



PORTAL GAMES FC



UNE EXTENSION DE
THOMAS JANSEN

ELEVEN

COUPE INTERNATIONALE
EXTENSION

L'international s'offre à vous ! Le club a bien grandi : il a surclassé tous ses concurrents, signe qu'il est grand temps pour lui de s'émanciper. Bien entendu, cette ascension s'accompagne de nouveaux défis : de plus grands clubs à affronter, de meilleurs joueurs à recruter, des objectifs plus élevés à atteindre. Saurez-vous trouver votre place parmi l'élite ? Avez-vous les épaules pour gérer plus d'un match par semaine ? Ou explosez-vous en plein vol, comme tant d'autres avant vous ?

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

★ MATÉRIEL ★



42
CARTES
ADVERSAIRE



4
CARTES
ADVERSAIRE FINAL



14
MARQUEURS
EQUIPE ADVERSE



4
MARQUEURS
EQUIPE



1
PLATEAU COUPE
INTERNATIONALE



4
CARTES CONSEIL
D'ADMINISTRATION



1
LIVRET
DE RÈGLES

★ MISE EN PLACE ★

REMARQUE : Les règles ci-dessous s'appliquent aux parties de 2 à 4 joueurs. Les modifications pour les parties solo sont détaillées à la fin de ce livret.

Procédez à la mise en place habituelle du jeu, en appliquant les modifications suivantes :

- Après le choix des cartes Directeur, chaque joueur choisit l'1 de ses marqueurs Statistique et l'avance d'1 case.
- Placez le plateau Coupe internationale à côté de la Zone de transfert et placez aléatoirement le marqueur Équipe de chaque joueur sur les cases correspondant au nombre de joueurs. Mélangez ensuite tous les marqueurs Équipe adverse de cette extension et placez-en 1 sur chacune des cases libres du plateau Coupe internationale.
- Placez les cartes Adversaire de cette extension près du plateau Coupe internationale en ménageant un peu de place pour une défausse.
- Mélangez les nouvelles cartes Conseil d'Administration dans le paquet correspondant.

MATCHS DE COUPE

★ MATCHS DE COUPE ★

Les 2 premières semaines d'une partie avec l'extension *Coupe internationale* sont identiques au jeu de base. Dès la 3^e semaine, vous jouez 2 matchs par semaine : le premier le Mercredi, appelé match de Coupe, et l'autre, comme d'habitude, à la Fin de la semaine. Après avoir résolu les actions du Mercredi, vous poursuivez avec le match de Coupe.

PRÉPARATION DU MATCH DE COUPE

Chaque joueur pioche 1 carte Adversaire selon sa position sur le plateau Coupe internationale et la place sur l'emplacement Adversaire de son plateau Match. Il lit le rapport de scouting et se prépare pour le match comme d'habitude, en appliquant les ajustements suivants :

- Vous pouvez sélectionner n'importe quels Joueurs pour le match sans placer aucun  sur leurs cartes. Si vous voulez utiliser leurs actions durant le match, vous devez y placer les marqueurs Ressource demandés, comme d'habitude. Mettez de côté toutes les cartes Joueur non utilisées.
- Vous pouvez assigner des  aux Tribunes, comme d'habitude.

RÉSOLUTION DU MATCH

Le match est résolu normalement. N'oubliez pas que vous pouvez aussi défausser les  et  de vos cartes Joueur pendant les matchs de Coupe, comme vous le faites lors des matchs de Ligue.

ÉVALUATION DU RÉSULTAT DU MATCH

1. En cas de match nul, lancez votre dé à 6 faces. Si le résultat est inférieur ou égal à votre , vous gagnez le match. Comme toujours, vous pouvez dépenser 1  pour relancer le dé.

Lors des matchs de Coupe, en cas de match nul, vous devez passer par une séance de tirs au but. Si votre  est supérieure ou égale au résultat du dé (représentant le nombre de pénaltys tirés), vous marquez le but décisif.

Si vous perdez le match, vous êtes éliminé de la Coupe. Vous continuez cependant à jouer dans la ligue : vous aurez donc moins de Joueurs fatigués. À la fin de la partie, vous gagnez des points en fonction de votre position sur le plateau Coupe internationale.



MATCHS DE COUPE ET FINALE

2. Montez le marqueur de l'équipe gagnante d'1 case sur le plateau Coupe internationale. Si ce marqueur appartient à l'un des joueurs autour de la table, celui-ci gagne le bonus correspondant. Résolvez ensuite les matchs opposant les équipes neutres (qui ne sont dirigées par aucun joueur). Piochez 1 carte Adversaire pour chaque Adversaire neutre n'ayant pas joué contre un joueur, puis comparez le numéro Favori indiqué sur leur carte. L'équipe ayant le numéro Favori le plus élevé l'emporte : faites progresser le marqueur Équipe de cette équipe d'1 case sur le plateau Coupe internationale. Placez toutes les cartes Adversaire utilisées dans la défausse.

3. Lancez le dé à 12 faces pour déterminer les Conséquences du match.

4. Pour chaque Joueur sélectionné pour ce match, dépensez 1 🌀 ou placez 1 ✖ sur sa carte. Remplacez les cartes des Joueurs non sélectionnés près de votre plateau Match.

5. Passez au Jeudi.



Numéro Favori

★ FINALE ★

La finale est résolue de la même façon qu'un match de Coupe, sauf que vous piochez une carte Adversaire final au lieu d'une carte Adversaire.



MATCHS JOUEUR CONTRE JOUEUR

★ MATCHS JOUEUR CONTRE JOUEUR ★

Au cours de la partie, vous pouvez être amené à jouer un match contre un autre joueur. Un tel match est résolu normalement, à quelques ajustements près :

- Le match se joue en deux mi-temps.
- Lors de la première mi-temps, le visiteur a l'avantage de connaître la formation de son hôte.
- Lors de la seconde mi-temps, c'est l'hôte qui a cet avantage.

Le joueur totalisant le plus de buts à l'issue des deux mi-temps remporte le match. Les joueurs peuvent assigner des  à leurs Tribunes, comme toujours, et les effets de cartes dépendant d'un stade à guichets fermés s'appliquent normalement.

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 et 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.

MATCHS JOUEUR CONTRE JOUEUR

PRÉPARATION DE LA SECONDE MI-TEMPS

Le visiteur révèle 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 effets pour bloquer les tirs, même s'ils avaient utilisé tous leurs 🖐️ durant la première mi-temps.

2. Les joueurs peuvent résoudre les effets de leurs cartes Joueur, en défaussant les ressources qui y sont affectées et 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, passer 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, chaque joueur la résout 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 toujours. Le joueur obtenant le meilleur résultat l'emporte. En cas de nouvelle égalité, répétez cette étape.



PARTIE SOLO ET FIN DE LA PARTIE

★ PARTIE SOLO ★

Pour une partie solo, prenez 1 marqueur Équipe inutilisé et placez-le sur la case marquée d'un **2** sur le plateau Coupe internationale. Cet adversaire ne dispose pas de ses propres cartes Adversaire, mais utilise à la place les cartes Adversaire final.

Jouer les scénarios solo avec cette extension vous permet de marquer beaucoup de . C'est pourquoi, lors du décompte final, vous devrez soustraire 4 PV de votre score.



★ FIN DE LA PARTIE ★

À la fin de la partie, vous gagnez des  en fonction de votre position sur le plateau Coupe internationale.



AUTRES EXTENSIONS ET CRÉDITS

★ COUPE INTERNATIONALE ET LES AUTRES EXTENSIONS ★

Cette extension rend les parties plus longues et beaucoup plus difficiles. Elle n'est pas recommandée pour les joueurs débutants. L'expérience de jeu proposée est meilleure lorsqu'elle est jouée en 2^e ou 3^e division.

Vous pouvez combiner cette extension avec toutes les autres. Son matériel est facilement identifiable grâce au symbole 🇬🇧.

Vous pouvez utiliser les marqueurs Équipe adverse et les cartes Adversaire pour tenir le rôle de vos adversaires dans une partie classique à 3 joueurs ou moins. La Force des adversaires internationaux varie entre la 1^{re} et la 3^e division.



Si vous jouez avec l'extension *Événements inattendus*, ne piochez pas de cartes Événement inattendu lors des matchs joueur contre joueur.



AUTEUR : Thomas Jansen

DÉVELOPPEMENT DU JEU : Ignacy Trzewiczek, Jan Maurycy

CONCEPTION GRAPHIQUE : Mateusz Kopacz, Rafał Szyma

ILLUSTRATION DE LA BOÎTE : Mateusz Kopacz

ILLUSTRATIONS : Hanna Kuik, Maciej Simiński

LIVRET DE RÈGLES : Jan Maurycy

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS : Grzegorz Polewka, Damian Mazur

DIRECTEUR DE PROJET : Marek Dąbrowski

IELLO pour la version française

TRADUCTION FRANÇAISE : MeepleRules.fr

RELECTURE FRANÇAISE : Maëva Debieu Rosas, Robin Houpier

Les auteurs remercient tous les testeurs et les relecteurs pour leur aide précieuse tout au long du développement du jeu.

Remerciements particuliers à : Joanna Kijanka, Kuba Jarosz, Joanna Wareluk, Chevee, Alicja Święcicka, Szymon, Jędrzej, Carlos, Dorsz, GDM, Janik, Filip, Wojtek, Karol et toutes les personnes ayant participé aux tests du jeu.

Chère joueuse, cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante : sav@iello.fr

© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13 - 44-190 Knurow, Pologne
Tous droits réservés

Édition française distribuée en exclusivité par IELLO
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France
Plus d'informations sur www.iello.com

