

A man in a dark suit and green striped tie is holding a soccer ball. The background is a vibrant green with a textured, painterly effect. The word 'ELEVEN' is written in large, white, bold letters at the top, with three yellow stars above it. Below it, the text 'JUSQU'OU MÈNEREZ-VOUS VOTRE CLUB ?' is written in a smaller, white, sans-serif font. At the bottom, the text 'RÈGLES AVANCÉES' is written in large, white, bold letters, followed by '& LIVRET GAMEFOUND' in a smaller, white, sans-serif font.

ELEVEN

JUSQU'OU MÈNEREZ-VOUS VOTRE CLUB ?

RÈGLES AVANCÉES

& LIVRET GAMEFOUND

TRANSFÉRER DES JOUEURS

Eleven n'est pas un jeu facile, surtout quand vous jouez en divisions supérieures. Vous pouvez cependant en ajuster la difficulté grâce aux règles et aux modes supplémentaires présentés dans ce livret. Les arbitres vous semblent indispensables et manquent à vos parties ? Ils sont là ! Vous voulez disputer des matchs contre vos amis ? Pas de problème !

Ces règles n'ont pas été incluses dans le livret de règles du jeu de base, car elles augmentent la durée et la complexité des parties.

★ TRANSFÉRER DES JOUEURS ★

Ce mode modifie 2 actions du jeu de base : **Vendre** et **Recruter des Joueurs**.

VENDRE DES JOUEURS

Lorsque vous Vendez des Joueurs, vous pouvez choisir de les Vendre selon la règle habituelle pour gagner 2 € + un nombre de € égal à leur Force actuelle, ou les Vendre à un autre joueur en suivant ces étapes :

1. Choisissez l'1 de vos Joueurs et annoncez le prix auquel vous souhaitez le Vendre.
2. En commençant par le joueur à votre gauche, chaque joueur peut, dans le sens horaire, faire une offre ou passer. Les joueurs peuvent enchérir avec autant de € qu'ils le souhaitent.
3. Les enchères s'arrêtent lorsque tous les joueurs ont passé sauf un. Le joueur restant (celui ayant fait la meilleure offre) remporte votre carte Joueur ainsi que tous ses jetons (+, -, €, etc.). Vous ne pouvez pas ne pas accepter l'offre. Si tous les joueurs passent et que personne ne fait d'offre, vous **devez** Vendre votre Joueur normalement : vous ne gagnez donc que les € équivalents à sa Force.
4. Enfin, gagnez 1 € de la réserve.

Si vous jouez avec les cartes de transfert (exclusivité Gamefound), appliquez leurs effets normalement.

Pour Vendre des Jeunes Talents, suivez la même procédure. N'oubliez pas que tous les jetons restent sur les cartes Vendues aux autres joueurs.

Lorsque vous Vendez un Joueur Non Entraîné, vous pouvez révéler sa face Entraîné (optionnel).

EXEMPLE :

Si vous Vendez ce Joueur alors que cette carte de transfert est active, vous gagnez 1 € supplémentaire de la réserve.



TRANSFÉRER DES JOUEURS

RECRUTER DES JOUEURS

Lorsque vous Recrutez des Joueurs, vous pouvez choisir de les Recruter depuis la Zone de transfert selon la règle habituelle, ou vous pouvez faire une offre à un autre joueur pour Recruter l'un de ses Joueurs pour un montant en € sur lequel vous vous serez mis d'accord (vous pouvez uniquement payer avec des €). Si l'autre joueur refuse, vous pouvez à nouveau faire une offre pour le même Joueur ou pour un autre. Si 3 de vos offres sont refusées, vous **devez** Recruter votre Joueur depuis la Zone de transfert ou passer votre tour.

Si vous jouez avec les cartes de transfert (exclusivité Gamefound), appliquez leurs effets normalement.

EXEMPLE :

Si vous Recrutez ce Joueur alors que cette carte de transfert est active, son précédent propriétaire gagne 1 € de la réserve.



Pour Recruter des Jeunes Talents, suivez la même procédure. N'oubliez pas que tous les jetons restent sur les cartes Recrutées par les autres joueurs.

Lorsque vous souhaitez Recruter un Joueur Non Entraîné, vous pouvez demander à son propriétaire de révéler sa face Entraîné (optionnel).

★ LES ARBITRES ★

Dans ce mode, les Joueurs ne sont plus seuls sur le terrain : les Arbitres entrent en jeu. Au cours de chaque match, divers effets Arbitre devront être résolus en fonction des ★ **ATTRIBUTS** de vos cartes Joueur et des résultats des dés. Ce mode est déconseillé si vous jouez avec l'extension *Événements inattendus*. De même, lorsque vous jouez un match contre un autre joueur, n'utilisez pas ce mode.

Avant le match, lancez votre dé à 6 faces et le dé à 12 faces, puis appliquez l'effet correspondant aux Joueurs sélectionnés pour ce match (voir tableau, page suivante). Comme d'habitude, vous pouvez relancer ces dés en payant 1 € par relance.



Résultats des dés	 Injuste	 Méticuleux	 Inexpérimenté
1 MEN/ TIR/SUP	APRÈS LE MATCH : Placez 1  sur une carte Joueur ayant l'un de ces attributs.	AVANT LE MATCH : Ignorez les effets des cartes Joueur ayant ces attributs.	APRÈS LE MATCH : Si vous possédez un Joueur ayant l'un de ces attributs, placez  au lieu de  lorsque vous résolvez les Conséquences du match.
2 TAC/ EXP/GEN	APRÈS LE MATCH : Placez 1  sur une carte Joueur ayant l'un de ces attributs.	AVANT LE MATCH : Ignorez les effets des cartes Joueur ayant ces attributs.	APRÈS LE MATCH : Si vous possédez un Joueur ayant l'un de ces attributs, placez  au lieu de  lorsque vous résolvez les Conséquences du match.
3 LON/ COU/SIM	APRÈS LE MATCH : Placez 1  sur une carte Joueur ayant l'un de ces attributs.	AVANT LE MATCH : Ignorez les effets des cartes Joueur ayant ces attributs.	APRÈS LE MATCH : Si vous possédez un Joueur ayant l'un de ces attributs, placez  au lieu de  lorsque vous résolvez les Conséquences du match.
4 RAP/ BLO/RÉF	APRÈS LE MATCH : Placez 1  sur une carte Joueur ayant l'un de ces attributs.	AVANT LE MATCH : Ignorez les effets des cartes Joueur ayant ces attributs.	APRÈS LE MATCH : Si vous possédez un Joueur ayant l'un de ces attributs, placez  au lieu de  lorsque vous résolvez les Conséquences du match.
5 INT/ FAV/TÊT	APRÈS LE MATCH : Placez 1  sur une carte Joueur ayant l'un de ces attributs.	AVANT LE MATCH : Ignorez les effets des cartes Joueur ayant ces attributs.	APRÈS LE MATCH : Si vous possédez un Joueur ayant l'un de ces attributs, placez  au lieu de  lorsque vous résolvez les Conséquences du match.
6 SPR/ FEI/DÉF	APRÈS LE MATCH : Placez 1  sur une carte Joueur ayant l'un de ces attributs.	AVANT LE MATCH : Ignorez les effets des cartes Joueur ayant ces attributs.	APRÈS LE MATCH : Si vous possédez un Joueur ayant l'un de ces attributs, placez  au lieu de  lorsque vous résolvez les Conséquences du match.
7 MEN/ TAC/LON	APRÈS LE MATCH : Lancez votre dé à 6 faces pour chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs. Si vous faites 6, votre adversaire marque.	AVANT LE MATCH : Placez 1  sur chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs et 1  .	APRÈS LE MATCH : Ne placez aucun  sur les symboles Expérience de vos Jeunes Talents ayant l'un de ces attributs.
8 TIR/ EXP/COU	APRÈS LE MATCH : Lancez votre dé à 6 faces pour chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs. Si vous faites 6, votre adversaire marque.	AVANT LE MATCH : Placez 1  sur chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs et 1  .	APRÈS LE MATCH : Ne placez aucun  sur les symboles Expérience de vos Jeunes Talents ayant l'un de ces attributs.
9 SUP/ GEN/SIM	APRÈS LE MATCH : Lancez votre dé à 6 faces pour chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs. Si vous faites 6, votre adversaire marque.	AVANT LE MATCH : Placez 1  sur chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs et 1  .	APRÈS LE MATCH : Ne placez aucun  sur les symboles Expérience de vos Jeunes Talents ayant l'un de ces attributs.
10 RAP/ INT/SPR	APRÈS LE MATCH : Lancez votre dé à 6 faces pour chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs. Si vous faites 6, votre adversaire marque.	AVANT LE MATCH : Placez 1  sur chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs et 1  .	APRÈS LE MATCH : Ne placez aucun  sur les symboles Expérience de vos Jeunes Talents ayant l'un de ces attributs.
11 BLO/ FAV/FEI	APRÈS LE MATCH : Lancez votre dé à 6 faces pour chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs. Si vous faites 6, votre adversaire marque.	AVANT LE MATCH : Placez 1  sur chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs et 1  .	APRÈS LE MATCH : Ne placez aucun  sur les symboles Expérience de vos Jeunes Talents ayant l'un de ces attributs.
12 RÉF/ TÊT/DÉF	APRÈS LE MATCH : Lancez votre dé à 6 faces pour chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs. Si vous faites 6, votre adversaire marque.	AVANT LE MATCH : Placez 1  sur chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs et 1  .	APRÈS LE MATCH : Ne placez aucun  sur les symboles Expérience de vos Jeunes Talents ayant l'un de ces attributs.

BLO = Excellent bloqueur ; COU = Course rapide ; DÉF = Défenseur de l'extrême ; EXP = Énergie explosive ; FAV = Favori des Supporters ; FEI = Feinte inspirée ; GEN = Genoux fragiles ; INT = Interception brutale

 Amical	 Avide de buts	 Perfectionniste
AVANT LE MATCH : Placez 1  sur chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs et 1  .	APRÈS LE MATCH : Si un Joueur ayant l'un de ces attributs marque, gagnez 1  .	Si vous possédez un Joueur ayant l'un de ces attributs, vous pouvez jouer 1 carte Tactique supplémentaire pendant ce match.
AVANT LE MATCH : Placez 1  sur chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs et 1  .	APRÈS LE MATCH : Si un Joueur ayant l'un de ces attributs marque, gagnez 1  .	Si vous possédez un Joueur ayant l'un de ces attributs, vous pouvez jouer 1 carte Tactique supplémentaire pendant ce match.
AVANT LE MATCH : Placez 1  sur chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs et 1  .	APRÈS LE MATCH : Si un Joueur ayant l'un de ces attributs marque, gagnez 1  .	Si vous possédez un Joueur ayant l'un de ces attributs, vous pouvez jouer 1 carte Tactique supplémentaire pendant ce match.
AVANT LE MATCH : Placez 1  sur chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs et 1  .	APRÈS LE MATCH : Si un Joueur ayant l'un de ces attributs marque, gagnez 1  .	Si vous possédez un Joueur ayant l'un de ces attributs, vous pouvez jouer 1 carte Tactique supplémentaire pendant ce match.
AVANT LE MATCH : Placez 1  sur chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs et 1  .	APRÈS LE MATCH : Si un Joueur ayant l'un de ces attributs marque, gagnez 1  .	Si vous possédez un Joueur ayant l'un de ces attributs, vous pouvez jouer 1 carte Tactique supplémentaire pendant ce match.
AVANT LE MATCH : Placez 1  sur chaque carte Joueur ayant l'un de ces attributs et 1  .	APRÈS LE MATCH : Si un Joueur ayant l'un de ces attributs marque, gagnez 1  .	Si vous possédez un Joueur ayant l'un de ces attributs, vous pouvez jouer 1 carte Tactique supplémentaire pendant ce match.
Vous pouvez résoudre gratuitement les effets des Joueurs sélectionnés ayant l'un de ces attributs.	APRÈS LE MATCH : Si un Joueur ayant l'un de ces attributs marque, marquez 1 but supplémentaire.	Si vous possédez des Joueurs ayant l'un de ces attributs, ils ignorent les Gardiens adverses pendant ce match.
Vous pouvez résoudre gratuitement les effets des Joueurs sélectionnés ayant l'un de ces attributs.	APRÈS LE MATCH : Si un Joueur ayant l'un de ces attributs marque, marquez 1 but supplémentaire.	Si vous possédez des Joueurs ayant l'un de ces attributs, ils ignorent les Gardiens adverses pendant ce match.
Vous pouvez résoudre gratuitement les effets des Joueurs sélectionnés ayant l'un de ces attributs.	APRÈS LE MATCH : Si un Joueur ayant l'un de ces attributs marque, marquez 1 but supplémentaire.	Si vous possédez des Joueurs ayant l'un de ces attributs, ils ignorent les Gardiens adverses pendant ce match.
Vous pouvez résoudre gratuitement les effets des Joueurs sélectionnés ayant l'un de ces attributs.	APRÈS LE MATCH : Si un Joueur ayant l'un de ces attributs marque, marquez 1 but supplémentaire.	Si vous possédez des Joueurs ayant l'un de ces attributs, ils ignorent les Gardiens adverses pendant ce match.
Vous pouvez résoudre gratuitement les effets des Joueurs sélectionnés ayant l'un de ces attributs.	APRÈS LE MATCH : Si un Joueur ayant l'un de ces attributs marque, marquez 1 but supplémentaire.	Si vous possédez des Joueurs ayant l'un de ces attributs, ils ignorent les Gardiens adverses pendant ce match.
Vous pouvez résoudre gratuitement les effets des Joueurs sélectionnés ayant l'un de ces attributs.	APRÈS LE MATCH : Si un Joueur ayant l'un de ces attributs marque, marquez 1 but supplémentaire.	Si vous possédez des Joueurs ayant l'un de ces attributs, ils ignorent les Gardiens adverses pendant ce match.

LON = Passe longue ; MEN = Meneur né ; RAP = Passe rapide ; RÉF = Réflexes vifs ; SIM = Simulateur ;
 SPR = Sprinter ; SUP = Super remplaçant ; TAC = Tacle appuyé ; TÊT = Tête parfaite ; TIR = Tir puissant

MATCHS DE LIGUE JOUEUR CONTRE JOUEUR

★ MATCHS DE LIGUE JOUEUR CONTRE JOUEUR ★

Avant de commencer la partie, décidez si vous disputerez ou non des matchs contre les autres joueurs.
Ces matchs seront résolus au cours des dernières semaines de la partie, selon les tableaux suivants :

Partie à 2 joueurs

SEMAINE	JOUEUR 1	JOUEUR 2
1	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD
2	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD
3	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD
4	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD
5	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD
6	JOUEUR 2	JOUEUR 1

Partie à 3 joueurs

SEMAINE	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3
1	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD
2	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD
3	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD
4	JOUEUR 2	JOUEUR 1	ADVERSAIRE STANDARD
5	ADVERSAIRE STANDARD	JOUEUR 3	JOUEUR 2
6	JOUEUR 3	ADVERSAIRE STANDARD	JOUEUR 1

Partie à 4 joueurs

SEMAINE	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4
1	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD
2	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD
3	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD	ADVERSAIRE STANDARD
4	JOUEUR 2	JOUEUR 1	JOUEUR 4	JOUEUR 3
5	JOUEUR 4	JOUEUR 3	JOUEUR 2	JOUEUR 1
6	JOUEUR 3	JOUEUR 4	JOUEUR 1	JOUEUR 2

MATCHS DE LIGUE JOUEUR CONTRE JOUEUR

Lors de la mise en place du paquet Adversaire, utilisez autant de cartes Adversaire que le nombre de matchs à jouer contre des adversaires standards selon le tableau de votre configuration de partie.

REMARQUE : Lors d'une partie à 4 joueurs, vous n'affronterez que des adversaires issus d'un même paquet (par exemple : du paquet « division 3 » si vous jouez en 3^e division). En effet, la mise en place de base vous demande de piocher 3 cartes dans chacun des 4 paquets Adversaire, or vous vous arrêtez ici à la pioche des 3 premières cartes.

Suivez les étapes décrites ci-dessous lors des matchs joueur contre joueur.

PRÉPARATION DE LA PREMIÈRE MI-TEMPS

1. Le Premier joueur (le premier dans le sens horaire en partant de celui qui possède le marqueur Journée) est l'hôte ; l'autre est le visiteur.
2. Chaque joueur sélectionne ses Joueurs pour le match, comme d'habitude.
3. Tout d'abord, l'hôte révèle la formation qu'il va utiliser pour la première mi-temps. Ensuite, les 2 joueurs organisent secrètement leurs marqueurs Maillot sur le terrain. Enfin, le visiteur révèle sa formation.
4. En commençant par l'hôte, les joueurs résolvent à tour de rôle les effets **APRÈS AVOIR RÉVÉLÉ LA CARTE ADVERSAIRE** de leurs cartes Joueur (1 effet à la fois). Si un joueur ne veut ou ne peut pas résoudre un effet, il peut passer. Une fois qu'un joueur a passé, son adversaire peut résoudre autant de ces effets qu'il le souhaite.
5. En commençant par l'hôte, les joueurs résolvent à tour de rôle les effets **AVANT LE MATCH** de leurs cartes, de la même façon qu'indiqué ci-dessus.

RÉSOLUTION DE LA PREMIÈRE MI-TEMPS

1. Résolez la première mi-temps comme vous résolez un match standard, à l'exception des cartes Tactique, qui ne sont pas utilisées dans un match joueur contre joueur.
2. Les joueurs peuvent résoudre les effets de leurs cartes Joueur (en défaussant les ressources qui y sont affectées ou en épuisant ces cartes) avant de passer à la comparaison de chaque section. S'il y a un conflit pour résoudre ces effets, résolez-les dans l'ordre du tour. Les Joueurs épuisés pourront jouer lors de la seconde mi-temps, mais vous ne pourrez pas réutiliser leurs effets.
3. Comparez les 5 paires de sections en commençant par la Défense centrale de l'hôte contre l'Attaque centrale du visiteur, puis les Milieux de terrain centraux de l'hôte contre ceux du visiteur, et ainsi de suite. Lorsque la comparaison de toutes les sections est terminée, passez à l'étape suivante.

PRÉPARATION DE LA SECONDE MI-TEMPS

Cette fois-ci, le visiteur révèle en premier la formation qu'il utilisera pour la seconde mi-temps. Elle peut être identique ou différente de celle utilisée pour la première mi-temps. Les 2 joueurs disposent ensuite secrètement leurs marqueurs Maillot sur le terrain. Enfin, l'hôte révèle sa formation.

RÉSOLUTION DE LA SECONDE MI-TEMPS

1. Résolez la seconde mi-temps comme vous résolez un match standard, à l'exception des cartes Tactique, qui ne sont pas utilisées dans un match joueur contre joueur. Les Gardiens peuvent à nouveau utiliser leurs 🖐 et leurs effets pour bloquer les tirs, même s'ils les avaient tous utilisés durant la première mi-temps.
2. Les joueurs peuvent résoudre les effets de leurs cartes Joueur (en défaussant les ressources qui y sont affectées ou en épuisant ces cartes) avant de passer à la comparaison des sections. S'il y a un conflit pour résoudre ces effets, résolez-les dans l'ordre du tour. Rappelez-vous qu'il est impossible d'utiliser les effets d'une carte déjà utilisée lors de la première mi-temps (elle est épuisée).
3. Comparez les 5 paires de sections en commençant par la Défense centrale du visiteur contre l'Attaque centrale de l'hôte, et ainsi de suite. Lorsque la comparaison des sections est terminée, passez à l'étape suivante.

ÉVALUATION DU RÉSULTAT DU MATCH

1. Résolez cette étape comme pour un match standard. S'il y a un conflit pour résoudre cette étape, elle est résolue en suivant l'ordre du tour.
2. En cas d'égalité, chaque joueur lance son dé à 6 faces et y soustrait la 🔥 du Gardien adverse. Vous pouvez utiliser vos 🎯 pour relancer votre dé, comme d'habitude. Le joueur obtenant le meilleur résultat l'emporte. En cas de nouvelle égalité, répétez cette étape.





CONTENU GAMEFOUND

Salut !

Quand Ignacy m'a demandé si j'étais intéressé pour transformer mon jeu Club Stories en un jeu compétitif solo et multijoueur, j'en ai été honoré. Voir toutes vos réactions positives sur les différents forums en ligne m'a encore plus motivé. Et puis, vous y avez aussi fait part de vos suggestions et avez donné tout un tas de nouvelles idées, désireux de les voir intégrées dans un nouveau jeu de gestion dans l'univers du football.

*Ces retours nous ont vraiment inspirés et ont permis d'aboutir à un jeu encore meilleur. **Eleven** a bien changé depuis la maquette que vous aviez découverte sur Gamefound, et je suis très fier de sa version finale. J'espère que le jeu correspondra à vos attentes et que vous l'apprécierez autant que moi. Merci pour votre soutien !*

Thomas Jansen

Bonjour !

*Je suis Ignacy Trzewiczek, le développeur d'**Eleven**. Une fois de plus, je tiens à vous remercier pour votre soutien tout au long de la campagne Gamefound. Vos réactions et vos commentaires nous ont donné beaucoup d'énergie et nous ont aidés à améliorer de nombreux mécanismes du jeu de base ainsi qu'à renforcer l'immersion dans l'univers du football.*

Le résultat est bien supérieur à ce que nous avions imaginé au départ.

*Nous vous souhaitons de nombreuses heures de jeu captivantes avec **Eleven**, en compagnie de vos amis et de vos familles.*

Merci pour votre soutien dans cette campagne et, plus largement, pour votre soutien aux jeux de Portal Games et aux histoires que nous racontons à travers eux.

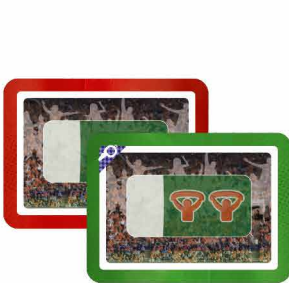
Ignacy Trzewiczek

MATÉRIEL

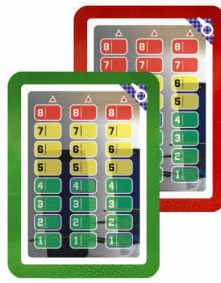
CARTES DE MISE EN PLACE

Ces 8 cartes permettent de constituer des équipes uniques à chaque partie.

Avant de commencer, chaque joueur pioche 2 cartes de mise en place uniques au hasard et les dispose sur les emplacements prévus à cet effet sur OU sous le plateau concerné (plateau Club, Stade ou Match du joueur). L'une de ces cartes doit être disposée face Positive (**verte**) visible, l'autre face Négative (**rouge**) visible. Vous **devez** appliquer les effets de ces cartes tout au long de la partie. Ces cartes ont été ajoutées gratuitement au jeu pour les fans de la campagne *Eleven*. Vous les reconnaissez peut-être, car elles étaient disponibles à l'achat pendant la campagne (en tant qu'add-on).



Cette carte augmente ou diminue le nombre de  que vous pouvez assigner à votre Tribune n° 2.



Cette carte modifie les valeurs des pistes des Frais.



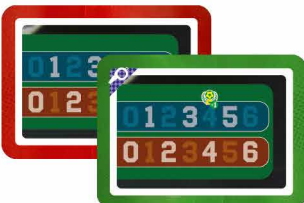
Cette carte modifie le tableau des Conséquences du match.



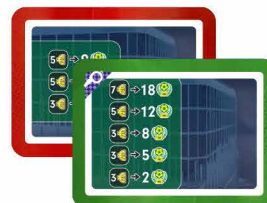
Cette carte augmente ou diminue le nombre d'emplacements où vous pouvez Construire des jetons Infrastructure de stade.



Ces cartes modifient les effets liés aux marqueurs Statistique de niveau supérieur à 5 ou inférieur à 1.



Cette carte ajoute des effets à appliquer en fonction des résultats de vos matchs.



Cette carte modifie la piste du Bureau.

MATÉRIEL



PISTE DE DÉS STADE

La piste de dés Stade est l'écrin idéal pour vos lancers de dés. Utilisez-la pour évaluer les votes de vos Directeurs lors du Conseil d'Administration, les conséquences de vos victoires et de vos défaites sur le terrain, ainsi que les performances des autres équipes de la ligue. Après la partie, cette piste peut servir de réceptacle pour ranger d'autres éléments de jeu.



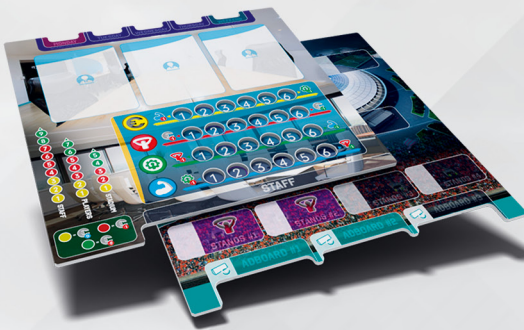
MINI-EXTENSION MARCHÉ

Cette mini-extension comprend 6 nouvelles cartes : les cartes de transfert. Chaque carte décrit l'évolution des prix selon les types de Joueurs. Elles ajoutent un aspect tactique particulièrement important à la partie, surtout lorsque vous élaborez votre stratégie autour de l'Entraînement des Jeunes Talents et de leur Vente à de plus grands clubs.

Lors de la mise en place, prenez toutes les cartes de transfert et classez-les dans l'ordre croissant, en prenant en compte la valeur indiquée dans le coin inférieur droit de chaque carte. Vous obtenez ainsi le paquet Transfert. Piochez-y ensuite un nombre aléatoire de cartes puis replacez-les sous le paquet : la carte de transfert avec laquelle vous commencerez la partie sera donc toujours différente. Placez enfin ce paquet, face visible, près de la Zone de transfert.

Au cours de la partie, lorsqu'un joueur Vendra un Joueur, la carte de transfert aura un effet en fonction du type du Joueur Vendu, tel qu'indiqué sur la première carte du paquet (face visible). Il devra ensuite défausser cette carte en la plaçant sous le paquet.

La Vente de Gardiens n'est pas prise en compte par les cartes de transfert. Certains Joueurs peuvent jouer dans différentes sections : lorsque vous les Vendez, vous choisissez l'effet que vous souhaitez appliquer parmi ceux correspondant aux sections du Joueur.



PLATEAUX STADE ET CLUB (DOUBLE ÉPAISSEUR)

Tous les plateaux Stade et Club (8 plateaux au total) ont été déclinés dans une version « double épaisseur » qui permet de positionner précisément vos cartes, marqueurs et jetons, et qui assure leur stabilité même en cas d'à-coups.

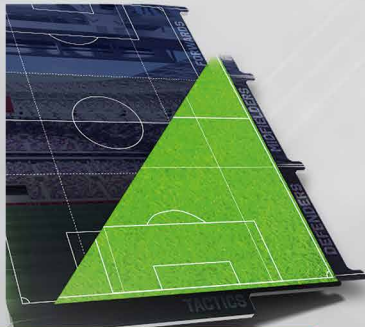
MATÉRIEL



MINI-EXTENSION SPONSORS GEEKS

Le monde du jeu de société s'immisce dans le football et vous fournit les principaux Sponsors de vos matchs à venir. Un nouveau défi s'offre alors à vous : tentez de convaincre vos Sponsors ludiques préférés, parmi les 10 nouvelles cartes Sponsor, d'injecter de l'argent dans votre club !

Lors de la mise en place, mélangez les cartes de cette mini-extension dans le paquet Sponsor.



PLATEAUX MATCH EFFET GAZON

Tous les plateaux Match (4 plateaux au total) proposent une finition tissée ressemblant à du gazon pour une meilleure expérience de jeu. Cette surface unique, novatrice dans le domaine, donne un cachet inestimable à votre exemplaire d'Eleven.



NOUVELLES CARTES ENCADRANT

Variez encore plus vos parties grâce à ces 8 nouvelles cartes présentant des Encadrants imaginés par les joueurs ayant contribué à cette campagne.

Lors de la mise en place, mélangez autant de ces cartes que vous êtes de joueurs dans le paquet Encadrant.

Ces nouvelles cartes incluent une mascotte, un animal de compagnie, une ancienne vedette, une gestionnaire des prêts, un analyste vidéo, un membre des Ultras, un membre de la pègre et une gestionnaire des Sponsors.



MARQUEURS MAILLOT SÉRIGRAPHIÉS EN BOIS

52 marqueurs représentant les Joueurs de votre équipe, répartis entre les 4 couleurs. Avant chaque match, au moment de planifier votre tactique, placez ces marqueurs sur votre plateau Match. Chacun de ces marqueurs sérigraphiés est recto verso et indique le numéro ainsi que le poste du Joueur dans le match à venir : attaquant ou défenseur.



JETONS INFRASTRUCTURE DE STADE ET PLATEAUX STADE UNIQUES

5 nouveaux jetons Infrastructure de stade ont été choisis parmi les meilleures idées des fans ayant participé à cette campagne.

Lors de la mise en place, ajoutez tous ces nouveaux jetons à la réserve. Appliquez les mêmes règles de Construction que pour les jetons du jeu de base (c'est-à-dire que vous pouvez les Construire sur tous les emplacements libres de votre plateau Stade, sauf sur les emplacements réservés à la Tribune n° 3, la Tribune n° 4 et le Panneau publicitaire n° 3).

La plupart de ces nouveaux jetons portent la mention « Production ». Résolvez leurs effets le Lundi, lors de la Production.

Ils incluent un centre de formation, un pôle d'analyse des données, un coin des petits Supporters, un hall des célébrités et un tunnel.

Chaque nouveau plateau Stade présente également une illustration unique qui permet aux joueurs d'être encore plus impliqués dans leur club.



DIFFÉRENTES FORMES POUR LES JETONS INFRASTRUCTURE DE STADE

Certains des jetons Infrastructure de stade de cette boîte disposent d'une forme spécifique en lien avec leur illustration. Non seulement ils sont plus jolis, mais ils sont également plus faciles à identifier une fois placés sur votre plateau Stade.



JETONS ACTION EN BOIS ET PLATEAU CENTRAL

Ces 12 jetons Action en bois permettent aux joueurs de marquer leurs actions du Mardi, du Mercredi et du Jeudi. Vous pouvez ainsi plus facilement repérer les actions effectuées et celles disponibles. De plus, vous n'avez plus besoin d'observer la position du marqueur Journée sur le plateau Club des différents joueurs pour suivre l'enchaînement des jours et des semaines. Enfin, un plateau Central, propre à cette édition, propose des emplacements pour marquer chaque action et donne le résumé de ces dernières.

MATÉRIEL



VARIANTES POUR CERTAINES ÉQUIPES

Chacune des équipes de 1^{re} division dispose d'1 carte Adversaire supplémentaire. Les joueurs disposent donc d'un total de 5 cartes par équipe (en comptant celles du jeu de base et les variantes spécifiques à cette édition). Cela rend les matchs plus difficiles et imprévisibles, ce qui améliore la rejouabilité générale du jeu.

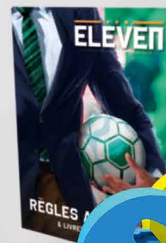
Lors de la mise en place, mélangez respectivement ces cartes dans les paquets « division 2/1 » et « division 1 ».



CARTES CONSEIL D'ADMINISTRATION

La version Gamefound inclut 8 cartes Conseil d'Administration inspirées des idées des personnes ayant contribué à cette campagne. Vous disposez donc d'un total de 44 cartes Conseil d'Administration (contre 36 avec le seul jeu de base).

Lors de la mise en place, mélangez simplement ces cartes dans le paquet Conseil d'Administration.



LIVRET DE RÈGLES AVANCÉES ET MARQUEURS STATISTIQUE SPÉCIAUX

Vivez une expérience de jeu plus immersive et plus interactive en ajoutant les nouveaux modules décrits dans ce livret. Ces règles avancées présentent des options thématiques, telles que jouer des matchs joueur contre joueur, transférer des Joueurs d'un joueur à l'autre, ou encore faire intervenir des Arbitres. De plus, vous découvrirez 16 marqueurs Statistique spéciaux pour remplacer les marqueurs du jeu de base : un petit plus thématique qui ravira les fans.



AIDES DE JEU RECTO VERSO

Ces 4 aides de jeu (1 par joueur) récapitulent la structure de la semaine. Tout y est clairement présenté, ce qui facilite la compréhension du jeu pour les nouveaux joueurs.

MATÉRIEL



NOUVELLES CARTES DIRECTEUR

Ces 5 cartes supplémentaires permettent de varier encore plus vos parties en proposant des Directeurs et Directrices imaginés par les personnes ayant contribué à cette campagne. Encore plus de fun et de réflexions stratégiques vous attendent ! Développez un club différent à chaque partie !

Lors de la mise en place, mélangez ces cartes dans le paquet Directeur.

Les nouveaux Directeurs et nouvelles Directrices sont : Dr. Morris, Ivy Campbell, Su Zhihao, Courtney Harper et Jeremy Lievens.



MARQUEUR PREMIER JOUEUR EN BOIS ET TROPHÉE EN PLASTIQUE

Plongez encore davantage dans l'univers du football avec ce marqueur Premier joueur exclusif en forme de sifflet qui remplace le marqueur Journée du jeu de base.

À la fin de la partie, le gagnant aura l'honneur de remporter ce trophée en plastique.



SCÉNARIOS SOLO SUPPLÉMENTAIRES

Ces 2 nouveaux scénarios solo indépendants tirent profit des éléments bonus débloqués lors de la campagne.



NOUVELLES CARTES OBJECTIF

Diversifiez vos parties avec ces 5 cartes supplémentaires qui proposent des objectifs suggérés par les contributeurs lors de cette campagne. Attendez-vous à devoir aborder les affaires footballistiques sous un nouvel angle !

Lors de la mise en place, mélangez ces cartes dans le paquet Objectif.

Les nouvelles cartes Objectif s'intitulent : *Des verts et des pas mûrs*, *Se faire des bleus*, *Faisons-les rougir de honte*, *Triplé* et *Une machine bien huilée*. Les 3 premières cartes font respectivement référence aux adversaires verts, bleus et rouges.

MATÉRIEL



MATÉRIEL AMÉLIORÉ POUR LES EXTENSIONS

Toutes les personnes ayant participé au financement de la campagne Gamefound d'Eleven en choisissant les offres « All-In Gameplay » et les offres groupées bénéficient de matériel amélioré pour les extensions :

36 marqueurs Avion en bois pour *Joueurs internationaux* ;

14 marqueurs en bois personnalisés pour *Coupe internationale* ;

2 plateaux plus épais (le plateau Réputation pour *Événements inattendus* et le plateau Coupe internationale pour *Coupe internationale*).



PLATEAU DES PARIS

Le sport a toujours été étroitement lié aux paris. Évidemment, dans la vraie vie, les présidents de club ne parient pas sur leur propre équipe. Nous avons donc ajouté cette petite excentricité pour mettre plus d'ambiance lors des matchs des autres joueurs.

L'utilisation de ce plateau est plus adapté aux parties à 4 joueurs et n'est pas recommandé avec l'extension *Coupe internationale*.

★ PARIER ★

MISE EN PLACE

Les 4 jetons Pari doivent être utilisés. Chaque joueur en reçoit donc 1. Si vous jouez à moins de 4 joueurs, piochez 1 carte Adversaire de votre division pour chaque joueur manquant et affectez-lui 1 jeton. Au cours de la partie, vous pourrez parier sur les résultats de vos matchs ainsi que sur ceux des équipes disposant de jeton Pari.

JEUDI

Après avoir résolu leurs actions du Jeudi, les joueurs peuvent, simultanément, placer leur jeton Pari sur le plateau des Paris. Les jetons peuvent être placés soit sur les cases, soit sur les points entre les cases. Cela signifie que vous pouvez choisir de concentrer votre pari sur une case unique OU de le partager entre 2 ou 4 cases.

Plusieurs jetons peuvent être placés au même endroit. Ensuite, chaque joueur ayant parié place sur son jeton Pari 1 € de la réserve + autant de € de sa réserve personnelle qu'il le souhaite.

PARIER

La position de votre jeton sur le plateau des Paris détermine votre pari. Sur ce plateau, « 3 » désigne une victoire, « 1 » un match nul et « 0 » une défaite. Ainsi :

3/3/3/3 : Toutes les équipes (les joueurs qui parient ET, à moins de 4 joueurs, les équipes disposant de jeton Pari) gagneront cette semaine.

3/3/3/0 : 3 de ces 4 équipes gagneront et 1 perdra.

3/1/1/0 : 1 équipe gagnera, 2 feront match nul et 1 perdra.

Pour obtenir les paris finaux comme indiqué sur le plateau, les chiffres se rangent en ordre décroissant.

FIN DE LA SEMAINE

À la Fin de la semaine, évaluez votre pari. Pour cela, déterminez la case gagnante en fonction des résultats des matchs de tous les joueurs et équipes. Évaluez ensuite le pari de chaque joueur.

Votre pari est gagnant si votre jeton Pari est placé sur la case gagnante ou sur l'un des points qui bordent cette case.

- Si vous avez placé votre jeton Pari sur une seule case et qu'elle s'avère être la case gagnante, gagnez 4 fois votre mise de € placé sur votre jeton Pari.
- Si vous avez placé votre jeton Pari à cheval sur 2 cases (point blanc) et que l'une de ces cases est gagnante, gagnez 3 fois votre mise de € placée sur votre jeton Pari.
- Si vous avez placé votre jeton Pari à la jonction de 4 cases (point noir) et que l'une de ces cases est gagnante, gagnez 2 fois votre mise de € placée sur votre jeton Pari.

Votre pari est perdant si ne serait-ce qu'un joueur ou une équipe n'obtient pas le résultat prédit : vous ne gagnez rien.

Enfin, défaussez tous les € placés sur votre jeton Pari.

EXEMPLE :

Le Jeudi, **Thomas**, **Ignacy** et **Alice** engagent un pari. Le dernier jeton Pari est placé sur une carte Adversaire du club Port East, parce qu'il n'y a pas de 4^e joueur. Les joueurs placent ensuite leur jeton comme illustré ci-dessous.



À la Fin de la semaine, les joueurs évaluent leur pari.

Thomas a gagné 1 match contre Port East (cette équipe a donc perdu) ; **Ignacy** a fait match nul et **Alice** a perdu son match. Cela signifie que la case gagnante est la case **3/1/0/0** (3 = victoire de Thomas, 1 = match nul d'Ignacy, 0 = défaite d'Alice et 0 = défaite de Port East).

Alice a gagné son pari de 3 € placés à cheval sur 2 cases : elle gagne donc 9 €.

Ignacy a également gagné son pari de 2 € placés à la jonction de 4 cases : il gagne donc 4 €.

Thomas a perdu son pari de 4 €, car il pensait que la case gagnante serait **3/3/0/0**. Si cette case avait été gagnante, il aurait gagné 16 €.



MODE LIGUE ÉPIQUE

★ MODE LIGUE ÉPIQUE ★

Dans ce mode, vous jouez 10 semaines au lieu de 6, avec une phase supplémentaire se déroulant entre les 5^e et 6^e semaines : la Trêve hivernale. Pendant cette pause, vos Joueurs se reposent et développent des capacités supplémentaires grâce à l'expérience accumulée lors des matchs automnaux. Cette variante s'accompagne d'une extension du tableau Ligue, permettant ainsi aux joueurs de consigner des scores plus élevés.



EXTENSION DU TABLEAU LIGUE



JETONS TRÊVE HIVERNALE

MISE EN PLACE

Préparez 2 paquets Adversaire par joueur. Chaque paquet doit contenir 5 cartes Adversaire. Les adversaires du 1^{er} paquet doivent appartenir à la même division inférieure (2^e ou 3^e). Le 2^d paquet doit être constitué d'adversaires appartenant également à une même division, supérieure à celle du 1^{er} paquet (respectivement 1^{re} ou 2^e). Placez le paquet de la division supérieure face cachée sur le plateau Match, puis placez celui de la division inférieure par-dessus. Ainsi, vous affronterez les adversaires les plus faciles avant la Trêve hivernale et les plus difficiles après.

Placez les 12 marqueurs Équipe adverse ainsi que les marqueurs Équipe sur la case 0 du tableau Ligue.

Disposez les 16 jetons Trêve hivernale, face cachée, près du tableau Ligue : ils seront utilisés pendant la Trêve.

Placez l'extension du tableau Ligue au-dessus de ce dernier (de manière à avoir 30 places disponibles).

Préparez le paquet Objectif en y intégrant uniquement les cartes suivantes : *Centre de formation*, *Seuls les résultats comptent*, *Un match inoubliable*, *La journée parfaite*, *L'argent fait le bonheur*, *Rénovons le stade*, *Compagnons loyaux* et *Chasseurs de talents*.

Chaque joueur pioche 2 cartes Objectif. L'une doit être résolue avant la Trêve hivernale et l'autre après. Vous gagnez 3 pour chaque objectif accompli, ou 6 s'il est accompli à la perfection.

MODE LIGUE ÉPIQUE

TRÊVE HIVERNALE

La Trêve hivernale se déroule en plusieurs étapes, que vous devez résoudre dans l'ordre :

1. **Objectifs** : Chaque joueur gagne des 🏆 par objectif accompli (3 ou 6 par objectif, selon qu'il soit accompli à la perfection ou non). S'il n'en a accompli aucun, le joueur défausse l'1 de ses cartes Objectif.
2. **Frais saisonniers** : Reculez toutes vos statistiques d'1 cran (si possible).
3. **Fenêtre de transfert** : Défaussez toutes les cartes Joueur de la Zone de transfert et remplacez-les par de nouvelles cartes. Chaque joueur gagne ensuite des 💰 en fonction de sa position sur la piste Ressource 💰. En commençant par le Premier joueur, chaque joueur peut faire une offre de transfert. Il peut Recruter ou Vendre des Joueurs aux autres joueurs, les Recruter ou les Vendre selon la règle habituelle, ou passer.

VENDRE DES JOUEURS

Lorsque vous Vendez des Joueurs, vous pouvez choisir de les Vendre selon la règle habituelle pour gagner 2 💰 + un nombre de 💰 égal à leur Force actuelle, ou les Vendre à un autre joueur en suivant les étapes mentionnées page 2.

Pour Vendre des Jeunes Talents, suivez la même procédure. N'oubliez pas que tous les jetons restent sur les cartes Vendues aux autres joueurs.

Lorsque vous Vendez un Joueur Non Entraîné, vous pouvez révéler sa face Entraîné (optionnel).

RECRUTER DES JOUEURS

Lorsque vous Recrutez des Joueurs, vous pouvez choisir de les Recruter depuis la Zone de transfert selon la règle habituelle, ou vous pouvez faire une offre à un autre joueur pour Recruter l'un de ses Joueurs pour un montant en 💰 sur lequel vous vous serez mis d'accord (vous pouvez uniquement payer avec des 💰). Si l'autre joueur refuse, vous pouvez à nouveau faire une offre pour le même Joueur ou pour un autre. Si 3 de vos offres sont refusées, vous **devez** Recruter votre Joueur depuis la Zone de transfert ou passer votre tour. Voir page 3 pour plus d'informations.

Une fois qu'un joueur a fait l'1 de ces actions, c'est au tour du joueur suivant. Lorsque tous les joueurs ont résolu leurs 3 actions, cette étape est terminée.

REMARQUE : Lors la Trêve hivernale, ignorez tous les effets des cartes Encadrant.



MODE LIGUE ÉPIQUE

ENTRAÎNEMENT HIVERNAL

Pour marquer cette période, vous devez révéler des jetons Trêve hivernale. Révélez 1 jeton par joueur + 1. En commençant par le joueur en tête sur le tableau Ligue puis dans l'ordre du classement, chaque joueur choisit l'1 des jetons Trêve hivernale révélés et le place dans sa réserve personnelle. Répétez ces étapes jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'1 jeton Trêve hivernale dans la réserve : il sera défaussé. Recommencez cette procédure, en commençant cette fois-ci par le joueur à la dernière position sur le tableau Ligue. Enfin, répétez la procédure

une troisième fois, en commençant à nouveau par le joueur en tête sur le tableau Ligue.

Chaque joueur place ses jetons Trêve hivernale sur ses cartes Joueur, à raison d'1 jeton maximum par carte. Ils y restent jusqu'à la fin de la partie.

Les jetons Trêve hivernale sont détaillés ci-dessous :



Vous pouvez assigner 1  de moins à cette carte pour en activer l'effet. Il est toujours nécessaire d'assigner 1  à ce Joueur pour le sélectionner pour un match.



Ce Joueur peut jouer dans n'importe quelle section. Ce jeton ne peut pas être assigné à un Gardien.



Ce Joueur possède une Force de 3.



Lors de chaque match, quand ce Joueur marque pour la première fois, placez 1  sur sa carte.



Chaque fois que ce Joueur obtient des , ignorez-en 1.



Ce Joueur joue avec un nouveau numéro de maillot.



Vous pouvez utiliser  au lieu de  pour sélectionner ce Joueur pour un match ou activer ses effets.



Ce joueur est désormais un .



Ce joueur est désormais un .

FIN DE LA PARTIE

Après 10 semaines (au lieu de 6), décomptez les  comme d'habitude, sauf ceux du tableau Ligue, qui sont déterminés par le tableau ci-dessous, et sauf pour les cartes Objectif, qui rapportent 3  si elles sont accomplies, ou 6  si elles le sont à la perfection.

POSITION	PV GAGNÉS
1	24 
2	20 
3	16 
4	13 
5	10 
6	7 

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