

UMA EXPANSÃO DE  
THOMAS JANSEN



# ELEVEN

COPA INTERNACIONAL  
EXPANSÃO

*É hora de ir para o exterior. O clube cresceu, dominou todos os competidores, está na hora de expandir. Mas a expansão terá seus desafios: clubes maiores, atletas melhores, expectativas mais altas. Você será um competidor — você aguenta mais de uma partida por semana — ou falhará?*



# COMPONENTES

## ★ COMPONENTES ★



**42** CARTAS DE ADVERSÁRIO



**4** CARTAS DE ADVERSÁRIO FINAL



**1** TABULEIRO DE COPA INTERNACIONAL



**14** FICHAS DE TIME ADVERSÁRIO



**4** FICHAS DE EMBLEMA DO TIME



**4** CARTAS DE REUNIÃO DA DIRETORIA



**1** LIVRO DE REGRAS

## ★ PREPARAÇÃO ★

**Observação:** as regras abaixo se aplicam a jogos para 2-4 jogadores. As mudanças nas regras para jogo Solo estão listadas no final do livro de regras.

Prepare o jogo normalmente, com as seguintes mudanças:

- Depois de selecionar as cartas de Diretor, cada jogador escolhe um de seus marcadores de Atributo e o aumenta em 1.
- Coloque o tabuleiro de Copa Internacional próximo à Área de Transferência e coloque aleatoriamente as

fichas de Time de cada jogador nos espaços marcados com a quantidade de jogadores correspondente. Depois, embaralhe todas as fichas de Time Adversário e coloque 1 delas em cada espaço vago no tabuleiro de Copa Internacional.

- Coloque as cartas de Adversário desta expansão próximo ao tabuleiro de Copa Internacional, deixando espaço para uma pilha de descarte.
- Embaralhe as novas cartas de Reunião da Diretoria junto com o baralho de Reunião da Diretoria.

# PARTIDAS DA COPA

## ★ PARTIDAS DA COPA ★

Durante as 2 primeiras Semanas, o jogo de Copa Internacional continua igual ao jogo base. Durante a 3ª Semana e as seguintes, você joga 2 Partidas por Semana—uma na Quarta e uma normalmente no Fim de Semana. Depois de resolver ações na Quarta, você deve prosseguir para a Partida da Copa.

### PREPARAÇÃO PARA A PARTIDA DA COPA

Cada jogador compra uma carta de Adversário conforme sua posição no tabuleiro de Copa Internacional e a coloca no espaço de Adversário de seu tabuleiro de Partida. Ele lê o Relatório do Olheiro sobre o Adversário e se prepara para a Partida normalmente, com as seguintes exceções:

- Você pode escalar quaisquer Atletas para a Partida sem colocar nenhuma 🌀 nas cartas deles. Se você quiser usar as ações deles durante a Partida, deve colocar marcadores de recurso normalmente. Separe todas as cartas de Atleta que não serão usadas.
- Você pode designar 🚫 para as Arquibancadas normalmente.

### RESOLUÇÃO DA PARTIDA

Resolva a Partida normalmente. Lembre-se de que você descarta as 🏠 e 🏠 de suas cartas durante as Partidas da Copa, da mesma forma que durante as Partidas da Liga.

### VERIFICAÇÃO DO RESULTADO DA PARTIDA

1. Se a Partida terminar em empate, role um dado de seis faces. Se sua 🎲 for igual ou maior que o resultado, você vence a Partida. Você pode gastar 🚫 para rerrolar o dado normalmente.

Quando uma Partida da Copa termina em empate, há uma série de cobranças de pênalti. Se sua 🎲 for igual ou maior que o resultado do dado (representando a quantidade de cobranças de pênalti que você pode fazer), você vence.

Se você perder a Partida, você é eliminado da Copa, mas continuará jogando na Liga e terá menos Atletas cansados. No fim do jogo, você ganhará pontos conforme a sua posição no tabuleiro de Copa Internacional.





# PARTIDAS DA COPA

2. Mova o marcador de Time do vencedor 1 espaço para cima no tabuleiro de Copa Internacional e ganhe o bônus correspondente (se o vencedor tiver sido um jogador). Feito isso, resolva todas as Partidas entre Times neutros: Compre 1 carta de Adversário para cada Adversário neutro que não jogou contra nenhum dos jogadores. Compare os pares de cartas e mova a ficha do Time do Time com o **número Favorito** mais alto 1 espaço no tabuleiro de Copa Internacional. Coloque todas as cartas de Adversário usadas na pilha de descarte.



Número Favorito

3. Role para as Consequências da Partida.

4. Para cada carta de Atleta que foi escalada para esta Partida, gaste 1 🌊 ou coloque uma ❌ na carta em questão. Mova as cartas de Atleta que não foram escaladas para a Partida para o lado do tabuleiro de Partida.

5. Prossiga para a Quinta.

## ★ FINAL ★

A Final é resolvida da mesma forma que todas as outras Partidas da Copa; mas, em vez de comprar uma carta de Adversário, você deve comprar uma carta de Adversário Final.





# PARTIDAS DE JOGADOR VS. JOGADOR

## ★ PARTIDAS DE JOGADOR VS. JOGADOR ★

Durante o jogo, você pode acabar jogando uma Partida contra outro jogador.

Partidas de Jogador vs Jogador são resolvidas normalmente, com as seguintes mudanças:

A Partida é jogada em dois Tempos. Durante o Primeiro Tempo, o Visitante tem a vantagem de saber a Formação do Anfitrião; mas, no Segundo Tempo, o Anfitrião tem a vantagem de saber a Formação do Visitante. O jogador que marcar mais gols ao longo dos dois Tempos vence.

Os jogadores podem designar  para suas Arquibancadas normalmente, e efeitos de cartas que dependem de ter o Estádio Lotado continuam inalteradas.

### PREPARAÇÃO PARA O PRIMEIRO TEMPO

1. O Primeiro Jogador (determinado a partir do jogador com o marcador de Estágio, em sentido horário) se torna o Anfitrião e o outro jogador se torna o Visitante.
2. Cada jogador escala Atletas para a Partida normalmente.
3. Primeiro, o Anfitrião revela a Formação que ele vai usar durante o Primeiro Tempo. Depois os jogadores, em segredo, dispõem seus marcadores de Uniforme no Gramado. Feito isso, o Visitante revela sua Formação.

4. Começando pelo Anfitrião, os jogadores se alternam, resolvendo os efeitos de **DEPOIS DE REVELAR A CARTA DO ADVERSÁRIO** em suas cartas de Atleta. Se um jogador não quiser ou não puder resolver mais nenhum efeito, ele pode passar. Uma vez que um jogador tenha passado, o adversário dele pode resolver quantos efeitos quiser.

5. Começando pelo Anfitrião, os jogadores se alternam, resolvendo os efeitos de **ANTES DA PARTIDA** da mesma forma descrita acima.

### RESOLUÇÃO DO PRIMEIRO TEMPO

1. Resolva o Tempo como se estivesse resolvendo uma Partida normal, exceto pelas cartas de Tática, que não são usadas em Partidas de jogador versus jogador.
2. Os jogadores podem resolver os efeitos de suas cartas de Atleta, descartando os recursos designados e esgotando as cartas de Atleta, antes de prosseguir para a comparação de Zonas. Se houver um conflito na resolução de ações, resolva-as conforme a ordem de turnos. Atletas esgotados jogarão no segundo Tempo, mas você não poderá usar os efeitos deles de novo.
3. Compare os 5 pares de Seções, começando pelos Zagueiros de Centro do Anfitrião versus os Atacantes de Centro do Visitante; depois os Meio-Campistas de Centro do Anfitrião versus os Meio-Campistas de Centro do Visitante e assim por diante. Terminada a comparação de Seções, prossiga para a próxima etapa.

# PARTIDAS DE JOGADOR VS. JOGADOR

## PREPARAÇÃO PARA O SEGUNDO TEMPO

O Visitante revela a Formação que ele vai usar durante o Segundo Tempo. Pode ser a mesma Formação que ele usou no Primeiro Tempo ou uma diferente. Depois os jogadores, em segredo, dispõem suas fichas de Uniforme no Gramado. Feito isso, o Anfitrião revela sua Formação.

## RESOLUÇÃO DO SEGUNDO TEMPO

1. Resolva o Segundo Tempo como se estivesse resolvendo uma Partida normal, exceto pelas cartas de Tática, que não são usadas em Partidas de jogador versus jogador. Os Goleiros podem usar seus efeitos para bloquear chutes a gol de novo, mesmo se tiverem usados todas as suas 🖐️ durante o Primeiro Tempo.

2. Os jogadores podem resolver os efeitos de suas cartas de Atleta, descartando os marcadores de Recurso designados e esgotando as cartas de Atleta, antes de prosseguir para a comparação de Seções. Se houver um conflito na resolução de ações, resolva-as conforme a ordem de turnos. Lembre-se de que você não pode usar os efeitos de uma carta que já foi usada no Primeiro Tempo.

3. Compare os 5 pares de Seções, começando pelos Zagueiros de Centro do Visitante versus os Atacantes de Centro do Anfitrião; depois os Meio-Campistas de Centro do Visitante versus os Meio-Campistas de Centro do Anfitrião e assim por diante. Terminada a comparação de Seções, prossiga para a próxima etapa.

## VERIFICAÇÃO DO RESULTADO DA PARTIDA

1. Resolva esta etapa como se estivesse resolvendo uma Partida normal. Se houver um conflito na resolução desta etapa, os jogadores a resolvem um a um conforme a ordem de turnos.

2. Em caso de empate, cada jogador rola um dado de seis faces e subtrai 🔥 do Goleiro do seu Adversário. Você pode gastar 📛 para rerrolar seus resultados normalmente. O resultado mais alto vence; se acontecer um empate, repita esta etapa.





# FIM DO JOGO

## ★ JOGO SOLO ★

Ao jogar Solo, pegue um marcador de Time que não será usado e coloque-o no espaço marcado com **2** no tabuleiro de Copa Internacional. Esse Adversário não tem suas próprias cartas de Adversário, mas usará as cartas de Adversário Final. Há 4 cartas de Adversário Final; portanto, se esse Time chegar à Final, vai haver uma carta disponível para ele.

Jogar Cenários Solo com esta expansão permite a você ganhar mais 🏆; portanto, ao calcular o resultado final, subtraia 4 PV da sua pontuação.



## ★ FIM DO JOGO★

No fim do jogo, você ganha 🏆 conforme a sua posição no tabuleiro de Copa Internacional.



# OUTRAS EXPANSÕES, CRÉDITOS

## ★ COPA INTERNACIONAL E OUTRAS EXPANSÕES ★

A Copa Internacional torna o jogo mais longo e muito mais difícil. Ela não é recomendada para jogadores iniciantes e funciona melhor jogando na 2ª ou 3ª Divisão.

Você pode combinar esta expansão com todas as outras expansões. Todos os componentes desta expansão têm o ícone:  impresso de modo a serem facilmente distinguíveis.

Você pode usar fichas de Time Adversário e cartas de Adversário como seus Adversários em jogos normais com 3 ou menos jogadores. A Força dos Adversários Internacionais varia entre a 1ª e a 3ª Divisão.

Ao jogar com a expansão Eventos Inesperados, não compre cartas de Evento Inesperado durante Partidas de jogador versus jogador.



### PORTAL GAMES

**DESIGN DO JOGO:** Thomas Jansen

**DESENVOLVIMENTO DO JOGO:** Jan Maurycy, Ignacy Trzewiczek

**DESIGN GRÁFICO:** Mateusz Kopacz, Rafał Szyma  
Gaba Palicka

**ARTE DA CAPA:** Hanna Kuik

**ARTE:** Hanna Kuik, Maciej Simiński

**LIVRO DE REGRAS:** Jan Maurycy

**PRODUÇÃO EXECUTIVA:** Grzegorz Polewka, Damian Mazur

**GERENTE DE PROJETO:** Marek Dąbrowski

**EDITOR DA VERSÃO EM INGLÊS:** Tyler Brown

Os autores agradecem aos playtesters e revisores por sua ajuda no desenvolvimento do jogo.

**Agradecimentos especiais a:** Joanna Kijanka, Kuba Jarosz, Joanna Wareluk, Chevee, Kajtek, Alicja Świącicka, Szymon, Jędrzej, Karol, Dorsz, GDM, Janik, Filip, Wojtek, Sławek, Karol e todos os outros que ajudaram a testar este produto.



## GALÁ PAGOS

**TRADUÇÃO:** Rafael Brandão

**REVISÃO:** Fábio Gullo e Gabriel Novaes

**DIAGRAMAÇÃO BR:** Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

[WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR](http://WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR)