



Oczy całego świata zwrócone są w kierunku niemieckich stadionów. Frakcje z całego świata zjechały się tam, by zmierzyć się w piłkarskim turnieju. Kto okaże się czarnym koniem, a kto wróci do domu już po fazie grupowej? Jedno jest pewne - czekają nas wspaniałe emocje już od pierwszego gwizdka!

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY:

Przygotuj grę jak zwykle, z następującymi zmianami:

1. Potasuj 2 **I**, 3 **II**, 3 **III**, 3 **IV** karty, by stworzyć **TALIĘ PRZECIWNIKA** (jeśli chcesz uprościć rozgrywkę, użyj kart niższych poziomów).

2. Połóż 11 zakrytych kart **II** tak jak wskazano na ilustracji poniżej. Te karty symbolizują **PIŁKARZY PRZECIWNIKA**.



	PRAWE SKRZYDŁO ↓	PRAWY ŚRODEK ↓	ŚRODEK POLA ↓	LEWY ŚRODEK ↓	LEWE SKRZYDŁO ↓
BRAMKARZ →			II ①		
OBROŃCY →		II ⑧	II ⑨	II ⑦	II ②
POMOCNICY →	II ⑩		II ⑨	II ④	II ⑪
NAPASTNICY →	II ⑤	II ⑥			

3. Połóż 11 zakrytych kart **I** tak jak wskazano na ilustracji poniżej. Te karty symbolizują twoich **PIŁKARZY**.



	LEWE SKRZYDŁO ↑	LEWY ŚRODEK ↑	ŚRODEK POLA ↑	PRAWY ŚRODEK ↑	PRAWE SKRZYDŁO ↑
NAPASTNICY →	I	I			
POMOCNICY →	I		I	I	I
OBROŃCY →		I	I	I	I
BRAMKARZ →			I		

ZMIANY W ZASADACH:

- Użyj 11 kart Wydarzeń, by stworzyć talię Wydarzeń.
- Dysponujesz 11 wyłożonymi kartami **I**, każda z nich symbolizuje **PIŁKARZA**, a ich poziom może być zwiększany w trakcie rozgrywki, gdy **PIŁKARZE** będą Trenowani.
- Za każdym razem, gdy zyskujesz **DIAMANT**, zamiast otrzymywać jakiegokolwiek znacznik, możesz Trenować swoich **PIŁKARZY**. Zamień kartę Trenowanego **PIŁKARZA** z kartą o wyższym poziomie. Trenowanie z **I** na **II** kosztuje 2 **DIAMANTY**, z **II** na **III** kosztuje 3 **DIAMANTY**, a z **III** na **IV** kosztuje 4 **DIAMANTY**.
- Możesz Trenować wielu **PIŁKARZY** równocześnie, ale wszystkie nadmiarowe **DIAMANTY** przepadają.
- Kart **PIŁKARZY** nie można poruszać.
- Na koniec każdej Rundy, dobrać losową kartę z talii **PIŁKARZY PRZECIWNIKA** i położyć ją na karcie **PIŁKARZA PRZECIWNIKA** oznaczonego numerem aktualnej rundy (tak jak wskazano w tabeli po lewej).

CEL SCENARIUSZA:

Na Koniec Gry porównaj poziomy twoich **PIŁKARZY** z poziomami **PIŁKARZY PRZECIWNIKA**:

- Twój Bramkarz przeciwko Napastnikom Przeciwnika.
- Twoi Obrońcy przeciwko Pomocnikom Przeciwnika.
- Twoi Pomocnicy przeciwko Obrońcom Przeciwnika.
- Twoi Napastnicy przeciwko Bramkarzowi Przeciwnika.
- Twoi Piłkarze z Lewego Skrzydła przeciwko Piłkarzom z Prawego Skrzydła Przeciwnika.
- Twoi Piłkarze z Lewego Środka przeciwko Piłkarzom z Prawego Środka Przeciwnika.
- Twoi Piłkarze ze Środka Pola przeciwko Piłkarzom ze Środka Pola Przeciwnika.
- Twoi Piłkarze z Prawego Skrzydła przeciwko Piłkarzom z Lewego Skrzydła Przeciwnika.
- Twoi Piłkarze z Prawego Środka przeciwko Piłkarzom z Lewego Środka Przeciwnika.

Jeśli suma poziomów twoich **PIŁKARZY** jest wyższa od sumy poziomów **PIŁKARZY PRZECIWNIKA**, zdobywasz bramkę, jeśli jest niższa - tracisz bramkę. W przypadku remisu - nic się nie dzieje. Jeśli w sumie zdobędziesz więcej bramek niż **PRZECIWNIK**, zwyciężasz w tym Scenariuszu.

W zależności od przewagi nad **PRZECIWNIKIEM** w liczbie zdobytych bramek, sprawdź w tabeli poniżej jak ci poszło.

	Ranga
1-2 bramki przewagi	Rozczarowujący zespół
3-4 bramki przewagi	Ćwierćfinalista
5-6 bramek przewagi	Półfinalista
7-8 bramek przewagi	Finalista
9 bramek przewagi	Zwycięzca EURO 2024

DIAMANT w tym Scenariuszu nie zapewniają żadnych dodatkowych korzyści.

