



EINE ERWEITERUNG VON
THOMAS JANSEN

ELEVEN

INTERNATIONAL CUP
ERWEITERUNG

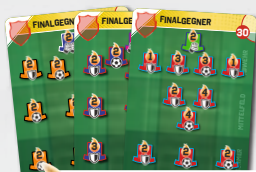
Jetzt wird es international. Der Verein ist gewachsen, hat alle Konkurrenten übertroffen und muss nun den nächsten Schritt gehen. Doch damit kommen auch völlig neue Herausforderungen: größere Vereine, bessere Spieler und höhere Erwartungen. Schafft dein Verein die Belastung mit mehr als einem Spiel pro Woche? Werdet ihr kämpfen oder scheitern?

SPIELMATERIAL

★ SPIELMATERIAL ★



42 GEGNERKARTEN



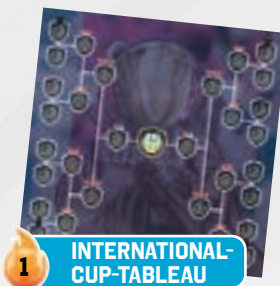
4 FINALGEGNERKARTEN



14 GEGNER-VEREINSMARKER



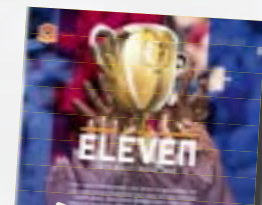
4 SPIELER-VEREINSMARKER



1 INTERNATIONAL-CUP-TABLEAU



4 VORSTANDSSITZUNGSKARTEN



1 SPIELANLEITUNG

★ SPIELAUFBAU ★

Hinweis: Die folgenden Regeln beziehen sich auf Spiele mit 2-4 Spielern. Regeländerungen für das Solospiel findest du am Ende dieser Spielanleitung.

Bereite das Spiel vor wie gewohnt, beachte aber die folgenden Änderungen:

- Nach der Vergabe der Vorstandskarten wählt jeder Spieler 1 eigenen Status und erhöht diesen um 1.
- Lege das International-Cup-Tableau neben den Transferbereich. Lege die Vereinsmarker jedes

Spielers zufällig auf die Felder, die mit einer der Spieleranzahl entsprechenden Nummer versehen sind. Mische dann alle Gegner-Vereinsmarker und lege 1 auf jedes leere Feld des International-Cup-Tableaus.

- Lege die Gegnerkarten aus dieser Erweiterung neben das International-Cup-Tableau. Lass genug Platz daneben für einen Ablagestapel.
- Mische die neuen Vorstandssitzungskarten in den Vorstandsstapel.

POKALSPIELE

★ POKALSPIELE ★

Während der ersten 2 Wochen unterscheidet sich das Spiel mit „International Cup“ nicht vom Grundspiel. In Woche 3 und den darauffolgenden Wochen hast du 2 SPIELE pro Woche. Eines am Mittwoch, das andere wie üblich am Freitag. Nachdem du am Mittwoch deine Aktionen ausgeführt hast, musst du zum Pokalspiel übergehen.

POKALSPIEL-VORBEREITUNGEN

Jeder Spieler zieht seiner Position auf dem International-Cup-Tableau entsprechend 1 Gegnerkarte und legt sie auf das Feld „GEGNER“ des eigenen SPIELtableaus. Jeder Spieler liest den Scout-Bericht zum Gegner und führt wie gewohnt seine SPIELvorbereitungen aus. Es gibt folgende Änderungen:

- Du darfst dem SPIEL beliebige SPIELER zuteilen, ohne 🏃 auf ihre Karten zu legen. Möchtest du ihre Aktionen während des SPIELS ausführen, platzierst du wie gewohnt die Ressourcenmarker. Lege alle ungenutzten SPIELERkarten beiseite.
- Du darfst wie gewohnt 🗨 den Tribünen zuweisen.

SPIELABLAUF

Führe wie das SPIEL wie gewohnt aus. Denk daran, auch während den Pokalspielen genau wie bei Ligaspielen + und 🟡 von deinen Karten zu entfernen.

SPIELERGEBNIS PRÜFEN

1. Endet das SPIEL in einem Unentschieden, würfle mit 1 sechsseitigen Würfel. Ist dein 🎲 mindestens so hoch wie das Würfelergebnis, gewinnst du das SPIEL. Du darfst wie gewohnt 🗨 ausgeben, um neu zu würfeln.

Bei den Pokalspielen gibt es ein Elfmeterschießen, wenn das SPIEL Unentschieden endet. Ist dein 🎲 mindestens so hoch wie das Würfelergebnis das für die Anzahl deiner geschossenen Elfmeter steht gewinnst du.

Verlierst du das SPIEL, scheidest du aus dem Pokal aus, spielst aber weiter in der Liga. Deine Spieler werden dann nicht mehr so müde sein. Am Ende des Spiels erhältst du Punkte entsprechend deiner Position auf dem International-Cup-Tableau.



POKALSPIELE

2. Bewege den Vereinsmarker des Siegers auf dem International-Cup-Tableau 1 Feld weiter. Ist der Sieger ein Spieler, erhält dieser den entsprechenden Bonus. Anschließend führst du alle SPIELE zwischen den neutralen Mannschaften aus: Ziehe 1 Gegnerkarte für jeden neutralen Gegner, der nicht gegen einen Spieler gespielt hat. Vergleiche die Paare der Karten: Der Vereinsmarker der Mannschaft mit der höheren **Favoritennummer** bewegt sich auf dem International-Cup-Tableau 1 Feld weiter. Lege alle bereits genutzten Gegnerkarten auf den Ablagestapel.

3. Würfle für die SPIELfolgen.

4. Für jede SPIELERkarte, die dem SPIEL zugeteilt war: Gib 1 🍀 aus oder lege 1 ❌ darauf. Lege die dem SPIEL nicht zugeteilten SPIELERkarten neben das SPIELtableau.

5. Mache weiter mit dem Donnerstag.

★ FINALE ★

Das Finale wird ausgeführt wie alle anderen Pokalspiele, doch statt 1 Gegnerkarte zu ziehen, ziehst du diesmal 1 Finalgegnerkarte.



Favoritennummer



SPIELER GEGEN SPIELER

★ SPIELER GEGEN SPIELER ★

Im Spiel kann es dazu kommen, dass Spieler gegeneinander spielen.

In diesem Fall führt ihr das SPIEL wie gewohnt aus, beachtet aber folgende Änderungen:

Das SPIEL erstreckt sich über zwei Halbzeiten. In der 1. Halbzeit haben die Gäste den Vorteil, die Formation der Heimmannschaft zu kennen. In der 2. Halbzeit hat die Heimmannschaft den Vorteil, die Formation der Gäste zu kennen. Die Mannschaft, die über beide Halbzeiten mehr Tore geschossen hat, gewinnt.

Ihr dürft wie gewohnt euren Tribünen 🏠 zuteilen. Karteneffekte, die auf einem ausverkauften Stadion beruhen, bleiben bestehen.

VORBEREITUNG AUF DIE 1. HALBZEIT

1. Der Startspieler (beginnend beim Spieler mit dem Phasenmarker und weiter im Uhrzeigersinn) hat die Heimmannschaft, der andere Spieler die Gäste.
2. Jeder Spieler teilt dem SPIEL wie gewohnt SPIELER zu.
3. Zuerst enthüllt die Heimmannschaft ihre Formation für die 1. Halbzeit. Danach verteilen beide Spieler geheim ihre Trikotmarker auf dem Fußballfeld. Anschließend enthüllen die Gäste ihre Formation.
4. Beginnend mit der Heimmannschaft führen die

Spieler abwechselnd die **Nach dem Aufdecken der Gegnerkarte-Effekte** auf ihren SPIELERkarten aus. Möchte oder kann ein Spieler keine Effekte mehr ausführen, darf er passen. Sobald ein Spieler gepasst hat, darf der Gegner noch so viele Effekte ausführen, wie er möchte.

5. Beginnend mit der Heimmannschaft führen die Spieler abwechselnd die **Vor dem Spiel-Effekte** auf ihren SPIELERkarten aus.

ABLAUF DER 1. HALBZEIT

1. Die 1. Halbzeit läuft ab wie ein normales SPIEL, nur dass ihr keine Taktikkarten ausspielen dürft.
2. Die Spieler dürfen nun die Effekte auf ihren SPIELERkarten ausführen, indem sie die zugeteilten Ressourcen entfernen und die SPIELERkarten erschöpfen. Danach geht es weiter mit dem Vergleich der Bereiche. Gibt es beim Ausführen der Aktionen Konflikte, gilt die Spielerreihenfolge. Erschöpfte SPIELER spielen in der 2. Halbzeit weiter, aber ihr könnt ihre Effekte nicht noch mal nutzen.
3. Vergleicht nun die 5 Bereichspaare beginnend mit den Innenverteidigern der Heimmannschaft gegen die Mittelstürmer der Gäste. Dann folgen die zentralen Mittelfeldspieler der Heimmannschaft gegen die zentralen Mittelfeldspieler der Gäste usw. Habt ihr alle Bereichspaare verglichen, geht ihr zum nächsten Schritt über.

SPIELER GEGEN SPIELER

VORBEREITUNG AUF DIE 2. HALBZEIT

Zuerst enthüllen die Gäste ihre Formation für die 2. Halbzeit. Diese kann dieselbe oder eine andere sein als die Formation in der 1. Halbzeit. Danach verteilen beide Spieler geheim ihre Trikotmarker auf dem Fußballfeld. Anschließend enthüllt die Heimmannschaft ihre Formation.

ABLAUF DER 2. HALBZEIT

1. Die 2. Halbzeit läuft ab wie ein normales SPIEL, nur dass ihr keine Taktikkarten ausspielen dürft. Torhüter dürfen mit ihren Effekten wieder Bälle halten, selbst wenn sie in der Halbzeit bereits alle 🚫 genutzt haben.

2. Die Spieler dürfen nun die Effekte auf ihren SPIELERkarten ausführen, indem sie die zugeteilten Ressourcen entfernen und die SPIELERkarten erschöpfen. Danach geht es weiter mit dem Vergleich der Bereiche. Gibt es beim Ausführen der Aktionen Konflikte, gilt die Spielerreihenfolge. Denkt daran, dass ihr keine Effekte einer Karte ausführen könnt, die ihr bereits in der 1. Halbzeit genutzt habt.

3. Vergleicht nun die 5 Bereichspaare beginnend mit den Innenverteidigern der Gäste gegen die Mittelstürmer der Heimmannschaft usw. Habt ihr alle Bereichspaare verglichen, geht ihr zum nächsten Schritt über.

SPIELERGEBNIS PRÜFEN

1. Führt diesen Schritt aus wie bei einem normalen SPIEL. Gibt es beim Ausführen dieses Schritts Konflikte, gilt die Spielerreihenfolge.

2. Bei einem Unentschieden würfelt jeder Spieler mit 1 sechsseitigen Würfel und zieht die 🔥 des gegnerischen Torhüters ab. Ihr dürft wie gewohnt 🚫 nutzen, um erneut zu würfeln. Das höhere Ergebnis gewinnt. Beim seltenen Fall eines erneuten Unentschiedens würfelt ihr noch mal.



ENDE DES SPIELS

★ SOLOSPIEL ★

Beim Solospiel nimmst du einen nicht genutzten Vereinsmarker und legst ihn auf das mit **2** gekennzeichnete Feld auf dem International-Cup-Tableau. Dieser Gegner hat keine eigenen Gegnerkarten und nutzt stattdessen Finalgegnerkarten. Es gibt 4 Finalgegnerkarten. Schafft es diese Mannschaft also ins Finale, gibt es eine Karte für sie.

Spielst du Solo-Szenarien mit dieser Erweiterung, kannst du mehr **2** erhalten. Ziehe beim Ermitteln deiner Endwertung 4 SP ab.



★ ENDE DES SPIELS ★


Am Ende des Spiels erhältst du **2** entsprechend deiner Position auf dem International-Cup-Tableau.



ANDERE ERWEITERUNGEN, IMPRESSUM

★ INTERNATIONAL CUP UND ANDERE ERWEITERUNGEN ★

Mit International Cup gewinnt das Spiel an Länge und wird viel schwieriger. Kennt ihr das Spiel noch nicht sehr gut, kann sich diese Erweiterung als schwierig erweisen. Am besten funktioniert sie in der 2. oder 3. Liga.

Du kannst diese Erweiterung mit allen anderen Erweiterungen kombinieren. Sämtliches Spielmaterial aus dieser Erweiterung hat das Symbol , um die Erweiterungen leicht unterscheiden zu können.

Gegner-Vereinsmarker und Gegnerkarten können als Gegner in regulären Spielen mit 3 oder weniger

Spielern genutzt werden. Die Stärke der internationalen Gegner liegt zwischen der 1. und 3. Liga.

Spielst du mit der Erweiterung „Überraschende Ereignisse“, ziehst du in SPIELEN, in denen Spieler aufeinandertreffen, keine „Überraschende Ereignisse“-Karten.



SPIELDESIGN: Thomas Jansen

SPIELENTWICKLUNG: Jan Maurycy, Ignacy Trzewiczek

GRAFIKEN: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma, Gaba Palicka

COVERGESTALTUNG: Hanna Kuik

ILLUSTRATIONEN: Hanna Kuik, Maciej Simiński

SPIELANLEITUNG: Jan Maurycy

PRODUZENTEN: Grzegorz Polewka, Damian Mazur

PROJEKTMANAGEMENT: Marek Dąbrowski

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Zuzanna Zalewska

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

Unser besonderer Dank geht an: Joanna Kijanka, Kuba Jarosz, Joanna Wareluk, Chevee, Kajtek, Alicja Święcicka, Szymon, Jędrzej, Karol, Dorsz, GDM, Janik, Filip, Wojtek, Sławek, Karol und alle anderen, die dabei geholfen haben, dieses Spiel zu testen.

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



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Polen.

© 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

Alle Rechte vorbehalten.