

BEST ELEVEN

THE BEAUTIFUL BOARD GAME

Du bist der Manager eines Fußballvereins und verantwortlich für den Aufbau deiner **Best Eleven** – einer strategisch zusammengestellten Mannschaft, die den Verein am kommenden Spieltag vertreten soll. Rekrutiere Spieler für dein Mannschaft, indem du in sieben Transferfenstern auf freie Spieler bietest. Jeder hinzugefügte Spieler bringt individuelle Attribute wie Intelligenz, Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Kraft mit und trägt dazu bei, den Punktwert deiner **Best Eleven** zu steigern. Gewinne das Spiel, indem du am Spieltag die Mannschaft aufstellst, die die meisten Punkte durch Teamsynergie und Taktik erzielt.

SPIELMATERIAL



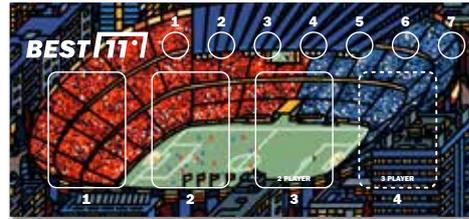
101 Spielerkarten



9 Torhüterkarten



26 Taktikkarten



1 doppelseitiges Auktionstableau



40 Geldkarten



1 goldene Geldkarte



4 Verkaufskarte



5 Managertableaus



1 Rundenmarker



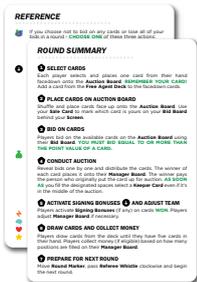
9 Automatakarten



1 Schiedsrichterpfiffe



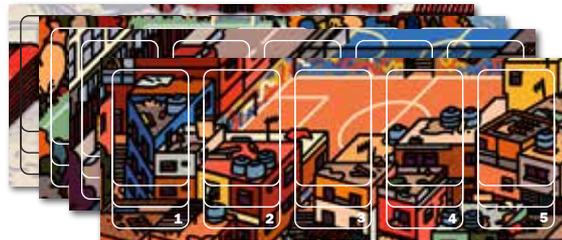
4 Sichtschutze



4 Übersichtskarten

PLAYERS	POINTS
1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100	
TOTAL	

1 Punkteblock



4 Gebotstableaus

MITWIRKENDE

SPIELEDISIGN Matthew Shipley

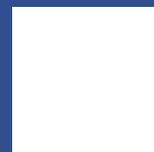
BEARBEITUNG Elise Shipley

ILLUSTRATION Matthew Shipley, Conner Gillette, Dan Evans, Cumanche, Alexandra Francis, Chester Holme, Dan Leydon and Victor Bizar Gomez

GESTALTUNG Devon Overson

SPIELTESTER Ein großes Dankeschön an meine Familie, Freunde, Game Designers of North Carolina und so viele andere, die dazu beigetragen haben, dieses Spiel zu dem zu machen, was es ist!

ÜBERSETZUNG Markus Zwarra



Scanne den Code, um dir ein Video über die Spielregeln anzuschauen!

SPIELAUFBAU

1 AUKTIONSTABLEAU

Lege das **Auktionstableau** in die Tischmitte. Das Auktionstableau ist doppelseitig: eine Seite für Spiele mit 1 bis 3 Spielern, die andere für Spiele mit 4 Spielern. Lege den **Rundenmarker** auf den Kreis mit der 1.

2 KARTEN

Mische die **Spielerkarten** zu einem Stapel und lege diesen neben das **Auktionstableau**. Mische die **Taktikkarten** zu einem Stapel und lege diesen auf den Tisch. Teile die **Geldkarten** in zwei Stapel, einen für die 1 € Karten und einen für die 3 € Karten, auf und lege sie neben das Auktionstableau.

3 TORHÜTERKARTEN

Mische die **Torhüterkarten** und ziehe eine Karte mehr als die Anzahl der Spieler (bei einem Spiel mit 2 Spielern sind das 3 Torhüterkarten, bei einem Spiel mit 3 Spielern 4 usw.). Lege die gezogenen Karten offen in der Nähe des **Auktionstableaus** aus. Die restlichen Torhüterkarten werden zurück in die Schachtel gelegt.

AUFBAU DES SPIELERBEREICHS

A 1 MANAGERTABLEAU

Alle Spieler wählen zufällig ein **Managertableau** aus. Jedes Managertableau verfügt über eine besondere Fähigkeit, die auf der linken Seite des Tableaus beschrieben ist. Jedes Managertableau hat eine einzigartige Aufstellung, die erfüllt werden muss. Eine Aufstellung besteht aus einem Torhüter (H), und einer beliebigen Kombination aus Verteidigern (D), Mittelfeldspielern (M) und Stürmern (S).

B 1 GEBOTSTABLEAU, 1 SICHTSCHUTZ, 1 VERKAUFSKARTE, 1 ÜBERSICHTSKARTE

Alle Spieler nehmen sich jeweils ein **Gebotstableau** und den passenden **Sichtschutz**. Die **Gebotstableaus** und **Sichtschutze** sind identisch und werden zwischen dem Spieler und dem jeweiligen **Managertableau** platziert. Zusätzlich nehmen sich alle Spieler jeweils eine **Verkaufskarte** und **Übersichtskarte**.

C 5 SPIELERKARTEN

Alle Spieler ziehen jeweils 5 **Spielerkarten** vom Spielerkarten-Stapel. Diese bilden die jeweilige Starthand.

D 2 TAKTIKKARTEN

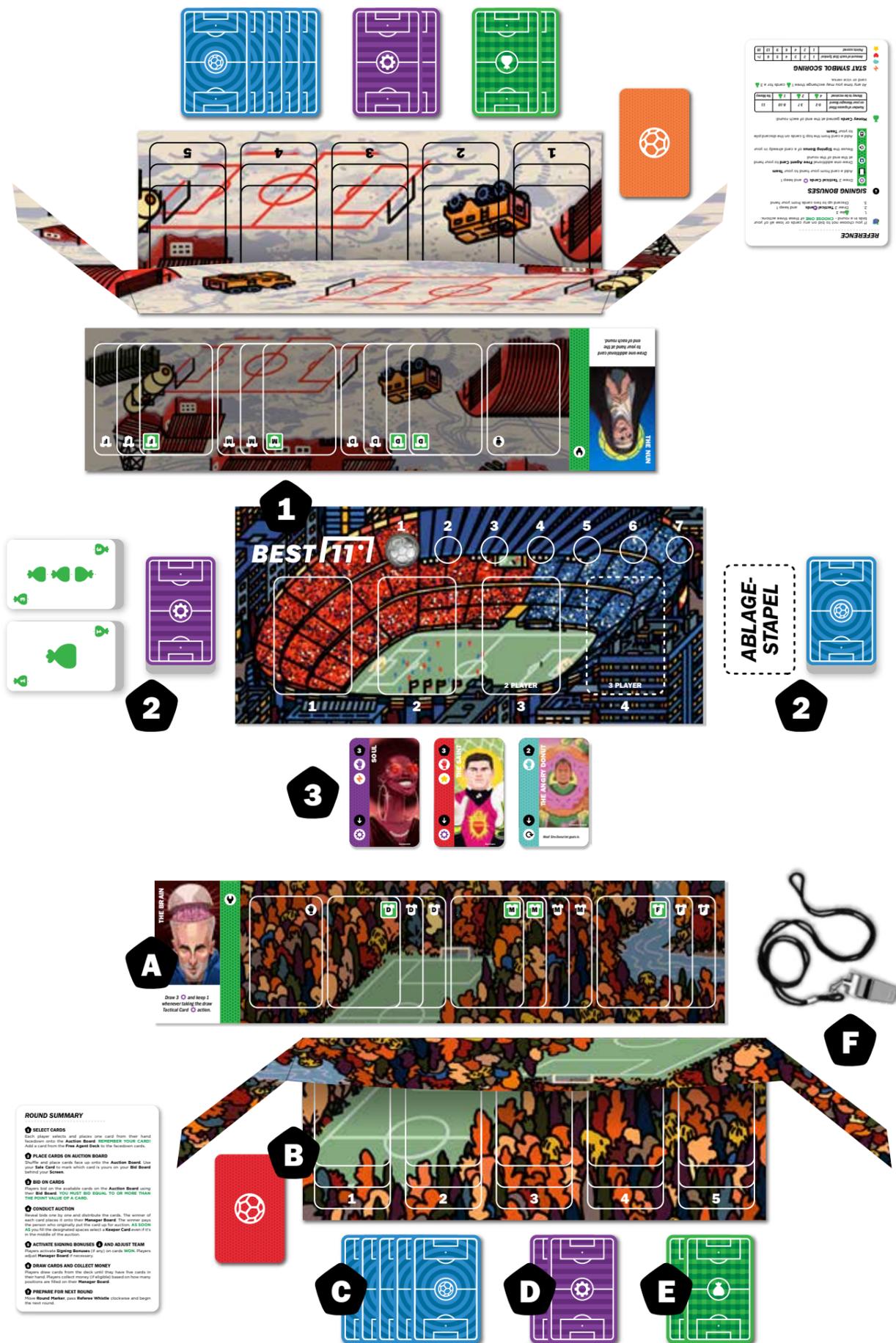
Alle Spieler ziehen jeweils zwei **Taktikkarten** vom Stapel. Eine dieser Karten wird behalten und die andere zurück unter den Stapel gelegt. Anhand der Taktikkarten verfolgen die Spieler jeweils ein einzigartiges, geheimes Ziel, das am Ende des Spiels mit Bonuspunkten belohnt wird. Bei der Wahl der Taktikkarte sollten sich die Spieler ihre jeweilige Starthand an **Spielerkarten** ansehen, um ihrem Ziel näher zu kommen.

E GELDKARTEN

Alle Spieler addieren für sich die **Punktwerte** (Zahl in der oberen linken Ecke jeder Spielerkarte) der fünf **Spielerkarten** in ihrer Starthand. Liegt die Summe bei 11 oder höher, wird das Spiel ohne **Geldkarten** begonnen. Bei einer Summe unter 11 wird diese Summe von 11 subtrahiert; das Ergebnis ist die Anzahl der Geldkarten, mit denen das Spiel begonnen wird. (Beispiel: Bei einer Summe von 8 wird mit 3 Geldkarten begonnen; bei einer Summe von 14 wird ohne **Geldkarten** begonnen.)

F SCHIEDSRICHTERPFEIFE

Gib die **Schiedsrichterpfeife** dem Spieler, der zuletzt an einen Fußball getreten hat oder wähle einen zufällig. Die Schiedsrichterpfeife dient nur als Marker. Um die Verbreitung von Keimen oder Viren zu vermeiden, widerstehe bitte dem Drang, die Pfeife zu benutzen – *es sei denn, dein Gegner begeht ein rücksichtsloses Tackling mit beiden Beinen!*



ÜBERBLICK

Das Ziel von **Best Eleven** ist es, seinem Mannagertableau 1 **Torwartkarte** und 10 **Spielerkarten** hinzuzufügen, um eine Mannschaft aus Spielern zusammenzustellen. In jeder Runde stellen die Spieler ihre Spielerkarten zur Auktion und bieten anschließend auf diese. Während des Spiels erhalten die Spieler weitere Spielerkarten, die sie ihrem Managertableau hinzufügen können. Dabei entscheiden sie, welche Karten sie behalten und welche sie ablegen wollen. Die **Best Eleven** ist die Mannschaft, die am Ende des Spiels durch optimale Zusammenstellung der Spielerkarten, welche im Verlauf des Spiels erhalten wurden, die höchste Punktzahl erzielt.

AUFBAU DER SPIELERKARTE

Jede Spielerkarte, auch als "Karte" bezeichnet, besitzt einen Punktwert, eine Farbe sowie eine oder mehrere Positionen, auf denen sie in der Formation auf dem Managertableau gelegt werden kann. Spielerkarten mit einem Sternchen (★) dürfen als Verteidiger, Mittelfeldspieler oder Stürmer eingesetzt werden. Einige Spielerkarten haben einen oder mehrere der vier Attribute, und einige verfügen über einen **Unterschriftsbonus**.

Kartenname und -nummer

Punktwert

Position(en)

Attribut(e)

Kartenfarbe

Unterschriftsbonus

Flavor-Text

Künstler

RUNDENVERLAUF

- 1 Wähle eine **Spielerkarte** aus deiner Hand aus, die du versteigern möchtest, und lege diese verdeckt auf das **Auktionstableau**. **MERKE DIR DEINE KARTE!**
- 2 Füge die oberste **Spielerkarte** des Spielerkarten-Stapels verdeckt zum **Auktionstableau** hinzu.
- 3 Mische diese Karten und lege sie offen auf die entsprechenden Felder des **Auktionstableaus**.

Bei einem 1- oder 2-Personen-Spiel werden in jeder Runde 3 Karten versteigert

Bei einem 3-Personen-Spiel werden in jeder Runde 4 Karten versteigert

Bei einem 4-Personen-Spiel werden in jeder Runde 5 Karten versteigert

- 4 Erkenne die **Spielerkarte**, die du auf das **Auktionstableau** gelegt hast, und markiere das Feld, auf welchem sie liegt, mit deiner **Verkaufskarte** auf deinem **Gebotstableau** hinter deinem **Sichtschutz**.
- 5 Verwende dein **Gebotstableau**, um Gebote für Spielerkarten auf dem **Auktionstableau** abzugeben. Dein Gebot ist geheim und wird erst bekannt gegeben, wenn alle anderen ihre Gebote abgegeben haben.

- Es gibt zwei Arten von Karten, die als „Währung“ für dein Gebot dienen: die verbleibenden **Spielerkarten** auf deiner Hand und alle **Geldkarten**, die du besitzt. Der „Währungswert“ einer Spielerkarte entspricht ihrem **Punktwert**. Du kannst beliebige Kombinationen aus Spielerkarten und Geldkarten verwenden, aber insgesamt darfst du für ein einzelnes Gebot nicht mehr als 3 Karten einsetzen.
- Das Mindestgebot für jede Spielerkarte auf dem **Auktionstableau** entspricht ihrem **Punktwert**. (Beispiel: Wenn du auf eine Spielerkarte mit einem Punktwert von 3 bietest, muss dein Gebot auf deinem geheimen Gebotstableau mindestens 3 betragen.) Die Punktwerte der **Spielerkarten** liegen zwischen 1 und 4.

- Gib dein Gebot für die gewünschte(n) Spielerkarte(n) auf deinem **Gebotstableau** ab. Die nummerierten Felder auf deinem Gebotstableau entsprechen den nummerierten Feldern auf dem **Auktionstableau**. Du kannst auf beliebig viele Spielerkarten bieten, sogar auf die, die du selbst zur Auktion gestellt.

Spieler A hat 3 Karten (die maximale Anzahl an Karten, die in einem einzelnen Gebot eingesetzt werden können) genutzt, um auf **Illusionista**, die Spielerkarte auf dem zweiten Feld des Auktionstableaus, zu bieten. Da **Illusionista** einen Punktwert von 3 hat, wurden insgesamt 5 geboten, während Spieler B nur 3 geboten hat. Damit hat Spieler A das Gebot gewonnen, und kann die Spielerkarte **Illusionista** auf sein Managertableau legen.



2 + 2 + 1 = 3

- 6 Nachdem alle ihre Gebote abgegeben haben, gehen die Spieler jede Spielerkarte auf dem **Auktionstableau** durch und teilen den Wert ihres Gebots mit. Der Spieler mit dem höchsten Gebot gewinnt die Spielerkarte und fügt diese zu seinem **Managertableau** hinzu.

- Wenn du **EINE SPIELERKARTE GEWINNST**, gibst du die Spieler- und/oder Geldkarten, die du als Gebot eingesetzt hast, an den Spieler, der die Spielerkarte ursprünglich zur Auktion angeboten hat.
- Wenn dein **GEBOT NICHT ERFOLGREICH WAR**, nimm die Spieler- und Geldkarten, die du als Gebot eingesetzt hast, zurück auf deine Hand.
- Wenn **DIE SPIELERKARTE, DIE DU ZUR VERSTEIGERUNG ANGEBOTEN HAST, VON EINEM ANDEREN SPIELER GEWONNEN WIRD**, erhältst du die Spieler- und/oder Geldkarten, die dieser als Gebot eingesetzt hat. Du kannst entweder die Spielerkarte(n) auf dein Managertableau legen oder auf deine Hand nehmen oder beides kombinieren. Die Geldkarte(n) werden deinem Geldvorrat hinzugefügt.
- Wenn du **EINE SPIELERKARTE GEWINNST, DIE ENTWEDER (1) VON DIR SELBST ODER (2) VOM SPIELERKARTEN-STAPEL AUF DAS AUKTIONSTABLEAU GELEGT WURDE**, werden die Spieler- und/oder Geldkarten, die du als Gebot eingesetzt hast, auf den Ablagestapel der Spielerkarten bzw. auf die Geldkartenstapel gelegt.
- Im Falle eines **UNENTSCHEIDENS** bei einer Spielerkarte auf dem **Auktionstableau** entscheidet der Spieler, der in dem Moment im Besitz der **Schiedsrichterpfeife** ist, wer diese Spielerkarte erhält.
- Wenn eine **SPIELERKARTE KEIN GEBOT ERHÄLT**, wird diese auf den Ablagestapel gelegt.

1. Wenn Spieler A die Karte 1 gewinnt, wird der gebotene Betrag auf den Ablagestapel für Spielerkarten und die Geldkartenstapel gelegt.

2. Wenn Spieler A die Karte 2 gewinnt, wird der gebotene Betrag an Spieler B gezahlt.

3. Wenn Spieler A die Karte 3 gewinnt, wird der gebotene Betrag auf den Ablagestapel für Spielerkarten und die Geldkartenstapel gelegt.

- 7 Wenn du dich entscheidest, auf keine der Spielerkarten zu bieten ODER wenn du alle deine Gebote in einer Runde verlierst, erhältst du eine **ENTSCHÄDIGUNG** - wähle eine der drei folgenden Aktionen:

- Nimm 3
- Ziehe 2 **Taktikkarten** und entscheide, ob du entweder eine der beiden Taktikkarten, die du gerade vom Stapel gezogen hast, ablegst oder beide behältst und eine ablegst, die du bereits besitzt.
- Lege bis zu zwei Spielerkarten aus deiner Hand ab (dies kann hilfreich sein, wenn du mehrere Karten mit niedrigem Wert hast, die du schwer loswirst oder es dir erschweren, Gebote zu gewinnen).

TORHÜTER AUSWÄHLEN 🙌

Auf dem **Managertableau** sind einige Positionsfelder in einem grünen Kasten dargestellt. Sobald diese mit **Spielerkarten** belegt sind, kann eine der zu Beginn des Spiels ausgelegten **Torhüterkarten** ausgewählt und, falls vorhanden, deren **Unterschriftsbonus** aktiviert werden. Es gibt keine festgelegte Reihenfolge für das Ausfüllen des Managertableaus, jedoch werden die Torhüterkarten nicht erneuert. Je früher die grünen Felder belegt sind, desto mehr Torhüterkarten stehen zur Auswahl. Sind nur noch zwei Torhüterkarten übrig, kann der Spieler, der noch keine besitzt, jederzeit eine davon auswählen.

Beispiel: Der Spieler mit dem Managertableau „The Nun“ muss zwei festgelegte Felder für Verteidiger, ein festgelegtes Feld für Mittelfeldspieler und ein festgelegtes Feld für Stürmer belegen, bevor er eine Torwartkarte auswählen kann. Jedes Managertableau hat unterschiedlich festgelegte Felder, und Sir Outrage hat ein festgelegtes Feld mehr als die anderen.

RUNDENENDE

1 Aktiviere alle **Unterschriftsboni** auf den **Spielerkarten**, die du **BEI DER AUKTION GEWONNEN HAST**. Wenn eine der Karten, die du als **BEZAHLUNG ERHALTEN HAST**, einen Unterzeichnungsbonus besitzt und du diese zu deinem Managertableau hinzufügst, aktivierst du den Unterzeichnungsbonus **NICHT**. *Weitere Informationen zum **Unterschriftsbonus** findest du im **ANHANG**.

2 Nachdem du die Spielerkarten deinem Managertableau hinzugefügt hast, passe es bei Bedarf an.

- Lege alle Karten ab, die nicht in die Formation auf deinem Managertableau passen. (Beispiel: Nachdem du die bei der Auktion erhaltenen Spielerkarten auf dein Managertableau gelegt hast, hast du insgesamt fünf Spielerkarten, die Mittelfeldspieler sind. Dein Managertableau hat aber nur vier Plätze für Mittelfeldspieler. Du musst 1 deiner Mittelfeldspieler-Karten abwerfen.)
- Spielerkarten, die in mehr als einer Position gespielt werden können, können beliebig oft zwischen den Positionen verschoben werden.

3 Die Spieler erhalten **Geldkarten** entsprechend der Anzahl der Felder, die sie auf ihren **Managertableaus** belegt haben. (Dieser Schritt findet am Ende der 7. Runde nicht statt.)

Anzahl der belegten Felder auf dem Managertableau	0-2	3-7	8-10	11
Einnahmen am Rundenende	4	2	1	Kein Geld

Tausche jederzeit drei 1 Geldkarte gegen eine 3 Geldkarte oder umgekehrt.

4 Die Spieler, die weniger als 5 **Spielerkarten** auf der Hand haben, ziehen so viele Spielerkarten vom Spielerkarten-Stapel nach, bis sie 5 Spielerkarten haben. Die Spieler, die mehr als 5 Spielerkarten auf der Hand haben, müssen nicht auf 5 Spielerkarten abwerfen. **Geldkarten ZÄHLEN NICHT** zur Anzahl der Handkarten. (Dieser Schritt findet am Ende der 7. Runde nicht statt.)

5 Bewege den **Rundenmarker** auf die nächsten Runde, gib die **Schiedsrichterpeife** im Uhrzeigersinn weiter und beginne die nächste Runde. (Dieser Schritt findet am Ende der 7. Runde nicht statt.)

ATTRIBUTE 🗨️💬💖🌟

Spielerkarten können einen oder mehrere der vier verschiedenen **Attribute** besitzen: **Intelligenz** 🗨️, **Geschwindigkeit** 💬, **Stärke** 💖 und **Geschicklichkeit** 🌟. Jedes weitere Attribut-Symbol in den jeweiligen Kategorien bringt bei der Wertung am Ende des Spiels zunehmend mehr Punkte.

*Mehr Informationen zur Wertung der Attribute unter **SPIELEND UND WERTUNG**.

SPIELEND UND WERTUNG

Nach 7 Runden, in denen du deine **Mannschaft** zusammengestellt hast, ist endlich **Spieltag** und die **Best Eleven** jedes Spielers ist bereit, Punkte zu sammeln! Verwende den Punkteblock, um jeden Spieler zu werten.

Es gibt keine Strafe für einen Spieler, der kein vollständiges Team mit 11 Karten zusammenstellen kann.

- **Geldkarten**: 1 Punkt für jedes 💰, das du noch hast
- **Punktwerte**: addiere die Punktwerte der Spielerkarten
- **Taktikkarten** ⚙️: Punkte, wie angegeben, wenn das Ziel erreicht ist
- **Attribut-Symbole** 🗨️💬💖🌟:

Anzahl der einzelnen Attribute	1	2	3	4	5	6	7+
Erzielte Punkte	1	2	4	6	9	13	18

Scanne den Code, um die Wertungs-App herunterzuladen!

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Bei Gleichstand entscheidet der höhere **Punktwert** der ausliegenden Spielerkarten. Bei erneutem Gleichstand treten die Spieler zu einem Elfmeterschießen an!

BEISPIEL FÜR DIE WERTUNG

NAME	ELISE	
GELD	1/💰	7
PUNKTE DER TORHÜTER & SPIELERKARTEN		23
TAKTIKKARTEN		15
🗨️	1/2/4/6/9/13/18	-
💬	1/2/4/6/9/13/18	6
💖	1/2/4/6/9/13/18	18
🌟	1/2/4/6/9/13/18	4
TOTAL		73

SOLO SPIELAUFBAU

Bereite das Spiel wie für 2 Spieler vor, aber statt 3 Torhüterkarten stehen 4 Torhüterkarten zur Verfügung – ordne sie von links nach rechts in absteigender Reihenfolge. Gib der Automa das Managertableau *Sir Outrage*. Die Automa verwendet keine Taktikkarten oder Unterschriftsboni.

Halte dich an alle Basisregeln. Ziehe 5 Spielerkarten, 2 Taktikkarten und wähle 1 zum Behalten. Nimm Geldkarten entsprechend dem Wert deiner Starthand (d. h. bis zu einem Mindestwert von insgesamt 11).

SPIELVERLAUF

- Wähle eine **Spielerkarte** aus deiner Hand und lege sie auf das **Auktionstableau**. Ziehe dann zwei Karten vom Stapel der Spielerkarten. Ordne diese in absteigender Reihenfolge ihres **Punktwerts** (von links nach rechts), sodass die Spielerkarte mit dem höchsten Punktwert auf dem Feld 1 des Auktionstableaus liegt. Spielerkarten mit gleichem Punktwert werden entsprechend der Reihenfolge ihres Ziehens angeordnet.
- Gib deine Gebote, wie gehabt, ab und markiere die Spielerkarte, die du zur Versteigerung stellst, mit deiner **Verkaufskarte**.
- Ziehe eine **Automa-Karte** (👤) und ermittle die Gewinner der Gebote von links nach rechts. Die Automa bietet den Wert im blauen Feld (🔵) für jede Spielerkarte (es sei denn, in dem Feld befindet sich ein X). Wenn die Automa eine Auktion nicht gewinnt und zwischen den blauen Feldern ein Pfeil (➔) angezeigt wird, wird das Gebot übertragen und zum Gebot für die nächste Spielerkarte addiert. *(Es sind mehrere Übertragungen möglich.)* Bei Gleichstand gewinnt die Automa das Gebot.
 - Wenn **DU DIE AUKTION GEWINNST**, lege alle **Spieler-** und/oder **Geldkarten** wie gewohnt ab.
 - Wenn die **AUTOMA DIE VON DIR GELEGTE KARTE GEWINNT**, führe die Anweisungen im grünen Kasten unten aus:
 - Wenn ein 🍀-Symbol vorhanden ist, erhältst du **Geldkarten** im Wert des Gebotsbetrags.
 - Wenn ein 🗑️-Symbol vorhanden ist, ziehst du Spielerkarten vom Spielerkarten-Stapel, bis der Wert der gezogenen Spielerkarten mindestens dem Gebotsbetrag entspricht. Du kannst diese Spielerkarten deiner Hand oder deinem **Managertableau** hinzufügen.
 - Wenn die **AUTOMA EINE KARTE VOM SPIELERKARTEN-STAPEL GEWINNT**, erhältst du keine Bezahlung.
- Verliert die Automa alle Gebote in einer Runde, entscheidet sie sich immer dafür, 3 🍀 zu nehmen.
- Füge alle von der Automa gewonnenen Spielerkarten dem **Automa-Managertableau** hinzu (es kann hilfreich sein, diese in absteigender Reihenfolge von links nach rechts zu legen).
- Wenn die Automa alle Plätze belegt hat und die neue Spielerkarte einen höheren Punktwert als die niedrigste auf dem Tableau besitzt, wird diese hinzugefügt und die niedrigere abgelegt. Die Automa erhält 1 🍀. (Bei Gleichstand gilt die Spielerkarte mit mehr Attributen und Unterschriftenbonus als höherwertig.)
- Überprüfe die Anzahl der Spielerkarten in der Mannschaft der Automa. Wenn die Anzahl der Spielerkarten größer oder gleich der Zahl neben dem Symbol 🗑️ auf der linken Seite ist, nimmt die Automa die erste und höchste verfügbare **Torhüterkarte** (dies ist immer der Fall, wenn die Mannschaft 4 oder 5 Karten hat). Wenn die Automa bereits eine Torhüterkarte hat, überprüfe die Zahl neben dem Symbol 🗑️ auf der rechten Seite. Sollte die Automa sieben/acht Karten in seiner Mannschaft haben (wie auf der Karte angegeben), lege die höchste verfügbare Torhüterkarte ab. (Beachte, dass dies nicht erforderlich ist, nachdem du eine Torhüterkarte genommen hast.)
- Sowohl die Automa als auch du sammeln **Geldkarten** basierend darauf, wie viele Felder auf den jeweiligen **Managertableaus** belegt sind.
- Wenn die gezogene **Automa-Karte** ein Mischsymbol (🗑️) in der unteren rechten Ecke hat, mische alle Automa-Karten. Bewege den **Rundenmarker** auf die nächste Runde und beginne die nächste Runde.

SPILENDE UND WERTUNG

Nach 7 Runden erhältst du, wie gewohnt, deine Punkte. Die Automa erhält die Punkte wie folgt:

Die Automa wertet **Attribute**, **Geldkarten** und **Punktwerte**, aber keine **Taktikkarten**. Alle **Unterschriftsboni** werden als ein zusätzliches **Attribut** (die Art des Unterschriftsbonus spielt keine Rolle) gewertet. Optimierte die Attribut-Punkte der Automa. *(Beispiel: Der Automa hat 4 🗑️, 2 🗑️, 2 ❤️ und 1 🌟 hat und 3 Spielerkarten mit Unterschriftsbonus, zähle jeden Unterschriftsbonus als zusätzliches 🗑️, wodurch der Automa nun 7 🗑️ hat.)*

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

UNTERSCHRIFTSBONUS

Unterschriftsboni werden nach jeder Auktion aktiviert, sind nur einmal nutzbar und gelten nur für Spielerkarten, die bei einer Auktion **GEWONNEN** wurden. Wenn du eine Spielerkarte, die einen Unterschriftsbonus besitzt, als Bezahlung erhältst, und deinem Managertableau hinzufügst, wird der Unterschriftsbonus **NICHT AKTIVIERT**.

Tipp: Bewahre die gewonnene Spielerkarten und die, die du als Bezahlung erhältst, nach Ende der Auktion getrennt voneinander auf. Merke dir, welche Spielerkarten aktivierbare Unterschriftsboni besitzen und welche nicht.

- Ziehe 2 Taktikkarten ⚙️ und behalte 1**
Du kannst entweder eine der beiden **Taktikkarten**, die du gerade vom Stapel gezogen hast, ablegen oder beide Taktikkarten behalten und eine Taktikkarte, die du bereits besitzt, ablegen.
- Füge eine Spielerkarte aus deiner Hand zu deiner Mannschaft hinzu**
Wähle eine **Spielerkarte** aus den verbleibenden Spielerkarten auf deiner Hand aus und füge sie zu deinem **Managertableau** hinzu. Wenn du eine Spielerkarte aus deiner Hand mit einem **Unterschriftsbonus** zu deinem Managertableau hinzufügst, aktiviere diesen. **Hinweis: Wenn du nach der Auktion keine Spielerkarten mehr auf der Hand hast, kannst du diesen Bonus nicht nutzen.*
- Ziehe eine zusätzliche Spielerkarte auf deine Hand**
Wenn du die **Spielerkarten** auf deiner Hand auffüllst, beginnst du die nächste Runde mit einer zusätzlichen Spielerkarte. Auch wenn du bereits fünf oder mehr Spielerkarten hast, ziehe eine.
- Nutze den Unterschriftsbonus einer bereits in deiner Mannschaft befindlichen Karte erneut**
Aktiviere einen beliebigen **Unterschriftsbonus** einer **Spielerkarte** auf deinem **Managertableau** (unabhängig davon, ob die Spielerkarte gewonnen oder als Bezahlung erhalten wurde.)
- Füge eine Spielerkarte von den fünf obersten des Ablagestapels deiner Mannschaft hinzu**
Nimm die fünf obersten **Spielerkarten** vom Ablagestapel. Wähle eine davon aus und füge sie deinem **Managertableau** hinzu. Wenn diese Spielerkarte einen **Unterschriftsbonus** besitzt, aktiviere diesen.

MANAGER

- The Handyman**
Fähigkeit: Beginne das Spiel mit jeweils einem Attribut-Symbol 🗑️ 🗑️ 🗑️ 🗑️
• *(Beispiel: Wenn du am Ende des Spiels 3 Intelligenz 🗑️ und 5 Geschicklichkeit 🌟 in deiner Best Eleven hast, wird so gewertet, als hättest du 4 Intelligenz 🗑️ und 6 Geschicklichkeit 🌟)*
- Sir Outrage**
Fähigkeit: Spielerkarten in beliebiger Formation anordnen, jedoch nicht mehr als 5 Spielerkarten an einer Position und mindestens 1 Spielerkarte an jeder Position.
• *Die Felder, die ausgefüllt werden müssen, um einen Torhüter auszuwählen, können mit Spielerkarten jeder Position ausgefüllt werden. Du musst ein Feld mehr ausfüllen als die anderen Personen.*
• *Wenn du dein Managertableau anpasst, musst du alle 10 Felder mit Spielerkarten ausfüllen, bevor du eine Spielerkarte ersetzen kannst. Solltest du jedoch mehr als 5 Spielerkarten einer Position haben, musst du die entsprechenden Spielerkarten ablegen.*
- The Nun**
Fähigkeit: Ziehe am Ende jeder Runde eine zusätzliche Spielerkarte auf deine Hand.
• *Wenn du die Spielerkarten auf deiner Hand auffüllst, beginnst du die nächste Runde mit einer zusätzlichen Spielerkarte. Auch wenn du bereits fünf oder mehr Spielerkarten hast, ziehe eine.*
- The Brain**
Fähigkeit: Jedes Mal, wenn du Taktikkarten ⚙️ ziehst, ziehe drei und behalte eine.
• *Diese Fähigkeit gilt auch, wenn du die Taktikkarten zu Beginn des Spiels ziehst.*
- Sheikh:**
Fähigkeit: Füge in jeder Runde die 🗑️ Geldkarte zu einem Gebot deiner Wahl hinzu. Diese Karte kann Teil eines 4-Karten-Gebots sein und wird niemals an einen anderen Spieler ausgezahlt.
• *Die goldene Geldkarte funktioniert wie eine normale 1 🍀, außer dass sie niemals an einen anderen Spieler ausgezahlt wird und kann zu einem einzelnen Gebot, das bereits aus 3 Karten besteht, hinzugefügt werden (wodurch ein 4-Karten-Gebot entsteht).*

TAKTIKKARTEN

Taktikkarten geben jedem Spieler ein einzigartiges und geheimes Ziel, für dessen Erfüllung am Ende des Spiels Punkte vergeben werden.

KARTENNAME	KARTENBESCHREIBUNG	WERTUNG AM SPIELENDE
BENCH BOOST	Addiere die Punktwerte der höchsten und niedrigsten Spielerkarten, die du am Ende des Spiels noch auf der Hand hast. Wenn du nur noch eine Spielerkarte auf der Hand hast, zähle den Punktwert dieser Spielerkarte.	Erhalte die Punktwerte der höchsten und niedrigsten Spielerkarten, die du am Ende des Spiels noch auf der Hand hast. Wenn du nur noch eine Spielerkarte auf der Hand hast, erhalte den Punktwert dieser Spielerkarte.
CANARIES, PEACOCKING, ORANJE, FURIA ROJA, AND LA VIOLAS	Karten in den Farben Gelb, Blaugrün, Orange, Rot oder Violett, wobei jede Farbe 20 % aller Karten ausmacht.	Erhalte 4 Punkte, wenn du 3-4 Karten der angegebenen Farbe hast, oder 7 Punkte, wenn du 5 oder mehr Karten hast.
DAVIDS, SKILLET, DUMB LUCK, SLOW & STEADY	Habe keines der angegebenen Attribut-Symbole in deiner Best Eleven.  18% der Karten    jeweils 24% der Karten	Wenn dieses Kriterium erfüllt ist, erhalte 7 Punkte. Wenn dein Manager „The Handyman“ ist, kannst du diese Karte trotzdem erfüllen, solange du keines des angegebenen Attribut-Symbols in deiner Mannschaft hast.
DOUBLE THE ODDS	Geldkarten  . Um dieses Ziel zu erfüllen, brauchst du eine vollständige Best Eleven.	Erhalte 1 Punkt pro 2  (abgerundet).
HARMONY	Eine Karte von jedem Attribut     Jede Karte zählt nur für ein einziges Set	Erhalte 4 Punkte, wenn du ein Set von Karten mit jedem Attribut hast, oder 15 Punkte, wenn du zwei Sets mit jedem Attribut hast.
KEEP SHAPE	Set von Karten mit dem gleichen Attribut-Symbol: ein Verteidiger, ein Mittelfeldspieler und ein Stürmer. Jedes Set kann ein anderes Attribut-Symbol haben, aber jede Karte kann nur zu einem einzigen Set gezählt werden.	Erhalte 4 Punkte pro Set.
MIXED BAG	Spielerkarte jeder Farbe 	Erhalte 4 Punkte, wenn eine Karte von jeder Farbe vorhanden ist, oder 15 Punkte, wenn zwei Karten von jeder Farbe vorhanden sind.
SIGN ME UP	Karten mit einem Unterschriftsbonus  34% der Karten	Erhalte 3 Punkte, wenn du 3-4 Karten mit diesem Kriterium hast, oder 6 Punkte, wenn du 5 oder mehr Karten hast.
“THE” CARD	Karten mit “The” im Namen. Dies gilt nicht für Karten mit „The“ in einer anderen Sprache. 39% der Karten	Erhalte 3 Punkte, wenn du 3-4 Karten mit diesem Kriterium hast, oder 5 Punkte, wenn du 5 oder mehr Karten hast.
THE HOLDOVERS	Karten, die am Ende des Spiels noch auf deiner Hand sind	Erhalte 3 Punkte, wenn du 3 Karten mit diesem Kriterium hast, oder 6 Punkte, wenn du 4 oder mehr Karten hast.
THEY'RE KEEPERS	Karten, die dieselbe Farbe wie dein Torhüter haben	Erhalte 2 Punkte pro Karte. Zähle den Torhüter bei der Punktwertung nicht mit.
UNDERDOGS	Karten ohne Attribut-Symbole	Erhalte 2 Punkte pro Karte.
UTILITY PLAYERS	Karten, die in mehreren Positionen gespielt werden können. 17% der Karten   or   or 	Erhalte 4 Punkte, wenn du 3-4 Karten mit diesem Kriterium hast, oder 7 Punkte, wenn du 5 oder mehr Karten hast.
WE'RE #1	Karten mit einem Punktwert von 1. 29% der Karten	Erhalte 4 Punkte, wenn du 3-4 Karten mit diesem Kriterium hast, oder 7 Punkte, wenn du 5 oder mehr Karten hast.
YELLOW SPINE, TEAL SPINE, ORANGE SPINE, RED SPINE, PURPLE SPINE	Set aus 3 Karten der angegebenen Farbe: ein Verteidiger, ein Mittelfeldspieler und ein Stürmer.	Erhalte 5 Punkte für 1 Set oder 15 Punkte für zwei Sets.

SPIELVARIANTEN

Du möchtest **Best Eleven** spielen, aber fühlst dich von all den Dingen überfordert? Dann nimm folgende Anpassungen vor! Wenn du nach ein paar Runden den Dreh raus hast, fang von vorne an und steigere den Schwierigkeitsgrad, bis du Clubmanager wirst.

Ehrenamtlicher Trainer

- Die Spieler ziehen zufällig eine Torhüterkarte aus den Torhüterkarten und legen ihn auf ihr Managertableau.
- Die Unterschriftsboni werden nicht verwendet.
- Die Taktikkarten werden nicht verwendet.
- Die Fähigkeiten der Manager werden nicht verwendet.

Jugendtrainer

- Die Spieler ziehen zufällig eine Torhüterkarte aus den Torhüterkarten und legen ihn auf ihr Managertableau.
- Die Unterschriftsboni werden nicht verwendet.
- Die Taktikkarten werden nicht verwendet.

Amateurtrainer

- Die Unterschriftsboni werden nicht verwendet.

Clubmanager

- Du bist auf alles vorbereitet! Keine Regelanpassungen.

Kann ich mit meinen Kindern spielen?

Wenn dein Kind einfache Additionsaufgaben lösen kann, ist das auf jeden Fall möglich. Es gibt eine Spielvariante, die gut funktioniert! Probiere den Ehrenamtlichen-Trainer-Modus aus: Dabei können deine Kinder so viele Karten zum Bieten auf eine Karte verwenden, wie sie möchten, anstatt nur auf drei beschränkt zu sein.



ÜBERSICHT ZUM RUNDENABLAUF

1 KARTEN AUSWÄHLEN

Jeder wählt eine Spielerkarte aus seiner Hand aus und legt sie verdeckt auf das **Auktionstableau**. **MERKE DIR DEINE SPIELERKARTE!** Lege eine **Spielerkarte** aus dem Spielerkarten-Stapel zu den verdeckten Karten.

2 KARTEN AUF AUKTIONSTABLEAU LEGEN

Mische die Spielerkarten und lege sie offen auf das **Auktionstableau**. Markiere mit deiner **Verkaufskarte** auf deinem **Gebotstableau** hinter deinem Sichtschutz, welche Spielerkarte dir gehört.

3 KARTEN ERSTEIGERN

Die Spieler bieten mit ihrem **Gebotstableau** auf die verfügbaren Spielerkarten auf dem **Auktionstableau**. **DU MUSST MINDESTENS DEN PUNKTWERT DER SPIELERKARTE BIETEN.**

Kartenname und -nummer

Punktwert ▶

Position(en) ▶

Attribut(e) ▶

Kartenfarbe ▶

Unterschriftsbonus ▶

The most dangerous thing is illusion. Now you see the ball, now you don't.

◀ **Künstler**

Flavor-Text

4 AUKTION DURCHFÜHREN

Die Gebote werden nacheinander offengelegt und die Spielerkarten verteilt. Der Gewinner jeder Spielerkarte legt diese auf sein **Managertableau**. Der Gewinner bezahlt den Spieler, der die Spielerkarte ursprünglich zur Versteigerung angeboten hat. **SOBALD** du die dafür vorgesehenen Felder gefüllt hast, wählst du eine **Torhüterkarte** aus, auch wenn die Auktion noch läuft.

Wenn du die Auktion für deine eigene Spielerkarte oder die Spielerkarte aus dem **Spielerkarten-Stapel** gewinnst, werden die Spielerkarten und/oder das Geld, die für das Gebot verwendet wurden, abgeworfen.

Wenn du dich entscheidest, auf keine Karte zu bieten oder alle Gebote in dieser Runde verlierst, wähle eine dieser Aktionen:

1. Nimm 3
2. Ziehe 2 Taktikkarten und behalte 1
3. Lege bis zu 2 Karten von deiner Hand ab

WERTUNG

Geldkarten: 1 Punkt für jedes - das du noch hast

Punktwerte: addiere die Punktwerte deiner Spielerkarten

Taktikkarten : Punkte, wie angegeben, wenn das Ziel erreicht ist

Attribut-Symbole :

<i>Anzahl der einzelnen Attribute</i>	1	2	3	4	5	6	7+
<i>Erzielte Punkte</i>	1	2	4	6	9	13	18

5 UNTERSCHRIFTSBONUS AKTIVIEREN

Unterschriftsboni auf **GEWONNENEN** Spielerkarten (falls vorhandenen) werden aktiviert.

↓ UNTERSCHRIFTSBONUS

Ziehe 2 **Taktikkarten** und behalte 1

Füge eine Spielerkarte zu deiner **Mannschaft** hinzu

Ziehe am Ende der Runde eine zusätzliche **Spielerkarte** auf deine Hand

Nutze den **Unterschriftsbonus** einer bereits in deiner Mannschaft befindlichen Karte erneut

Füge eine Spielerkarte von den fünf obersten des Ablagestapels deiner **Mannschaft** hinzu

6 MANAGERTABLEAU ANPASSEN

Lege alle Spielerkarten, die nicht in die Formation auf deinem Managertableau passen, ab.

7 KARTEN ZIEHEN UND GELD EINNEHMEN

Die Spieler ziehen Karten vom Stapel, bis sie fünf Spielerkarten auf der Hand haben. Die Spieler erhalten Geld (sofern sie dazu berechtigt sind), je nachdem, wie viele Positionen auf ihrem Managertableau belegt sind.

Geldkarten, die am Ende jeder Runde erhalten werden:

<i>Anzahl der belegten Felder auf dem Managertableau</i>	<i>Einnahmen</i>
0-2 Felder belegt	4
3-7 Felder belegt	2
8-10 Felder belegt	1
11 Felder belegt	Kein Geld

Tausche jederzeit drei 1 Karten gegen eine 3 Karte oder umgekehrt.

8 VORBEREITUNG AUF DIE NÄCHSTE RUNDE

Bewege den **Rundenmarker** eine Position weiter, gib die **Schiedsrichterpfife** im Uhrzeigersinn weiter und beginne die nächste Runde.