

ELEVEN

EDYCJA POLSKA

INSTRUKCJA

Nic nie wzbudza takich emocji wśród kibiców — od rozpaczy w chwilach porażki, po ekstazę zwycięstwa. Strategia, duch sportu i chwile chwały, które zdarzają się na boisku, nie mają sobie równych. Piłka nożna, futbol — jakkolwiek to nazwiesz — to najwspanialszy sport na świecie.

JEDENASTKA: to liczba piłkarzy wychodzących na murawę. Tylko ich zdolności dzielą najlepszą drużynę od najgorszej. Wszyscy wiedzą, że aby być najlepszym w lidze, potrzeba czegoś więcej, niż tylko graczy na boisku — wymaga to niezwykłego menadżera.

ELEVEN to gra strategiczna osadzona w świecie sportu. Twoim zadaniem będzie zarządzanie i rozwijanie własnego klubu piłkarskiego w ciągu sezonu oraz osiąganie lepszych wyników od twoich przeciwników. Zarządzaj zasobami klubu, przeprowadzaj transfery, trenuj piłkarzy, zatrudniaj nowych pracowników, zdobywaj sponsorów i rozbudowuj stadion. Kiedy nadejdzie dzień meczu, musisz być gotowy! Twoja strategia i duch walki zwiększą twoją szansę na wieczną chwałę!

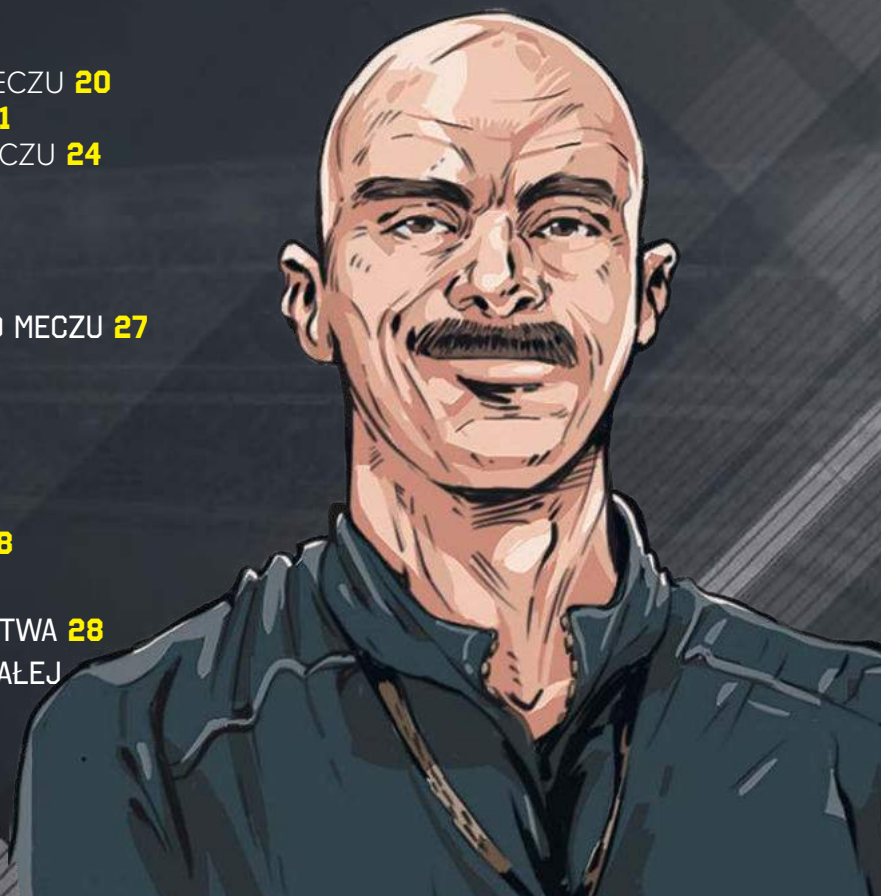
Czy jesteś gotowy na pierwszy gwizdek?



SPIS TREŚCI

- **KOMPONENTY 2**
- **PRZYGOTOWANIE GRY 4**
 - » RYNEK TRANSFEROWY 4
 - » PLANSZE GRACZA 6
 - » TABELA LIGOWA 10
- **OPIS ROZGRYWKI 11**
- **CEL GRY 11**
- **ROZGRYWKA 12**
 - » PONIEDZIAŁEK 12
 - PRODUKCJA 12
 - SPOTKANIE ZARZĄDU 13
 - » WTOREK, ŚRODA I CZWARTEK 14
 - ZATRUDNIJ PIŁKARZA LUB MŁODZIKA 15
 - SPRZEDAJ PIŁKARZA LUB MŁODZIKA 16
 - ZATRUDNIJ PERSONEL 17
 - ZDOBĄDŹ SPONSORA 18
 - ZBUDUJ INFRASTRUKTURĘ STADIONOWĄ LUB BIURO 19
 - ZAGRAJ AKCJĘ KARTY 19

- » **DZIEŃ MECZU 20**
 - PRZYGOTOWANIE DO MECZU 20
 - ROZPATRZENIE MECZU 21
 - OKREŚLENIE WYNIKU MECZU 24
- **KONIEC TYGODNIA 25**
- **KONIEC GRY 26**
- **DODATKOWE ZASADY 27**
 - » EFEKTY PRZED MECZEM I PO MECZU 27
 - » KARTY CELU 27
 - » KARTY TAKTYKI 27
 - » KONTUZJA 27
 - » KOSZTY UTRZYMANIA 28
 - » TALIA KART PRZECIWNIA 28
 - » ZAWIESZENIE 28
 - » ŻETONY PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA 28
 - » ŻETONY TYMCZASOWEJ I STAŁEJ SIŁY I OSŁABIENIA 28
- **GRA SOLO 29**
- **POMOC GRACZA 30**
- **TWÓRCY 32**



KOMPONENTY

88 ZNACZNIKÓW ZASOBÓW



1 PLANSZA TABELI LIGOWEJ



28 ZNACZNIKÓW PIENIĘDZY



20 ZNACZNIKÓW KIBICÓW



20 ZNACZNIKÓW ZARZĄDZANIA



20 ZNACZNIKÓW KONDYCJI



1 KOŚĆ 12-ŚCIENNA



20 ŻETONÓW SIŁY
DWUSTRONNE



12 ŻETONÓW OSŁABIEŃ
DWUSTRONNE



10 ŻETONÓW KONTUZJI



10 ŻETONÓW ZAWIESZENIA



24 ŻETONY PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA
DWUSTRONNE

62 KARTY PIŁKARZA



36 ZWYKŁYCH PIŁKARZY



18 MŁODZIKÓW



8 WETERANÓW



12 KART TAKTYKI



12 KART CELU



16 KART DYREKTORA



36 KART PERSONELU



36 KART SPONSORA



36 KART SPOTKANIA ZARZĄDU



64 KARTY PRZECIWNIKA



3 KOŚCI PRZECIWNIKA



16 ŻETONÓW PRZECIWNIKA



8 ŻETONÓW PRZYPOMINAJĄCYCH



8 ŻETONÓW MNOŻNIKA



1 ZNACZNIK FAZY

KOMPONENTY

DLA KAŻDEGO GRACZA (4 ZESTAWY)



28 ŻETONÓW INFRASTRUKTURY STADIONOWEJ



3 ARKUSZE SCENARIUSZA DWUSTRONNE

ELEVEN									
TABELA LIGOWA									
ŻETONY									
PERSONEL									
INFRASTRUKTURA STADIONOWA									
BIURO									
ŻETONY									
SUMA									

1 NOTES



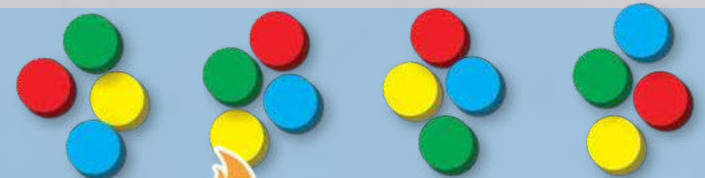
4 PLANSZE MECZU
1 DLA KAŻDEGO GRACZA



4 PLANSZE STADIONU
1 DLA KAŻDEGO GRACZA



4 PLANSZE KLUBU
1 DLA KAŻDEGO GRACZA



16 ZNACZNIKÓW STATYSTYKI
4 DLA KAŻDEGO GRACZA



52 ZNACZNIKÓW KOSZULKI
13 DLA KAŻDEGO GRACZA



4 ŻETONY HERBU DRUŻYNY
1 DLA KAŻDEGO GRACZA



24 ZNACZNIKI PUNKTACJI / KOSZTÓW UTRZYMANIA / BIURA
6 DLA KAŻDEGO GRACZA



4 ZNACZNIKI DRUŻYNY
1 DLA KAŻDEGO GRACZA



4 KOŚCI 6-ŚCIENNE
1 DLA KAŻDEGO GRACZA

UWAGA: Liczbę żetonów i znaczników uważa się za nieskończoną. Jeśli kiedykolwiek wam ich zabraknie, użyjcie żetonów Mnożnika lub innego zamiennika.

Jeśli wyczerpie się którakolwiek talia kart, potasujcie odpowiedni stos kart odrzuconych i stwórzcie nową talię.

PRZYGOTOWANIE: RYNEK TRANSFEROWY

★ RYNEK TRANSFEROWY ★

Rynek Transferowy to centralny obszar, wspólny dla wszystkich graczy. To tam wyłożeni są wszyscy dostępni Piłkarze, członkowie Personelu i Sponsorzy. Przygotujcie Rynek Transferowy zgodnie z poniższym opisem:

1. Podzielcie karty Piłkarzy na 3 oddzielne talie: talię Weteranów, talię Młodzików i talię Piłkarzy. Potasujcie talię Piłkarzy i umieśćcie ją obok Rynku Transferowego Niewytrenowaną stroną ku górze (zobacz uwagę poniżej). Dobierzcie 5 kart Piłkarzy i wyłóżcie je Niewytrenowaną stroną ku górze, aby stworzyć górny rząd Rynku Transferowego.

UWAGA: Karty Piłkarzy są dwustronne. Zawsze dobieracie i otrzymujecie ich karty Niewytrenowaną stroną ku górze. Kiedy piłkarz zostaje Wytrenowany, należy odwrócić jego kartę na Wytrenowaną stronę.



Ten symbol znajduje się na Wytrenowanej stronie karty.

2. Potasujcie talię Młodzików i umieśćcie ją Niewytrenowaną stroną ku górze obok Rynku Transferowego. Na razie odłóżcie na bok karty Weteranów.
3. Weźcie talię kart Personelu i znajdźcie w niej, a następnie rozdajcie każdemu z graczy po 1 losowej karcie Początkowego Trenera. Potasujcie pozostałe karty Personelu oznaczone symbolem odpowiadającym liczbie graczy biorących udział w grze, a resztę kart odłóżcie do pudełka.

Umieśćcie zakrytą talię Personelu poniżej talii Piłkarzy. Dobierzcie 5 kart Personelu i wyłóżcie je odkryte, aby stworzyć środkowy rząd Rynku Transferowego.

4. Potasujcie talię kart Sponsorów i umieśćcie ją zakrytą poniżej talii Personelu. Dobierzcie 5 kart Sponsorów i wyłóżcie je odkryte, aby stworzyć dolny rząd Rynku Transferowego.

5. Potasujcie i umieśćcie zakrytą talię kart Spotkania Zarządu obok Rynku Transferowego.
6. Potasujcie i umieśćcie zakrytą talię kart Taktyki obok Rynku Transferowego.
7. Potasujcie i umieśćcie zakrytą talię kart Celu obok Rynku Transferowego.
8. Podzielcie karty Przeciwnika na 4 talie zgodnie z ich Ligami. Umieśćcie je zakryte obok Rynku Transferowego.
9. Umieśćcie wszystkie Zasoby, żetony Punktów Zwycięstwa, żetony Kontuzji, żetony Zawieszenia, żetony Siły, żetony Osłabienia, żetony Przypominające, żetony Infrastruktury Stadionowej i kość 12-ścienną w Puli Zasobów obok Rynku Transferowego.
10. Gracz, który jako ostatni strzelił bramkę, zostaje Graczem Rozpoczynającym i otrzymuje znacznik Fazy.

Rynek Transferowy składa się teraz z 15 kart i 4 talii: Młodzików, Piłkarzy, Personelu i Sponsorów. Zostawcie miejsce na stosy kart odrzuconych dla każdego rodzaju kart.



3+

Karty oznaczone tym symbolem są używane tylko w grach dla 3 lub 4 graczy.

PRZYGOTOWANIE: RYNEK TRANSFEROWY



PRZYGOTOWANIE: PLANSZE GRACZA (PLANSZA STADIONU)

★ PLANSZE GRACZA ★

Masz 3 plansze, które przedstawiają twój Klub i Akcje, które możesz wykonać, aby go rozwijać. Każdy z graczy umieszcza przed sobą swoje plansze Stadionu, Klubu i Meczu (od lewej do prawej) i przygotowuje je zgodnie z poniższym opisem:

1. Plansza Stadionu:

- Pola na żetony Infrastruktury Stadionowej pozostają puste (poza tymi, na których nadrukowane są już żetony). Podczas gry te pola są miejscami, na których budujesz Ulepszenia, Trybuny, itd.
- Pola Bandy Reklamowej i Koszulki Meczowej również pozostają puste. Podczas gry będziesz umieszczać na tych polach karty Zdobytch Sponsorów.
- Umieścić znacznik Biura poniżej toru Biura.



PRZYGOTOWANIE: PLANSZE GRACZA (PLANSZA KLUBU)

2. Plansza Klubu:

- Gracz Rozpoczynający umieszcza znacznik Fazy na polu Poniedziałku. Pozostali gracze pomijają ten krok.
- Umieśćcie znaczniki Statystyki na drugim polu każdego z torów.
- Potasujcie talię kart Dyrektora i rozdajcie każdemu z graczy po 4 karty Dyrektora. Gracze wybierają po 1 karcie Dyrektora, a następnie przekazują pozostałe 3 do gracza po swojej lewej. Następnie wybierają kolejną kartę spośród 3, które otrzymali i przekazują 2 karty w lewo. Na koniec każdy z graczy wybiera trzeciego Dyrektora i odrzuca ostatnią kartę. Następnie wszyscy gracze odkrywają swoje karty Dyrektora i rozpatrują ewentualne efekty premii. Przesuńcie znaczniki Statystyki zgodnie z symbolami przedstawionymi na kartach Dyrektora. Odrzućcie wszystkie pozostałe karty Dyrektora z powrotem do pudełka.



1. Nazwa karty.

2. Opis: Tekst przedstawiający osobowość postaci. Ten tekst nie ma wpływu na rozgrywkę.

3. Wyniki na kościach: Priorytety Dyrektora. Żółte kości reprezentują Pieniądze, rozbudowę Stadionu i Zdobywanie Sponsorów. Niebieskie kości reprezentują dbanie o Piłkarzy, Młodzików, Taktykę i sprawność drużyny. Czerwone kości reprezentują Kibiców, Personel i Zarządzanie.

4. Zmiany poziomów Statystyki: Efekty rozpatrywane po ujawnieniu kart Dyrektora.

5. Zdolność karty Dyrektora: Specjalna zdolność Dyrektora – występujące w grze zdolności obejmują natychmiastowe premie, dodatkowe Akcje lub permanentne Cechy.

Twoi Dyrektorzy mają niebagatelny wpływ na grę, dlatego wybieraj ich rozważnie.

UWAGA: Ilekoć musisz przesunąć znacznik Statystyki powyżej 5, zyskujesz wskazany znacznik Zasobu zamiast przesuwania znacznika Statystyki. Ilekoć musisz przesunąć go poniżej 1, odrzuć wskazany znacznik Zasobu (jeśli nie masz wskazanego znacznika Zasobu do odrzucenia, nic się nie dzieje).

- Umieść swoją kartę Początkowego Trenera poniżej swojej planszy Klubu, dowolną stroną ku górze (awers i rewers różnią się tylko ilustracjami).



PRZYGOTOWANIE: PLANSZE GRACZA (PLANSZA MECZU)

3. Plansza Meczu:

- Umieść żeton Herbu Klubu w lewym górnym rogu planszy.
- Umieść oba znaczniki Punktacji na polach 0 toru Wyniku Mecz.
- Wspólnie zdecydujcie, w której Lidze chcecie zagrać. Następnie dobrać po 3 losowe karty Przeciwnika z różnymi Herbami wskazanymi w lewym górnym rogu, z obu talii odpowiadających wybranej Lidze. Umieść 3 zaawansowanych Przeciwników na planszy Mecz, a następnie umieść na nich 3 łatwiejszych Przeciwników (na przykład: w 3 Lidze umieść 3 karty zaawansowanych Przeciwników oznaczonych „3/2 Liga” pod 3 łatwiejszymi Przeciwnikami oznaczonymi „3 Liga”).

Talie Przeciwników są dokładnie opisane na stronie 28.

- Dobierz 1 kartę Weterana i 1 kartę Młodzika i umieść je po prawej stronie planszy Mecz, zgodnie z symbolem  na tych kartach.
- Połóż 10 znaczników Koszulki na Boisku stroną  ku górze. Odwróć (jeśli to konieczne) znaczniki Koszulki, tak aby symbole () odpowiadały symbolom na twoich początkowych kartach Piłkarza. Następnie odwracaj pozostałe znaczniki Koszulki na stronę  zgodnie z ich rosnącymi numerami, tak aby mieć na Boisku dokładnie 5  i 5 . Umieść pozostałe 3 znaczniki Koszulki dowolną stroną ku górze na ławce Rezerwowych. Bramkarz nie posiada znacznika Koszulki, ponieważ będzie strzegł bramki przez cały Mecz i nie może być przemieszczany po Boisku.

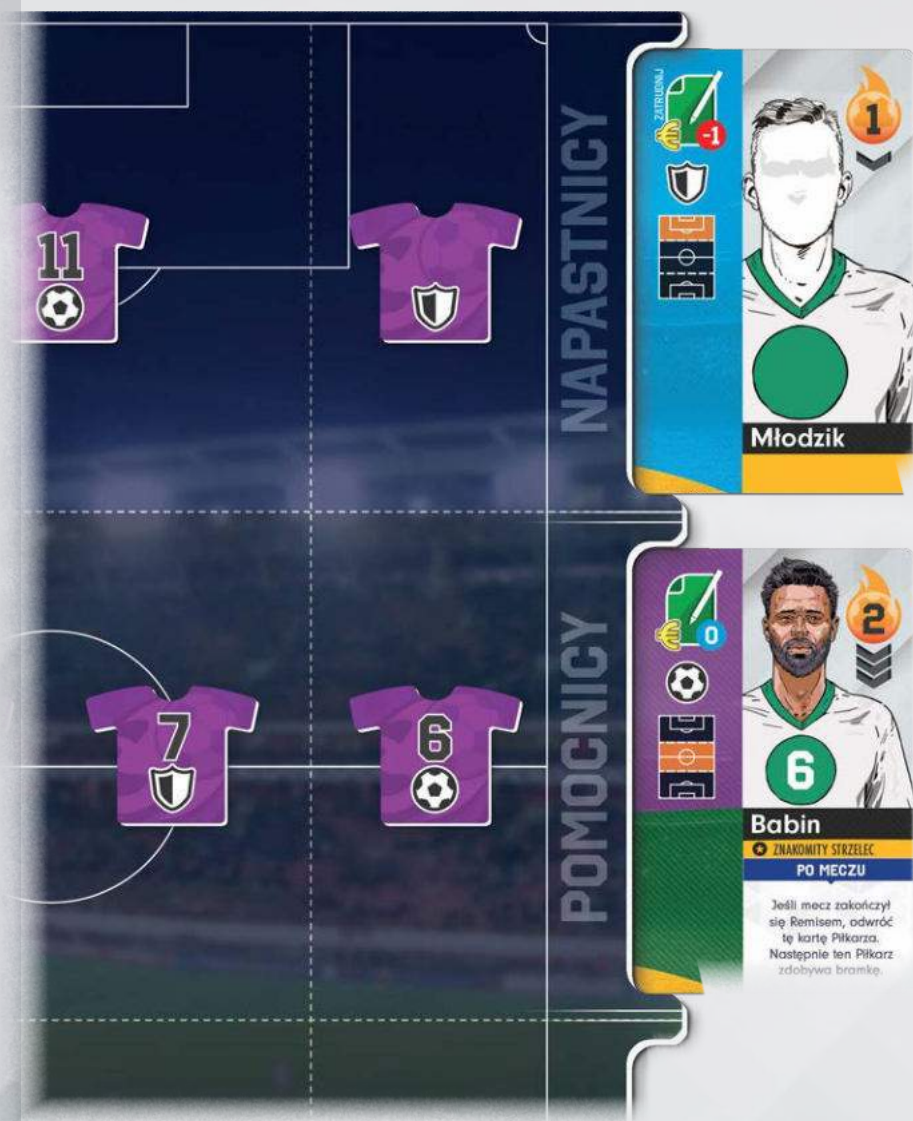
UWAGA: Każdy gracz posiada zestaw 13 znaczników Koszulki. Dziesięć z nich ma nadrukowane numery, a pozostałe trzy nie. Użyj znaczników Koszulki bez numerów jeśli posiadasz karty Piłkarzy z numerami powyżej 11 lub karty Młodzików (nie mają numeru Koszulki na awersach swoich kart). Jeśli zatrudnisz Piłkarza, którego znacznik Koszulki był na ławce Rezerwowych, zamień go (i odwróć, jeśli to konieczne) ze znacznikiem Koszulki, któremu nie odpowiada żadna karta Piłkarza.



Boisko składa się z 9 Stref w 5 Sekcjach: Środkowej Obrony, Środkowej Pomocy, Środkowego Ataku, Lewego Skrzydła i Prawego Skrzydła. Podczas Mecz, będziesz mieć 1-3 Piłkarzy w Strefach Środkowych i maksymalnie 1 Piłkarza w każdej Strefie Skrzydła.

PRZYGOTOWANIE: PLANSZE GRACZA (PLANSZA MECZU), POZOSTAŁE KOMPONENTY

PRZYKŁAD: Twoje początkowe karty Piłkarzy to Weteran Pomocnik (Koszulka #6, ) i Młodziak Napastnik (bez numeru, ). Musisz umieścić na Boisku znacznik Koszulki #6 stroną  i znacznik Koszulki bez numeru z .



PRZYKŁAD: Na początku gry masz 2 Piłkarzy, 4 Infrastruktury Stadionowe (2 Trybuny i 2 Bandy Reklamowe) i Początkowego Trenera. Jeden z twoich Dyrektorów zapewnia dodatkową kartę Piłkarza, dlatego twoje pozycje na torach Kosztów Utrzymania to 3, 4 i 1, tak jak wskazano na ilustracji.

4. Pozostałe Komponenty:

- Każdy z graczy dobiera 2 karty Celu, ogląda je i zatrzymuje jedną, a drugą odrzuca. Wybraną kartę Celu możesz oglądać w dowolnej chwili, ale zachowaj ją w sekrecie przed innymi graczami (więcej szczegółów na stronie 27).
- Każdy gracz dobiera 1 kartę podstawowej Taktyki z talii Taktyki. Potasujcie pozostałe karty Taktyki (więcej szczegółów na stronie 28).
- Każdy gracz umieszcza swoją 6-ścienną kość poniżej swoich plansz, w osobistej Puli Zasobów.



- Każdy gracz umieszcza swoje znaczniki Kosztów Utrzymania na torach Kosztów Utrzymania. W zależności od wybranych kart Dyrektora, ich pozycja może być różna dla każdego z graczy (zobacz przykład poniżej).



PRZYGOTOWANIE: TABELA LIGOWA

★ TABELA LIGOWA ★

Tabela Ligowa jest planszą z torem, po którym poruszacie znaczniki swoich Klubów i Przeciwników, aby śledzić wyniki wszystkich drużyn. Na koniec gry zdobywasz Punkty Zwycięstwa (🏆) zgodnie ze swoją pozycją w Tabeli Ligowej.

Przygotujcie Tabelę Ligową tak, jak opisano poniżej:

- Umieśćcie Tabelę Ligową obok Rynku Transferowego.
- Umieśćcie znaczniki Klubu w kolorze każdego z graczy na polu 0.
- Umieśćcie 8 znaczników Przeciwnika odpowiadających wybranej Lidze na polu 0, kolorową stroną ku górze.
- Umieśćcie 3 kości przeciwnika obok Tabeli Ligowej.

Jesteście gotowi, by rozpocząć grę!



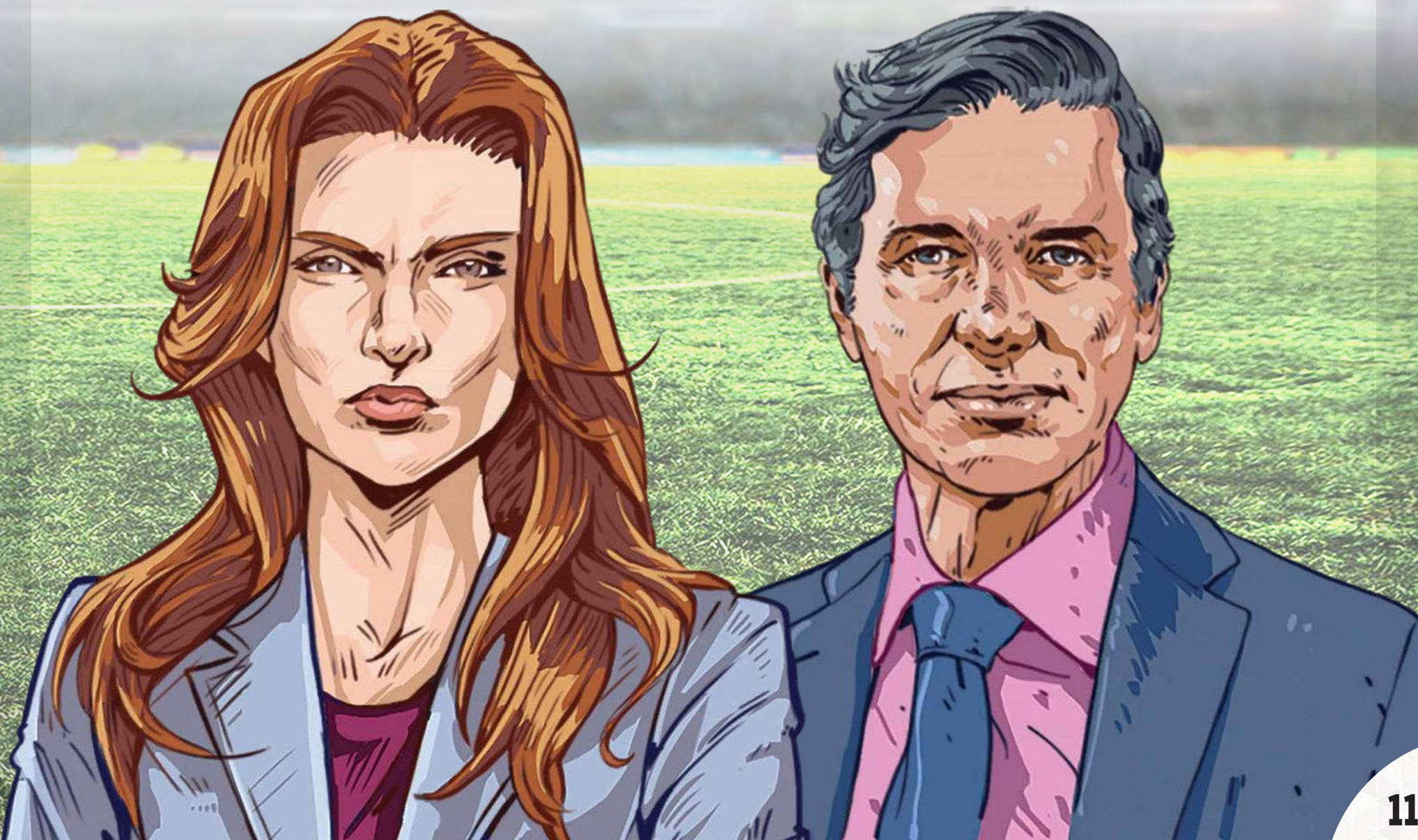
OPIs ROZGRYWKI, CEL GRY

★ OPIs ROZGRYWKI ★

Gra Eleven toczy się na przestrzeni 6 Tygodni, z których każdy składa się z 5 Dni. Pierwszym Dniem każdego Tygodnia jest Poniedziałek, kiedy ma miejsce Produkcja i Spotkanie Zarządu. To wtedy Dyrektorzy decydują jak poradzić sobie z wydarzeniami, które spotkały Klub. Na Wtorek, Środę i Czwartek składają się różne możliwe do wykonania Akcje: Transfer Piłkarzy, Zatrudnienie Personelu, Inwestowanie w Infrastrukturę Stadionową itd. Piątek jest Dniem Meczu, dniem do którego się przygotowaliście – podczas Dnia Meczu, zarządzacie kartami Taktyki i zdolnościami Piłkarzy, aby wygrać Mecz. Kiedy Mecze dobiegną końca, rozpatrujecie ich konsekwencje i przechodzicie do kolejnego Tygodnia.

★ CEL GRY ★

Na koniec szóstego Tygodnia, podliczacie swoje Punkty Zwycięstwa (🏆), sumując zdobyte żetony 🏆, 🏆 zapewnione przez Zatrudniony Personel i Infrastrukturę Stadionową oraz 🏆 zdobyte za pozycje w Tabeli Ligowej i na torze Biura. Posiadacz największej liczby 🏆 zwycięża!



ROZGRYWKA: PONIEDZIAŁEK

★ ROZGRYWKA ★

Każdy Tydzień składa się z kilku etapów. Poniedziałek i Dzień Meczu rozpatrywane są równocześnie przez wszystkich graczy. Wtorek, Środa i Czwartek rozpatrywane są pojedynczo przez kolejnych graczy, zaczynając od Gracza Rozpoczynającego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Po rozpatrzeniu Piątku (Dnia Meczu) i efektów końca Tygodnia, Gracz Rozpoczynający przekazuje znacznik Fazy graczowi po swojej lewej stronie, który umieszcza go na swojej planszy Klubu na polu Poniedziałku i zaczyna kolejny Tydzień jako Gracz Rozpoczynający.

PONIEDZIAŁEK

Poniedziałek składa się z 2 kroków: Produkcji i Spotkania Zarządu.

Produkcja

1. Zyskaj Zasoby zgodnie z pozycją swoich znaczników Statystyki na torach.
2. Jeśli posiadasz jakiegokolwiek żetony Infrastruktury Stadionowej z efektem Produkcji, możesz teraz rozpatrzyć ich efekty.

UWAGA: Nie pomył symboli     i    .    to symbole przedstawiające odpowiednie Zasoby, podczas gdy    i  odnoszą się do pozycji znaczników Statystyki (na przykład: + oznacza, że zyskujesz 1 znacznik  z Zasobów, a + oznacza, że musisz przesunąć swój znacznik  o jedno pole w prawo na torze Zasobów).

Zasoby:

 **Pieniądze:** Używasz ich, by Zatrudniać Piłkarzy lub Personel oraz Inwestować w Infrastrukturę.  nie są odrzucane na Koniec Tygodnia.

 **Kibice:** Kiedy rzucasz kością, możesz wydać 1 , by ją przerzucić (za wyjątkiem **kości Przeciwnika**, które nie mogą być przerzucane). Możesz wielokrotnie przerzucać kości, tak długo jak masz wystarczająco , by za to zapłacić. Dodatkowo możesz przypisywać  do Trybun, by zarobić  podczas rozgrywania Meczów.

 **Zarządzanie:** Każdego dnia możesz **wykonać tylko 1 Akcję**, ale możesz też wydać 2 , aby wykonać 1 dodatkową Płatną Akcję dowolnej z twoich kart (więcej szczegółów na stronie 14).

 **Kondycja:** Musisz zapłacić 1  za każdą kartę Piłkarza, którą przypiszesz do Meczu. Dodatkowo, niektóre efekty i akcje kart Piłkarza i Personelu mogą wymagać wydawania dodatkowych Zasobów.



ROZGRYWKA: PONIEDZIAŁEK

Spotkanie Zarządu

Podczas Spotkania Zarządu stawisz czoła różnym wydarzeniom, które miały miejsce w poprzednim Tygodniu. Ten krok jest rozpatrywany równocześnie przez wszystkich graczy.

- Każdy gracz dobiera kartę z wierzchu talii Spotkania Zarządu i umieszcza ją przed sobą odkrytą, tak aby była widoczna dla wszystkich.

SPOTKANIE ZARZĄDU

1. NAJDLUŻSZA PODRÓŻ

Na najbliższy mecz musimy pojechać na drugi koniec kraju. To ważny mecz, więc może lepiej wysłać tam drużynę samolotem zamiast autobusem.

To będzie zdecydowanie zbyt drogie. Jeśli chcą zasłużyć na lepsze warunki podróży, muszą bardziej się starać.

To z pewnością poprawi ich wyniki. Nie będą zmęczeni.

A może pojedziemy ekspresem? Bilety na pociąg nie są drogie.

W tym Tygodniu w Czwartek możesz rozpatrywać tylko akcje kart. Umieść na polu Czwartku jako przypomnienie.

3 . Umieść 2 na dowolnym ze swoich .

-1
 -1

1. Nazwa karty.

2. Opis: Tekst przedstawiający obecną sytuację, z którą mierzy się Zarząd. Ten tekst nie ma wpływu na rozgrywkę.

3. Decyzje Dyrektorów: Różne efekty, które mają wpływ na Piłkarzy, Personel, Dyrektorów, Sponsorów i twoje Zasoby.

Jeśli nie możesz w pełni rozpatrzyć efektu, rozpatrz go na tyle, na ile to możliwe.

Jeśli efekt powoduje utratę Sponsora i konieczność zwrotu jego efektów, musisz spłacić jego efekt niezależnie od rodzaju (/) traconego Sponsora.

- Każdy gracz rzuca sześcienną kością i porównuje otrzymany wynik ze wskazaniem na kartach Dyrektora. Dyrektorzy głosują za różnymi decyzjami w zależności od wyniku na kości. Jeśli nie podoba ci się wynik, możesz wydać 1 , aby przerzucić kość tyle razy, ile chcesz, dopóki masz wystarczająco wiele , by zapłacić za kolejne przerzuty.
- Rozpatrz efekt decyzji z największą liczbą głosów. W przypadku remisu, przerzuć kość za darmo. Efekt karty Spotkania Zarządu zawsze ma pierwszeństwo nad wszystkimi sprzecznymi efektami gry.
- Gracz Rozpoczynający przesuwając znacznik Fazy na pole Wtorku.

PRZYKŁAD: Twój wynik rzutu to . Dwoje twoich Dyrektorów głosowało na żółtą decyzję, a jeden zagłosował za niebieską decyzją. Żółta decyzja otrzymała najwięcej głosów i zostaje rozpatrzona. Zyskujesz wskazane 2 i tracisz 2 .

Anna Kamińska
DYREKTOR

Anna uważa, że zarządzanie klubem to utrzymywanie równowagi pomiędzy zyskiem, zespołem odnoszącym sukcesy, a szczęśliwymi kibicami.

+1

PREMIA:
Dobierz 3 karty Personelu, Zatrudnij 1 za darmo i odrzuć pozostałe.

Caroline Roberts
DYREKTOR

Caroline uważa, że liczy się tylko drużyna. To piłkarze są źródłem sukcesu, dlatego klub powinien

+1

Carl Wood
DYREKTOR

Carl wierzy, że rywalizację na boisku wygrywa się dzięki zrozumieniu przeciwników. Uważa, że należy polegać przede wszystkim na trenerach i analitykach.

+1

AKCJA:
Dobierz kartę Taktyki.

SPOTKANIE ZARZĄDU

NIEWIERNY PIŁKARZ

Dowiedzieliśmy się, że jeden z naszych Piłkarzy potajemnie negocjuje kontrakt z członkiem zarządu naszych rywali. Co powinniśmy zrobić?

Musimy wydać oświadczenie! Ukarzymy go.

+2 -2

Zawiódł drużynę, ale potrzebujemy go na boisku. Zaplanujmy spotkanie drużyny i sprawmy, żeby przeprosił swoich kolegów. Wszystko będzie dobrze.

W tym Tygodniu we Wtorek możesz rozpatrywać tylko akcje kart. Umieść na polu Wtorku jako przypomnienie.

Kibice się wściekają. Powinniśmy zawiesić go na dwa mecze.

Wybierz Piłkarza i umieść 2 na jego karcie.

ROZGRYWKA: WTOREK, ŚRODA I CZWARTEK

WTOREK, ŚRODA I CZWARTEK

Podczas każdego Wtorku, Środy i Czwartku gracze wykonują Akcje, zaczynając od Gracza Rozpoczynającego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdego Dnia gracz może wykonać 1 Akcję Podstawową oraz może zapłacić, aby wykonać 1 Dodatkową Płatną Akcję. Jeśli gracz nie może lub nie chce wykonać żadnej Akcji, może spasować.

UWAGA: Większość kart Piłkarzy zapewnia dodatkowe efekty, ale są one zawsze rozpatrywane podczas Meczu i nie są uważane za Akcje.

Gracze mają do dyspozycji 6 Akcji Podstawowych:

- **Zatrudnij Piłkarza lub Młodzika**
- **Sprzedaj Piłkarza lub Młodzika**
- **Zatrudnij Personel**
- **Zdobądź Sponsora**
- **Zbuduj Infrastrukturę Stadionową lub Biuro**
- **Użyj Akcji karty**

Akcje karty mogą być wykonane tylko raz w Tygodniu. Kiedy użyjesz Akcji karty, obróć użytą kartę o 90°, aby zaznaczyć, że została wyczerpana i nie może być ponownie użyta w tym Tygodniu. Każda z pozostałych pięciu Akcji może być wykonana wielokrotnie podczas jednego Tygodnia, ale nadal ograniczeniem jest wykonanie 1 Akcji Podstawowej na Dzień.



Dodatkowe Płatne Akcje: Podczas każdego Dnia, przed lub po wykonaniu Akcji Podstawowej, możesz zapłacić 2 , aby wykonać jedną Akcję karty. Jeśli ta Akcja ma dodatkowy koszt, musisz go również zapłacić. Nie możesz rozpatrzyć żadnych innych Akcji Podstawowych (Zatrudnienia Piłkarza, Zdobycia Sponsora, itd.) w ramach dodatkowej Płatnej Akcji.

PRZYKŁAD: W ramach swojej Akcji Podstawowej Zatrudniasz Skauta. W ramach dodatkowej Płatnej Akcji wydajesz 2  oraz wymagane , aby wykonać jego Akcję i Zatrudnić Piłkarza z Rynku Transferowego.



ROZGRYWKA: WTOREK, ŚRODA I CZWARTEK

Zatrudnij Piłkarza lub Młodzika

Ta akcja pozwala ci Zatrudnić Piłkarza. Koszt Zatrudnienia jest widoczny w lewym górnym rogu karty Piłkarza i waha się od 1 do 4 €. Możesz zdecydować, by Zatrudnić 1 kartę z 3 pierwszych kart Piłkarzy od prawej, na Rynku Transferowym. Kiedy zapłacisz odpowiedni koszt, weź kartę Piłkarza i umieść ją po prawej stronie swojej planszy Meczu, zgodnie z symbolem na karcie.

Po Zatrudnieniu Piłkarza, przesun pozostałe karty Piłkarzy na Rynku Transferowym w prawo, dołóż nową kartę Piłkarza i umieść ją na pierwszym od lewej polu. Zawsze widocznych jest 5 kart Piłkarzy. Pierwsze dwie karty Piłkarzy od lewej na Rynku Transferowym mogą zostać kupione tylko poprzez wykorzystanie specjalnych efektów kart.

Zatrudnianie Młodzików rozpatrywane jest w ten sam sposób co powyżej, ale zamiast wybierać kartę z Rynku Transferowego, musisz dobrać wierzchnią kartę z talii Młodzików.

Zatrudniając Piłkarza, musisz odwrócić (jeśli to konieczne) odpowiedni znacznik Koszulki, tak by wskazywał ten sam symbol Zadania (🛡️/⚽), co twoja nowa karta. Jeśli masz dwóch lub więcej Piłkarzy z tym samym numerem, tylko jeden z nich może grać w Mecz - odwróć odpowiednio znacznik Koszulki po przypisaniu Piłkarza do Meczu.

Pamiętaj: Nie możesz odwrócić znacznika Koszulki na drugą stronę dopóki jakiś efekt wyraźnie tego nie nakazuje.



KARTA PIŁKARZA

Karty Piłkarzy podzielone są na 3 rodzaje: Młodzików, Weteranów i Zwyczajnych Piłkarzy. Jeśli Piłkarz nie jest ani Młodzikiem, ani Weteranem jest Zwyczajnym Piłkarzem.

Karty Piłkarzy są dwustronne i umieszczane na Rynku Transferowym Niewytrenowaną stroną ku górze. Nie możesz oglądać rewersów tych kart, dopóki pozostają na Rynku Transferowym. Zwykle karty Piłkarzy posiadają większą Siłę i tańsze lub mocniejsze zdolności na Wytrenowanej stronie. Jednakże Weterani zazwyczaj mają większą Siłę na swojej Niewytrenowanej stronie.

Możesz Trenować Piłkarzy (odwrócić kartę Piłkarza na jej Wytrenowaną stronę), korzystając z Akcji kart Personelu (np.: Trenera), a także innych efektów.

Jeśli efekt nie określa dokładnie, na który rodzaj Piłkarza działa (np.: Weteranów, Wytrenowanych Piłkarzy, Napastników itd.), możesz dowolnie wybrać cel tego efektu.



- 1. Koszt Zatrudnienia.**
- 2. Zadania Piłkarza (🛡️/⚽):** Piłkarze z ⚽ są nastawieni ofensywnie i próbują strzelić gola. Piłkarze z 🛡️ nastawieni są defensywnie i próbują zapobiec utracie bramki.
- 3. Strefy:** Ten symbol wskazuje Strefy, do których Piłkarz może zostać przypisany. Nie możesz umieścić karty w innej Strefie, niż wskazuje ten symbol.
- 4. Siła:** Ten symbol określa Siłę Piłkarza. Waha się ona od 0 do 4, ale niektóre efekty mogą ją zwiększyć lub zmniejszyć (nigdy poniżej 0). Siła znacznika Koszulki bez odpowiadającej mu karty Piłkarza to 1 i nie może być obniżona, ale może być zwiększona przez różne karty np. Spotkania Zarządu.
- 5. Numer Koszulki:** Ten numer wskazuje odpowiadający mu znacznik Koszulki. Możesz mieć wielu Piłkarzy z tym samym numerem, ale nigdy nie możesz mieć dwóch Piłkarzy z tym samym numerem Koszulki przypisanych do Meczu.
- 6. Nazwisko i Specjalność:** Nie mają one bezpośredniego wpływu na rozgrywkę, jednakże efekty kart są tematycznie powiązane ze Specjalnościami.
- 7. Koszt Efektu:** Wskazuje koszt, jaki musisz opłacić, aby aktywować efekt tej karty. Zwykle wynosi on 1 lub więcej Zasobów.
- 8. Efekt:** Opis efektu. Niektóre efekty posiadają dodatkowe warunki wskazane na karcie (np.: KIEDY WYNIK TO REMIS).

UWAGA: Karty Bramkarzy są wyjątkowe i zostały opisane w rozdziale Dzień Meczu na stronie 22.

UWAGA: Efekty kart Piłkarzy muszą być rozpatrzone, nawet jeśli przyniosą negatywne skutki (o ile nie zaznaczono inaczej). Jeśli masz wiele kart do rozpatrzenia w tym samym momencie (np.: PO MECZU), możesz wybrać w jakiej kolejności je rozpatrzysz. **Jeśli Piłkarz nie bierze udziału w Mecz, nie rozpatrujesz żadnego z jego efektów.**

ROZGRYWKA: WTOREK, ŚRODA I CZWARTEK



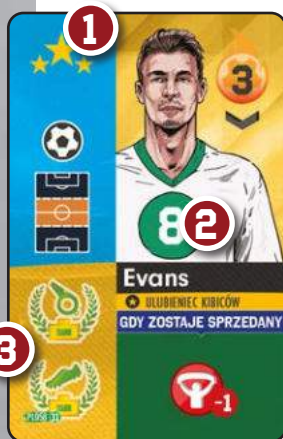
STRONA WYTRENOWANA

1. Symbol Wytrenowania: Symbol ten wskazuje, że ten Piłkarz jest Wytrenowany.

Piłkarze zwykle mają większą Siłę i tańsze lub mocniejsze zdolności na Wytrenowanej stronie. Możesz przewidywać ich Wytrenowaną stronę czytając Niewytrenowaną stronę karty. Kiedy odwracasz kartę, wszystkie żetony, które były umieszczone na karcie pozostają na niej.

MŁODZIK, STRONA WYTRENOWANA

UWAGA: Każdy Młodziak ma tę samą siłę na Niewytrenowanej stronie, ale ich Wytrenowana strona jest unikalna. Nie możesz podglądać ich Wytrenowanej strony, dopóki ich nie Zatrudnisz. Młodziak zawsze może cię zaskoczyć...



1. Symbol Wytrenowania: Symbol ten wskazuje, że ten Piłkarz jest Wytrenowany.

2. Numer Koszulki: Na Wytrenowanej stronie karty Młodziaka mają określony numer, dlatego kiedy Wytrenujesz Młodziaka musisz odwrócić odpowiadający mu znacznik Koszulki (jeśli to konieczne).

3. Pola Doświadczenia: Większość kart Młodziaków ma pola Doświadczenia. Jeśli Młodziak ma puste pole i zagra w Mecz, umieść na nim żeton. Jeśli ma puste pole i zdobędzie bramkę, umieść na nim żeton. Niektórzy z Młodziaków mają więcej pól określonego rodzaju, ale tylko 1 żeton może być umieszczony na każdym z tych pól.

Sprzedaj Piłkarza lub Młodziaka

Ta akcja pozwala ci Sprzedać Piłkarza.

1. Odrzuć wybraną kartę Piłkarza.
2. Zyskujesz 2 € + € równe jego aktualnej Sile (zmodyfikowanej przez żetony Siły i Osłabienia) + wszystkie żetony znajdujące się na karcie tego Piłkarza.

UWAGA: Jeśli sprzedajesz Kontuzjowanego lub Zawieszzonego Piłkarza, otrzymujesz połowę € (zaokrągloną w dół).

PRZYKŁAD: Chcesz sprzedać kartę Sonna. To Wytrenowany Młodziak, który rozegrał jeden Mecz. Otrzymujesz 4 € i 1 żeton umieszczony wcześniej na karcie Piłkarza Sonna.



ROZGRYWKA: WTOREK, ŚRODA I CZWARTEK

Zatrudnij Personel

Ta akcja pozwala ci Zatrudnić Personel. Koszt Zatrudnienia wskazany jest w lewym górnym rogu karty Personelu. Możesz wybrać 1 z 3 pierwszych od prawej kart Personelu na Rynku Transferowym. Kiedy opłacisz odpowiedni koszt, weź kartę Personelu i połóż ją poniżej swojej planszy Klubu. Pierwsze dwie karty Personelu od lewej na Rynku Transferowym mogą zostać zakupione tylko poprzez wykorzystanie specjalnych efektów kart.

Po Zatrudnieniu Personelu, przesun pozostałe karty Personelu na Rynku Transferowym w prawo, dobierz nową kartę Personelu i umieść ją na pierwszym polu od lewej. Niektóre karty Personelu mają natychmiastowe premie, cechy itd.

Zestawy kart Personelu: Na dole każdej karty Personelu wskazano, ile otrzymasz za posiadanie kart z tego Zestawu. Pierwsza cyfra określa liczbę , które otrzymasz za posiadanie 1 karty, druga liczba za posiadanie 2 kart itd. Ostatnia liczba wskazuje maksymalną liczbę , które możesz zyskać. Nawet jeśli będziesz mieć więcej kart Personelu z tego Zestawu, nie otrzymasz dodatkowych .

KARTA PERSONELU



1. **Koszt Zatrudnienia.**

2. **Liczba Graczy:** Wskazuje minimalną liczbę graczy, przy której ta karta powinna zostać dodana do talii Personelu.

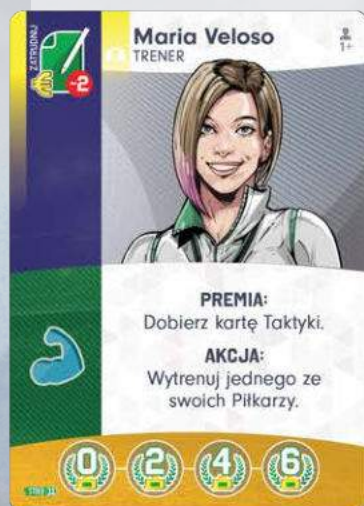
3. **Zawód:** Informuje o zawodzie Personelu, takim jak Lekarz, Steward, itd. Kolor wskazuje, do którego Zestawu należy ta karta.

4. **Premia:** Natychmiastowa Premia, którą otrzymasz Zatrudniając kartę Personelu.

5. **Koszt Akcji:** Koszt to zwykle 1 lub więcej Zasobów.

6. **Efekt Akcji:** Niektóre efekty mają dodatkowe wymagania wskazane na karcie.

7. **za Zestawy:** Każda karta należy do jednego z pięciu Zestawów. Na koniec gry otrzymujesz zależne od liczby kart Personelu w każdym z posiadanych Zestawów.



PRZYKŁAD: Masz 4 karty z tego Zestawu. Nawet jeśli zatrudnisz kolejną kartę Personelu z tego Zestawu, otrzymasz tylko 6 na koniec gry.



ROZGRYWKA: WTOREK, ŚRODA I CZWARTEK

Zdobądź Sponsora

Aby Zdobyć Sponsora wybierz 1 z 3 pierwszych od prawej kart Sponsora i zdecyduj, jaki rodzaj Kontraktu chcesz zawrzeć. Podczas gry możesz mieć nieograniczoną liczbę Sponsorów 🏆, 3 Sponsorów 📄 i 1 Sponsora 📄.

Po Zdobyciu Sponsora przesun pozostałe karty Sponsora na Rynku Transferowym w prawo i uzupełnij Rynek Transferowy.

Po wybraniu Sponsora i rodzaju Kontraktu, rozpatrz efekty zgodnie z wybranym rodzajem i umieść kartę w odpowiednim miejscu:

- 🏆: Karty Sponsora muszą być umieszczone rewersem ku górze po lewej stronie twojej planszy Stadionu (ilustracje na karcie i planszy muszą pasować).
- 📄: Karty Sponsora muszą być wsunięte awersem ku górze pod planszę Stadionu (ilustracje na kartach i planszy muszą pasować). Na początku możesz mieć 2 Sponsorów 📄. Wybudowanie Bandy Reklamowej zapewnia możliwość zdobycia 3 Sponsorów 📄.
- 🏆: Karty Sponsora są odrzucane po rozpatrzeniu ich efektu.

Jeśli Zdobędziesz maksymalną liczbę Sponsorów danego typu, **nie możesz** Zdobywać więcej Sponsorów tego typu. **Możesz zawsze** Zdobywać Sponsorów 🏆.

KARTA SPONSORA

Karty Sponsora są dwustronne. Rewers karty przedstawia Koszulkę Me czową z logiem Sponsora.



1. Efekty Kontraktu: Każda karta Sponsora zapewnia inne efekty, zależne od rodzaju Kontraktu (🏆/📄/📄). Musisz zawsze rozpatrzyć cały efekt, nawet jeśli miałby być niekorzystny.

2. Dodatkowa Premia: Jeśli Zdobędziesz Sponsora 📄 otrzymujesz wskazaną dodatkową premię. Jeśli Zdobędziesz Sponsora 🏆, musisz zdecydować czy chcesz otrzymać jego dodatkową premię czy zastosować efekt z pola 📄.

3. Opis: Opis Sponsora pomoże ci zdecydować, którego Sponsora wybrać, ale nie ma bezpośredniego wpływu na rozgrywkę.

4. Logo Sponsora: Kiedy wsuniesz kartę pod planszę Stadionu, stanie się Bandą Reklamową.

PRZYKŁAD: Jeśli wybierzesz 🏆, odrzuć tę kartę i zyskaj 5 €.

Jeśli wybierzesz 📄, wsun tę kartę pod planszę Stadionu i zyskaj 3 € oraz € albo odrzuć do 3 + ze swoich kart Piłkarza.

Jeśli wybierzesz 📄, umieść tę kartę rewersem ku górze przy planszy Stadionu i zyskaj 1 €, 1 € oraz odrzuć do 3 + ze swoich kart Piłkarza.

ROZGRYWKA: WTOREK, ŚRODA I CZWARTEK

Zbuduj Infrastrukturę Stadionową lub Biuro

ZBUDUJ INFRASTRUKTURĘ STADIONOWĄ

Akcja ta pozwala ci rozbudować swój Stadion, inwestując w dodatkową Infrastrukturę. Wybierz jeden z dostępnych żetonów Infrastruktury Stadionowej z Puli Zasobów, zapłać 3 € i umieść go na polu Stadionu na planszy Stadionu. Możesz zbudować dowolny żeton Infrastruktury na polach Stadionu, za wyjątkiem pól oznaczonych odpowiednio Trybuna #3, Trybuna #4 i Banda Reklamowa #3.

Możesz zbudować do 7 różnych żetonów Infrastruktury Stadionowej, którymi są:



Oświetlenie Stadionowe



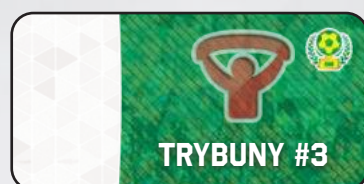
Biuro Dyrektorów



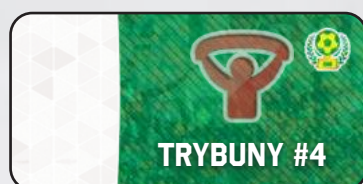
Sklepik z pamiątkami



Boisko treningowe



Trybuna #3



Trybuna #4



Banda reklamowa #3

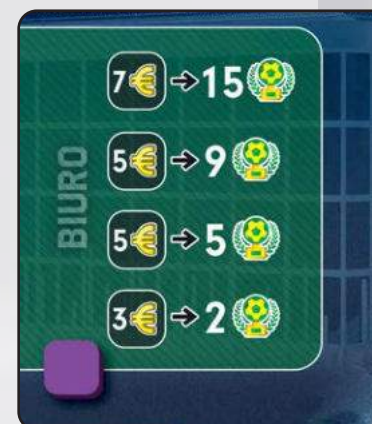
Raz umieszczone żetony Infrastruktury Stadionowej nie mogą zostać usunięte. Możesz mieć wiele kopii każdego żetonu Infrastruktury Stadionowej (za wyjątkiem Bandy Reklamowej i Trybun). Na koniec gry każdy wybudowany żeton Infrastruktury wart jest wskazaną liczbę €.

Żetony Infrastruktury Stadionowej zapewniają natychmiastowe Premie, stałe cechy lub efekty rozpatrywane podczas Produkcji.

ZBUDUJ BIURO

Aby zbudować Biuro, zapłać wskazany koszt na polu powyżej swojego znacznika Biura i przesun go w górę na torze Biura o 1 pole. Budowanie Biura nie wpływa na tory Kosztów Utrzymania.

Na koniec gry zyskujesz € wskazane obok twojego znacznika na torze Biura.



PRZYKŁAD: Twój znacznik Biura jest na drugim polu toru Biura. Jeśli zakończysz grę na tym polu, otrzymasz 5 €. Aby przesunąć go wyżej musisz zapłacić 5 €.

Wykonaj Akcję Karty

Większość kart Personelu i Dyrektora posiada własne Akcje. Możesz wykonać te Akcje podczas swojej tury. Jeśli to zrobisz, wyczerp kartę i obróć ją o 90°, aby zaznaczyć, że karta została już użyta w tym Tygodniu. Nie możesz wykonać akcji wyczerpanej karty. Karty pozostają wyczerpane do końca Tygodnia.

Kolejny Dzień

Po rozpatrzeniu akcji przez wszystkich graczy, Gracz Rozpoczynający przesun znacznik Fazy na następny Dzień i rozpoczyna rozpatrywanie swojej Akcji tego dnia (Środy lub Czwartku) lub przechodzi do Dnia Meczu.

ROZGRYWKA: DZIEŃ MECZU

DZIEŃ MECZU

W przypadku waszych kilku pierwszych Tygodni zalecamy, by rozgrywać go krok po kroku czekając na pozostałych graczy. Kiedy już zaznajomicie się z grą, możecie jednocześnie rozpatrywać swoje Dni Meczu.

Podczas Dnia Meczu musisz przeprowadzić 3 odrębne procedury: Przygotowanie do Meczu, Rozpatrzenie Meczu i Określenie Wyniku Meczu. Każda z tych 3 procedur składa się z wielu kroków, które muszą zostać rozpatrzone w poniższym porządku:

Przygotowanie do Meczu

1. Przeczytaj opis Raportu Skauta na swojej karcie Przeciwnika.
2. Zagraj dowolną kartę Taktyki ze swojej ręki i rozmieść wszystkie znaczniki Koszulki w 9 Strefach zgodnie ze wskazaną Formacją. Nie możesz przemieszczać znaczników Koszulki w kolejnych krokach, dlatego uważnie zaplanuj swoją strategię.



UWAGA: Formacja 4-3-3 oznacza, że twój Przeciwnik gra 4 Obrońcami, 3 Pomocnikami i 3 Napastnikami, ale nie wiesz dokładnie, w których Sekcjach zagrają. Ilustracja na karcie Przeciwnika jest do góry nogami, żeby podczas Meczu łatwiej porównać twoich Obrońców z Napastnikami Przeciwnika, itd. Bramkarze nie są przedstawieni w Raporcie Skauta, ponieważ Przeciwnik zawsze ma 1 Bramkarza.

Podstawowe karty Taktyki posiadają 2 różne Formacje do wyboru. Pozostałe karty Taktyki posiadają 1 Formację i 1 efekt po prawej stronie karty. Efekty te są rozpatrywane podczas kroku **Rozpatrzenia Meczu**.

UWAGA: Możesz mieć 1-3 znaczników Koszulki w każdej ze środkowych Stref i maksymalnie 1 znacznik Koszulki w każdej Strefie Skrzydła (łącznie do 3 znaczników Koszulki w każdej Sekcji Skrzydła).



3. Wybierz karty Piłkarza, których chcesz użyć w Meczu i przypisz po 1 do każdej karty Piłkarza, której chcesz użyć. Nie możesz użyć w Meczu Piłkarzy, którzy mają + lub na swoich kartach.

Upewnij się, że wszystkie znaczniki Koszulki użytych kart Piłkarzy znajdują się na Boisku. Jeśli chcesz użyć Piłkarza, którego znacznik Koszulki znajduje się na ławce Rezerwowych, możesz zamienić go z innym znacznikiem Koszulki, który nie ma odpowiadającej mu karty Piłkarza. Pamiętaj, że nie możesz odwracać znaczników Koszulki.

Niektóre karty Piłkarza mają dodatkowe efekty, które możesz rozpatrzyć przed/w trakcie/po Meczu. Aby aktywować efekt karty Piłkarza, musisz przypisać dodatkowe Zasoby (nie wliczając już przypisanych na karcie), a potem wydać je, gdy jest to wskazane. Jeśli nie przypiszesz Zasobów przed Meczem, nie możesz rozpatrzyć tych efektów.

Niektóre karty Piłkarzy mają dodatkowe obowiązkowe efekty, które musisz rozpatrzyć, kiedy jest to wskazane (np.: **PRZED MECZEM**) jeśli użyjesz karty z jej efektem w Meczu.

Nie możesz rozpatrzyć efektów kart Piłkarza, które nie są użyte w obecnym Meczu.

4. Jeśli masz Kontuzjowany lub Zawieszony Personel lub Piłkarzy, odrzuć 1 +/ z każdej z tych kart.
5. Rozpatrz wszystkie efekty, które muszą być aktywowane **PRZED MECZEM**.

PRZYKŁAD: Rozpatrz efekty Gonzáleza. Rzuć sześcienną kością. Jeśli wyrzucisz 6, przesun znacznik Punktacji Przeciwnika na torze Wyniku Meczu o 1.



6. Możesz umieścić do 1 na każdej Trybunie (nadrukowanej na planszy i na żetonie Infrastruktury Stadionowej). Po Meczu otrzymasz po 1 za każdy z nich.

Jeśli umieścisz 4 lub więcej, grasz z Wyprzedanym Stadionem. Niektóre efekty kart odnoszą się do tego terminu lub są zależne od liczby przypisanych.

ROZGRYWKA: DZIEŃ MECZU

Rozpatrzenie Meczu

1. Odkryj kartę Przeciwnika.



1. Herb Klubu.
2. Nazwa Klubu.
3. Liga.
4. Bramkarz.
5. Obrona.
6. Pomoc.
7. Atak.

2. Możesz zagrać kartę Taktyki (inną kartę, niż zagrana podczas kroku **Przygotowania do Meczu**), aby rozpatrzyć jej efekt. Następnie weź obie zagrane karty Taktyki z powrotem do swojej Puli Zasobów (możesz użyć każdej z tych kart w następnych Tygodniach).
3. Wybierz kartę Piłkarza z przypisanym Zasobem i rozpatrz efekt tej karty. Pamiętaj, aby wyczerpać kartę Piłkarza, by zaznaczyć, że jej efekt został rozpatrzony i nie może być ponownie użyta podczas tego Meczu. Możesz rozpatrzyć tyle kart Piłkarzy, ile chcesz, dopóki masz przypisane do nich wymagane Zasoby.
4. Porównaj Sekcje każdej z Drużyn, tak jak opisano to w tabeli po prawej.

Ilekoć Drużyna zdobywa bramkę, przesun odpowiedni znacznik Punktacji o 1 pole na torze Wyniku Meczu.



Boisko składa się z 9 Stref w 5 Sekcjach. Każda Sekcja Skrzydła zawiera 3 Strefy. Aby rozpatrzyć Mecz, musisz porównać 5 par **Sekcji** (twoja Sekcja przeciwko Sekcji Przeciwnika). Najpierw porównaj swoje lewe Skrzydło z prawym Skrzydłem Przeciwnika, następnie swoje prawe Skrzydło z jego lewym Skrzydłem, później swoich Środkowych Napastników z jego Środkowymi Obrońcami, itd.

W każdej z Sekcji porównaj **pary** Piłkarzy. Jeśli Siła jest większa od Przeciwnika, Piłkarz zdobywa bramkę, w przeciwnym wypadku zostaje zablokowany. Jeśli masz więcej Piłkarzy z niż Przeciwnik Piłkarzy z , pozostali nie zostają zablokowani i zdobywają bramki. Jeśli istnieje wiele różnych kombinacji i , rozpatrz je tak, żeby obie Drużyny zdobyły jak najmniej bramek.

Po całkowitym rozpatrzeniu Sekcji, przejdź do następnej, aż rozpatrzysz wszystkie 5 par Sekcji.

Pamiętaj, że wszystkie znaczniki Koszulki bez odpowiadających im i przypisanych kart Piłkarzy mają podstawową Siłę równą 1.

PRZYKŁAD:



Twoi Napastnicy



Obrońcy Przeciwnika

Twój Atak: Siła jednego z twoich jest równa 3, a Siła Przeciwnika wynosi również 3, więc twój zostaje zablokowany, jednak Siła innego twojego wynosi 2, a twój Przeciwnik nie ma już , więc zdobywasz bramkę.

Atak Przeciwnika: Siła Przeciwnika to 2, a ty nie masz żadnych , więc zdobywa on bramkę.

PRZYKŁAD:



Twoi Pomocnicy



Pomocnicy Przeciwnika

Twój Atak: Siła twojego to 2, a Siła Przeciwnika to 1, więc zdobywasz bramkę .

Atak Przeciwnika: Siła Przeciwnika to 1, więc zostaje zablokowany przez twojego o Sile 1.

Przykład kompletnego rozpatrzenia Meczu znajduje się na stronie 23.

ROZGRYWKA: DZIEŃ MECZU

BRAMKARZE

Podczas Meczu Bramkarze blokują ataki Przeciwników, których nie udało się obronić twoim Piłkarzom. Twoi Bramkarze reprezentowani są przez karty Piłkarzy, ale nie mają odpowiadających im znaczników Koszulki. Bramkarze mają unikalną Statystykę  na swojej karcie Piłkarza, która wskazuje ile strzałów mogą zablokować.

Jeśli jakkolwiek  nie zostanie zablokowany podczas Meczu, a Siła twojego Bramkarza jest równa lub wyższa Siła , możesz użyć Bramkarza, aby go zablokować . Możesz rozpatrzyć ten efekt wielokrotnie, maksymalnie tyle razy, ile masz symboli .

Jeśli nie masz karty Bramkarza, możesz nadal rozpatrzyć podstawowy efekt Bramkarza o Siłę 1 i  1.

PRZYKŁAD: Ten Bramkarz ma 2 , więc może zablokować do 2 strzałów, każdy o Siłę 1.

Przeciwnicy również mają swoich Bramkarzy, którzy blokują twoje strzały w ten sam sposób.

PRZYKŁAD: Bramkarz Przeciwnika ma 2 , więc może zablokować do 2 twoich strzałów, każdy o siłę 3 lub mniejszej.



ROZGRYWKA: DZIEŃ MECZU

PRZYKŁAD MECZU POMIĘDZY BRICKTON FC I GREYTOWN BULLS:



Brickton ma 2 o Sile 2 i 1, a Siła **Greytown** wynosi 2. **Greytown** nie zdobywa bramki.

Brickton nie ma , dlatego **Greytown** z Siłą 1 nie blokuje nikogo.



Greytown nie ma , dlatego **Brickton** z Siłą 1 nie blokuje nikogo.

Brickton ma 2 z Siłą 1 i 3, a **Greytown** ma Siłę 1, 1 i 2. **Brickton** o Sile 1 zostaje zablokowany, ale drugi o Sile 3 nie zostaje zablokowany. Bramkarz **Greytown** również nie może go zablokować, ponieważ jego Siła jest mniejsza niż atakującego **Brickton** (ale Bramkarza pozostaje do wykorzystania później podczas Meczu). **Brickton** zdobywa jedną bramkę.



Brickton ma 2 z Siłą 2 każdy, a **Greytown** ma Siłę 4. **Greytown** nie zostaje zablokowane. Bramkarz **Brickton** ma Siłę 2, więc **Greytown** zdobywa jedną bramkę.

Brickton ma z Siłą 1, a **Greytown** nie ma , więc **Brickton** próbuje zdobyć bramkę, jednak strzał zostaje zablokowany przez Bramkarza **Greytown** o Sile 2.

Greytown ma z Siłą 1, a **Brickton** nie ma , więc **Greytown** próbuje zdobyć bramkę, jednak strzał zostaje zablokowany przez Bramkarza **Brickton** o Sile 2. Bramkarze obu Drużyn zostają wyczerpani i nie mogą już blokować.

Brickton ma o Sile 2, a **Greytown** nie ma , więc **Brickton** próbuje zdobyć bramkę i nie może być zablokowany przez Bramkarza **Greytown**, ponieważ blokował on już swoją maksymalną liczbę strzałów. **Brickton** zdobywa bramkę.



Greytown ma o Sile 3, a **Brickton** nie ma , więc **Greytown** zdobywa bramkę.

Brickton ma o Sile 1, a **Greytown** ma dwóch o sile 2 i 1, więc **Brickton** zostaje zablokowany.

Brickton Football Club kontra **Greytown Bulls** 2:2.

ROZGRYWKA: DZIEŃ MECZU

Określenie Wyniku Meczu

1. Rozpatrz wszystkie efekty **PO MECZU** swoich kart Piłkarzy.
2. Drużyna, która zdobyła więcej bramek, zostaje Zwycięzcą Meczów, a druga jest Przegranym. W przypadku remisu – nikt nie wygrywa i nikt nie przegrywa.
3. Przesuń znaczniki Drużyny obu Drużyn w Tabeli Ligowej: Zwycięzcę o 3 pola, Remisującą drużynę o 1 pole, a Przegranego o 0 pól. Jeśli podczas Tygodnia 2 lub więcej graczy gra przeciwko temu samemu Przeciwnikowi podczas Tygodnia, najpierw przesuń znaczniki tak, jak opisano to powyżej, a następnie odwróć znacznik Drużyny Przeciwnika na jego nieaktywną (czarną) stronę.
4. Odrzuć znaczniki  z Trybun i zyskaj 1  za każdy odrzucony . Następnie odrzuć wszystkie Zasoby,  i  ze wszystkich swoich kart Piłkarzy przypisanych do Meczów. **Wszystkie** żetony  i , a także wszystkie żetony i znaczniki z nieprzypisanych kart Piłkarzy, pozostają na kartach.
5. Po Meczach musisz wykonać rzut na Konsekwencje Meczów. Rzuć kością sześcienną i rozpatrz rezultat w zależności od wyniku Meczów. Jeśli nie podoba ci się wynik na kości, możesz wydać 1 , aby przerzucić kość



Zwiększenie Liczby Kibiców: Przesuń znacznik Statystyki Kibiców o 1 pole w prawo.



Trening: Wytrenuj Piłkarza, który był przypisany do Meczu.



Tymczasowa Siła: Umieść wskazaną liczbę na dowolnej karcie Piłkarza, która była przypisana do Meczu.



Tymczasowe Osłabienie: Umieść wskazaną liczbę na dowolnej karcie Piłkarza, która była przypisana do Meczu.



Kontuzja: Rzuć kością 12-ścienną. Wynik na kości wskazuje, który Piłkarz doznał Kontuzji. Umieść żeton Kontuzji na odpowiedniej karcie Piłkarza, jeśli była przypisana do Meczu (więcej szczegółów znajdziesz na stronie 27). Jeśli wyrzucisz numer, który nie odpowiada żadnemu ze swoich Piłkarzy przypisanych do Meczu, nic się nie dzieje.



Poważna Kontuzja: Rozpatrz efekt Kontuzji opisany powyżej i umieść 2 żetony Kontuzji na karcie Piłkarza.



Podwójna Kontuzja: Rozpatrz dwa oddzielne efekty Kontuzji. Zauważ, że mogą one dotyczyć tego samego Piłkarza (odpowiednik Poważnej Kontuzji).



Podwójna Poważna Kontuzja: Rozpatrz dwa oddzielne efekty Poważnej Kontuzji. Zauważ, że mogą one dotyczyć tego samego Piłkarza.

UWAGA: Niektóre efekty kart mogą wpływać na ten krok (np.: karty, które zapobiegają Kontuzjom).

(możesz przerzucać ją wielokrotnie, tak długo, jak masz 📶 do opłacenia przerzutu).

6. Dla każdej z Drużyn Przeciwników, przeciwko którym nie grał żaden z graczy, rzuć kością w odpowiadającym kolorze i przesuwaj ich znaczniki Drużyny na Tabeli Ligowej o liczbę pól równą otrzymanemu wynikowi. Jeśli znacznik Drużyny Przeciwnika znajduje się na nieaktywnej stronie, odwróć go zamiast przesuwać.



PRZYKŁAD:

W tym Tygodniu twoja Drużyna zremisowała w Meczu przeciwko **Steelchester FC**. Musisz przesunąć znaczniki obu Drużyn o 1 pole w tabeli Ligowej. W tym Tygodniu inny gracz wygrał Mecz przeciwko **Steelchester FC**. Przesuwa on swój znacznik Drużyny o 3 pola i odwraca znacznik Drużyny **Steelchester FC** na jego nieaktywną stronę. Następnym razem, gdy nikt nie zagra przeciwko **Steelchester FC**, nie będziecie rzucać czerwoną kostką, a zamiast tego odwrócić znacznik tej Drużyny.



KONIEC TYGODNIA

★ KONIEC TYGODNIA ★

Na Koniec Tygodnia musisz rozpatrzyć następujące kroki w podanej kolejności:

1. Przygotuj wszystkie wyczerpane karty, przekręcając je do początkowej pozycji.
2. Przesuń znaczniki Punktacji na torze Wyniku Meczu z powrotem na pole 0. Odrzuć kartę Przeciwnika, przeciwko któremu grałeś. Jeśli na twojej planszy nie ma już kart Przeciwnika, przejdź do Końca Gry.
3. Każdy z graczy sprawdza swoją pozycję na torach Kosztów Utrzymania i płaci 🗳️ zgodnie z nimi. Musisz umieścić 2 🗳️ na karcie Personelu za każde 🗳️, którego brakuje ci do opłacenia Kosztów Utrzymania. Umieszczaj je w pierwszej kolejności na kartach Personelu, które jeszcze nie mają 🗳️.
4. Odrzuć pierwsze od prawej karty Piłkarza, Personelu i Sponsora z Rynku Transferowym. Przesuń wszystkie karty w prawo i uzupełnij Rynek Transferowy. Odrzuć wierzchnią kartę z talii Młodzików.
5. Zatrzymaj maksymalnie po 1 znaczniku 🚩, 🌀, i 🌿, a następnie odrzuć pozostałe. Zatrzymaj wszystkie 🗳️. Odrzuć wszystkie 🗳️ umieszczone na swoich planszach jako przypomnienia (zgodnie z ich efektami opisanymi na kartach Spotkania Zarządu).
6. Gracz Rozpoczynający przekazuje znacznik Fazy do następnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Staje się on Graczem Rozpoczynającym i umieszcza znacznik Fazy na polu Poniedziałku swojej planszy Klubu.



KONIEC GRY

★ KONIEC GRY ★

Po rozpatrzeniu wszystkich 6 Tygodni przejdźcie do Ostatecznej Punktacji. Otrzymujesz 🏆 za:

1. Swoją pozycję w Tabeli Ligowej, zgodnie z tabelą poniżej. Jeśli co najmniej 2 Drużyny są na tej samej pozycji, wszystkie otrzymują wskazane 🏆.

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

2. Żetony 🏆 ze swoich kart Młodzików i swojej Puli Zasobów.
3. Zestawy kart Personelu, zgodnie z wartościami wskazanymi w ich dolnej części.
4. Żetony Infrastruktury Stadionowej na planszy Stadionu, zgodnie z wartościami wskazanymi w ich prawym górnym rogu.
5. Swoją pozycję na torze Biura.
6. Tracisz 1 🏆 za każdy 🚩 na twoich kartach.

Gracz, który zdobędzie najwięcej 🏆 zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz zajmujący wyższe miejsce w Tabeli Ligowej. Jeśli remis pozostaje nierozstrzygnięty, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

PRZYKŁAD PUNKTOWANIA: Twoja Drużyna zakończyła grę na trzecim miejscu, dzięki czemu zyskujesz 8 🏆.

Podczas gry udało ci się zdobyć 9 żetonów 🏆.

Masz 2 Stewardów (3 🏆 za zestaw), 2 Lekarzy i 1 Trenera Przygotowania Fizycznego (5 🏆 za zestaw) i Pierwszego Trenera (0 za zestaw), dzięki czemu łącznie zyskujesz 8 🏆.

Udało ci się wybudować 2 Trybuny, co daje ci 2 🏆.

Jesteś na trzecim polu toru Biura, dzięki czemu zyskujesz 9 🏆.

Masz 1 🚩 na karcie Piłkarza, przez co tracisz 1 🏆.

Łącznie = 35 🏆

DODATKOWE ZASADY

★ DODATKOWE ZASADY ★

EFEKTY PRZED MECZEM I PO MECZU

Niektóre karty posiadają efekty, które możesz rozpatrzyć **PRZED** lub **PO MECZU**.

Efekty **PRZED MECZEM** muszą zostać rozpatrzone przed ujawnieniem karty Przeciwnika.

Efekty **PO MECZU** muszą być rozpatrzone po porównaniu każdej pary Sekcji, lecz przed ustaleniem ostatecznego wyniku.

PRZYKŁAD: Korzystając z efektu Lopeza, Po Meczach możesz położyć 2  na jego karcie Piłkarza, aby anulować jedną bramkę zdobytą przez Przeciwnika. Przesuń znacznik Punktacji Przeciwnika o 1 pole w lewo na torze Wyniku Meczów.

KARTY CELU

Na początku gry każdy gracz otrzymuje 2 karty Celu, zatrzymuje jedną z nich, a drugą odrzuca. Spełnienie wymagań karty Celu zapewnia dodatkowe .



Kiedy wypełnisz Cel, odkryj jego kartę tak, aby inni gracze mogli to zweryfikować i zyskaj wskazane żetony . Niektóre Cele zostają wypełnione na Koniec Gry. Odkryj je po ostatnim Meczach i zyskaj .

1. **Nazwa karty.**
2. **Opis:** Jest to tekst fabularny i nie ma wpływu na rozgrywkę.
3. **Poziomy spełnienia wymagań:** Każda karta ma Cel do wypełnienia i dodatkowe warunki, jeśli gracz kieruje się ambicją.
4. **Przyznane**  2  za wypełnienie Celu i dodatkowe 2  za jego Ambitne wypełnienie.

KARTY TAKTYKI

Na początku gry każdy gracz otrzymuje 1 kartę Taktyki. Podczas gry wiele efektów pozwala na dobranie dodatkowych kart Taktyki (jeśli talia Taktyki się wyczerpie, nie możesz otrzymać ich więcej).

Podczas każdego Dnia Meczów musisz zagrać dokładnie 1 kartę Taktyki jako swoją Formację i możesz zagrać kolejną dla jej efektu.



PRZYKŁAD: Masz 2 karty Taktyki. Możesz zagrać 3-5-2 lub 5-3-2 i użyć efektu karty "Nic do stracenia" albo zagrać w Formacji 4-3-3 i nie zagrywać drugiej karty Taktyki.

KONTUZJA

Niektóre karty i Konsekwencje Meczów skutkują Kontuzjami określonych Piłkarzy. Jeśli efekt nie określa, który Piłkarz powinien zostać Kontuzjowany, rzuć kością 12-ścienną. Wynik odpowiada numerowi Koszulki Piłkarza, który został Kontuzjowany. Symbol  oznacza, że dowolny Piłkarz z numerem Koszulki powyżej 11 jest Kontuzjowany (musisz wybrać jedną z odpowiednich kart Piłkarzy). Umieść wskazaną liczbę żetonów Kontuzji na karcie tego Piłkarza (jeśli to możliwe). Kontuzjowani Piłkarze nie mogą grać podczas kolejnych Tygodni. Przed Meczem możesz za darmo wyczerpać kartę Kontuzjowanego Piłkarza, aby usunąć z niej żeton Kontuzji. Możesz w ten sposób usunąć tylko 1  z każdej karty Piłkarza, nawet jeśli jest tam kilka żetonów Kontuzji.

Nie możesz wykorzystywać efektów kart Kontuzjowanych Piłkarzy. Możesz też sprzedać ich za połowę zwykłej ceny.

Niektóre efekty karty Personelu zapobiegają Kontuzjom lub wpływają na Kontuzjowanych Piłkarzy.

DODATKOWE ZASADY

KOSZTY UTRZYMANIA

Za każdym razem, gdy Zatrudniasz lub Sprzedajesz Piłkarza, Zatrudniasz Personel lub Budujesz Infrastrukturę Stadionową, musisz przesunąć swój znacznik Kosztów Utrzymania na odpowiednim torze. Podczas Końca Tygodnia musisz zapłacić zgodnie z pozycjami znaczników na tych torach. Upewnij się, że wcześniej ich pozycja została uaktualniona.

PRZYKŁAD: Pozycje znaczników na Torach Kosztów Utrzymania wskazują, że na Koniec Tygodnia musisz zapłacić 6 w ramach Kosztów Utrzymania.



TALIA KART PRZECIWNIKA

W grze znajdują się 64 karty Przeciwnika dla 16 różnych Przeciwników (po 4 karty dla każdej Drużyny). Przed grą, wszyscy gracze powinni wspólnie zdecydować, w której Lidze chcą grać. Każdy z nich dobiera po 3 karty różnych Przeciwników z obu talii odpowiadających wybranej Lidze, przez co każdy gracz będzie mieć 6 kart różnych Przeciwników. Karty trudniejszych Przeciwników powinny być umieszczone pod kartami łatwiejszych Przeciwników na planszy Meczu.

LIGA	TALIE PRZECIWNIKA	POZIOM TRUDNOŚCI
3	3 LIGA i 3/2 LIGA	Łatwy
2	3/2 LIGA i 2/1 LIGA	Średni
1	2/1 LIGA i 1 LIGA	Wysoki

Po Przygotowaniu nieużywane karty powinny być odłożone do pudełka razem z nieużywanymi znacznikami Drużyny.

ZAWIESZENIE

Piłkarze

Niektóre efekty kart skutkują Zawieszeniem określonego Piłkarza. Jeśli efekt nie określa, który Piłkarz powinien zostać Zawieszony, rzuć kością 12-ścienną. Wynik odpowiada numerowi Koszulki Piłkarza, który został Zawieszony. Symbol oznacza, że dowolny Piłkarz z numerem Koszulki powyżej 11 jest Zawieszony (musisz wybrać jedną z odpowiednich kart Piłkarzy). Umieść wskazaną liczbę na karcie tego Piłkarza (jeśli to możliwe). Zawieszeni Piłkarze nie mogą grać podczas kolejnych Tygodni. Podczas Meczu, możesz za darmo wyczerpać kartę Zawieszonego Piłkarza, aby usunąć z niej 1 .

Nie możesz korzystać z efektów Zawieszonych Graczy, jednak możesz ich Sprzedać za połowę podstawowej ceny.

Pozostałe Karty

Niektóre efekty sprawiają, że należy umieścić na innych kartach. Jeśli karta ma , nie możesz używać jej akcji ani cech. Podczas Meczu możesz wyczerpać taką kartę, aby za darmo usunąć z niej 1 .

Na Koniec Gry tracisz 1 za każdy żeton na swoich kartach. Karty z żetonami są ignorowane na potrzeby wszystkich innych efektów i nie zapewniają podczas tworzenia zestawów.

ŻETONY PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Podczas gry otrzymujesz żetony z różnych źródeł. Za każdym razem, gdy zyskujesz żeton , weź go z Puli Zasobów.

umieszczone na polu Doświadczenia Młodzików pozostają tam aż do Końca Gry lub do momentu, gdy zostaną Sprzedani, a wtedy przenieś je do swojej osobistej Puli Zasobów.

ŻETONY TYMCZASOWEJ I STAŁEJ SIŁY I OSŁABIENIA

W wyniku różnych akcji i efektów na kartach Piłkarzy należy umieszczać żetony Siły lub Osłabienia. W trakcie Meczu każdy żeton Siły dodaje 1 do Siły Piłkarza, na którego karcie leży.

Każdy żeton Osłabienia odejmuje 1 od Siły tego Piłkarza. Żetony Tymczasowej Siły i Tymczasowego Osłabienia są odrzucane z przypisanych kart Piłkarza po zakończeniu Meczu, natomiast żetony Stałej Siły i Osłabienia pozostają na kartach Piłkarza do Końca Gry.

TRYB SOLO

★ TRYB SOLO ★

Większość zasad w **Eleven** nie zmienia się, kiedy grasz w trybie Solo. Największe różnice wyszczególnione są na arkuszach Scenariusza i mają one zawsze pierwszeństwo nad zasadami podstawowymi. Ponadto, istnieje kilka niewielkich zmian opisanych poniżej, które muszą być zastosowane podczas rozgrywki Solo.

Przygotowanie Rozgrywki

Podczas Przygotowania odkryj 4 karty Dyrektora, wybierz jedną i odrzuć pozostałe. Następnie odkryj kolejne 3 karty Dyrektora, wybierz jedną i odrzuć pozostałe. Na koniec odkryj 2 karty Dyrektora, wybierz jedną, a drugą odrzuć. 3 wybrane przez Ciebie karty Dyrektora będą twoimi Dyrektorami podczas gry.

Niektóre Scenariusze muszą zostać rozegrane w określonej Lidze, jest to zawsze dokładnie opisane na arkuszu Scenariusza.

Wiele Scenariuszy ma również specjalne zasady Przygotowania. Przeczytaj te zasady przed rozpoczęciem rozgrywki.

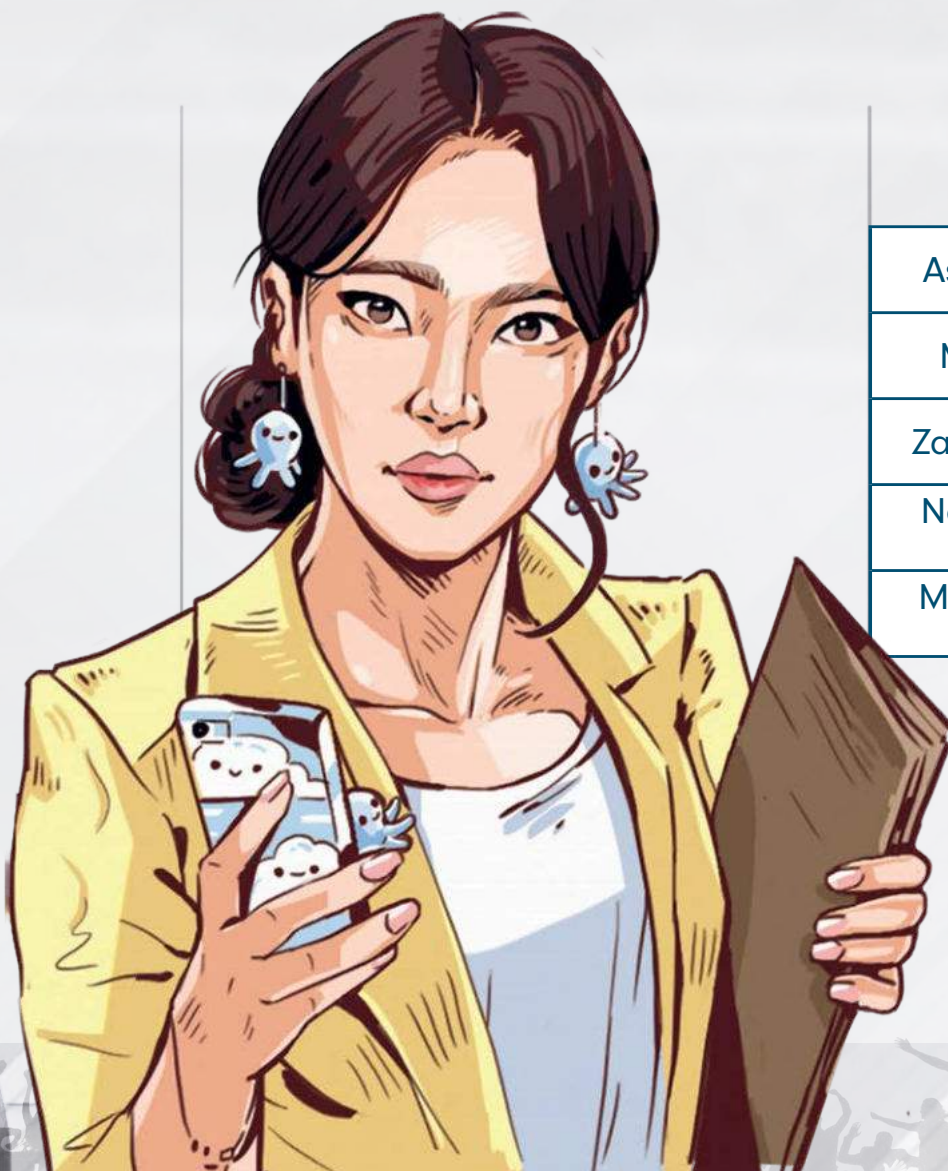
Koniec Tygodnia

Na koniec każdego Tygodnia musisz, jak zazwyczaj, odrzucić pierwszą od prawej kartę Piłkarza, Personelu i Sponsora, a także wierzchnią kartę Młodzika. Dodatkowo, możesz odrzucić wszystkie karty dowolnego rodzaju z Rynku Transferowego i zastąpić je nowymi kartami (tylko raz w Tygodniu).

Koniec Gry

Na Koniec Gry musisz jak zwykle podliczyć swoje Punkty Zwycięstwa. Pamiętaj, że każdy Scenariusz ma swoje dodatkowe zasady punktowania. Jeśli wypełnisz Cele Scenariusza wymienione na arkuszu Scenariusza, wygrywasz! Sprawdź w tabeli poniżej, jak poradziłeś sobie w roli Menedżera.

	3 LIGA	3/2 LIGA	2/1 LIGA
Asystent Menedżera	<40	<40	<35
Menedżer Amator	40	40	35
Zawodowy Menedżer	50	45	40
Najlepszy Menedżer w Lidze	55	50	45
Menedżer Światowej Klasy	65+	55+	50+



POMOC GRACZA

PONIEDZIAŁEK

Produkcja

Zyskaj Zasoby zgodnie z pozycją swoich znaczników Statystyki na torach.



Spotkanie Zarządu

Dobierz kartę Spotkania Zarządu. Rzuć kością sześcienną. Sprawdź głosy swoich Dyrektorów. Rozpatrz decyzję z największą liczbą głosów.

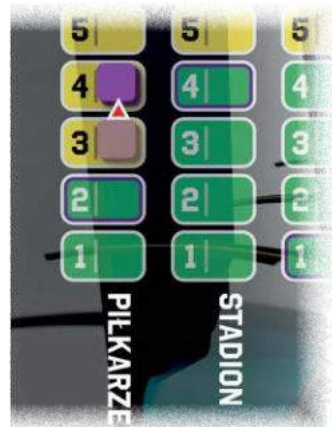


WTOREK, ŚRODA I CZWARTEK

Każdego Dnia możesz wykonać dokładnie 1 Akcję Podstawową oraz możesz zapłacić, by wykonać 1 dodatkową Płatną Akcję.

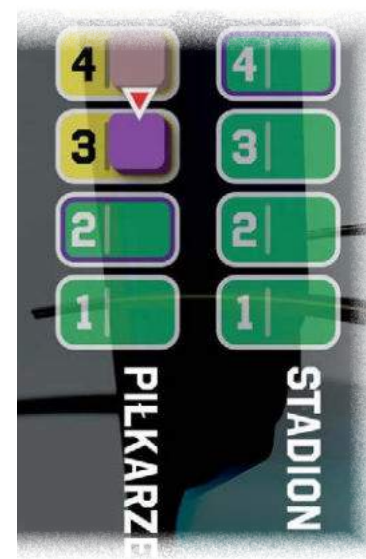
Zatrudnij Piłkarza lub Młodzika

Weź wierzchnią kartę z talii Młodzików lub 1 z 3 pierwszych z prawej kart Piłkarzy. Zapłać koszt Zatrudnienia widoczny w lewym górnym rogu karty. Weź kartę i odwróć odpowiedni znacznik Koszulki (jeśli to konieczne). Uaktualnij pozycję swojego znacznika na torze Kosztów Utrzymania.



Sprzedaj Piłkarza lub Młodzika

Odrzuć wybraną kartę Piłkarza. Otrzymujesz 2 + równe jego aktualnej Sile (zmodyfikowanej przez żetony Siły i Osłabienia) i wszystkie żetony z jego karty Piłkarza. Uaktualnij pozycję swojego znacznika na torze Kosztów Utrzymania.



POMOC GRACZA

Zatrudnij Personel

Wybierz 1 z 3 pierwszych od prawej kart Personelu. Zapłać koszt Zatrudnienia widoczny w lewym górnym rogu karty. Weź kartę i umieść ją pod swoją planszą Klubu. Rozpatrz Premię (jeśli to konieczne). Uaktualnij pozycję swojego znacznika na torze Kosztów Utrzymania.



Zbuduj Infrastrukturę Stadionową

Wybierz jeden z dostępnych żetonów Infrastruktury Stadionowej z Puli Zasobów, zapłać 3 i umieść go na polu Stadionu na planszy Stadionu. Rozpatrz jego Premię (jeśli to konieczne) i zaktualizuj pozycję swoich znaczników na torze Kosztów Utrzymania.



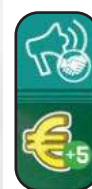
Zbuduj Biuro

Zapłać koszt wskazany na polu powyżej swojego znacznika Biura i przesunij go w górę na torze Biura o 1 pole.



Zdobądź Sponsora

Wybierz 1 z 3 pierwszych kart Sponsora z prawej. Wybierz jaki rodzaj Kontraktu chcesz zawrzeć.



– odrzuć kartę Sponsora, aby otrzymać efekt Kontraktu.

– wsuń odkrytą kartę pod planszę Stadionu i zyskaj efekt Kontraktu albo Premię.



– umieść kartę rewersem ku górze po lewej stronie planszy Stadionu i zyskaj efekt Kontraktu oraz Premię.



Akcja Karty

Wyczerp kartę Dyrektora lub Personelu. Zapłać wskazany koszt i rozpatrz jej Akcję.

Dodatkowa Płatna Akcja

Zapłać 2 i wybierz swoją dowolną niewyczerpaną kartę. Rozpatrz jej Akcję płacąc jej standardowy koszt i wyczerp ją.



POMOC GRACZA, TWÓRCY

DZIEŃ MECZU

Przygotowanie do Meczu

Przeczytaj Raport Skauta na karcie Przeciwnika. Zagraj kartę Taktyki jako Formację. Przypisz Piłkarzy do Meczu i umieść znaczki Koszulki na Boisku. Przydziel  do Trybun. Odrzuć 1  ze swoich kart. Rozpatrz efekty **PRZED MECZEM**.



Rozpatrzenie Meczu

Odkryj kartę Przeciwnika. Możesz zagrać kolejną kartę Taktyki dla jej efektu. Rozpatrz efekty kart Piłkarzy. Porównaj pary Sekcji.



Określenie Wyniku Meczu

Rozpatrz efekty **PO MECZU**. Przesuń znaczki Drużyny w Tabeli Ligowej. Odrzuć  z Trybun, by zyskać . Odrzuć  i . Wykonaj rzut na Konsekwencje Meczu. Wykonaj rzuty kością Przeciwników i przesuń ich znaczki Drużyny w Tabeli Ligowej.



Koniec Tygodnia

Przygotuj wszystkie wyczerpane karty, przekręcając je do pierwotnej pozycji. Zapłać Koszty Utrzymania. Odrzuć pierwsze od prawej karty z Rynku Transferowego. Zachowaj wszystkie  i maksymalnie 1 , , . Odrzuć resztę. Gracz Rozpoczynający przekazuje znaczki Fazy.



PROJEKT GRY: Thomas Jansen

ROZWÓJ GRY: Ignacy Trzewiczek, Jan Maurycy

PROJEKT GRAFICZNY: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Mateusz Kopacz

ILUSTRACJE: Hanna Kuik, Maciej Simiński

INSTRUKCJA: Jan Maurycy

PRODUCENT WYKONAWCZY: Grzegorz Polewka, Damian Mazur

MENEDŻER PROJEKTU: Marek Dąbrowski

TŁUMACZENIE: Paweł Imperowicz

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 Witrambowskiego, Alicji Świąćkiej, drużynie Laga Warszawa (Szymon & Jędrzej Świąćcy, 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/

Wydawca: Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Poland.
© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone.