

Règle du jeu

But du jeu : Finir le jeu avec la carte ayant le rang le plus élevé afin d'être l'équipe qui gagnera la journée de championnat.

Mise en place

Mélangez les 16 cartes afin de former une pioche, prendre la première carte, sans la regarder et la retirer du jeu. Si vous jouez à 2, piochez 2 cartes et disposez les, face visible sur la table, elles ne seront pas utilisées pendant cette manche. Chaque joueur pioche 1 carte et la garde secrète. Le tas restant est placé, face caché, au milieu de la table.

Déroulement du jeu

Le premier joueur pioche une carte et l'ajoute à sa main. Il choisit une de ses 2 cartes, la joue devant lui face visible et en applique les effets (voir la liste des cartes). Les cartes jouées restent devant chacun des joueurs dans l'ordre où elles ont été jouées. Une fois les effets de la carte appliquée, c'est au joueur suivant de jouer de la même manière. Si un joueur est éliminé de la manche, il défausse sa main face visible sans appliquer l'action, et ne pioche pas de nouvelle carte.

Fin d'une manche

Il y a 2 manières de finir une manche : un seul joueur possède une carte dans sa main ou un joueur prend la dernière carte du tas.

Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte, il joue son tour et la manche se termine. 11 Soccer se joue en plusieurs manches, chaque manche représentant une journée de championnat. A la fin de la journée, l'équipe gagnante marque les points au classement se trouvant sur sa carte. Cette carte n'est pas considérée comme défaussée ou jouée et l'action n'est pas appliquée.

Fin de la partie :

Pour gagner la partie, un joueur doit mener ses équipes à la victoire et être le premier à atteindre : (2 joueurs = 15 points ; 3 joueurs = 11 points ; 4 joueurs = 8 points)

Liste des cartes

- 1 Choisis un joueur. Ce joueur doit défausser sa carte et en reprendre une autre sur le tas. L'effet de la carte défaussé est appliqué. Cela peut provoquer la fin de la partie du joueur désigné.
- 2 Choisis un joueur. Regarde sa carte discrètement.
- 3 Choisis un joueur. Echange sa carte en main avec la tienne.
- 4 Si tu as cette carte avec l'Angleterre dans la main, place l'Angleterre dans la pioche et mélange le tas.
- 5 Choisis un autre joueur, si sa carte en main est plus faible que la tienne, il est éliminé.
- 6 Le joueur qui défausse cette carte est éliminé de la manche
- 7 Annule les effets des autres joueurs sur toi pendant un tour
- 8 Si la somme des 2 cartes en main dépasse 13, vous êtes éliminé
- 9 Tu peux échanger ta carte en main contre une du tas de cartes déjà jouées devant toi (à l'exception du 9)
- 10 Si tu as cette carte en même temps que l'Italie, tu dois défausser la France
- 11 Choisis un autre joueur. Devine sa carte en main. Si tu la trouve ce joueur est éliminé