

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 résolvez 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, résolvez-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.

MATCHS DE LIGUE JOUEUR CONTRE JOUEUR

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.

