponsorenvertrag abschließen**
- **Stadion oder Geschäftsstelle ausbauen**
- **Eine Kartenaktion ausführen**

Kartenaktionen dürfen nur 1× pro Woche ausgeführt werden. Wenn du eine Kartenaktion ausführst, drehe die Karte um 90° um anzuzeigen, dass sie verbraucht ist und in der aktuellen Woche nicht mehr genutzt werden kann. Die anderen 5 Aktionen darfst du auch mehrmals pro Woche ausführen, aber nur 1 Standardaktion pro Tag.



Zusätzliche Bezahlaktionen: An jedem Tag darfst du, vor oder nach einer Standardaktion, 2 [Green Heart Icon] bezahlen, um 1 Kartenaktion auszuführen. Hat diese Aktion zusätzliche Kosten, musst du diese ebenfalls bezahlen. Du darfst keine andere Standardaktion (SPIELER oder Jugendspieler verpflichten, Sponsorenvertrag abschließen, etc.) als zusätzliche Bezahlaktion ausführen.

Beispiel: Mit deiner 1 verfügbaren Standardaktion hast du einen Scout eingestellt. Als zusätzliche Bezahlaktion darfst du 2 [Green Heart Icon] und die erforderlichen [Green Heart Icon] ausgeben, um die Aktion des Scouts auszuführen und 1 beliebigen SPIELER von der Auslage zu verpflichten.

SPIELVERLAUF: DIENSTAG, MITTWOCH UND DONNERSTAG

SPIELER oder Jugendspieler verpflichten

Mit dieser Aktion kannst du 1 SPIELER verpflichten. Der Transferpreis ist in der oberen linken Ecke der SPIELERkarte angegeben und beträgt 1-4 €. Du darfst 1 der 3 SPIELERkarten ganz rechts im Transferbereich verpflichten. Hast du den Transferpreis bezahlt, nimmst du die SPIELERkarte und legst sie ihrem Symbol entsprechend rechts an dein SPIELtableau.

Nachdem du einen SPIELER verpflichtet hast, schiebst du die übrigen SPIELERkarten im Transferbereich nach rechts, ziehst eine neue SPIELERkarte und legst sie auf den Platz ganz links. Es sind immer 5 verfügbare SPIELERkarten sichtbar. Die 2 SPIELERkarten ganz links kannst du nur durch das Ausführen bestimmter Karteneffekte erwerben.

Das Verpflichten von Jugendspielern geschieht auf dieselbe Weise, du wählst jedoch keine Karte im Transferbereich, sondern ziehst die oberste Karte vom Jugendspielerstapel.

Verpflichtest du einen SPIELER, musst du den zugehörigen Trikotmarker möglicherweise umdrehen, damit er dasselbe Aufgabensymbol (U/⚽) anzeigt wie deine neue Karte. Hast du 2 oder mehr SPIELER mit derselben Nummer, kann nur einer von ihnen am SPIEL teilnehmen. Drehe den Trikotmarker entsprechend um, sobald du deine SPIELER dem aktuellen SPIEL zugeteilt hast.

Nicht vergessen: Du darfst Trikotmarker nur dann umdrehen, wenn ein Effekt dir das erlaubt.



SPIELERKARTE

SPIELER gibt es in 3 Kategorien: Jugendspieler, Routiniers und reguläre SPIELER. Ist ein SPIELER weder Jugendspieler noch Routinier, gilt er als regulärer SPIELER.

Die SPIELERkarten haben 2 Seiten und werden mit der untrainierten Seite nach oben in den Transferbereich gelegt. Du darfst dir die Rückseite dieser Karten nicht ansehen, solange sie im Transferbereich liegen. Normalerweise hat die trainierte Seite einer SPIELERkarte mehr Stärke und günstigere oder stärkere Fähigkeiten. Bei Routiniers ist jedoch meistens die Stärke auf der untrainierten Seite höher.

Du kannst SPIELER trainieren und so die SPIELERkarten auf ihre trainierte Seite umdrehen, indem du die besonderen Fähigkeiten von Mitarbeitern (hier: Trainer) und andere Effekte nutzt.

Ist bei einem Effekt nicht angegeben, welche Art von SPIELER er betrifft (z. B. Routinier, trainierter SPIELER, Stürmer, etc.), darfst du das Ziel des Effekts frei wählen.



1. Transferpreis.

2. SPIELERAufgaben (U/⚽): SPIELER mit einem ⚽ agieren offensiv und versuchen, Tore zu schießen. SPIELER mit einem U sind defensiv eingestellt und versuchen, Tore des Gegners zu verhindern.

3. Zonen: Dieses Symbol zeigt die Zonen an, denen der SPIELER zugeteilt ist. Du darfst eine Karte nur in Zonen legen, die durch das Symbol gekennzeichnet sind.

4. Stärke: Dieses Symbol gibt die Stärke des SPIELERS an. Sie reicht von 0 bis 4, doch manche Effekte können sie erhöhen oder verringern (niemals unter 0). Die Stärke eines Trikotmarkers ohne entsprechende SPIELERkarte ist 1. Sie kann nicht verringert, aber durch bestimmte Vorstandssitzungskarten erhöht werden.

5. Trikotnummer: Diese Nummer gibt den entsprechenden Trikotmarker an. Du darfst mehrere SPIELER mit derselben Nummer haben, aber niemals 2 SPIELER mit derselben Nummer in demselben SPIEL einsetzen.

6. Name und Merkmal: Dies hat keinen direkten Einfluss auf den Spielverlauf, die Effekte der Karten richten sich aber thematisch nach dem Merkmal.

7. Kosten der Effekte: Hier ist angegeben, was du für den Effekt zahlen musst. Normalerweise zahlst du 1 oder mehrere Ressourcen.

8. Effekt: Beschreibung des Effekts. Manche Effekte haben zusätzliche Bedingungen auf der Karte (wie „WENN DAS ERGEBNIS EIN UNENTSCHIEDEN IST“).

HINWEIS: Torhüterkarten sind anders und werden im Abschnitt SPIELtag auf Seite 22 erklärt.

HINWEIS: Falls nicht anders angegeben, musst du die Effekte von SPIELERkarten ausführen, selbst wenn sie negative Auswirkungen für dich haben. Musst du mehrere Karteneffekte gleichzeitig ausführen (z. B. nach dem SPIEL), darfst du wählen, in welcher Reihenfolge du sie ausführst. **Nimmt ein SPIELER nicht am SPIEL teil, führst du keinen seiner Effekte aus.**

SPIELVERLAUF: DIENSTAG, MITTWOCH UND DONNERSTAG



TRAINIERTE SEITE

1. Trainiert-Symbol: Dieses Symbol gibt an, dass dieser SPIELER trainiert wurde.

Die SPIELER haben meist mehr Stärke und günstigere oder stärkere Effekte auf ihrer trainierten Seite. Die untrainierte Seite einer Karte lässt also schon Schlüsse zu ihrer trainierten Seite zu. Beim Umdrehen von Karten bleiben alle Plättchen darauf liegen.

SPIELER oder Jugendspieler verkaufen

Diese Aktion erlaubt es dir, SPIELER zu verkaufen.

1. Wurf 1 eigene SPIELERkarte deiner Wahl ab.
2. Du erhältst 2 € + zusätzlich € in Höhe ihrer aktuellen Stärke (modifiziert durch Stärke- und Schwächeplättchen). Nimm dir außerdem alle Plättchen auf der SPIELERkarte.

HINWEIS: Verkaufst du einen verletzten oder gesperrten SPIELER, erhältst du die Hälfte seines Wertes in € (abrunden).

BEISPIEL: Du möchtest den SPIELER „Sonn“ verkaufen. Er ist ein trainierter Jugendspieler, der bereits in einem SPIEL dabei war. Du erhältst 4 € und das 1-Plättchen, das auf der SPIELERkarte liegt.

JUGENDSPIELER, TRAINIERTE SEITE

HINWEIS: Alle Jugendspieler haben dieselbe Stärke, aber ihre trainierte Seite ist einzigartig. Du darfst dir die trainierte Seite eines Jugendspielers nicht ansehen, bevor du ihn verpflichtet hast. Jugendspieler stecken voller Überraschungen ...



1. Trainiert-Symbol: Dieses Symbol gibt an, dass dieser SPIELER trainiert wurde.

2. Trikotnummer: Auf der trainierten Seite der Jugendspielerkarten ist eine bestimmte Nummer angegeben. Hast du einen Jugendspieler trainiert, musst du den entsprechenden Trikotmarker möglicherweise umdrehen.

3. Erfahrungsfelder: Die meisten Jugendspielerkarten haben Erfahrungsfelder. Hat der Jugendspieler ein leeres Feld und nimmt an einem SPIEL teil, legst du 1 darauf. Hat er ein leeres Feld und schießt 1 Tor, legst du 1 darauf. Einige Jugendspieler haben mehrere Felder einer bestimmten Art – es darf immer nur 1 Plättchen auf jedem Feld liegen.



SPIELVERLAUF: DIENSTAG, MITTWOCH UND DONNERSTAG

Mitarbeiter einstellen

Diese Aktion erlaubt es dir, Mitarbeiter einzustellen. Die Einstellungskosten sind in der oberen linken Ecke der Mitarbeiterkarte angegeben. Du darfst 1 der 3 Mitarbeiterkarten ganz rechts im Transferbereich auswählen. Hast du die Kosten bezahlt, nimmst du die Mitarbeiterkarte und legst sie unten an dein Vereinstableau. Die 2 Mitarbeiterkarten ganz links im Transferbereich kannst du nur durch das Ausführen bestimmter Karteneffekte erwerben.

Hast du 1 Mitarbeiter eingestellt, schiebst du die übrigen Mitarbeiterkarten im Transferbereich nach rechts, ziehst 1 neue Mitarbeiterkarte und legst sie auf den Platz ganz links. Manche Mitarbeiterkarten haben Sofortboni, Eigenschaften usw.

Mitarbeiterkarten-Sets: Unten auf jeder Mitarbeiterkarte ist angegeben, wie viele du für Karten dieses Sets erhältst. Die erste Zahl gibt an, wie viele du für den Besitz von 1 Karte erhältst, die zweite Zahl gibt an, wie viele für den Besitz von 2 Karten usw. Die letzte Zahl gibt die maximale Anzahl von an, die du so erhalten kannst. Selbst wenn du mehr Mitarbeiterkarten in einem Set hast, erhältst du keine zusätzlichen .

MITARBEITERKARTE



- 1. Einstellungskosten.**
- 2. Spielerzahl:** Gibt an, bei welcher Spielerzahl diese Karte dem Mitarbeiterstapel hinzugefügt wird.
- 3. Beruf:** Gibt den Beruf des Mitarbeiters an, darunter Arzt, Ordner, etc. Die Farbe gibt an, zu welchem Set diese Karte gehört.
- 4. Bonus:** Ein Sofortbonus, den du beim Einstellen des Mitarbeiters erhältst.
- 5. Kosten von Aktionen:** Meistens zahlst du 1 oder mehrere Ressourcen.
- 6. Effekte von Aktionen:** Manche Effekte haben zusätzliche Bedingungen auf der Karte.
- 7. für Sets:** Jede Karte gehört zu 1 von 5 Sets. Am Ende des Spiels erhältst du für die Anzahl der Mitarbeiterkarten jedes Sets, das du besitzt.



Beispiel: Du hast 4 Karten von diesem Set. Hast du am Ende des Spiels eine weitere Mitarbeiterkarte aus diesem Set eingestellt, erhältst du lediglich die 6 .



SPIELVERLAUF: DIENSTAG, MITTWOCH UND DONNERSTAG

Sponsorenvertrag abschließen

Um einen Sponsorenvertrag abzuschließen, wählst du 1 der 3 Sponsorenkarten ganz rechts und eine Vertragsart. Du darfst im Spielverlauf beliebig viele -Sponsoren, 3 -Sponsoren und 1 -Sponsor haben.

Hast du einen Sponsorenvertrag abgeschlossen, schiebst du die übrigen Sponsorenkarten im Transferbereich nach rechts, ziehst 1 neue Sponsorenkarte und legst sie auf den Platz ganz links.

Nachdem du 1 Sponsor und 1 Vertragsart gewählt hast, wendest du die Effekte des gewählten Vertrags an und legst die Karte auf das entsprechende Feld:

- : Diese Sponsorenkarten legst du verdeckt links an das Stadiontableau (die Darstellungen auf den Karten und dem Tableau passen zusammen).
- : Diese Sponsorenkarten schiebst du offen unter das Stadiontableau (die Darstellungen auf den Karten und dem Tableau passen zusammen). Du darfst zu Beginn 2 -Sponsoren haben. Einen weiteren kannst du erhalten, nachdem du eine dritte Werbebande gebaut hast.
- : Diese Sponsorenkarten werden nach dem Anwenden der Effekte abgeworfen.

Hast du die maximale Anzahl einer bestimmten Art von Sponsorenvertrag abgeschlossen, **darfst du keinen** weiteren Vertrag derselben Art mehr abschließen. Es ist **immer möglich**, einen -Sponsorenvertrag abzuschließen.

SPONSORENKARTE

Sponsorenkarten haben 2 Seiten. Auf der Rückseite ist deine Sponsorenausrüstung mit dem Sponsorenlogo abgebildet.



1. Vertragseffekte: Jede Sponsorenkarte bietet je nach Vertragsart verschiedene Effekte (, ,). Du musst immer alle Effekte ausführen, selbst wenn sie negative Auswirkungen für dich haben.

2. Zusatzbonus: Schließt du einen -Sponsorenvertrag ab, erhältst du den angegebenen Zusatzbonus und wendest die Effekte an. Bei einem -Sponsorenvertrag musst du beim Abschluss entscheiden, ob du den Bonus des Sponsors oder stattdessen die Effekte vom -Feld auf der Karte ausführen möchtest.

3. Beschreibung: Die Sponsorenbeschreibung hilft dir, zu entscheiden, ob der Sponsor zu dir passt.

4. Sponsorenlogo: Wenn du die Karte unter das Stadiontableau schiebst, wird sie zur Werbebande.

BEISPIEL: Wählst du als Vertragsart , wirfst du diese Karte ab und erhältst 5 .

Wählst du , schiebst du diese Karte unter das Stadiontableau und erhältst entweder 3 und , oder entfernst bis zu 3 von deinen SPIELERKarten.

Wählst du , legst du diese Karte verdeckt links an das Stadiontableau und erhältst 1 und 1 . Dann entfernst du bis zu 3 von deinen SPIELERKarten.

SPIELVERLAUF: DIENSTAG, MITTWOCH UND DONNERSTAG

Stadion oder Geschäftsstelle ausbauen

STADION AUSBAUEN

Diese Aktion erlaubt dir, dein Stadion auszubauen, indem du in zusätzliche Infrastruktur investierst. Wähle 1 verfügbaren Stadionausbau aus dem Vorrat, zahle 3 € und lege ihn auf ein freies Stadionfeld deines Stadiontableaus. Du darfst ein beliebiges Stadionausbau-Plättchen auf die Stadionfelder legen, außer auf die Tribünen 3 und 4 sowie die Werbebande 3.

Du darfst bis zu 7 verschiedene Stadionausbau-Plättchen bauen:



Flutlicht



Fanshop



Vorstandsbüro



Trainingsgelände



Tribüne #3



Tribüne #4



Werbebande #3

Einmal abgelegte Stadionausbau-Plättchen darfst du nicht mehr entfernen. Du darfst Stadionausbau-Plättchen mehrfach besitzen (Ausnahme: Werbebanden und Tribünen). Am Ende des Spiels ist jedes gebaute Stadionausbau-Plättchen die angegebenen € wert.

Stadionausbau-Plättchen bringen sofortige Boni, dauerhafte Eigenschaften oder Effekte, die bei der Produktion angewendet werden.

GESCHÄFTSSTELLE AUSBAUEN

Um deine Geschäftsstelle auszubauen, bezahlst du die im Feld über deinem Geschäftsstellen-Marker angegebenen Kosten und bewegst diesen auf der Geschäftsstellen-Leiste um 1 Feld weiter. Das Ausbauen der Geschäftsstelle hat keinen Einfluss auf die Ausgabenleisten.

Am Ende des Spiels erhältst du so viele €, wie bei deinem aktuellen Feld der Geschäftsstellen-Leiste angegeben.



BEISPIEL: Dein Geschäftsstellen-Marker liegt auf dem zweiten Feld der Geschäftsstellen-Leiste. Um ihn weiterzubewegen, musst du 5 € ausgeben. Liegt dein Marker am Ende des Spiels auf diesem Feld, erhältst du 5 €.

Kartenaktion ausführen

Die meisten Mitarbeiter- und Vorstandskarten haben eigene Aktionen. Du darfst sie während deines Zuges ausführen. Tust du dies, verbrauchst du die Karte, indem du sie um 90° drehst. So wird angezeigt, dass du diese Karte in der laufenden Woche nicht mehr nutzen darfst. Du darfst keine Aktion einer verbrauchten Karte ausführen. Am Ende der Woche werden die Karten wieder nutzbar gemacht.

Haben alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt, bewegt der Startspieler den Phasenmarker zum nächsten Tag und führt seine Aktionen dieses Tages (Mittwoch oder Donnerstag) aus, oder fährt mit dem SPIELtag fort.

SPIELVERLAUF: SPIELTAG

SPIELTAG

In den ersten Wochen empfehlen wir, diesen Tag Schritt für Schritt auszuführen und auf die anderen Spieler zu warten. Sobald ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr die SPIELtage gleichzeitig ausführen.

Am SPIELtag musst du 3 getrennte Vorgänge ausführen: SPIELvorbereitung, SPIELablauf und SPIELergebnis prüfen. Jeder dieser 3 Vorgänge besteht aus mehreren Schritten, die du der Reihe nach ausführen musst:

SPIELvorbereitung

1. Lies den Scout-Bericht auf deiner Gegnerkarte.
2. Spiele 1 beliebige Taktikkarte von deiner Hand und lege alle Trikotmarker wie bei der Formation angegeben in die 9 Zonen. Du darfst die Trikotmarker in den nachfolgenden Schritten nicht mehr bewegen, plane deine Strategie also mit Bedacht.

HINWEIS: Die Formation 4-3-3 bedeutet, dass dein Gegner 4 Verteidiger, 3 Mittelfeldspieler und 3 Stürmer einsetzt. Du weißt aber nicht, in welchen Bereichen sie genau spielen werden. Das Bild auf der Gegnerkarte ist umgedreht, so dass deine Verteidiger beim SPIEL den gegnerischen Stürmern gegenüberstehen usw. Torhüter sind nicht im Scout-Bericht abgebildet, da Gegner immer genau 1 Torhüter haben.



Die einfachen Taktikkarten zeigen 2 Grundformationen, von denen du 1 wählen darfst. Auf anderen Taktikkarten ist 1 Formation und 1 Effekt auf der rechten Seite. Diese Effekte werden während dem SPIELablauf ausgeführt.

HINWEIS: Du darfst 1-3 Trikotmarker in jeder der zentralen Zonen haben sowie höchstens je 1 Trikotmarker in jeder Flügelzone (zusammen also bis zu 3 Trikotmarker in jedem Flügelbereich).



3. Wähle die SPIELERkarten, die du im SPIEL einsetzen möchtest, und teile den entsprechenden SPIELERkarten jeweils 1 zu. Du darfst einem SPIEL keine SPIELER zuteilen, die + oder auf ihrer Karte haben.

Du darfst keine 2 SPIELERkarten mit derselben Trikotnummer in demselben SPIEL einsetzen. Alle Trikotmarker der zugeteilten SPIELERkarten müssen auf dem Fußballfeld liegen. Möchtest du einen SPIELER zuteilen, dessen Trikotmarker im Ersatzbank-Bereich liegt, darfst du ihn durch einen beliebigen anderen Trikotmarker austauschen, der keine entsprechende SPIELERkarte hat. Du darfst die Trikotmarker nicht umdrehen.

Manche SPIELERkarten haben zusätzliche Effekte, die du vor, während oder nach dem SPIEL nutzen kannst. Um einen Effekt einer SPIELERkarte auszuführen, musst du zusätzliche Ressourcen zuteilen (neben , die der Karte schon zugeteilt wurden). Du gibst sie dann zum angegebenen Zeitpunkt aus. Hast du vor dem SPIEL keine Ressourcen zugeteilt, darfst du diese Effekte nicht ausführen.

Andere SPIELERkarten haben zusätzliche Pflichteffekte, die du zu einem bestimmten Zeitpunkt ausführen musst (z. B. „VOR DEM SPIEL“), wenn du die Karte mit ihrem Effekt dem SPIEL zuteilst.

Du darfst keine Effekte von SPIELERkarten ausführen, die nicht dem aktuellen SPIEL zugeteilt sind.

4. Hast du verletzte oder gesperrte SPIELER oder Mitarbeiter, entfernst du 1 +/ von jeder dieser Karten.
5. Führe alle Effekte aus, die VOR DEM SPIEL aktiviert werden müssen.

BEISPIEL: Führe den Effekt von González aus. Würfle mit 1 sechseitigen Würfel. Hast du 6 oder mehr gewürfelt, bewegst du den Tormarker des Gegners auf der Ergebnisleiste um 1 weiter.



6. Du darfst bis zu 1 auf jede Tribüne legen (sofern aufgedruckt auf Stadiontableau oder Stadionausbau-Plättchen). Nach dem SPIEL erhältst du entsprechend viele -Marker.

Hast du 4 oder mehr zugeteilt, spielst du in einem ausverkauften Stadion. Manche Karteneffekte hängen von der Anzahl der zugeteilten ab.

SPIELVERLAUF: SPIELTAG

SPIELablauf

1. Decke die Gegnerkarte auf.



1. Vereinswappen.
2. Vereinsname.
3. Liga.
4. Torhüter.
5. Verteidigung.
6. Mittelfeld.
7. Sturm.

2. Du darfst 1 Taktikkarte ausspielen (eine andere als die, die du während der **SPIELvorbereitung** ausgespielt hast) und ihren Effekt ausführen. Lege dann beide Taktikkarten zurück in deinen Vorrat (du darfst beide in den folgenden Wochen wieder nutzen).
3. Wähle eine SPIELERkarte mit zugeteilten Ressourcen und führe die Effekte dieser Karte aus. Vergiss nicht, die SPIELERkarte zu verbrauchen, um anzuzeigen, dass sie in diesem SPIEL nicht mehr genutzt werden darf. Solange du die erforderlichen, ihnen zugeordneten Ressourcen hast, darfst du so viele SPIELERkarten verbrauchen, wie du möchtest.
4. Vergleiche für jede Mannschaft die Zonen, wie im Kasten rechts beschrieben.

Immer wenn eine Mannschaft ein Tor schießt, schiebst du ihren Tormarker auf der Ergebnisliste 1 Feld weiter.



Der Fußballplatz besteht aus 9 Zonen in 5 Bereichen – jeder Flügelbereich enthält 3 Zonen. Um das SPIEL durchzuführen, musst du 5 Bereichspaare vergleichen (dein Bereich gegen den Bereich des Gegners). Zuerst vergleichst du deinen linken Flügel mit dem rechten Flügel des Gegners, dann deinen rechten Flügel mit dem linken Flügel des Gegners, dann deine Mittelstürmer mit den Innenverteidigern des Gegners usw.

Ist die Stärke eines ⚽-SPIELERS höher als die Stärke des gegnerischen 🛡️-SPIELERS, schießt der ⚽-SPIELER ein Tor und wird ansonsten abgewehrt. Gibt es mehr ⚽-SPIELER als 🛡️-SPIELER, werden die übrigen ⚽ nicht abgewehrt und schießen Tore. Wenn es viele ⚽- und 🛡️-Kombinationen gibt, führe sie so aus, dass beide Mannschaften so wenig Tore wie möglich schießen.

Hast du einen Bereich komplett abgehandelt, machst du mit dem nächsten weiter, bis alle 5 Bereichspaare abgehandelt sind.

Nicht vergessen: Alle Trikotmarker ohne zugeteilte SPIELERkarte haben eine Grundstärke von 1.

BEISPIEL:



Deine Stürmer



Verteidiger des Gegners

Dein Angriff: Einer deiner ⚽-SPIELER hat eine Stärke von 3, die Stärke des gegnerischen 🛡️ ist 3. Dein ⚽ wird abgewehrt. Die Stärke deines anderen ⚽ ist 2. Der Gegner hat keine 🛡️ mehr, also schießt dein ⚽ ein Tor.

Angriff des Gegners: Die ⚽-Stärke des Gegners ist 2. Du hast keine 🛡️, also schießt der gegnerische ⚽ ein Tor.

BEISPIEL:



Deine Mittelfeldspieler



Mittelfeldspieler des Gegners

Dein Angriff: Deine ⚽-Stärke ist 2. Die 🛡️-Stärke des Gegners ist 1. Dein ⚽ schießt ein Tor.

Angriff des Gegners: Die ⚽-Stärke des Gegners ist 1. Er wird von deinem 🛡️ mit Stärke 1 abgewehrt.

Ein komplettes Beispiel eines SPIELablaufs findest du auf Seite 23.

SPIELVERLAUF: SPIELTAG

TORHÜTER

Torhüter wehren im SPIEL gegnerische Angriffe ab, die deine SPIELER nicht abwehren konnten. Deine Torhüter haben auch SPIELERkarten, es gibt allerdings keine zugehörigen Trikotmarker. Torhüter haben einen eigenen -Wert auf ihrer SPIELERkarte, der angibt, wieviele Bälle sie halten können.



Wird ein  des Gegners während des SPIELS nicht abgewehrt und die Stärke deines Torhüters ist mindestens so hoch wie die des schießenden Gegners, darfst du deinen Torhüter zur Abwehr nutzen, solange er noch mindestens 1  hat. Du darfst diesen Effekt pro SPIEL so oft ausführen wie die Anzahl der  auf der SPIELERkarte des Torhüters.

Hast du keine Torhüterkarte, darfst du diesen Torhüter-Effekt dennoch mit Stärke 1 und 1  ausführen.

BEISPIEL: Dieser Torhüter hat 2 . Er kann bis zu 2 Bälle mit jeweils Stärke 1 halten.

Die Torhüter der Gegner halten deine Bälle auf die gleiche Weise.

BEISPIEL: Dieser Torhüter hat 2 . Er kann bis zu 2 Bälle mit jeweils Stärke 3 oder weniger halten.



SPIELVERLAUF: SPIELTAG

BEISPIEL EINES SPIELS ZWISCHEN BRICKTON FC UND GREYTOWN BULLS:



Brickton hat 2 mit Stärke 2 und 1. Die -Stärke von Greytowns ist 2. Greytown schießt kein Tor.

Brickton hat keine , also gibt es für Greytowns mit Stärke 1 nichts abzuwehren.



Greytown hat keine , also gibt es für Bricktons mit Stärke 1 nichts abzuwehren.

Brickton hat 2 mit Stärke 1 und 3. Greytowns haben Stärke 1, 1 und 2. Bricktons mit Stärke 1 wird abgewehrt, doch der andere mit Stärke 3 geht durch. Greytowns Torhüter hat , kann aber nicht halten, weil seine Stärke geringer ist als Bricktons . Er kann den jedoch immer noch später im SPIEL nutzen. Brickton schießt ein Tor.



Brickton hat 2 mit jeweils Stärke 2. Greytowns hat Stärke 4. Greytown wird nicht abgewehrt. Der Torhüter von Bricktons mit hat nur Stärke 2, also schießt Greytown ein Tor.

Brickton hat 1 mit Stärke 1. Greytown hat keinen . Brickton versucht, ein Tor zu schießen, doch der Ball wird vom des Greytown Torhüters mit Stärke 2 gehalten.

Greytown hat 1 mit Stärke 1. Brickton hat keinen . Greytowns will ein Tor schießen, doch der Ball wird von Brickton Torhüter mit und Stärke 2 gehalten. Die Torhüter beider Mannschaften sind nun erschöpft und können keine Bälle mehr halten.

Brickton hat 1 mit Stärke 2. Greytown hat keinen . Bricktons versucht, ein Tor zu schießen. Der Greytowns Torhüter kann den Ball nicht halten, da er sein Haltemaximum bereits erreicht hat. Brickton schießt ein Tor.



Greytown hat 1 mit Stärke 3. Brickton hat keinen . Greytown schießt ein Tor.

Brickton hat 1 mit Stärke 1. Greytown hat 2 mit Stärke 2 und 1. Bricktons wird abgewehrt.

Brickton Football Club vs Greytown Bulls 2:2

SPIELVERLAUF: SPIELTAG

SPIELergebnis prüfen

1. Führe alle „**NACH DEM SPIEL**“-Effekte deiner SPIELERkarten aus.
2. Die Mannschaft, welche die meisten Tore geschossen hat, ist Gewinner des SPIELS. Die andere Mannschaft ist der Verlierer. Bei einem Unentschieden gibt es weder einen Gewinner noch einen Verlierer.
3. Bewege die Vereinsmarker beider Mannschaften auf der Ligatabelle weiter: 3 Felder für den Gewinner, je 1 Feld bei einem Unentschieden und 0 Felder für den Verlierer. Haben 2 oder mehr Spieler in einer Woche 1 SPIEL gegen denselben Gegner, bewegst du zuerst den Marker wie oben beschrieben und drehst dann den Gegner-Vereinsmarker auf seine inaktive (schwarze) Seite.
4. Entferne die -Marker von deinen Tribünen. Du erhältst 1 für jeden so entfernten Marker. Entferne danach alle Ressourcenmarker sowie und von allen deinen SPIELERkarten, die dem SPIEL zugeteilt sind. und -Plättchen sowie Plättchen und Marker von nicht zugeteilten SPIELERkarten bleiben auf den Karten.
5. Nach dem SPIEL musst du würfeln, um die Folgen des SPIELS zu bestimmen. Würfle mit 1 sechsseitigen Würfel und führe das Würfelergebnis entsprechend dem Ergebnis des SPIELS aus. Gefällt dir das Würfelergebnis nicht, darfst du 1 ausgeben, um noch mal mit dem Würfel zu würfeln. Du darfst so oft neu würfeln, wie du ausgibst.

6. Würfle mit dem sechsseitigen Gegnerwürfel in der Farbe jeder gegnerischen Mannschaft, gegen die niemand ein SPIEL hatte. Bewege dann die entsprechenden Vereinsmarker in der Ligatabelle je nach Würfelergebnis weiter. Ist der Vereinsmarker einer Mannschaft auf der inaktiven Seite, drehe ihn um, anstatt ihn zu bewegen.



BEISPIEL:

Diese Woche hast du Unentschieden gegen FC Stahlheim gespielt. Du bewegst beide Vereinsmarker in der Ligatabelle 1 Feld weiter. In dieser Woche hat ein anderer Spieler gegen FC Stahlheim gewonnen. Er bewegt seinen Vereinsmarker um 3 Schritte weiter und dreht den Vereinsmarker von FC Stahlheim auf die inaktive Seite. Spielt das nächste Mal niemand gegen FC Stahlheim, würfelst du nicht mit dem roten Würfel, sondern drehst Stahlheims Vereinsmarker um.



Anhänger-Zuwachs: Du bewegst den Anhänger-Statusmarker um 1 Feld nach rechts.



Training: Trainiere 1 SPIELER, der dem SPIEL zugeteilt war.



Stark in Form: Lege die angegebene Anzahl auf eine beliebige SPIELERkarte, die dem SPIEL zugeteilt war.



Formkrise: Lege die angegebene Anzahl auf eine beliebige SPIELERkarte, die dem SPIEL zugeteilt war.



Verletzung: Würfle mit 1 zwölfseitigen Würfel. Das Würfelergebnis gibt an, welcher SPIELER verletzt ist. Lege 1 Verletzungsplättchen auf die entsprechende SPIELERkarte, wenn sie dem SPIEL zugeteilt war (mehr dazu auf Seite 27). Hast du eine Nummer gewürfelt, die keinem deiner dem SPIEL zugeteilten SPIELER entspricht, passiert nichts.



Schwere Verletzung: Führe den Effekt „Verletzung“ wie oben beschrieben aus und lege 2 Verletzungsplättchen auf die SPIELERkarte.



Zweifache Verletzung: Führe 2 getrennte Effekte „Verletzung“ aus. Diese können denselben SPIELER betreffen (und entsprechen dann einer schweren Verletzung).



Zweifache schwere Verletzung: Führe 2 getrennte Effekte „Schwere Verletzung“ aus. Diese können denselben SPIELER betreffen.

	S	U	N
SPIELFOLGEN			

HINWEIS: Es gibt einige Karteneffekte, die diesen Schritt betreffen (z. B. Karten, die Verletzungen vorbeugen).

ENDE DER WOCHE

★ ENDE DER WOCHE ★

Am Ende der Woche musst du die folgenden Schritte der Reihe nach ausführen:

1. Mach jede verbrauchte Karte wieder nutzbar.
2. Verschiebe die Tormarker auf der Ergebnisleiste zurück auf die Felder „0“. Wirf die Gegnerkarte ab, gegen die du gespielt hast. Gibt es auf deinem Tableau keine Gegnerkarten mehr, fahre mit dem Ende des Spiels fort.
3. Jeder Spieler überprüft die Position seiner Marker auf den Ausgabenleisten und bezahlt entsprechend €. Für jeden €, den du nicht hast, musst Du 2 €, auf eine Mitarbeiterkarte legen. Lege sie zuerst auf Mitarbeiterkarten, auf denen noch keine € liegen.
4. Wirf den SPIELER, Mitarbeiter und Sponsor ganz rechts aus dem Transferbereich ab. Verschiebe alle Karten nach rechts und fülle die Auslage auf. Wirf die oberste Jugendspielerkarte vom Stapel ab.
5. Behalte höchstens 1 ⚽, 1 🏆 und 1 🏠-Marker und entferne den Rest. Du darfst beliebig viele €-Marker behalten. Entferne alle 📌, die als Erinnerung auf deinen Tableaus liegen (ihren Effekten entsprechend, wie auf den Vorstandskarten beschrieben).
6. Reiche den Phasenmarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dieser ist nun Startspieler und legt den Phasenmarker auf das Feld „Montag“ seines Vereinstableaus.



ENDE DES SPIELS

★ ENDE DES SPIELS ★

Nach 6 Wochen kommt es zur Endwertung. Du erhältst 🏆 für:

1. Deinen Platz in der Ligatabelle, entsprechend der nachfolgenden Übersicht. Sind 2 oder mehr Vereine auf demselben Platz, erhalten beide die angegebenen 🏆.

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

2. 🏆-Plättchen von deinen Jugendspielerkarten und aus deinem Vorrat.
3. Mitarbeiterkarten-Sets, entsprechend den Werten, die unten auf den Karten angegeben sind.
4. Gebaute Stadionausbau-Plättchen entsprechend den Werten in ihrer rechten oberen Ecke.
5. Deine Position auf der Geschäftsstellen-Leiste.
6. Du verlierst 1 🏆 für jedes 🚩 auf deinen Karten.

Der Spieler mit den meisten 🏆 hat gewonnen. Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler auf dem höchsten Platz in der Ligatabelle. Besteht der Gleichstand weiterhin, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

WERTUNGSBEISPIEL: Dein Verein ist auf dem 3. Platz, also erhältst du 8 🏆.

Im Spiel hast du 9 🏆-Plättchen erhalten.

Du hast 2 Ordner (3 🏆 für das Set), 2 Ärzte und 1 Fitnesstrainer (5 🏆 für das Set) und 1 Cheftrainer (0 🏆 für das Set). Das ergibt insgesamt 8 🏆.

Du hast 2 Tribünen gebaut und erhältst 2 🏆.

Du bist auf dem 3. Feld der Geschäftsstellen-Leiste und erhältst 9 🏆.

Du hast 1 🚩 auf einer SPIELERKarte und verlierst 1 🏆.

Gesamtpunktzahl: 35 🏆

ZUSÄTZLICHE REGELN

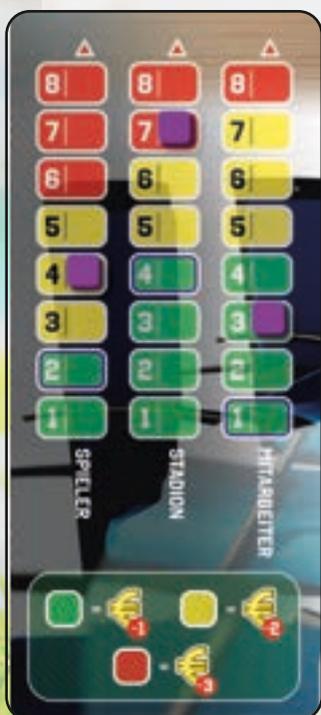
★ ZUSÄTZLICHE REGELN ★

VERLETZUNG

Manche Karten oder SPIELfolgen führen zu Verletzungen bestimmter SPIELER. Nennt der Effekt keinen bestimmten SPIELER, würfelst du mit 1 zwölfseitigen Würfel. Das Ergebnis ist die Trikotnummer des SPIELERS mit der Verletzung. Das Symbol  bedeutet, dass ein beliebiger SPIELER mit einer Trikotnummer höher als 11 verletzt ist (du wählst 1 der geeigneten SPIELER). Lege die angegebene Anzahl Verletzungsplättchen auf die Karte dieses SPIELERS (falls möglich). Verletzte SPIELER können in den nachfolgenden Wochen nicht am SPIEL teilnehmen. Vor einem SPIEL darfst du die Karte eines verletzten SPIELERS kostenlos verbrauchen, um bei ihm 1 Verletzungsplättchen zu entfernen. Du darfst so nur 1  von jeder SPIELERkarte entfernen, selbst wenn mehrere Verletzungsplättchen vorhanden sind.

Du darfst die Effekte auf Karten verletzter SPIELER nicht ausführen. Du darfst verletzte SPIELER jedoch für die Hälfte ihres Grundpreises verkaufen.

Manche Effekte auf Mitarbeiterkarten beugen Verletzungen vor oder wirken sich auf verletzte SPIELER aus.



AUSGABEN

Jedes Mal, wenn du einen SPIELER verpflichtest oder verkaufst, Mitarbeiter einstellst oder dein Stadion ausbaust, musst du deinen Ausgabenmarker auf der entsprechenden Leiste verschieben. Am Ende der Woche musst du  entsprechend den Positionen der Marker auf der jeweiligen Leiste bezahlen. Überprüfe vorher, ob die Positionen noch aktuell sind.

BEISPIEL: Bei diesen Ausgabenleisten müsstest du am Ende der Woche 6  an Ausgaben zahlen.

SPIELEFFEKTE: VOR UND NACH DEM SPIEL

Manche Karteneffekte besagen, dass du sie **VOR** oder **NACH DEM SPIEL** ausführen darfst.

VOR DEM SPIEL: Diese Effekte musst du ausführen, bevor die Gegnerkarte aufgedeckt wird.

NACH DEM SPIEL: Diese Effekte musst du ausführen, nachdem jedes Bereichspaar verglichen, aber bevor das Endergebnis ermittelt wurde.

BEISPIEL: Die SPIELERkarte „Lopez“ erlaubt dir, nach dem SPIEL 2  zu nehmen, um 1 Tor eines Gegners zu annullieren. Bewege den Tormarker des Gegners auf der Ergebnisleiste 1 Feld zurück.



ZIELKARTEN

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 2 Zielkarten, behält 1 davon und wirft die andere ab. Erfüllst du die Anforderungen deiner Zielkarte, erhältst du zusätzliche .



1. **Name der Karte.**

2. **Beschreibung:** Der beschreibende Text hat keinerlei Einfluss auf den Spielverlauf.

3. **Erfüllungsstufen:** Jede Karte hat 1 Ziel, das du erfüllen sollst, und 1 zusätzliche Bedingung, um es überragend zu erfüllen.

4. **Vergebene **: Du erhältst 2  wenn du das Ziel erfüllst, und 2 weitere , wenn du es überragend erfüllst.

Hast du das Ziel erfüllt, deckst du die Karte auf, damit die anderen sie überprüfen können, und erhältst die angegebenen Plättchen. Manche Ziele werden am Ende des Spiels erfüllt. Decke sie nach dem letzten SPIEL auf und erhalte die .

ZUSÄTZLICHE REGELN

GEGNERSTAPEL

Das Spiel enthält 64 Gegnerkarten für 16 verschiedene Gegner (mit je 4 Karten). Vor dem Spiel entscheidet ihr alle zusammen, in welcher Liga ihr spielen möchtet. Jeder zieht 3 verschiedene Gegnerkarten von beiden Stapeln der gewählten Liga. Jeder Spieler hat dann 6 verschiedene Gegnerkarten. Die stärkeren Gegnerkarten werden unter den schwächeren Gegnerkarten auf dem SPIELtableau abgelegt.

LIGA	GEGNERSTAPEL	SCHWIERIGKEITSGRAD
3	3. LIGA and 3./2. LIGA	Einfach
2	3./2. LIGA and 2./1. LIGA	Mittel
1	2./1. LIGA and 1. LIGA	Schwierig

Beim Spielaufbau legst du die ungenutzten Karten zusammen mit den ungenutzten Vereinsmarkern zurück in die Schachtel.

SPERRE

SPIELER

Manche Karteneffekte haben die Sperre bestimmter SPIELER zur Folge. Nennt der Effekt keinen bestimmten SPIELER, würfelst du mit einem zwölfseitigen Würfel. Das Würfelergebnis ist die Trikotnummer des gesperrten SPIELERS. Das Symbol  bedeutet, dass 1 SPIELER mit einer Trikotnummer höher als 11 gesperrt ist (du wählst 1 geeigneten SPIELER). Lege die angegebene Anzahl  auf die Karte dieses SPIELERS (falls möglich). Gesperrte SPIELER können in den nachfolgenden Wochen nicht spielen. Während des SPIELS kannst du die Karte des gesperrten SPIELERS kostenlos verbrauchen, um 1  zu entfernen.

Du darfst die Effekte gesperrter SPIELER nicht ausführen. Du darfst den SPIELER aber für die Hälfte seines Grundpreises verkaufen.

Andere Karten

Manche Karteneffekte lassen dich  auf andere Karten legen. Liegt auf einer Karte ein , darfst du die Aktionen oder Eigenschaften der Karte nicht ausführen. Während des SPIELS darfst du 1 Karte verbrauchen, um kostenlos 1  von ihr zu entfernen.

Am Ende des Spiels verlierst du 1  für jedes -Plättchen auf deinen Karten. Karten mit -Plättchen werden für alle anderen Effekte nicht in Betracht gezogen und bringen keine  für Sets.

TEMPORÄRE UND PERMANENTE STÄRKE- UND SCHWÄCHEPLÄTTCHEN

Mithilfe verschiedener Effekte und Aktionen kannst du Stärke- und Schwächeplättchen auf deine SPIELERkarten legen. Während des SPIELS erhöht jedes Stärkeplättchen die Stärke des SPIELERS, auf dem es platziert ist, um +1, und jedes Schwächeplättchen vermindert die Stärke des SPIELERS um -1.

Temporäre Stärke-  und Schwächeplättchen  werden nach dem SPIEL von den Karten entfernt.

Permanente Stärke-  und Schwächeplättchen  bleiben bis zum Ende des Spiels auf den Karten liegen.

TAKTIKKARTEN

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 1 Taktikkarte. Im Spiel kannst du durch viele Effekte zusätzliche Taktikkarten ziehen – außer der Taktikstapel ist leer.

An jedem SPIELtag musst du genau 1 Taktikkarte ausspielen, um deine Formation zu wählen. 1 weitere darfst du ausspielen, um ihren Effekt auszuführen.

* GRUNDFORMATION *

5-3-2



3-5-2



* NICHTS ZU VERLIEREN *

4-3-3



Steht dein Gegner in der Ligatabelle höher, erzielst du 1 Tor.

BEISPIEL: Du darfst 3-5-2 oder 5-3-2 spielen und den Effekt der „Nichts zu verlieren“-Karte ausführen. Oder du spielst sie als Formation 4-3-3 aus und spielst dann die zweite Taktikkarte nicht.

SIEGPUNKTPLÄTTCHEN

Im Spiel erhältst du auf verschiedene Weise -Plättchen. Jedes Mal, wenn du ein -Plättchen erhältst, legst du es in deinen Vorrat.

Die , die du auf Erfahrungsfeldern von Jugendspielern ablegst, bleiben dort liegen, bis das Spiel endet. Verkaufst du einen Jugendspieler, kommen sie in deinen Vorrat.

SOLOSPIEL

★ SOLOSPIEL ★

Die meisten Regeln von Eleven bleiben auch im Solospiel unverändert. Die wichtigsten Änderungen sind auf den individuellen Szenariobogen beschrieben und haben immer Vorrang vor den Grundregeln. Es gibt jedoch einige wenige allgemeine Änderungen beim Solospiel, die hier erklärt werden.

Spielaufbau

Decke beim Spielaufbau 4 Vorstandskarten auf, wähle 1 und wirf die anderen ab. Decke dann 3 weitere Vorstandskarten auf, wähle 1 und wirf die anderen ab. Decke dann 2 weitere Vorstandskarten auf, wähle 1 und wirf die andere ab. Die 3 Karten, die du gewählt hast, sind deine Vorstandsmitglieder im Spiel.

Entscheide vor Spielbeginn, in welcher Liga du spielen möchtest. Manche der Szenarien kannst du nur in einer bestimmten Liga spielen.

Viele Szenarien haben besondere Regeln für den Spielaufbau, die du befolgen musst. Lies diese Regeln, bevor du das Spiel wie gewohnt aufbaust.

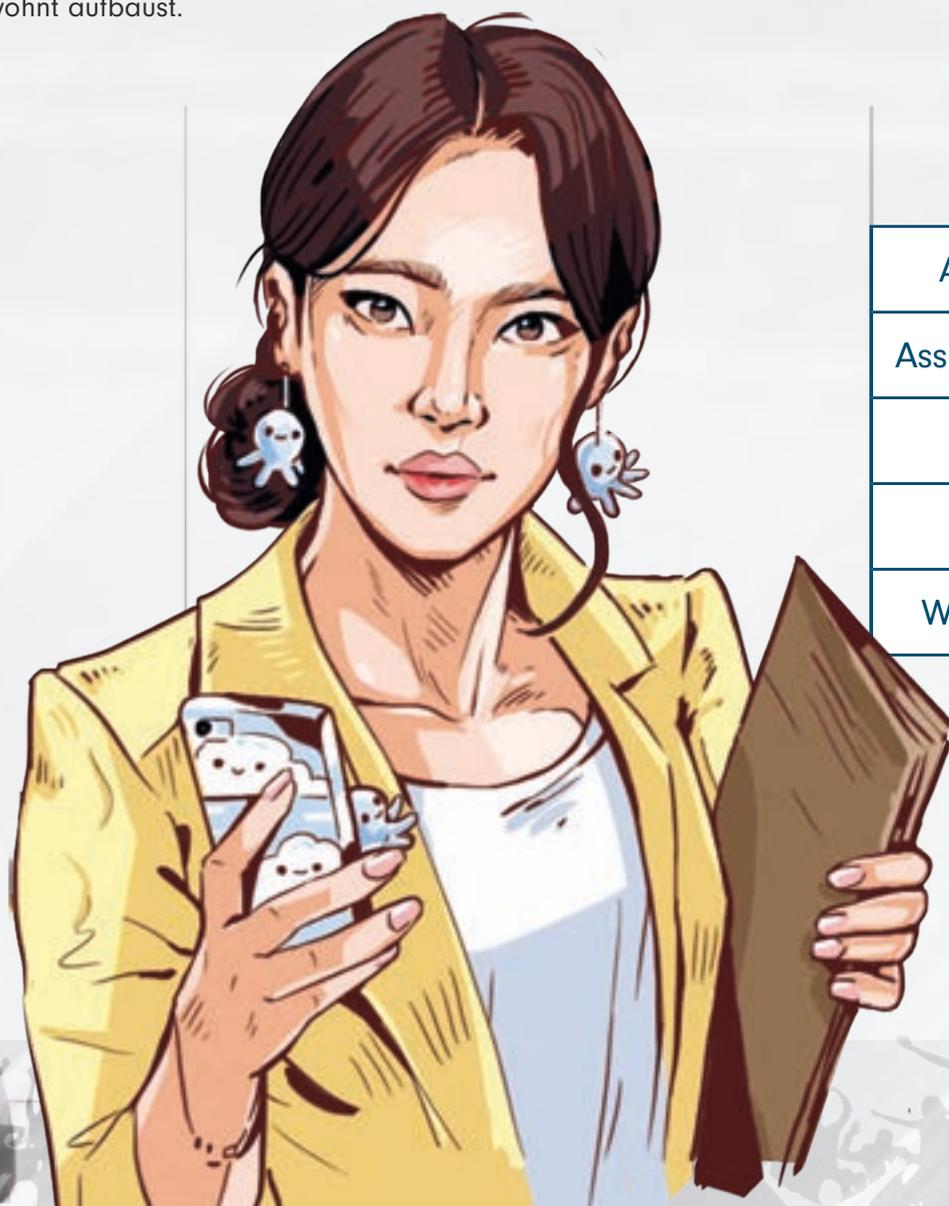
Ende der Woche

Am Ende jeder Woche musst du wie gewohnt den SPIELER, den Mitarbeiter und den Sponsor ganz rechts sowie die oberste Jugendspielerkarte abwerfen. Zusätzlich darfst du 1× pro Woche alle Karten eines beliebigen Typs aus dem Transferbereich abwerfen und durch neue Karten ersetzen.

Ende des Spiels

Am Ende des Spiels zählst du wie gewohnt deine Siegpunkte zusammen. Jedes Szenario hat darüber hinaus eigene Regeln für die Vergabe von Siegpunkten. Hast du die auf dem Szenariobogen genannten Ziele erfüllt, gewinnst du das Szenario. In der Tabelle unten kannst du anhand deiner Wertung deinen Managerrang einschätzen.

	3. LIGA	3./2. LIGA	2./1. LIGA
Amateur-Manager	<40	<40	<35
Assistent des Managers	40	40	35
Manager-Talent	50	45	40
Profi-Manager	55	50	45
Weltklasse-Manager	65+	55+	50+



SPIELHILFE

MONTAG

Produktion

Du erhältst Ressourcen entsprechend den Positionen deiner Statusmarker auf den Leisten.



Vorstandssitzung

Ziehe 1 Vorstandssitzungskarte. Würfle mit 1 sechseitigen Würfel. Ermittle die Stimmen deiner Vorstandsmitglieder. Führe die Entscheidung mit den meisten Stimmen aus.

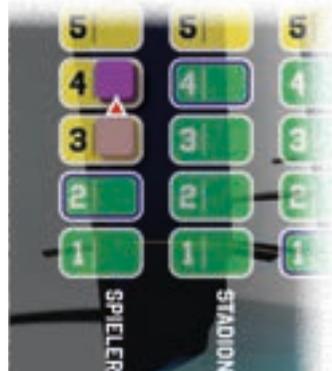


DIENSTAG, MITTWOCH UND DONNERSTAG

Du darfst jeden Tag genau 1 Standardaktion ausführen und zahlen, um 1 zusätzliche Bezahlaktion auszuführen.

SPIELER oder Jugendspieler verpflichten

Ziehe die oberste Karte vom Jugendspielerstapel oder 1 der 3 SPIELERKarten ganz rechts. Zahle den Transferpreis, der in der oberen linken Ecke der Karte angegeben ist. Nimm die Karte und drehe (falls nötig) den entsprechenden Trikotmarker um. Passe die Position des entsprechenden Markers auf der Ausgabenleiste an.



SPIELER oder Jugendspieler verkaufen

Wirf 1 eigene SPIELERkarte deiner Wahl ab. Du erhältst 2 € + € entsprechend ihrer aktuellen Stärke (modifiziert durch Stärke- und Schwächeplättchen). Nimm dir außerdem alle T-Shirts-Plättchen auf der SPIELERkarte. Passe die Position des entsprechenden Markers auf der Ausgabenleiste an.



SPIELHILFE

Mitarbeiter einstellen

Wähle 1 der 3 Mitarbeiterkarten ganz rechts. Zahle die Einstellungskosten, die in der oberen linken Ecke der Karte angegeben sind. Nimm die Karte und lege sie unten an dein Vereinstableau. Passe die Position des entsprechenden Markers auf der Ausgabenleiste an.



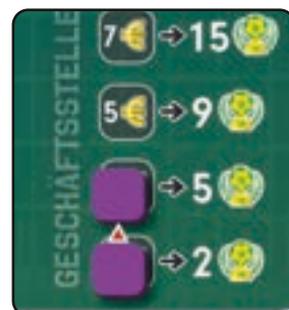
Stadion ausbauen

Wähle 1 der verfügbaren Stadionausbau-Plättchen aus dem Vorrat, zahle 3 € und lege es auf ein Stadionfeld auf dem Stadiontableau. Wende den Bonus des Plättchens an (falls nötig) und passe die Position des entsprechenden Markers auf der Ausgabenleiste an.



Geschäftsstelle ausbauen

Zahle die Kosten, die im Feld über deinem Geschäftsstellen-Marker angegeben sind, und bewege ihn auf der Geschäftsstellen-Leiste 1 Feld weiter.



Sponsorenvertrag abschließen

Wähle 1 der 3 Sponsorenkarten ganz rechts. Wähle die Vertragsart, die du unterzeichnen möchtest.



☞ - Wirf die Sponsorenkarte ab, um den Vertragseffekt zu erhalten.

☞ - Schiebe die Karte aufgedeckt als Werbebände unter das Stadiontableau und erhalte den Vertragseffekt oder den Bonus.



☞ - Lege die Karte verdeckt an die linke Seite des Stadiontableaus und erhalte den Vertragseffekt und den Bonus.



Kartenaktion

Verbrauche 1 Vorstandsmitglied oder 1 Mitarbeiterkarte. Zahle die angegebenen Kosten und führe die Aktion aus.

Zusätzliche Bezahlaktion

Zahle 2 € und wähle 1 beliebige deiner Karten. Führe ihre Aktion aus, indem du ihre regulären Kosten bezahlst (falls angegeben). Dann verbrauchst du sie.



SPIELHILFE, IMPRESSUM

SPIELTAG

SPIELvorbereitung

Lies den Scout-Bericht auf der Gegnerkarte. Spiele 1 Taktikkarte als Formation aus. Teile SPIELER zu und verteile die Trikotmarker auf dem Fußballfeld. Teile den Tribünen zu. Entferne 1 +/ von deinen Karten. Führe Effekte aus, die als „**VOR DEM SPIEL**“ gekennzeichnet sind.



SPIELablauf

Decke die Gegnerkarte auf. Du darfst 1 weitere Taktikkarte für ihren Effekt ausspielen. Führe die Effekte von SPIELER-karten aus. Vergleiche Bereichspaare.



SPIELergebnis prüfen

Führe Effekte aus, die als „**NACH DEM SPIEL**“ gekennzeichnet sind. Bewege die Vereinsmarker in der Ligatabelle. Entferne von den Tribünen, um zu erhalten. Entferne und Würfle für die SPIEL-folgen. Würfle mit den Gegnerwürfeln und bewege die Vereinsmarker in der Liga-Tabellen.



Ende der Woche

Mache alle verbrauchten Karten wieder nutzbar. Bezahle deine Ausgaben. Wirf jeweils die Karte ganz rechts im Transferbereich ab. Behalte alle und bis zu 1 , , , . Entferne den Rest. Reiche den Phasenmarker weiter.



PORTAL GAMES

SPIELDESIGN: Thomas Jansen

SPIELENTWICKLUNG: Ignacy Trzewiczek, Jan Maurycy

GRAFIKEN: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma

COVERGESTALTUNG: Mateusz Kopacz

ILLUSTRATIONEN: Hanna Kuik, Maciej Simiński

SPIELANLEITUNG: Jan Maurycy

PRODUZENTEN: Grzegorz Polewka, Damian Mazur

PROJEKTMANAGEMENT: Marek Dąbrowski

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Zuzanna Zalewska

DEUTSCHES LEKTORAT: Frank Thuro (Board Game Circus)

Die Autoren danken allen Spieltestern und Lektoren für ihre Hilfe bei der Entwicklung des Spiels.

Unser besonderer Dank geht an: Joanna Kijanka, Kuba Jarosz, Vincent Salzillo, Joanna Wareluk, Chevee, Michael Eckenfels, Kajtek Witrambowski, Alicja Świącicka, Laga Warszawa's team (Szymon & Jędrzej Świącicy, Carlos, Dorsz, GDM, Janik), Marek Sychalski, Filip Makówka, Wojtek Kondracki, Sławek Winszczyk, Karol Han und alle anderen, die dabei geholfen haben, dieses Produkt zu testen.

Lieber Kunde, unsere Spiele werden mit der bestmöglichen Sorgfalt zusammengestellt. Sollte jedoch in Ihrem Exemplar etwas fehlen, entschuldigen wir uns dafür. Wenden Sie sich über unser Kontaktformular an uns: portalgames.pl/en/customer-service

Veröffentlicht von: Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Polen.
© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
Alle Rechte vorbehalten.