

1. PERSONNALISE TON BLASON ET TES COULEURS

Ici tu peux personnaliser ton blason, choisir sa forme, son type, et son motif. Fais en sorte que ton blason effraie tes adversaires ! De plus, si tu deviens un excellent joueur ADRENALYN XL™ (en montant au classement), tu passeras au niveau supérieur. Chaque niveau débloque de nouvelles options permettant de changer la couleur et la forme de ton blason.

Le système classe les joueurs sur 20 niveaux. Tu commences au niveau 20, en essayant d'atteindre le niveau 1. Chaque mois, les niveaux sont réinitialisés au niveau 20. Mais ton meilleur niveau atteint est sauvegardé dans ton profil. Tu peux donc essayer d'atteindre chaque mois ton plus haut niveau.

2. ACTIVE LA CARTE

Tape le code qui se trouve au dos de ta carte afin de l'ajouter à ta collection virtuelle. Tu peux également utiliser le code pour obtenir des PIÈCES, qui te permettent d'activer des cartes virtuelles spéciales et ainsi améliorer ton équipe, et augmenter tes chances de gagner.

3. CRÉE TON ÉQUIPE

Avant de commencer un match avec ADRENALYN XL™, tu dois créer ton équipe. Tu as besoin de 14 joueurs : 11 joueurs titulaires et 3 remplaçants. Chaque équipe doit avoir un gardien de but et au maximum 5 joueurs pour chaque poste.

Crée maintenant ton équipe ! Choisis le système de jeu qui, selon toi, te permettra de battre tes adversaires. Pour te faciliter la tâche, tu peux ranger tes joueurs en fonction de leur poste, du club auquel ils appartiennent, et de la valeur de leurs points en attaque ou en défense.

Tu peux aussi utiliser le bouton "Création automatique de la formation" si tu n'arrives pas à faire ton choix.

4. CHOISIS TON SYSTÈME DE JEU

Après avoir sélectionné tes joueurs, tu dois choisir ton système de jeu (par exemple, 4-4-2, 4-3-3, 3-5-2). Opte pour le système le mieux adapté à tes joueurs. Si tu as beaucoup de bons défenseurs, utilise un système défensif. Si tu as de bons attaquants, choisis un système plus offensif.

5. ARÈNE

L'Arène est le point de rencontre du jeu en ligne ADRENALYN XL™ où tu peux défier des joueurs de ton niveau, choisis par le système.

6. ENTRAÎNEMENT CONTRE L'ORDINATEUR

Tu souhaites t'entraîner mais tu n'as personne avec qui jouer ? Tu peux jouer un match amical contre l'ordinateur, sur cinq niveaux de difficulté différents. Les deux derniers niveaux sont si difficiles que, si tu gagnes, tu auras non seulement entraîné ton équipe, mais tu seras également presque sûr de gagner contre de vrais adversaires !

7. COMMENCER LE JEU

Le joueur désigné par l'ordinateur pour commencer le match décide d'attaquer son adversaire avec une carte, de défendre ou d'utiliser le contrôle de jeu. À son tour, l'adversaire choisit l'une de ses cartes et utilise l'une des trois options possibles.

Si le premier joueur attaque, l'adversaire doit défendre, et vice-versa.

Si tu utilises le contrôle de jeu, ton adversaire doit aussi utiliser le contrôle de jeu.

Les joueurs comparent les valeurs des cartes sélectionnées. La carte ayant la plus grande valeur marque un but, et commence le prochain tour. Les cartes utilisées lors d'un tour ne peuvent pas être sélectionnées à nouveau pendant le match, et sont mises hors jeu.

S'il y a égalité entre les valeurs des cartes, le gagnant est déterminé d'après la valeur totale (attaque + défense + contrôle) de la carte.

S'il y a égalité sur la valeur totale des deux cartes, aucun joueur ne gagne le tour.

S'il y a égalité de points à la fin du match, l'équipe ayant la plus faible somme de cartes gagne.

Comme dans un vrai match, les remplaçants peuvent te faire gagner dans les dernières secondes, c'est pourquoi il faut les utiliser judicieusement ! Les remplacements doivent être faits au début du match, avant de choisir la carte de l'attaquant, du milieu de terrain ou du défenseur. La carte remplacée sera mise hors jeu.

8. BOUTIQUE

Dans la section "marché" tu peux :

- échanger tes PIÈCES gagnées au cours des matches et tournois, ou grâce à l'activation de cartes, et compléter ta collection virtuelle ;
- acheter des cartes spéciales inédites au jeu en ligne pour avoir plus de chances de remporter ton prochain match ;
- obtenir des packs virtuels avec des cartes de la collection.

9. UTILISE LES FONCTIONNALITÉS SPÉCIALES

Renforce ton attaque et ta défense grâce aux COMBOS. Utilise deux cartes COMBO en même temps pour augmenter la valeur de ton attaque et de ta défense. Les cartes BONUS, FAIT DE JEU et PÉNALTY donnent également au jeu une dimension nouvelle. En effet, tu n'es plus obligé d'avoir les meilleurs joueurs pour gagner un match. Choisis la meilleure stratégie, utilise tes PIÈCES de façon judicieuse pour obtenir des cartes spéciales et améliorer ta formation.

10. COMBO

Utilise les cartes COMBO et associe-les à un joueur pour gagner des points supplémentaires. Surprends ton adversaire avec une attaque-combo, ou une défense-combo, et crée ta meilleure équipe !

Tableau des combos :

Id	Name (Team)	Card Type	Id	Name (Team)	Card Type	BONUS
19	Rachid Alioui (Angers SCO)	Joueur	20	Stéphane Bahoken (Angers SCO)	Joueur	2A
30	Laurent Koscielny (FC Girondins de Bordeaux)	Joueur	31	Pablo (FC Girondins de Bordeaux)	Joueur	3D
55	Irvin Cardona (Stade Brestois 29)	Joueur	56	Gaëtan Charbonnier (Stade Brestois 29)	Joueur	2A
65	Fouad Chafik (Dijon FCO)	Joueur	67	Nayef Aguerd (Dijon FCO)	Joueur	2D
90	Tony Mauricio (RC Lens)	Joueur	91	Corentin Jean (RC Lens)	Joueur	1A
106	Renato Sanches (LOSC Lille)	Joueur	107	Jonathan Ikoné (LOSC Lille)	Joueur	4GC
123	Laurent Abergel (FC Lorient)	Joueur	133	Sylvain Marveaux (FC Lorient)	Joueur	1GC
144	Memphis Depay (Olympique Lyonnais)	Joueur	146	Moussa Dembele (Olympique Lyonnais)	Joueur	4A
161	Morgan Sanson (Olympique de Marseille)	Joueur	168	Maxime Lopez (Olympique de Marseille)	Joueur	3GC
173	Fabien Centonze (FC Metz)	Joueur	176	Thomas Delaine (FC Metz)	Joueur	1D
192	Kamil Glik (AS Monaco)	Joueur	203	Benjamin Henrichs (AS Monaco)	Joueur	3D
216	Florent Mollet (Montpellier Hérault SC)	Joueur	221	Joris Chotard (Montpellier Hérault SC)	Joueur	3GC
231	Abdoulaye Touré (FC Nantes)	Joueur	240	Ludovic Blas (FC Nantes)	Joueur	2GC
250	Pierre Lees-Melou (OGC Nice)	Joueur	259	Khéphren Thuram (OGC Nice)	Joueur	2GC
263	Gaëtan Paquiez (Nîmes Olympique)	Joueur	265	Pablo Martinez (Nîmes Olympique)	Joueur	2D
288	Neymar Jr. (Paris Saint-Germain)	Joueur	290	Mauro Icardi (Paris Saint-Germain)	Joueur	5A
305	Xavier Chavalerin (Stade de Reims)	Joueur	313	Alaixys Romao (Stade de Reims)	Joueur	3GC
323	Benjamin Bourigeaud (Stade Rennais FC)	Joueur	330	Flavien Tait (Stade Rennais FC)	Joueur	3GC
344	Lois Diony (AS Saint-Étienne)	Joueur	349	Whabi Khazri (AS Saint-Étienne)	Joueur	3A
355	Stefan Mitrović (RC Strasbourg Alsace)	Joueur	365	Alexander Djiku (RC Strasbourg Alsace)	Joueur	2D

11. TOURNOIS

La section TOURNOIS te permet de jouer contre plusieurs équipes, comme dans une vraie compétition. Le classement est remis à zéro à la fin de chaque période de tournoi. Essaie d'être le meilleur à chaque fois pour monter au classement jusqu'à prendre la première place !

Les points que tu peux gagner dépendent du nombre de participants dans chaque tournoi. N'hésite pas à prendre des risques, et montrer aux autres joueurs que tu es le meilleur joueur d'ADRENALYN XL™ !

Le tableau des points est le suivant :

Number of users	Points for each position							
	1 ^o	2 ^o	3 ^o	4 ^o	5 ^o	6 ^o	7 ^o	8 ^o
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2-3	1	0	0	0	0	0	0	0
4-10	2	1	0	0	0	0	0	0
11-25	3	2	1	0	0	0	0	0
26-50	5	3	2	1	0	0	0	0
51-80	10	7	5	3	2	1	0	0
81-100	20	10	7	5	3	2	1	0
101-9999	25	15	10	7	5	3	2	1

12. COMMENT OBTENIR DES PIÈCES

Il y a plusieurs façons d'obtenir des PIÈCES :

- Gagner les matchs
- Entrer le code des cartes que tu as déjà dans ta collection
- Remplir une section de ton classeur virtuel
- Gagner les défis du jour
- Remplir le questionnaire
- Passer au niveau supérieur
- Trouver une carte spéciale et l'activer

13. CARTES SPÉCIALES

CARTES BONUS : tu peux utiliser ces cartes pour augmenter les valeurs de tes cartes joueur. Fais-en bon usage, car tu n'as le droit d'en utiliser que trois au maximum pendant un match.

CARTES LUCKY : elles sont similaires aux cartes bonus, mais leur valeur est différente selon le pack que tu actives. Par exemple dans un PACK MOYEN, tu auras plus de chances de trouver un bonus avantageux. Les CARTES LUCKY sont aléatoires, elles rendent le jeu plus incertain, mais aussi beaucoup plus excitant.

CARTE TRAINING : tu peux augmenter la valeur de tes Coéquipiers en utilisant cette carte spéciale. Elle te permet d'entraîner un joueur pendant 1h. A la fin du temps imparti, ton joueur obtiendra de façon permanente une valeur plus élevée. Pendant l'entraînement, tu ne peux pas utiliser la carte en match. Les CARTES TRAINING permettant d'augmenter de 2 points au maximum les valeurs des cartes joueur. Tu peux entraîner un seul joueur à la fois. Seules certaines cartes peuvent faire l'objet d'un entraînement.

CARTE PENALTY : cette carte peut être utilisée lors d'un match comme chance ultime de sauver un point. Si ton adversaire gagne un tour, tu peux jouer une carte pénalty, en commettant une faute. Ton adversaire doit donc tirer un pénalty : si tu l'arrêtes, il ne marque pas de point. Sinon, ton adversaire marque le point et le match continue. Important : la carte du joueur ayant commis la faute ne pourra pas être utilisée lors du prochain défi. Non disponible dans l'appli mobile.

CARTE STADIUM : en football, l'ambiance à domicile influe sur la victoire d'une équipe. Tu peux ainsi utiliser la CARTE STADIUM pour tirer parti de l'ambiance de stade. Ces cartes virtuelles spéciales ajoutent des points (+1 en défense, +1 au milieu, +1 en attaque) à chaque joueur correspondant à l'équipe du stade que tu as dans ton jeu. Utilise le pouvoir de ton stade !