

REGLAMENTO DEL JUEGO DE CARTAS THE WORLD CUP 2010

Jugadores: De 2 a 4

Cartas: 32 cartas de Equipos, 32 cartas de Acción y 1 carta de Referencia

Para descargar una copia de la hoja de puntuación, visita www.gamesfortheworld.com.uk/downloads

El objetivo del juego es ganar la Copa del Mundo con uno de tus equipos. Baraja las cartas de Equipo y reparte todas a cada uno de los jugadores. Si alguno de los jugadores tiene alguna carta más, no afecta para nada al juego. Los jugadores han de mantener sus equipos en secreto hasta que sean requeridos.

Ejemplo de carta de Equipo. Los partidos se juegan según el **Formato del Torneo**, que se puede ver al final de éste reglamento, es decir, los partidos del 1 al 6 del Grupo A, seguidos de los partidos del 1 al 6 del Grupo B, etc... cuando un grupo ha terminado las cartas de Acción, se vuelven a barajar para el siguiente grupo.



Los jugadores que tengan un equipo en el Grupo A, muestran ahora sus cartas. En cada carta, se puede ver en el cajetín con fondo gris el número de cartas de Acción que cada equipo recibe en la fase de grupos. Se procede a barajar las cartas de Acción y repartirlas boca abajo según corresponda a cada equipo. Cada jugador observa su mano, o manos si tiene más de un equipo en el grupo que se está jugando. Cada carta de equipo **debe** estar por separado, incluso si son controladas por el mismo jugador. **Cada partido ha de jugarse por orden.** Para el partido 1 (Sudáfrica-México) cada jugador que controle éstos equipos puede jugar en el partido de 1 a 4 cartas de Acción que tenga en su mano.

La elección de las cartas es mejor hacerla de forma secreta, para no influir en la que hace tu rival. Las cartas de Acción elegidas se revelan simultáneamente y el resultado del partido se registra en la hoja de puntuación. Comprueba el resumen de Acción en la carta de Referencia para determinar cómo se aplica cada carta de Acción.

El procedimiento de la resolución del partido es el siguiente:

Cada Defensa elimina un Ataque, cada Falta y Fuera de Juego elimina 1 gol por carta. El Fuera de Juego puede eliminar un Ataque si no hay goles que eliminar. Estos efectos se aplican a los jugadores que han mostrado sus cartas. Después, si hay en juego una carta de Penalty sobrante, mira la carta superior para ver si el dicho penalty se transforma o no. Cualquier gol o carta de Ataque anotada como penalty, añade un gol. Si hay una sola carta de Ataque (que no forme una pareja) roba y gira la carta superior del primer equipo que figure en el calendario de partidos, luego, del segundo equipo.

El Equipo 1 ha jugado 2 cartas de Ataque y 1 de Gol; el Equipo 2 ha jugado 1 Penalty, 1 Gol, 1 Falta y 1 Ataque. Por tanto, el Equipo 1 pierde el gol contra la carta de Falta del Equipo 2, lo cual deja 2 cartas de Ataque al Equipo 1 que equivalen a 1 Gol y 1 Penalty, y para el Equipo 2, 1 gol y 1 Ataque. El equipo 2 ahora roba y gira la carta superior del mazo de robo para comprobar si ha anotado el penalty. Este jugador también roba otra carta para ver si su Ataque hace juego con otro Ataque. Si coinciden, se anota otro gol. Si ambos robos de cartas tienen éxito, el Equipo 2 ganará por 3-1. Siempre que se agote el mazo, baraja las cartas descartadas de los anteriores partidos para crear un nuevo mazo. Una vez que todos los partidos de los grupos hayan sido jugados, los resultados se calculan para decretar que dos equipos de cada grupo avanzan hasta la siguiente ronda (La victoria vale 3 puntos, el empate 1, y la derrota, ninguno). Si hay empate a puntos, la siguiente lista determinará la posición de cada equipo: Diferencia de goles; mayor número de goles marcados; resultado del partido entre los equipos implicados; por sorteo (a suertes). Todas las cartas de equipo eliminadas se retiran del juego.

Ahora da comienzo la Ronda de 16, o ronda del K.O. Los emparejamientos se determinan según el Formato del Torneo (compruébalo al final de las reglas). La ronda se divide en dos secciones: la primera se juegan 4 partidos simultáneamente, y en la última los 4 partidos restantes. Se barajan las cartas de Acción y se reparten 3 cartas a cada jugador que controle uno o más equipos en esos partidos. Después, empezando por el jugador que controlaba el primer equipo en el Partido 1, cada jugador (en el sentido de las agujas del reloj) juega una carta a un equipo y rellena

su mano del mazo de juego. Las cartas pueden ser jugadas en cualquier equipo. Las cartas de Defensa, Falta y Fuera de Juego deben ser jugadas únicamente contra la última carta jugada sobre un equipo. El ejemplo de abajo muestra a 4 jugadores con los primeros 8 equipos de la Ronda de 16 con algunas cartas en juego. Las cartas jugadas representan los goles marcados así como los Ataques y Defensas. Los pequeños puntos de colores significan los equipos combinados que juegan contra los otros.

Ningún equipo puede tener 4 cartas boca arriba. Las cartas de Defensa pueden ser jugadas para rellenar uno de los cuatro espacios de los equipos o para ser puestas arriba de una carta de Ataque y cancelarla. Si se pone en una de 3 Goles, se reducen a 2. Las de Falta/Fuera de Juego pueden ser colocadas sobre diferentes cartas de gol para anularlos. Una vez que la baraja se agote y TODAS las cartas se hayan jugado, se resuelven los tanteos. Esto se hace de diferente modo en la fase de grupos. En el ejemplo de abajo, tenemos un México-Grecia. México tiene dos cartas de Defensa y 1 de Gol; Grecia tiene una carta de Gol volteada con una carta de Falta arriba (no es gol), dos cartas de Gol y 1 de Ataque. Grecia tiene 2 goles por 1 de México, pero Grecia también le dará la vuelta a otra carta del mazo de robo para comprobar si aparece otra carta de Ataque, que junto a la que ya tiene, produciría otro gol. Procede a puntuar y retira las cartas de los partidos que no necesiten ser dadas la vuelta para las cartas de Ataques o Penalty y baraja para crear un nuevo mazo. Da la vuelta a las cartas de ésta baraja para resolver los Ataques y Penaltis. Un Ataque más un Ataque elaborado es igual a 1 gol. Un Ataque y cualquier carta de Gol dan como resultado un Penalty. Las cartas de Penalty no pueden ser tapadas por una de Falta o Fuera de Juego. Una vez que los primeros 4 partidos se han resuelto, juega los 4 restantes de la misma manera.

Cuartos de Final: Se juegan tras los resultados de los emparejamientos de la ronda de 16. El sorteo se determina según el **Formato del Torneo** y que se puede ver al final de éste reglamento. Se utiliza el mismo formato que en la ronda de 16, pero esta vez, **todos** los partidos se disputan simultáneamente.

Las Semifinales: Se juegan tras los resultados de los emparejamientos de la ronda de Cuartos de Final. El sorteo se determina según el **Formato del Torneo** y que se puede ver al final de éste reglamento. Juega usando el mismo formato repartiendo 3 cartas a cada equipo participante, pero reparte solamente 12 cartas de Acción para crear una baraja para sortear. El resto se apartan para jugar a cara o cruz.

La Final y el partido por el Tercer puesto: Se utiliza el mismo procedimiento que en Semifinales. Sin embargo, no se puede jugar cartas en un partido en el que no tengas un equipo. El vencedor de la final es el **ganador de la Copa del Mundo 2010**.

Los partidos empatados en las rondas eliminatorias se resuelven a lanzamiento de penaltis.

Formato del Torneo:

Grupo A: Sudáfrica-México, Uruguay-Francia, Sudáfrica-Uruguay, México- Francia, Uruguay-México, Francia-Sudáfrica (Ganador del grupo a la Ronda de 16 en el partido 1; 2º en el partido 5)

Grupo B: Argentina-Nigeria, Corea del Sur-Grecia, Argentina-Corea del Sur, Nigeria- Grecia, Corea del Sur-Nigeria, Grecia-Argentina (Ganador del grupo a la Ronda de 16 en el partido 5; 2º en el partido 1)

Grupo C: Inglaterra-EE.UU., Argelia-Eslovenia, Inglaterra-Argelia, EE.UU.- Eslovenia, Argelia-EE.UU., Eslovenia-Inglaterra (Ganador del grupo a la Ronda de 16 en el partido 2; 2º en el partido 6)

Grupo D: Alemania-Australia, Serbia-Ghana, Alemania-Serbia, Australia-Ghana, Serbia-Australia, Ghana- Alemania (Ganador del grupo a la Ronda de 16 en el partido 6; 2º en el partido 2)

Grupo E: Holanda-Dinamarca, Japón-Camerún, Holanda- Japón, Dinamarca Camerún, Japón -Dinamarca, Camerún v. Holanda (Ganador del grupo a la Ronda de 16 en el partido 3; 2º en el partido 7)

Grupo F: Italia-Paraguay, Nueva Zelanda-Eslovaquia, Italia-Nueva Zelanda, Paraguay-Eslovaquia, Nueva Zelanda-Paraguay, Eslovaquia-Italia (Ganador del grupo a la Ronda de 16 en el partido 7; 2º en el partido 3)

Grupo G: Brasil-Corea del Norte, Costa de Marfil-Portugal, Brasil-Costa de Marfil, Corea del Norte-Portugal, Costa de Marfil-Corea del Norte, Portugal-Brasil (Ganador del grupo a la Ronda de 16 en el partido 4; 2º en el partido 8)

Grupo H: España-Suiza, Honduras-Chile, España-Honduras, Suiza-Chile, Honduras -Suiza, Chile- España (Ganador del grupo a la Ronda de 16 en el partido 8; 2º en el partido 4)

Ronda de 16: Partido 1: Ganador A contra 2º B || Partido 2: Ganador C contra 2º D || Partido 3: Ganador E contra 2º F || Partido 4: Ganador G contra 2º H || Partido 5: Ganador B contra 2º A || Partido 6: Ganador D contra 2º C || Partido 7: Ganador F contra 2º E || Partido 8: Ganador H contra 2º G

Cuartos de Final: Cuartos 1: Ganador 1 contra Ganador 2 || Cuartos 2: Ganador 3 contra Ganador 4 || Cuartos 3: Ganador 5 contra Ganador 6 || Cuartos 4: Ganador 7 contra Ganador 8

Semifinales: Semifinal 1: Ganador Cuartos 1 contra Ganador Cuartos 2 || Semifinal 2: Ganador Cuartos 3 contra Ganador Cuartos 4

Partido por la 3ª plaza: Perdedores de las Semifinales

FINAL: Ganadores de las Semifinales