

# ELEVEN

JUSQU'OU MÈNEREZ-VOUS VOTRE CLUB ?

## FOIRE AUX QUESTIONS

(version 1.4)

### SOMMAIRE

- A. HIERARCHIE DES RÈGLES **2**
- B. TERMES CLÉS **2**
- C. ACTIONS DES GESTIONNAIRES **3**
- D. MARQUEURS RESSOURCES, STATISTIQUES ET JETONS FORCE ET FAIBLESSE **3**
- E. ÉTAPE « FIN DE LA SEMAINE » **4**
- F. JETONS SUSPENSION ET BLESSURE **4**
- G. CARTES ET CAPACITÉS DES CARTES **5**
- H. DIRECTEURS ET CONSEIL D'ADMINISTRATION **6**
- I. CARTES TACTIQUE ET RAPPORTS DE SCOUTING **6**
- J. JOUEURS ET CARTES JOUEUR **7**
- K. STADE **9**
- L. MARQUEURS MAILLOT ET RETOURNER LES MAILLOTS **10**
- M. RÉOLUTION DES MATCHS ET LIGUE **11**
  - DÉTAIL DES 3 ÉTAPES PRINCIPALES LE JOUR DU MATCH : **11**
    - 1. PRÉPARATION DU MATCH
    - 2. RÉOLUTION DU MATCH
    - 3. ÉVALUATION DU RÉSULTAT DU MATCH
  - ÉTAPE « PRÉPARATION DU MATCH » **12**
  - ÉTAPE « RÉOLUTION DU MATCH » **12**
  - ÉTAPE « ÉVALUATION DU RÉSULTAT DU MATCH » **13**
  - TABLEAU LIGUE & ADVERSAIRES **13**
- N. QUESTIONS SPÉCIFIQUES AUX SCÉNARIOS **13**
- O. QUESTIONS SPÉCIFIQUES AUX CARTES **14**
  - CARTES « JOUEURS » **14**
  - CARTES « TACTIQUE » **15**
  - CARTES « CONSEIL D'ADMINISTRATION » **15**
- P. QUESTIONS SPÉCIFIQUES AUX EXTENSIONS **16**
  - CONTENU EXCLUSIF **GAMEFOUND** **16**
  - EXTENSION « ÉVÉNEMENTS INATTENDUS » **16**
  - EXTENSION « CAMPAGNE SOLO » **17**
- Q. DES IDÉES SUPPLÉMENTAIRES **18**
- KIT DE CRÉATION DE VOS PROPRES CARTES **18**

**Auteur :**

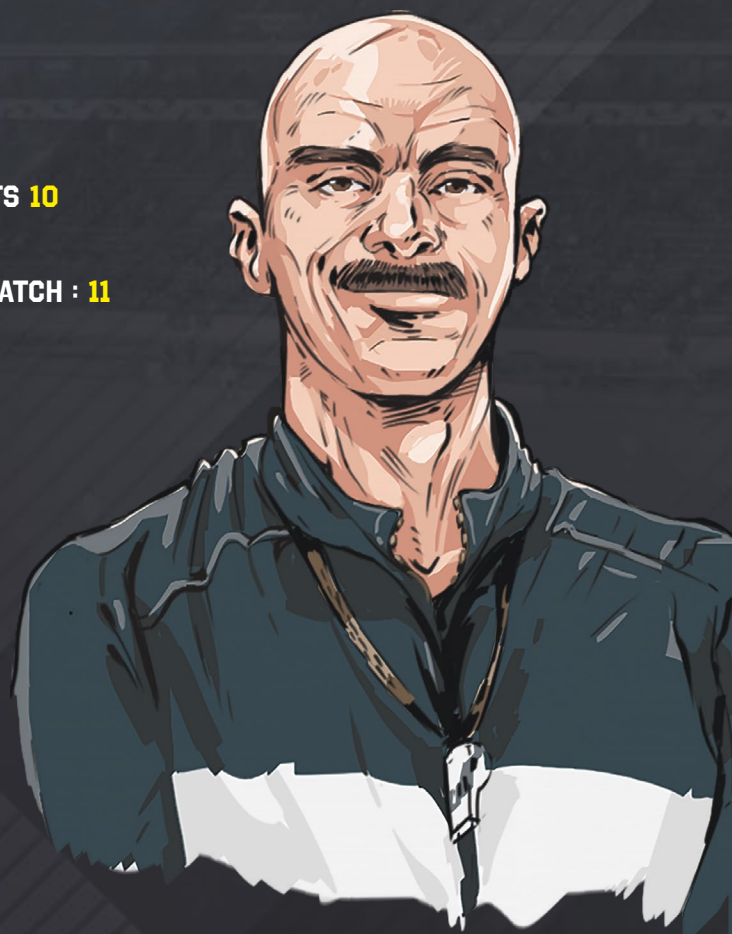
Jason Keeping (JK777)

**Traduction française :**

Julien Pace

**Relecture française :**

Marie-Laure Faurite



# A. HIÉRARCHIE DES RÈGLES

En cas de contradiction dans les règles, voici la hiérarchie des documents à prendre en compte :

1. La fiche Scénario (hiérarchie la plus haute)
2. La carte ou le jeton
3. La présente FAQ
4. Le livret de règles



# B. TERMES CLÉS

Le terme « **jeton** » suivi de **Budget** (€) / **Supporters** (👤) / **Opération** (⚙️) / **Condition physique** (🏃) désigne les ressources que l'on va gagner, dépenser ou perdre pendant les tours de jeu.

Le terme « **marqueur** » suivi de **Budget** (€) / **Supporters** (👤) / **Opération** (⚙️) / **Condition physique** (🏃) désigne les marqueurs Statistique que l'on déplace sur la piste ressource du plateau Club (case 1 à 5) et qui va définir le gain de jetons Ressource chaque lundi.

Le terme « **Gestionnaires** » désigne les joueurs (ludistes) qui jouent à ce jeu. Le terme « **Joueurs** » désigne les joueurs de football Jeunes Talents, Réguliers et Vétérans.

Les termes « **Joueur affecté** » ou « **Joueur sélectionné** » désignent la même chose, c'est-à-dire les joueurs qui participent au match du weekend.

Les termes « **Joueur non affecté** » ou « **Joueur non sélectionné** » désignent la même chose, c'est-à-dire les joueurs qui ne participent pas au match du weekend.

Le terme « **Tour** » ou « **Semaine** » désigne la même chose.

Le terme « **réserve personnelle** » désigne le stock global des différentes ressources de chaque Gestionnaire.

Le terme « **Épuiser** » désigne l'action de faire pivoter une carte à 90° pour en appliquer les effets.

## 1. Que signifient les termes assigner les ressources et assigner/sélectionner les joueurs ?

- 1.1. Assigner des ressources signifie placer 1 jeton Ressource sur une carte d'un joueur.

**Par exemple :** 1 jeton 🏃 est assigné à un joueur pour lui permettre de participer à un match. Une fois le match terminé, les ressources assignées sur les cartes des joueurs ASSIGNÉS sont défaussées pendant l'étape Résolution du match, ou pendant la phase 4 de l'étape Évaluation du résultat du match.

- 1.2. Les joueurs assignés sont les joueurs qui participent au match de la semaine en cours.

- 1.3. Les ressources non assignées sont des marqueurs Ressource disponibles dans la réserve commune.

- 1.4. Les joueurs non assignés sont ceux qui ne participent pas au match de la semaine en cours.

- 1.5. Les ressources assignées des joueurs non assignés ne sont PAS défaussées lors du point 4 de l'étape Évaluation du résultat du match.

## 2. Qu'est-ce que la Zone de transfert ? Peut-on recruter un joueur Jeune Talent et/ou un joueur Vétéran sur celle-ci ?

- 2.1. La Zone de transfert est une zone centrale commune à tous les Gestionnaires, contenant 15 cartes où sont affichés tous les joueurs Réguliers disponibles (5), les cartes du Personnel (5) et les cartes des Sponsors (5).

- 2.2. Les 3 rangées de la Zone de transfert sont mises en place au début de la partie. Vous pouvez choisir **parmi les 3 cartes les plus à droite de chacune de ces rangées** en tant qu'action de base. Cependant, certaines actions de carte vous permettent de sélectionner n'importe quelle carte dans une rangée de la Zone de transfert.

- 2.3. Non, vous ne pouvez pas recruter un joueur Jeune Talent ou un joueur Vétéran car ils ne sont pas considérés comme faisant partie de la Zone de transfert. (👀 Livret de règles p. 15).

## 3. Qu'est-ce que les « Journées » et d'ailleurs, c'est quoi le « marqueur Journée » ?

Chaque semaine se compose de plusieurs journées. Le lundi et le jour de match (week-end) sont résolus par tous les Gestionnaires simultanément, le mardi, le mercredi et le jeudi sont résolus par les Gestionnaires à tour de rôle. Utilisez le marqueur Journée en forme de rectangle bleu (👀 Livret de règles p. 2) pour indiquer la journée en cours.



# C. ACTIONS DES GESTIONNAIRES

1. À votre tour, vous pouvez effectuer une action de base ET une action payante supplémentaire.


2. Quelles sont les actions de base ?

- Recruter un Régulier ou un Jeune Talent
- Vendre un joueur (Régulier, Jeune Talent ou Vétéran)
- Recruter un encadrant
- Signer avec un sponsor
- Construire une Infrastructure de stade ou un Bureau
- Utiliser l'action d'une carte (en payant le coût indiqué sur la carte).

3. Qu'est-ce qu'une action payante supplémentaire ?

Une action payante supplémentaire est une action supplémentaire qui peut être entreprise par le Gestionnaire dont c'est le tour. Elle coûte 2 jetons  et vous permet uniquement de résoudre l'action d'une carte et rien d'autre ! S'il y a un coût associé à l'action de la carte, vous devez payer ce coût, en plus des 2 jetons . Une fois qu'une carte est jouée, faites-la pivoter de 90° pour montrer qu'elle est épuisée pour le reste de la semaine.

4. Peut-on effectuer 2 actions de carte dans un tour ?

- 4.1. Oui, mais vous ne pouvez effectuer chaque action de carte qu'une fois par tour.
- 4.2. Si une action de carte n'est pas effectuée comme action de base, vous devez payer le coût de 2 jetons  en plus du coût indiqué sur la carte.

5. Comment fonctionnent les bonus, les effets et les actions ?

- 5.1. Les bonus, effets et actions sont collectivement appelés « capacités ».
- 5.2. Les **bonus** sont obtenus lorsque vous gagnez une carte et/ou retournez une carte (par exemple lorsque vous entraînez un joueur), y compris les cartes obtenues lors de la mise en place. Dans certains cas, lorsqu'une carte Joueur comporte un bonus des deux côtés, vous gagnez le bonus côté non entraîné lorsque vous gagnez un joueur et le bonus côté entraîné lorsque vous l'entraînez.
- 5.3. Les **effets** sont des capacités sur les cartes qui peuvent être déclenchées au cours du jeu. Vous devez remplir les conditions requises pour déclencher l'effet.
- 5.4. Les **actions** peuvent être déclenchées à votre tour en payant le coût indiqué sur la carte déclenchée. C'est ce qu'on appelle une action de carte.

6. Combien d'adversaires sont inclus dans une ligue lors de la mise en place ?

Vous devez inclure 8 adversaires correspondant à la ligue dans laquelle vous jouez. (👁 Livret de règles p. 10). En revanche, vous n'en affronterez que 6.

# D. MARQUEURS RESSOURCES, STATISTIQUE ET JETONS FORCE ET FAIBLESSE

1. Quelles sont les ressources / marqueurs Ressource ?





















1.1. Ce sont les 4 ressources acquises à l'étape de production du lundi (à chaque tour, ou chaque semaine) :

- Budget ()
- Supporters ()
- Opération ()
- Condition physique ()

1.2. Les ressources peuvent être soit ASSIGNÉES, c'est-à-dire placées sur les cartes Joueur, soit NON ASSIGNÉES, c'est-à-dire présentes dans la réserve personnelle du Gestionnaire.

2. Qu'est-ce qu'un marqueur Statistique ?

2.1. À chaque ressource correspond un marqueur Statistique sur le plateau Club. Les icônes des marqueurs Statistique peuvent être distinguées de celles des ressources sur les cartes et les jetons : celles qui font bouger les marqueurs Statistique sur le plateau Club sont entourées d'un cercle.

**REMARQUE :** Ne confondez pas les icônes     et    . Les icônes    et  représentent les ressources tandis que    et  représentent la position des marqueurs Statistique. Par exemple : + signifie que vous gagnez 1 marqueur  de la réserve tandis que + signifie que vous avancez votre marqueur  d'1 case sur la piste Ressource correspondante.

- 2.2. Les marqueurs Statistique indiquent combien de ressources (de chaque type) le Gestionnaire gagne pendant l'étape de production du lundi (à chaque tour).
- 2.3. Si l'on vous demande d'augmenter un marqueur Statistique au-dessus de 5 ou en dessous de 1, gagnez ou perdez la ressource indiquée sur le plateau Club à la place (☛ Livret de règles p. 7).
- 3. Après avoir terminé l'étape *Résolution du match*, il y a 6 phases à suivre dans l'étape *Évaluation du résultat du match*, y compris la phase 4 (☛ Livret de règles p. 24) qui stipule :**
- 3.1. Défaussez les jetons 📉 des Tribunes et gagnez 1 jeton 📈 par jeton 📉 défaussé.
- 3.2. Défaussez ensuite tous les jetons Ressource (jetons 📈 et ✖) de toutes les cartes Joueur que vous aviez assignées pour ce match.
- 3.3. Tout marqueur ou jeton sur une carte Joueur non sélectionnée RESTE sur la carte.
- 3.4. Tous les jetons 📈 et ✖ permanents (et tous les jetons 📈 sur les cartes Joueur Jeunes Talents) restent sur les cartes Joueur, qu'ils soient sélectionnés lors d'un match ou non.

- 4. Peut-on affecter 1 jeton 📈 ou 📉 à un joueur non sélectionné dans le but de déclencher sa capacité de joueur (lors d'un prochain tour), en laissant cette ressource sur le joueur jusqu'au tour suivant, puis, lors d'un tour suivant, placer 1 jeton 📈 sur ce joueur pour l'inclure dans le match et résoudre sa capacité de joueur ?**

Oui.

- 5. Quelle est la différence entre les faces bleues et orange des jetons Force et Faiblesse ?**

- 5.1. Les jetons face **bleue** 📈 représentent une augmentation **temporaire** 📈 ou une diminution **temporaire** ✖. Ces jetons sont retirés des cartes Joueur sélectionnées lors de phase 4 de l'étape *Évaluation du résultat du match* (☛ Livret de règles p. 24).
- 5.2. Les jetons face **orange** 📈 représentent une augmentation **permanente** 📈 ou une diminution **permanente** ✖. Ces jetons ne sont jamais retirés des cartes Joueur et y restent jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce qu'un effet du jeu vous demande de le faire.

## E. ÉTAPE « FIN DE LA SEMAINE »

- 1. Lorsque l'on ajoute des jetons 📈 à des cartes Encadrant parce que l'on ne peut pas payer les Frais pendant l'étape *Fin de la semaine*, ces jetons doivent d'abord être ajoutés aux cartes Encadrant qui n'ont pas déjà un ou des jetons sur leur carte.**

☛ Livret de règles p. 25, étape 3.

- 2. Doit-on payer les Frais au cours de la dernière semaine du jeu ?**

Oui, et si vous ne pouvez pas le faire, alors vous devez ajouter des jetons 📈 comme indiqué lors du point précédent (1.). Ces jetons réduisent vos 📈 lors du calcul final de 1 par jeton sur vos cartes à la fin de la partie (☛ Livret de règles p. 26).

## F. JETONS SUSPENSION ET BLESSURE

- 1. Comment retirer les jetons 📈 des cartes Encadrant et les jetons + et 📈 des cartes Joueur ?**

1.1. Lors de phase 4 de l'étape *Préparation du match* (p. 20 du livret de règles), vous pouvez retirer 1 jeton 📈 ET 1 jeton + de chaque carte Joueur.

- 1.2. Vous pouvez retirer 1 jeton 📈 de CHAQUE carte Encadrant lors de la phase 4 de l'étape *Préparation du match*.

**2. Peut-on retirer un deuxième jeton 🟡 et/ou + en épuisant la carte pendant le match ?**

Non, vous ne pouvez retirer qu'1 jeton 🟡 et/ou 1 jeton + par joueur et par tour. De plus, les joueurs ayant 1 jeton 🟡 et/ou + ne peuvent pas être affectés au match.

**3. Les joueurs dont le jeton 🟡 et/ou + a été retiré pendant le tour de jeu en cours peuvent-ils participer au match de la semaine en cours ?**

Non, les joueurs sont sélectionnés pour le match lors de la phrase 3 de l'étape *Préparation du match*. Ceci se produit AVANT la phase 4 qui permet de retirer 1 jeton 🟡 et/ou + des cartes Joueur et Encadrant.

## G. CARTES ET CAPACITÉS DES CARTES

**1. Peut-on déclencher une capacité de carte plusieurs fois au cours d'un même tour de jeu en payant le coût approprié ?**

1.1. Non, une carte ne peut être déclenchée et résolue **qu'une fois par semaine**, elle est pivotée de 90° après avoir été utilisée pour indiquer que la carte est épuisée.

1.2. Pour les cartes Joueur, voir la phase 3 de l'étape *Résolution du match* (👉 Livret de règles p. 21)

1.3. Pour les cartes Encadrant : 👉 Livret de règles p. 14.

**2. Si deux cartes se contredisent directement, est-ce qu'un type de carte (par ex. Conseil d'administration) prévaut sur un autre type de carte (par ex. une capacité d'un joueur) ?**

*Par exemple : Si la carte Conseil d'administration vous demande de résoudre le résultat DÉFAITE après un match, quel que soit le résultat du match, mais qu'une capacité d'une carte Joueur vous dit de résoudre le résultat NUL, quel que soit le résultat du match, quel effet de carte est résolu ?*

2.1. Le lundi, lorsque vous résolvez la carte *Conseil d'administration*, vous placez 1 jeton Rappel pour ne pas oublier de résoudre le résultat DÉFAITE. Cependant, lorsque vous sélectionnez le joueur avec la capacité vous demandant de résoudre le résultat NUL, cet effet est prioritaire. Pour vous en souvenir, déplacez le jeton Rappel en conséquence, et après l'étape *Résolution du match*, résolvez le résultat NUL. N'oubliez pas de payer tout coût associé à la carte du joueur, ainsi qu'1 jeton 🟡 pour affecter le joueur au match.

2.2. Si le joueur avec la capacité n'était PAS sélectionné pour ce match, alors la carte *Conseil d'administration* serait toujours en vigueur, le jeton Rappel resterait sur le résultat DÉFAITE, et vous devrez résoudre l'effet de ce résultat.

2.3. En règle générale, il faut toujours appliquer l'effet de la dernière carte activée.

**3. Si une carte ne comporte pas le mot peut, la résolution de cette capacité est-elle obligatoire ?**

3.1. En général, oui (👉 Livret de règles p. 15).

3.2. Cependant, une carte qui vous oblige à payer une ressource pour obtenir un effet sur un joueur peut, dans certains cas, être facultative.

*Par exemple : La carte Joueur Jeune Talent « Esposito » vous permet de dépenser 1 jeton 🟡 pour placer 2 jetons 🟡 sur n'importe quelle carte Joueur. En règle générale, si vous devez dépenser une ressource ET que l'effet est bénéfique, la résolution de cette carte est facultative.*

**4. Si une capacité de carte n'est pas accompagnée d'une icône ressource sur le côté gauche de la carte, quel est le coût du déclenchement de cette capacité ?**

4.1. S'il s'agit d'une carte Joueur, il n'y a pas de coût (👉 Livret de règles p.15, « 7. Coût de l'effet ») autre que l'épuisement de la carte pour montrer que la capacité a été utilisée ce tour-ci. Cependant, le joueur doit être affecté au match pour résoudre la capacité de sa carte.

4.2. S'il s'agit d'une carte Directeur ou Encadrant, épuisez simplement la carte pour montrer que la capacité a été utilisée. S'il s'agit d'une action payante supplémentaire, n'oubliez pas de payer son coût de 2 jetons 🟡.

**5. Si une carte indique : « Défaussez tous les joueurs de la Zone de transfert, puis tirez-en 5 nouveaux », peut-on exceptionnellement recruter l'une des deux cartes les plus à gauche, les plus proches de la pioche (qu'on ne peut normalement pas acheter) ?**

Oui, vous pouvez recruter l'une des deux cartes les plus à gauche lorsque vous utilisez une action de carte (👉 Livret de règles p. 15).

## 6. Que se passe-t-il si l'on gagne une carte Objectif et que nous avons déjà rempli ses conditions ?

Il peut s'agir d'une exigence « visible », comme avoir au moins X ressources ou certaines cartes, ou d'une exigence « non visible », comme battre un adversaire par X buts à zéro, ce que vous avez peut-

être déjà fait lors d'un tour de jeu précédent. Tout ce qui s'est passé avant de tirer la carte Objectif ne compte pas si ce n'est pas encore « visible ». Il faut que l'exigence soit remplie et visible aux yeux des autres gestionnaires au moment où vous tirez la carte (ou plus tard) pour que cela soit pris en compte.

# H. DIRECTEURS ET CONSEIL D'ADMINISTRATION

## 1. Si l'on est amené à remplacer l'un de nos directeurs, devons-nous ajuster les marqueurs Statistique en conséquence ?

- 1.1. Oui, inversez le changement de marqueur Statistique pour le directeur retiré, puis appliquez les changements de marqueur Statistique pour le directeur ajouté. (Source : Thomas Jansen)
- 1.2. Si vous gagnez un bonus pour le directeur ajouté, cela sera indiqué sur la carte ou la feuille de scénario.

## 2. Si l'on ne peut pas résoudre le jet de dés pour la Décision des Directeurs votée sur la carte Conseil d'administration, que se passe-t-il ?

Si vous ne pouvez pas résoudre entièrement un effet, résolvez-le autant que possible (☛ Livret de règles p. 13).

## 3. Si, lors d'une décision du conseil d'administration, la décision est partagée à parts égales entre plusieurs options, soit parce que l'on n'a que 2 Directeurs, ou dans certains cas parce que l'on en a 4, que faire ?

Lancez le dé à 6 faces et utilisez le résultat pour départager les options à égalité.

**Les cartes et clarifications spécifiques aux réunions du conseil d'administration sont incluses plus loin dans cette FAQ (p. 29).**

# I. CARTES TACTIQUE ET RAPPORTS DE SCOUTING

## 1. Quelles cartes Tactique recevons-nous lors de la mise en place et pendant la partie ?

- 1.1. Pendant la mise en place, mélangez et distribuez une des quatre cartes Tactique FORMATION DE BASE à chaque Gestionnaire, en remettant les cartes FORMATION DE BASE inutilisées dans la boîte de jeu.
- 1.2. Mélangez ensuite toutes les autres cartes Tactique normales pour former une pioche face cachée. Lorsqu'on vous demande de prendre une carte Tactique, prenez la carte du dessus de la pioche face cachée.
- 1.3. Les cartes Tactique normales comportent une FORMATION sur le côté gauche et un EFFET sur le côté droit de la carte.

## 2. Les cartes Tactique sont-elles défaussées ?

- 2.1. En général non, vous conservez les cartes jusqu'à la fin du jeu, mais certaines cartes Encadrant et certains jetons Infrastructure de stade peuvent vous obliger à défausser une carte Tactique (☛ Livret de règles p. 21, phase 2 de l'étape Résolution du match).
- 2.2. Vous pouvez défausser une carte Tactique FORMATION DE BASE ou une carte Tactique normale. Les cartes Tactique FORMATION DE BASE sont défaussées dans la boîte de jeu. Les cartes Tactique normales sont défaussées dans la pile de défausse.

**3. Si l'on joue une carte Tactique 4-4-2, peut-on inclure 3 cartes Joueur évoluant au poste Attaquant dans notre composition pour le match ?**

Non, vous ne pouvez inclure que 2 attaquants. 4-4-2 signifie 4 défenseurs, 4 milieux de terrain et 2 attaquants (☛ Livret de règles p. 20, étape 2).

**4. Si l'on joue une carte Tactique 4-5-1, peut-on mettre le joueur « attaquant » dans une des zones latérales et ne pas avoir de joueurs dans la zone « attaque centrale » ? De même, si l'on joue une carte tactique 4-2-4, peut-on mettre les deux joueurs « milieu de terrain » dans les zones latérales et ne pas avoir de joueurs dans la zone « milieu de terrain centrale » ?**

Non, vous devez toujours avoir au minimum 1 marqueur Maillot présent dans les zones centrales.

**5. Les informations figurant dans les rapports de scouting sont-elles exactes ?**

Pas toujours. Cela représente le fait que vos recruteurs ne comprennent pas toujours les tactiques de l'adversaire ou les positions des joueurs.



## J. JOUEURS ET CARTES JOUEUR

**1. Quels sont les trois types de joueurs dans le jeu ?**

Jeune Talent, Vétéran et Régulier (☛ Livret de règles p. 15).

**2. Lorsque le livret de règles ou un scénario fait référence aux joueurs, fait-il toujours référence aux trois types de joueurs ?**

Malheureusement, non, l'utilisation du terme joueur n'est pas cohérente dans le livret de règles.

**Par exemple**, pour l'action de base « Recruter un joueur ou un Jeune Talent », il faudrait en fait lire « Recruter un Joueur Régulier ou un Jeune Talent ».

**3. Lors de l'action « Vendre un joueur ou un Jeune Talent » (☛ Livret de règles p. 16), peut-on vendre un vétéran ?**

Vous pouvez vendre des vétérans tout comme les réguliers et les Jeunes Talents. Comme lors du point précédent (2.), il s'agit d'une mauvaise formulation pour le terme « Joueur » dans le livret de règles.

**4. Lors de l'action « Recruter un joueur ou un Jeune Talent » (☛ Livret de règles p. 15), puis-je acheter un Vétéran ?**

Non, vous ne pouvez pas. C'est encore une fois une mauvaise formulation, il faut en fait lire « Recruter un Joueur Régulier ou un Jeune Talent ».

**5. Que représente les marqueurs en chevron (∨) sur certaines cartes Joueur ?**

Ceux-ci vous permettent de différencier rapidement les joueurs Vétérans, qui ont 3 chevrons (≡), des Joueurs Réguliers qui n'ont pas de chevrons et des Jeunes Talents qui ont 1 seul chevron (∨) sur leur carte.

**6. Peut-on regarder la face Entraîné d'une carte Joueur ?**

Seulement après avoir recruté le joueur, jamais avant.

**7. Les Jeunes Talents non entraînés peuvent-ils être affectés à un match et avoir des jetons 🔥 ou 💧 placés sur leur carte Joueur ?**

7.1. Oui et oui.

7.2. Vous devez utiliser un maillot vierge pour représenter le Jeune Talent car les Jeunes Talents non entraînés n'ont pas de numéro (voir partie L. de cette FAQ).

**8. Les gardiens de but sont-ils considérés comme des joueurs ? Faut-il affecter 1 jeton 🧤 pour les faire jouer dans un match ?**

Oui et oui.

**9. Les gardiens de but sont-ils considérés comme des défenseurs ?**

Non.

**10. Quels sont les types d'effets des cartes Joueur (texte blanc dans un cadre bleu foncé au-dessus de l'effet d'une carte) et quand sont-ils résolus ?**

- **Bonus** : Résolu lorsque vous gagnez la carte ou que vous la retournez. Ces effets ne sont pas résolus le jour du match, et la carte Joueur n'est pas épuisée lorsque le bonus est résolu. (☛ Livret de règles p. 17)
- **AVANT LE MATCH** : Résolu pendant la phase 5 de l'étape *Préparation du match*, uniquement sur une carte Joueur affectée. La carte est ensuite épuisée. (☛ Livret de règles p. 20)
- **APRÈS LE MATCH** : Résolu pendant la phase 1 de l'étape *Évaluation du résultat du match*, uniquement sur une carte Joueur affectée. La carte est ensuite épuisée. (☛ Livret de règles p. 24)
- **APRÈS AVOIR RÉVÉLÉ LA CARTE ADVERSAIRE** : Résolu immédiatement avant l'étape *Résolution du match*, si la carte Joueur est affectée au match. La carte est ensuite épuisée.
- **LORSQU'IL EST VENDU** : Résolu lorsque le joueur est vendu. Cet effet n'est pas résolu le jour du match, et la carte Joueur n'est pas épuisée.
- **EFFET (sans cadre bleu foncé)** : La majorité des effets sur ces cartes seront résolus lors de la procédure *Résolution du match*, mais seulement lorsque la condition sur la carte est remplie. Cela ne s'applique qu'à des cartes affectées au match. Elles sont épuisées après que l'effet a été utilisé. Cependant, il y a certains effets, généralement négatifs, qui doivent être résolus lorsqu'ils sont déclenchés.

**Par exemple** : Un joueur qui vous fait gagner des jetons 💰 supplémentaires lorsqu'il est vendu alors qu'il n'a pas le bandeau bleu foncé « Lorsqu'il est vendu », ou un joueur qui doit être défaussé si jamais il reçoit 1 jeton 🏳️ ou 🏳️, cet effet est résolu au moment où il est déclenché.

**11. Les jetons Force et Faiblesse et les jetons 🏳️ et 🏳️ peuvent-ils être appliqués aux marqueurs Maillot ?**

- 11.1. Non, les jetons Force et Faiblesse et les jetons 🏳️ et 🏳️ ne peuvent être placés que sur les cartes Joueur. Tous les marqueurs Maillot sont de force 1 et ne peuvent pas recevoir de jetons.
- 11.2. La carte Joueur « Sousa » annule cette règle (11.1.), mais elle indique explicitement que vous placez des jetons sur les marqueurs Maillot sans carte Joueur (☛ Hiérarchie des règles au début de cette FAQ).

**12. Peut-on entraîner une carte Joueur qui a 1 jeton 🏳️ et/ou 🏳️ ?**

Oui.

**13. Un jeton 🏳️ ou 🏳️ peut-il réduire la force d'une carte Joueur à 0 ?**

Oui, mais elle ne peut pas réduire la force d'une carte Joueur à moins de 0 (☛ Livret de règles p. 15).

**14. Un joueur avec une icône ⚽ et une force de 0 peut-il marquer un but s'il n'est pas contré par un adversaire avec une icône de 🛡️ dans sa section ?**

Oui, à condition que le gardien n'ait plus de 🧤 à dépenser.

**15. Lorsque l'on vend un joueur, comment calculer le prix de vente ?**

Lors de la vente d'un joueur, on gagne exactement 2 jetons 💰 plus :

- X jeton 💰, où X = la force du joueur (chiffre en haut à droite de la carte Joueur)
- 1 jeton 💰 pour chaque jeton 🌊 ou 🔥 sur la carte Joueur **moins** 1 jeton 💰 pour chaque jeton 🏳️ ou 🏳️ sur la carte Joueur (☛ Livret de règles p. 16).

**16. Peut-on affecter plusieurs ressources à une carte Joueur afin de pouvoir déclencher sa capacité plusieurs fois au cours d'un même match ?**

Non, les capacités ne peuvent être déclenchées qu'une fois par tour, la carte étant épuisée (et donc inclinée) après son utilisation (☛ Livret de règles p. 21, phase 3 de l'étape *Résolution du match*).

**17. Certaines capacités de joueur ne font pas référence à des zones ou des sections, cela signifie-t-il que leur capacité de joueur peut être appliquée à n'importe quel joueur dans n'importe quelle section ou, le cas échéant, à un joueur non affecté ?**

Oui, voir les deux exemples ci-dessous :

*La carte Joueur Rasmussen indique « Placez 1 🌊 sur la carte Joueur de Gardien. ». Elle ne précise pas que votre gardien de but doit être affecté au match.*

*La carte Joueur Mensah\* indique « Vous pouvez placer 2 jetons 🏳️ sur cette carte pour bloquer une frappe adverse de n'importe quelle force ». Cette carte ne fait référence à aucune section, on suppose donc qu'il peut bloquer une frappe adverse provenant de n'importe où sur le terrain. La même chose s'applique à la capacité de la carte Joueur Eckenfels.*

**18. Qu'advient-il des jetons 🏳️ attribués aux joueurs et des jetons Ressources sur les joueurs sélectionnés pour leurs capacités, mais qui n'ont pas été utilisées pendant le match ?**

Ces ressources sont défaussées (☛ Livret de règles p. 24, phase 4 de l'étape *Évaluation du résultat du match*).



**19. Une carte Joueur peut-elle être utilisée dans un match pour son effet si l'on n'a pas payé 1 jeton 🟡 pour sélectionner le joueur pour le match ?**

Non (👉 Livret de règles p. 20, phase 1 de l'étape Préparation du match).

**20. Comment peut-on recruter un vétéran ?**

Vous ne pouvez pas recruter un vétéran, sauf si la capacité spécifique d'une carte vous y autorise. Néanmoins, vous commencez la partie, et la plupart des scénarios, avec un vétéran choisi au hasard dans votre équipe.

**21. Un joueur peut-il jouer n'importe où sur le terrain ?**

21.1. Non, chaque carte Joueur indique la zone du terrain (défense, milieu ou attaque) dans laquelle le joueur peut jouer. De plus, les effets des cartes Joueur et les cartes Tactique affectent parfois l'endroit où un joueur peut être placé sur le terrain (👉 Livret de règles p. 15).

21.2. N'oubliez pas non plus que les zones centrales peuvent avoir de 1 à 3 maillots et que les zones latérales peuvent avoir de 0 à 1 maillot (👉 Livret de règles p. 20).

**22. Les cartes Joueur qui ont un coût associé au déclenchement d'une capacité sont-elles obligatoires ?**

*Par exemple, la carte Joueur Esposito indique « Dépensez 1 jeton 🟡 pour placer 2 jetons 🟡 sur n'importe quelle carte Joueur. ».*

Non, toute capacité qui a un coût (en ressource, généralement) pour pouvoir être déclenchée n'est pas obligatoire.

**La résolution spécifique des cartes Joueur est abordée plus loin dans cette FAQ (p. 14).**

## K. STADE

**1. Avec combien d'Infrastructures de stade commence-t-on et lesquelles ?**

Vous commencez avec 4 Infrastructures de stade (et commencez donc à 4 sur la piste des Frais correspondante) : les Panneaux publicitaires n° 1 et n° 2 et les Tribunes n° 1 et n° 2.

**2. Où place-t-on les jetons Infrastructure de stade ?**

2.1. Les jetons avec une icône 🟡 et qui ont une zone blanche sur leur gauche sont placés dans l'un des 2 emplacements Tribune disponibles.

2.2. Le jeton « Panneau publicitaire n° 3 » est placé à côté du plateau Stade pour montrer que l'espace du Panneau publicitaire n° 3 est désormais disponible.

2.3. Tous les autres jetons Infrastructure de stade restants sont placés sur l'un des 4 autres emplacements mis en évidence sur le plateau Stade, sauf si la carte ou le jeton indique le contraire.

**3. Si une carte indique que les jetons Points de victoire sont placés sur un espace d'Infrastructure de stade, peut-on quand même placer 1 jeton Infrastructure de stade après coup sur cet espace ?**

Non, les jetons Points de victoire restent sur cet espace pour le reste de la partie.

**4. GAMEFOUND Comment fonctionne le jeton Infrastructure du stade qui indique « PRODUCTION : Placez 1 🟡 sur la carte de n'importe quel joueur sélectionné. » ?**

4.1. Au début de l'étape de Production qui a lieu chaque lundi, affectez 1 jeton 🟡 à l'un de vos joueurs. Vous devez toujours placer 1 jeton 🟡 sur ce joueur pour l'affecter au match à venir.

4.2. Le mot « sélectionné » est une erreur, car les joueurs ne sont sélectionnés que plus tard dans le tour de jeu. Rappelez-vous que les ressources des joueurs non sélectionnés ne sont pas défaussées.

**5. Quelle est la description du jeton Infrastructure de stade « Tribune V.I.P » ?**

Les jetons 🟡 placés sur cet espace rapportent 1 jeton 💶 supplémentaire.



*Par exemple : Le Gestionnaire gagnera 2 jetons 💶 (au lieu d'1) pour 1 jeton 🟡 placé sur la tribune VIP.*

**6. L'infrastructure de stade « Boutique de produits dérivés » coûte 3 jetons 💶 et augmentera probablement vos coûts d'entretien de 1 jeton 💶 par tour. Par conséquent, cette tuile d'infrastructure coûte plus cher à construire et à entretenir que ce qu'elle peut vous rapporter : comment est-ce possible ?**

6.1. La réponse de l'auteur est la suivante : créer une « règle interne » pour cette tuile afin de pallier ce problème. Vous pouvez l'utiliser comme indiqué ci-dessous :


*Boutique de produits dérivés :*

**PRODUCTION**

Gagnez des jetons  équivalents à la position de votre marqueur  divisé par 2 (arrondi au supérieur).

6.2. Techniquement, il est préférable de prendre un contrat de sponsor car la Boutique officielle ne vous fait gagner aucun point de victoire.

**7. Quand un stade est-il considéré « à guichets fermés » ? Et quel est l'impact de jouer un match dans un stade à guichets fermés ?**

Pour qu'un stade soit considéré « à guichets fermés », vous devez avoir construit les 2 Tribunes supplémentaires et avoir placé 1 jeton  dans les 4 Tribunes de votre stade. Certains effets de carte se déclenchent sur les stades à guichets fermés (☛ Livret de règles p. 20-21).

**8. Lorsque l'on joue avec l'extension Stade, les règles stipulent qu'au moment de la mise en place, il faut inclure les jetons Infrastructure de stade uniques équivalant à deux fois le nombre de Gestionnaires, est-ce exact ? Ces jetons sont-ils en plus de ceux inclus dans le jeu de base ?**

Oui et oui. On en utilise 2 dans une partie solo et 8 dans une partie à 4 Gestionnaires. (« Ajoutez ces jetons à la réserve » ☛ Livret de règles extension Stade, p. 2).

**9. Comment reconnaître les jetons Infrastructure de stade Éclairage du stade, Boutique de produits dérivés, Bureau des Directeurs et Terrain d'entraînement ?**

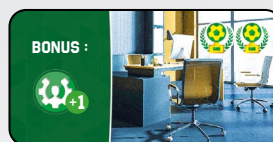
Les noms des jetons Infrastructure ne sont pas écrits sur les jetons directement, mais sont décrits dans les règles :



Éclairage du stade



Boutique de produits dérivés



Bureau des Directeurs



Terrain d'entraînement

(☛ Livret de règles p. 19).

**10. Si une Infrastructure de stade possède un symbole de marqueur Statistique, dois-je augmenter le marqueur correspondant sur le plateau Club ?**

Oui.







# L. MARQUEURS MAILLOT ET RETOURNER LES MAILLOTS

**1. À quoi servent les maillots non numérotés ?**

1.1. Utilisez les marqueurs Maillot non numérotés lorsque vous avez des cartes Joueur Régulier avec un numéro supérieur à 11 ou des cartes Jeune Talent (leurs numéros de maillot ne leur ont pas encore été attribués). Si vous sélectionnez un joueur dont le numéro ne figure pas sur l'un des marqueurs Maillot, échangez un de ces marqueurs contre un marqueur Maillot non numéroté (☛ Livret de règles p. 8).

1.2. Les Jeunes Talents non entraînés n'ont pas de numéro et il faut donc utiliser un maillot non numéroté pour les représenter.

**2. Lorsque l'on prépare notre équipe et que l'on bascule entre les icônes  et  sur les maillots, que se passe-t-il si un joueur affecté à un match la semaine dernière ne joue pas cette semaine ? Doit-on retourner son marqueur Maillot ?**

2.1. Lorsque vous constituez votre équipe au début de la partie, vous disposez de 5 marqueurs Maillot  et de 5 marqueurs Maillot . Vous ne pouvez pas retourner ces jetons au cours de la partie, sauf si le jeu vous demande explicitement de le faire (☛ Livret de règles p. 8).

2.2. Lorsque vous recrutez un joueur, retournez le marqueur Maillot numéroté correspondant du côté indiqué par la carte Joueur, ou retirez l'un des maillots de la zone de jeu et remplacez-le par un maillot non numéroté (si le numéro du joueur est supérieur à 11) (☛ Livret de règles p. 15).

2.3. Certaines cartes, comme les cartes Tactique et les **cartes Événement inattendu**, vous permettent de/vous obligent à retourner les marqueurs Maillot des joueurs.

2.4. En dehors des cas mentionnés ci-dessus, vous NE POUVEZ PAS retourner les marqueurs Maillot (☛ Livret de règles p. 15).

**3. Si une carte Événement inattendu vous oblige à retourner un maillot, doit-on le retourner après le match ?**

Non (☛ Livret de règles p. 15).

**4. Peut-on échanger un maillot sur le terrain avec un autre en dehors du terrain pour modifier les proportions ⚽/🛡 sur le terrain ?**

Non.

**5. J'ai fait jouer un joueur dans un match la semaine précédente (avec un numéro supérieur à 11) et il s'est blessé. La semaine suivante, je ne peux pas assigner ce joueur (j'échange donc le marqueur Maillot non numéroté contre un marqueur Maillot numéroté). Sur quel côté le marqueur Maillot numéroté est-il placé ? Peut-on choisir ?**

Non, vous devez garder le marqueur Maillot non numéroté tel qu'il est.

**6. Si l'on recrute un Jeune Talent, doit-on remplacer immédiatement un maillot numéroté par un maillot non numéroté ? Que se passe-t-il ensuite lorsque l'on entraîne le Jeune Talent ?**

6.1. Lorsque vous recrutez un Jeune Talent, vous remplacez un marqueur Maillot numéroté par un marqueur Maillot non numéroté dans la zone de jeu concernée. Vous pouvez également consulter la face Entraîné du Jeune Talent recruté.

6.2. Lorsque vous entraînez le Jeune Talent, cherchez le marqueur Maillot portant son numéro et retournez-le du côté correspondant à sa carte (⚽ ou 🛡).

6.3. Les règles ci-dessus signifient que vous pouvez décider tactiquement quel marqueur Maillot de votre équipe échanger lorsque vous achetez un Jeune Talent, car en consultant sa face Entraîné, vous savez à l'avance quel numéro de marqueur Maillot ce Jeune Talent prendra lorsqu'il sera Entraîné.

# M. RÉOLUTION DES MATCHS ET LIGUE

## DÉTAIL DES 3 ÉTAPES PRINCIPALES LE JOUR DU MATCH :

### A. PRÉPARATION DU MATCH

A.1. Lisez le « Rapport de scouting » du prochain adversaire.

A.2. Jouez n'importe quelle carte Tactique pour choisir votre formation, assurez-vous que le placement des marqueurs Maillot reflète celle-ci (ne retournez pas les marqueurs).

A.3. Attribuez 1 jeton 🟦 à chaque carte Joueur pour les affecter au match.

A.4. Retirez les marqueurs + ou 🟪 de chaque carte Joueur et Encadrant.

A.5. Résolez les effets AVANT LE MATCH de tous vos joueurs AFFECTÉS à ce match.

A.6. Vous pouvez placer 1 jeton 🟥 sur chaque icône Supporter figurant sur vos tribunes.

### B. RÉOLUTION DU MATCH

B.1. Révélez la carte Adversaire.

B.2. Vous pouvez jouer **une autre carte Tactique différente** pour son effet (le libellé du côté droit des cartes Tactique normales).

B.3. Choisissez une carte Joueur ayant des ressources assignées sélectionnées pour le match puis résolez l'effet de cette carte. Après cela, n'oubliez pas d'épuiser la carte Joueur pour indiquer qu'elle a été utilisée et qu'elle ne peut plus l'être pendant ce match.

B.4. Comparez les 5 sections de votre équipe et de celle de votre adversaire.

### C. ÉVALUATION DU RÉSULTAT DU MATCH

C.1. Résolez tous les effets APRÈS LE MATCH sur vos cartes Joueur AFFECTÉES à ce match.

C.2. Déterminez le résultat du match : victoire / nul / défaite.

C.3. Avancez votre marqueur Équipe et le marqueur Équipe adverse que vous venez d'affronter sur le tableau Ligue.

C.4. Défaussez les jetons 🟥 des tribunes (Gagnez 1 jeton 🟡 pour chaque jeton sur une tribune défaussée) et tous les jetons Ressources présents sur les cartes Joueur ASSIGNÉES au match.

- C.5. Établissez les Conséquences du match en lançant le dé à 6 faces et en vous aidant du tableau sur le plateau Match.
- C.6. Lancez le dé Adversaire de la couleur de chacune des équipes adverses que personne n'a affrontées, puis déplacez sur le tableau Ligue leurs marqueurs en fonction du résultat de chaque dé.

## ÉTAPE « PRÉPARATION DU MATCH »

**1. Vous devez assigner 1 jeton 🏆 à chaque carte Joueur que vous assignez au match en plaçant la ressource sur la carte pendant l'étape Préparation du match (👉 Livret de règles p. 20).**

**2. Certaines cartes Joueur font référence à des sections, cela signifie-t-il que leurs capacités ne peuvent être utilisées qu'avec des joueurs affectés à cette section ?**

Oui.

**3. Comment fonctionnent les zones ? Et combien de joueurs peuvent se trouver dans chaque zone ?**

3.1. Les 3 sections centrales (milieux de terrain centraux, attaquants centraux et défenseurs centraux) sont constituées d'1 zone chacune (3 au total), et vous pouvez affecter 1 à 3 maillots dans chacune de ces 3 zones.

3.2. Les 2 sections latérales (gauche et droite) sont composées de 3 zones chacune (6 au total), et vous pouvez affecter 0 ou 1 maillot dans chacune de ces 6 zones (👉 Livret de règles p. 21).

**4. Puis-je jouer une carte Tactique pendant l'étape Préparation du match pour obtenir son effet ?**

Non. La carte Tactique jouée lors de l'étape Préparation du match n'est utilisée que pour modifier sa FORMATION, pas pour son EFFET (👉 Livret de règles p. 20, phase 2 de l'étape Préparation du match).

**5. Si une carte Joueur non affecté gagne 1 jeton 🏆 après la phase 3 de l'étape Préparation du match, ce joueur est-il désormais considéré comme affecté au match ?**

**Par exemple :** Carte Événement Inattendu « 100<sup>e</sup> ANNIVERSAIRE DU CLUB ».

5.1. Non, le joueur n'est pas affecté, mais comme les ressources ne sont pas retirées aux joueurs non affectés, il pourra jouer la semaine suivante.

5.2. Les cartes indiqueront si un joueur est affecté au match par un effet ultérieur, notamment une carte Tactique ou une carte Événements inattendus.

## ÉTAPE « RÉOLUTION DU MATCH »

**1. Lors de l'étape Résolution du match, quelles sont les sections à comparer entre nous et l'adversaire ?**

1.1. Il y a 5 sections sur les terrains qui sont résolues dans l'ordre suivant, de la première à la dernière. Les sections font référence à votre plateau de joueur et à l'ordre de résolution :

- Latérale gauche
- Latérale droite
- Attaque centrale
- Milieu de terrain central
- Défenseur central

1.2. Les cartes de vos adversaires sont imprimées de manière à correspondre directement aux sections de votre plateau Match. Le gardien de but de l'adversaire est affiché en haut de la carte de l'adversaire et serait donc situé en haut de votre plateau Match. Votre gardien de but se trouve en bas de votre plateau de joueur. Vous pouvez placer la carte de votre adversaire directement au-dessus de votre plateau de joueur pour vous aider, il suffit de résoudre ensuite les sections qui se chevauchent.

**2. Puis-je jouer une carte Tactique pendant l'étape Résolution du match et changer la formation de l'équipe ?**

Non, la carte Tactique jouée lors de l'étape Résolution du match, n'est utilisée que pour son EFFET et non pour sa FORMATION (👉 Livret de règles p. 21, phase 2 de l'étape Résolution du match).

**3. Comment résoudre une section dans un match ?**

Vous résolvez de manière qu'il y ait le moins de buts possible dans une section.

### Par exemple :

- Votre adversaire a un ⚽ de force 3 et un ⚽ de force 2.
- Votre équipe dans la même section a un 🛡 de force 2, un 🛡 de force 1 et un ⚽ de force 1.
- Vous comparez le ⚽ de force 3 de votre adversaire à votre 🛡 de force 1. Le tir passe, ce qui donne lieu à un tir de force 3 contre votre gardien de but.
- Ensuite, vous comparez le ⚽ de force 2 de votre adversaire à votre 🛡 de force 2, ce qui entraîne un blocage et l'échec de l'attaque de l'adversaire.
- Enfin, vous comparez votre ⚽ de force 1. Il n'y a pas d'autres 🛡 chez votre adversaire. Il en résulte donc un tir de force 1 contre le gardien de but adverse.

## ÉTAPE « ÉVALUATION DU RÉSULTAT DU MATCH »

- 1. Les effets des cartes Joueur affectés au match doivent être résolus même s'ils sont négatifs. Si un joueur n'est pas affecté à un match, vous ne pouvez PAS résoudre les effets de sa carte Joueur pendant le tour *Jour du match* (☛ Livret de règles p. 15, encart rouge, texte en italique en bas de page).**

## TABLEAU LIGUE & ADVERSAIRES

- 1. Comment fonctionne le plateau *Tableau Ligue* ?**

Vous devez lancer un dé correspondant à la couleur de l'écusson (fond de couleur du jeton) pour CHAQUE équipe qui n'a pas été impliquée dans un match contre un Gestionnaire cette semaine. Il se peut donc que vous deviez lancer plusieurs fois les mêmes dés de couleur bleue, verte et/ou rouge, mais toujours une seule fois par équipe. Déplacez ensuite l'écusson de l'équipe du nombre de cases correspondant sur le tableau Ligue (☛ Livret de règles p. 24).

- 2. Que se passe-t-il si deux Gestionnaires jouent contre la même équipe adverse dans la même semaine ?**

L'équipe adverse que vous avez rencontrée enregistre le résultat de ces deux matchs. Ainsi, si l'équipe adverse a gagné les 2 matchs, elle marque 6 points. Ensuite, vous retournez l'écusson de l'équipe sur sa face grise, afin d'éviter de lancer

le dé et de déplacer l'écusson de cette équipe la semaine suivante. Ainsi, chaque équipe, qu'il s'agisse de l'équipe d'un Gestionnaire ou d'une équipe adverse, aura joué le même nombre de matchs à la fin de la partie (☛ Livret de règles p. 24).

- 3. Ne peut-on pas simplement changer l'ordre des adversaires joués, de sorte qu'aucun Gestionnaire ne joue le même adversaire au cours d'une même semaine et par conséquent, éviter la règle compliquée du retournement des écussons (voir question précédente) ?**

Techniquement, ce n'est pas dans les règles, mais vous pouvez le faire si vous le souhaitez, après tout c'est votre jeu ! Cependant, lors de la mise en place, vous avez probablement placé 3 équipes plus faciles (par exemple, la division 3) au-dessus de 3 équipes plus difficiles (par exemple, la division 3/2). Donc, si vous changez l'ordre, vous risquez de déséquilibrer le jeu et de rendre la tâche plus difficile à un des Gestionnaires. Idéalement, si vous jouez en Division 3, gardez tous les adversaires de Division 3 pour tous les Gestionnaires au-dessus de leurs adversaires de Division 3/2.

- 4. Si 3 Gestionnaires (ou plus) jouent contre le même adversaire au cours d'une même semaine, l'équipe adverse peut-elle marquer plus de 18 points au cours de 6 matchs ?**

Oui, et pour éviter cette anomalie, le livret de règles devrait mentionner : ☛ Livret de règles p. 8, phase 3c : « *Quand vous sélectionnez les adversaires, assurez-vous qu'un même adversaire ne joue pas contre plus de 2 d'entre vous au cours d'une même semaine.* ».

# N. QUESTIONS SPÉCIFIQUES AUX SCÉNARIOS

- 1. Scénario 01 : Quand le paquet de cartes Joueur régulier est épuisé, que doit-on faire ?**

Si un paquet n'a plus de cartes, mélangez la défausse correspondante pour former un nouveau paquet. (☛ Livret de règles p. 3)

- 2. Scénario 01 : Faut-il retirer du paquet toutes les cartes Joueur Vétéran ayant plus d'1 Force avant de sélectionner une carte Vétéran avant la mise en place ?**

Non, cela ne vaut que pour les cartes Joueur Régulier.

- 3. Scénario 02 : Dans les *Modifications de mise en place*, il est indiqué « Choisissez votre rival : il doit être dans une division supérieure à la vôtre (si possible) et posséder un marqueur *Équipe adverse rouge*. ». Lorsque l'on commence en Division 3, doit-on choisir Steelchester (Division 3/2) ou Brightsbury (Division 2/1) ?**

Vous pouvez choisir l'une ou l'autre selon la difficulté souhaitée pour la partie. Mais théoriquement, vous devriez sélectionner Brightsbury.

- 4. Scénario 02 : Si l'on choisit Brightsbury lorsque l'on joue en Division 3, combien de marqueurs *Équipe adverse* doit-on placer sur la case 0 du plateau *Tableau Ligue* lors de la mise en place ? Normalement, ce devrait être 8, mais comme Brightsbury n'est pas un club de Division 3, doit-on inclure 9 marqueurs *Équipe adverse* sur le plateau *Tableau Ligue*, ou doit-on défausser un des marqueurs *Équipe adverse* de l'équipe de Division 3 pour l'une des équipes que l'on n'affrontera pas, afin de n'inclure que 8 marqueurs ? (☛ Livret de règles p. 10, étape c.)**

Vous devez inclure 9 marqueurs *Équipe adverse* sur le plateau *Tableau Ligue*.

5. **Scénario 04 : Suite aux Modifications de mise en place, gagne-t-on 5 jetons €€€, puis recrute-t-on 2 joueurs sur la Zone de transfert avant de recevoir à nouveau 5 jetons €€€ lors de la phase de production du premier tour (lundi) ?**

Oui.

6. **Scénario 05 : Suite aux Modifications de mise en place « Mélanger les jetons Infrastructure de stade, piochez-en 3 différents... ». Si je joue avec l'extension Stade et que je pioche le Musée, puis-je le placer ?**

6.1. Une remarque à la fin du texte d'ambiance indique que ce scénario n'est pas adapté pour être joué avec l'extension *Stade*.

6.2. Néanmoins, si vous décidez d'ignorer cette instruction, ne placez pas le Musée. Au lieu de ça, remettez-le avec les jetons disponibles et refaites une pioche.

7. **GAMEFOUND Scénario 07 : Qu'est-ce que la « Piste des supporters extérieurs » ?**

L'encart *Objectifs de la saison* du scénario stipule que pour chaque match que vous jouez et pour lesquels vous avez plus de supporters à vous chez

vos adversaires qu'eux dans leur propre stade, vous marquez 4 🏆. Cette piste vous permet de garder un historique du nombre de matchs que vous avez joués où cette condition était remplie. Chaque fois que vous avez plus de supporters que l'adversaire, déplacez le marqueur d'une case. À la fin de la partie, ajoutez les 🏆 de cette piste aux autres 🏆 gagnés. (Source : Portal Games)

8. **Scénario 07 : Les Modifications de mise en place indiquent notamment « Embauchez gratuitement le membre des Ultras (carte Encadrant) ». Quelle est cette carte ? Dois-je payer son coût ?**

Il s'agit d'une carte Encadrant avec le nom « ? » et la catégorie « Membre des Ultras ». Vous l'ajoutez gratuitement : c'est un encadrant de départ.

9. **Scénario 07 : Quel est le coût pour le placement des supporters dans les tribunes des stades accueillant des matchs à l'extérieur ? Peut-on jouer 1 ressource de chaque ?**

Le coût est soit 2 jetons 🏆 soit 2 jetons 🏆. Il n'est pas possible de payer 1 ressource de chaque.

## O. QUESTIONS SPÉCIFIQUES AUX CARTES

### CARTES « JOUEURS »

1. **Varga, face Entraîné : « Considérez ce joueur à la fois comme un 🛡️ et un ⚽ ». Cela signifie-t-il que l'on résout les effets de ce joueur 2 fois pendant l'étape de Résolution du match ?**

Oui.

2. **Olsen : « Bloquez jusqu'à 2 ⚽ dans sa section ». Olsen a une force de 3, faut-il partager sa force entre les 2 ballons ?**

Non.

3. **Rizzo : « Placez 3 jetons Faiblesse temporaire sur l'un de vos joueurs sélectionnés ». Cela inclut-il Rizzo, et peut-on lui attribuer les 3 jetons ?**

Oui et oui.

4. **Van Voorst : « Si ce joueur reçoit 1 jeton Blessure ou Suspension, défaussez cette carte ». La capacité n'ayant pas de cadre bleu foncé, quand doit-on la résoudre ?**

Immédiatement lorsqu'elle est déclenchée.

5. **Nilsen : « Pour chaque joueur entraîné en attaque dans votre équipe, placer 1 jeton Force temporaire sur cette carte ». Quelle est la définition du mot « équipe » ? Ce n'est pas explicitement dit dans les règles. S'agit-il des joueurs sélectionnés et non sélectionnés pour le match ou uniquement des joueurs sélectionnés ?**

Il s'agit uniquement des joueurs sélectionnés pour le match.

6. **Takahashi : « Placez 2 jetons Force temporaire sur 2 autres cartes Joueur de sa section ». Doit-on placer 2 jetons 🏆 sur chacun des 2 joueurs, ou 1 jeton 🏆 sur 2 joueurs différents ?**

Il s'agit de 2 jetons 🏆 sur chacun des 2 joueurs. N'oubliez pas qu'il s'agit des joueurs de sa section et que les sections ne s'appliquent que lors de l'étape Résolution du match. Il s'agit donc uniquement des joueurs affectés au match.

7. **Walsh « Gagnez autant de jetons Force temporaire que la position de votre marqueur 🏆 ». Les jetons doivent-ils forcément être mis sur Walsh ?**

Non, mais Walsh doit évidemment être affecté au match pour pouvoir résoudre sa capacité.

8. Górski « *S'il n'y a aucun ⚽ dans la section adverse correspondant à celle de ce joueur, marquer 1 but et déplacez ce joueur dans une section adjacente* ». Comment fonctionne cette carte ? Doit-on le déplacer ?

Oui, vous devez déplacer Górski car la carte Joueur ne comporte pas le mot « peut ».

8.2. Cette capacité est déclenchée après avoir révélé la carte de l'adversaire. Ainsi, si vous marquez un but pendant la phase 1 de l'étape *Résolution du match*, vous devez ensuite déplacer ce joueur dans une section adjacente.

**Par exemple :** S'il a commencé en défense latérale gauche, il doit être déplacé en milieu latéral gauche ou en défense centrale. S'il a commencé en défense centrale, il doit être déplacé en tant que défenseur latéral gauche/droite ou en milieu de terrain central.

Continuez ensuite à résoudre la phase 2 de l'étape *Résolution du match*.

## CARTES « TACTIQUE »

1. Échauffement « *Placez 2 jetons 🏆 de la réserve sur n'importe quelle carte Joueur* ». Même si l'assignation des joueurs au match a lieu avant la sélection de la tactique, cette carte permet-elle d'assigner des jetons 🏆 à un joueur de manière qu'il puisse être inclus dans le match pendant la semaine en cours ?

Oui.

## CARTES « CONSEIL D'ADMINISTRATION »

1. Les cartes INTÉRÊTS DIVERGEANTS et TROP DE PUBLICITÉ indiquent « *Défaussez l'une de vos cartes de Sponsor sans conséquences...* ». Que signifie « sans conséquences » ?

Cela signifie que vous ne devez pas rembourser la valeur du jeton 🏆 lors de l'acquisition du sponsor. De nombreuses autres cartes vous obligent à rembourser les jetons 🏆 correspondants à la valeur la plus à gauche (celle qui a une icône 🏆) de la carte Sponsor défaussée (p. 13 du livret de règles).

2. La carte DÉSACCORDS ENTRE LES DIRECTEURS indique « *Défaussez 2 jetons PV si possible* ». Si vous défaussez des jetons 🏆 d'un Jeune Talent, ces jetons peuvent-ils être récupérés lors d'un prochain match ?

Non, il est plus logique de noter que vous avez -2 🏆 sur le carnet de feuilles de score comme rappel pour la fin de la partie.

3. La carte AUGMENTATION DES ENCADRANTS indique « *Vous ne pouvez pas effectuer d'actions payantes de cartes Encadrants...* ». Que sont les actions payantes des cartes Encadrants ?

Les actions payantes des Encadrants sont des actions payantes supplémentaires (également appelées action de carte) sur les cartes Encadrants. Cela n'affecte pas les actions de carte sur les cartes *Directeur*.

4. La carte MUSÉE DU CLUB indique « *Construisez gratuitement le musée (si possible)...* ». Est-ce que (si possible) signifie uniquement si vous répondez aux critères du jeton, c'est-à-dire si tous les autres emplacements du plateau Stade sont déjà occupés ?

Oui.

5. La carte BLESSURE LONGUE DURÉE indique « *Choisissez l'un de vos joueurs avec 1 jeton Blessure et ajoutez 2 jetons Blessure sur sa carte* ». Que se passe-t-il si aucun joueur n'a de jeton + sur sa carte ?

Vous ne résolvez pas l'effet.

6. La carte BOUE indique « *Choisissez un joueur et placez 2 jetons Blessure sur sa carte* ». Cela signifie-t-il qu'il faut utiliser le dé 12 faces pour déterminer un marqueur Maillot ? Dans cette situation, que se passe-t-il si le numéro sur le dé n'a pas de carte Joueur ?

Oui. Si le numéro obtenu ne correspond pas à une carte Joueur, alors ignorez l'effet et ne placez pas les jetons +.

7. Les cartes CHAUFFAGE DÉFECTUEUX et BUREAUX EXIGUS indiquent « *Placez 1 jeton Suspension sur un emplacement vide dédié à 1 jeton Infrastructure de stade (si possible)...* ». Ce jeton reste-t-il sur l'emplacement pour le reste de la partie ?

Oui. De plus, cela entraînera des 🏆 négatifs à la fin de la partie.

8. La carte AUGMENTATION DES PRIX indique « *Placez 2 jetons Suspension sur votre Boutique de produits dérivés (si possible)* ». Ces jetons sont-ils retirés comme les jetons 🏆 sur les cartes Joueur et les cartes Encadrant ?

Non. De plus, cela entraînera des 🏆 négatifs à la fin de la partie.

9. La carte ÉLECTION indique « *Placez 1 jeton Rappel sur une carte Joueur dont l'effet est payant. Cet effet n'est plus utilisable* ». Qu'est-ce que le coût de l'effet ?

🏆 Livret de règles p. 15, section « Carte joueur », 7. Coût de l'effet : Ce symbole indique le coût que vous devez payer pour déclencher l'effet. Il consiste généralement en 1 ou plusieurs ressources.

10. La carte NOUVEL ENCADRANT indique « Vous pouvez choisir jusqu'à 2 de vos cartes Encadrant et recruter 2 Encadrants de la Zone de transfert appartenant à la même catégorie que la ou les cartes choisies ». Qu'est-ce que cela signifie ?

Cela signifie que vous pouvez recruter 2 cartes Encadrant de 2 catégories (couleurs) différentes qui correspondent à des cartes Encadrant que vous avez déjà recrutées.

11. La carte JOUEUR IMPORTANT indique « Choisissez 1 Joueur, si vous ne le sélectionnez pas pendant un match, défaussez sa carte. » Si le joueur a 1 jeton + ou ■, doit-il être défaussé, même s'il n'était pas éligible pour être affecté à un match cette semaine ?

Oui.

12. **GAMEFOUND** La carte FANATIQUE indique « Entraînez 1 ⚽. Placez 1 ✕ sur sa carte ». Que se passe-t-il si je ne peux pas entraîner un joueur avec une icône ⚽ parce qu'ils sont tous entraînés, dois-je placer quand même placer 1 jeton ✕ sur une de ces cartes ?

Oui. Cette carte devrait indiquer : « Entraînez un joueur. Placez 1 jeton ✕ sur un joueur entraîné avec une icône ⚽. ».

13. Plusieurs cartes, dont INVESTISSEUR ÉTRANGER, peuvent créer des situations où les décisions des directeurs peuvent être réparties entre deux ou plusieurs options. Que se passe-t-il si, lors d'une réunion du conseil d'administration, les résultats sont répartis de manière égale, par exemple 2 jaunes et 2 bleus.

Lancez un dé à 6 faces pour départager l'égalité.

## P. QUESTIONS SPÉCIFIQUES AUX EXTENSIONS

### CONTENU EXCLUSIF **GAMEFOUND**

1. À quelle étape de la mise en place doit-on tirer et résoudre les cartes de mise en place ?

Ces cartes sont tirées et résolues au tout début de l'étape Mise en place.

2. Comment mettre en place et jouer en Mode Ligue Épique ?

2.1. Si vous jouez en Division 3, les adversaires seront les suivants : 3, 3, 3, 3, 3/2 TRÈVE HIVERNALE 3/2, 3/2, 3/2, 2/1, 2/1.

2.2. Si vous jouez en Division 2, les adversaires seront les suivants : 3/2, 3/2, 3/2, 3/2, 2/1 TRÈVE HIVERNALE 2/1, 2/1, 2/1, 1, 1.

2.3. Si vous jouez en Division 1, les adversaires seront les suivants : 3/2, 3/2, 2/1, 2/1, 2/1 TRÈVE HIVERNALE 2/1, 1, 1, 1, 1.

### EXTENSION « ÉVÉNEMENTS INATTENDUS »

1. Comment résoudre les cartes Événement inattendu ? Les effets s'appliquent-ils uniquement aux joueurs sélectionnés ?

1.1. Vous devez piocher des cartes Événement inattendu après avoir sélectionné des joueurs pour le match. Défaussez jusqu'à ce que vous tiriez une carte dont l'attribut correspond à celui d'un joueur sélectionné pour le match (☛ Livret de règles Extension « Événements inattendus », p. 6).

1.2. Les effets peuvent être résolus avant, pendant ou après le match.

1.3. Il n'est pas clairement dit si les effets ne s'appliquent qu'aux joueurs affectés au match, ou s'ils peuvent être appliqués aux joueurs non affectés. L'exemple suggère que seuls les joueurs affectés sont concernés. Donc, sauf indication contraire, supposez que l'effet s'applique à un joueur affecté et ignorez l'effet si vous n'avez aucun joueur affecté possédant cet attribut.

2. Les effets sur la carte Événement inattendu peuvent se produire avant, pendant et dans certains cas après le match. Cela n'étant pas indiqué sur la carte, comment savoir ?

2.1. En règle générale, vous les résoudrez à l'un des trois moments suivants :

- Immédiatement, avant la phase 2 de l'étape Résolution du match (mot-clé : **Immédiat**)
- Pendant la phase 4 de l'étape Résolution du match (mot-clé : **Pendant le match**)
- Après la phase 1 de l'étape Évaluation du résultat du match (mot-clé : **Après le match**)

2.2. Voici quelques exemples à titre de clarification :

- Désélectionnez un joueur pour ce match (Immédiat)
- Déplacez l'un de vos joueurs d'une zone à une autre (Immédiat)
- Placez 1 jeton X sur l'un de vos joueurs (Immédiat)
- Désélectionnez un joueur pour ce match (Immédiat)



3. Lorsque vous jouez avec l'extension « Événements inattendus », si vous ne pouvez pas payer les Frais, vous devez perdre 1 point sur la piste Réputation en plus d'ajouter 2 jetons 🟡 à une carte Encadrant. Que se passe-t-il si l'on ne peut plus descendre le jeton de réputation ?

Si vous ne pouvez pas descendre le marqueur sur la piste Réputation, ignorez cet effet, mais ajoutez 2 jetons 🟡 sur une carte Encadrant pour chaque jeton 🟡 que vous n'avez pas pu payer, comme vous le feriez dans le jeu de base.

4. La carte TRIBUNES DÉSERTES indique « Considérez tous vos joueurs INTERCEPTION BRUTALE comme des 🛡️ ». Cela signifie-t-il qu'il faut retourner les marqueurs Maillot sur leur côté 🛡️ ?

Non. Cette carte n'indique pas spécifiquement que vous devez retourner les marqueurs Maillot. Quand vous devez retourner les marqueurs Maillot, c'est indiqué :

*Par exemple, la carte DERNIÈRES MINUTES vous demande de retourner le marqueur Maillot.*

5. La carte TRAJET INTERMINABLE indique « Désélectionnez tous vos joueurs MENEUR NÉ pour ce match ». Les ressources attribuées à ces joueurs vont-elles dans la réserve personnelle du Gestionnaire ou dans la réserve commune ?

Ce n'est pas clairement indiqué, mais elles vont dans la réserve personnelle du Gestionnaire. Les cartes JOUEUR SOUPÇONNÉ DE TRICHE, FÊTE NATIONALE et GUEULE DE BOIS ont un effet similaire.

6. La carte MORAL D'ACIER indique « Vous pouvez retourner les marqueurs Maillot de tous vos joueurs TIR PUISSANT sur la face de votre choix ». Qu'est-ce que cela signifie ?

Vous devez choisir entre la face 🏠 ou 🛡️ et retourner TOUS les marqueurs Maillot de vos joueurs TIR PUISSANT sur cette face.

7. La carte SCANDALE indique « S'il y a des joueurs dans la zone d'un DÉFENSEUR DE L'EXTRÊME, déplacez-les dans les zones latérales (si possible). Sinon, retirez leurs marqueurs Maillot du terrain ». Les ressources attribuées à ces joueurs vont-elles dans la réserve personnelle du Gestionnaire ou dans la réserve commune ? « Joueurs » fait-il référence aux cartes Joueur ou aux marqueurs Maillot ? Peut-on jouer avec moins de 11 joueurs si des joueurs se trouvent déjà dans les zones latérales ? Comment remettre ces marqueurs Maillot sur le plateau ?

7.1. Cela fait référence à la fois aux cartes Joueur et aux marqueurs Maillot.

7.2. N'oubliez pas que vous ne pouvez avoir qu'un seul marqueur Maillot dans chaque zone latérale.

7.3. Oui, vous jouerez avec moins de 11 joueurs dans ce match si l'une ou les deux zones latérales ont un joueur dans celles-ci.

7.4. Pensez à noter la face des marqueurs Maillot lorsqu'ils quittent le terrain. Après le match, au moment de les remettre sur le plateau, remettez-les sur la même face.

## EXTENSION « CAMPAGNE SOLO »

1. Scénario NOUS SOMMES ICI POUR RESTER : Dans les Règles spéciales, il est indiqué « ... Placez 2 jetons Rappel sur chacune des cases 3 et 6 de la piste ressource 🟡 de votre plateau Club... ». Il n'existe pas de piste 6 pour les marqueurs Statistique.

En effet, la carte devrait dire « ... chacune des cases 3 et 5 ... ».

2. Scénario NOUS SOMMES ICI POUR RESTER : Que se passe-t-il lorsque l'on prend un contrat de sponsor avec l'option de gauche (icône 🖱️) ?

Vous avez trois options :

- Prenez les jetons 🟡 indiqués, mais si cela vous amène à prendre une somme de jetons 🟡 égale ou supérieure à la case de la piste Ressource 🟡 sur le plateau Club qui contient 1 ou plusieurs jetons Rappel, alors prenez 1 jeton Rappel dans la case la plus à gauche du plateau Club et placez-le dans votre zone de jeu.

- Ne prenez que les jetons 🟡 correspondant à la position de votre marqueur 🟡 sur votre plateau Club.

- Ne prenez pas de jeton 🟡 et défaussez plutôt la carte Sponsor ainsi qu'1 jeton Rappel se trouvant actuellement dans votre zone de jeu.

3. Scénario NOUS SOMMES ICI POUR RESTER : Que se passe-t-il lorsqu'on augmente notre marqueur 🟡 de 2 ?

Prenez tous les jetons Rappel sur les cases par lesquelles votre marqueur 🟡 passe ou sur lesquelles il atterrit, sur le plateau Club. Ces jetons sont placés dans votre zone de jeu. N'oubliez pas ensuite de redescendre votre marqueur 🟡 sur la piste Ressource. Voir la réponse ci-dessous.

4. Scénario NOUS SOMMES ICI POUR RESTER : Doit-on redescendre le marqueur 🟡 à la fin de chaque semaine et revenir sur la case 2, que l'on prenne ou non des jetons Rappel ?

Non. À la fin de la semaine, si vous vous êtes déplacé sur ou au-dessus d'une case contenant des jetons, vous devez replacer votre marqueur 🟡 sur la dernière case où vous vous êtes déplacé au cours de la semaine et qui ne contenait pas de jetons au début de la semaine, ou sur la case où votre marqueur a commencé la semaine, selon ce qui était le plus élevé.

*Par exemple : Disons que vous avez commencé la semaine avec le marqueur 🟡 sur la case 2 et qu'il n'y avait aucun jeton Rappel sur la case 3, et 1 jeton Rappel sur la case 4. Au cours de la semaine, vous augmentez votre marqueur sur la case 3, puis la case 4 en prenant le dernier jeton Rappel sur celle-ci. À la fin de la semaine, votre marqueur devrait se trouver sur la case 3, car c'est la case la plus à droite de la piste Budget qui ne contenait aucun jeton lorsque vous avez déplacé votre marqueur.*

5. La carte TROUVER DES SOUTIENS « Scénario avec Dafton United » est-elle une action de carte et donc ne peut-on l'utiliser qu'une seule fois par tour de jeu ?

Oui. Cependant, vous devez toujours suivre la procédure indiquée sur la carte, qui décrit ce que vous faites après le match pour ajouter des jetons 📍 à celle-ci.

## Q. DES IDÉES SUPPLÉMENTAIRES

Des variantes fanmade existent sur Board Game Geek. Par ailleurs, vous pouvez créer vos propres cartes :

### KIT DE CRÉATION DE VOS PROPRES CARTES



Ce kit est fourni par notre partenaire Portal. Vous pouvez désormais créer vos propres cartes avec vos propres effets !

<https://www.dropbox.com/scl/fo/ofgq53s6mjtvgo7zhupi/h?dl=0&rlkey=1isbduy775iqzlkcze4tpy3r>

