



The World Cup Game

Espansione 1

REGOLAMENTO per i tornei di Coppa del Mondo del 1958, 1962 e 1966

Questo è il primo modulo d'espansione per "The World Cup Game".

In quest'espansione sono inclusi due "tabelloni" di gioco, due fogli A3 laminati ambo i lati, del tutto simili ai due tabelloni originali della Coppa del Mondo, 1930 e 2002, inclusi nel gioco base.

Nell'espansione, inoltre, è contenuto un doppio set completo di 80 bandiere nazionali rappresentanti i colori ed i nomi delle 40 nazioni che, fino ad oggi, hanno preso parte ad almeno un torneo di Coppa del Mondo.

Con questi segnalini bandiera hai ora a disposizione l'intero assortimento di segnalini di tutte le nazionali per qualsiasi torneo di Coppa del Mondo dal 1930 al 2006.

Ai tornei di Coppa del Mondo di quest'espansione possono partecipare, sebbene 4 o 5 sia il numero consigliato, da 3 a 8 giocatori.

Note sul Regolamento

Il seguente regolamento sostituisce o modifica le regole precedenti. La Coppa del Mondo del 1958 si differenzia rispetto ai tornei del 1962 e del 1966, pertanto le regole in **carattere blu** si riferiscono solamente alla Coppa del Mondo del 1958, mentre le regole in **carattere rosso** riguardano i tornei di Coppa del Mondo del 1962 e del 1966.

Tutti gli altri pezzi, necessari per giocare uno qualsiasi di questi tornei di Coppa del Mondo, sono contenuti nella confezione base.

Contenuto

Il "Set d'Espansione 1" di THE WORLD CUP GAME contiene tutti i pezzi aggiuntivi, necessari per giocare i tornei di Coppa del Mondo del 1958, 1962 e 1966.

- 1 Tabellone per la fase a gironi della Coppa del Mondo 1958 da un lato e la fase a gironi della Coppa del Mondo 1962 dall'altro.
- 1 Tabellone per la fase a gironi della Coppa del Mondo 1966 e, sul lato opposto, le fasi finali della Coppa del Mondo 1958, 1962 e 1966. *(Nota che anche la Coppa del Mondo "Messico 1970", di prossima uscita, userà questo stesso tabellone per le fasi finali).*
- 80 segnalini bandiere nazionali - 2 per ognuna non compresa nella scatola base - di squadre che hanno preso parte ad almeno una Coppa del Mondo.
- 3 fogli segnapunti stampati fronte-retro – uno per ciascun torneo di Coppa del Mondo. Ti consigliamo di fotocopiare questi fogli per un loro uso successivo.
- 1 foglio del regolamento

I Tabelloni di gioco

La fase a gironi di entrambe i tabelloni mostrano 4 "Gironi" (=Groups) numerati da 1 a 4.

Ogni girone è composto da 6 partite da disputarsi fra le 4 squadre appartenenti allo stesso girone – 3 partite per ogni squadra (una contro ciascuna delle avversarie dello stesso girone).

La fase eliminatoria, sul retro del tabellone della fase a gironi del 1966, rappresenta i Quarti di Finale, la Semi-Finale, 3° posto e la Finale per tutti e tre i tornei.

Preparazione del gioco

Separa i segnalini delle bandiere nazionali in modo da averne due per ogni squadra partecipante alla Coppa del Mondo prescelta. Le squadre interessate ad ogni Coppa del Mondo sono:

1958: Argentina, Austria, Brasile, Cecoslovacchia, Inghilterra, Francia, Germania, Ungheria, Messico, Irlanda del Nord, Paraguay, Scozia, Svezia, URSS, Galles (=Wales) e Jugoslavia.

1962: Argentina, Brasile, Bulgaria, Cile, Colombia, Cecoslovacchia, Inghilterra, Germania, Ungheria, Italia, Messico, Spagna, Svizzera, URSS, Uruguay e Jugoslavia.

1966: Argentina, Brasile, Bulgaria, Cile, Inghilterra, Francia, Germania, Ungheria, Italia, Messico, Corea del Nord, Portogallo, Spagna, Svizzera, URSS e Uruguay.

Per i tornei di Coppa del Mondo del 1958, 1962 e 1966 va usato il mazzo di **Carte Azione** completo.



Terminare la fase

Somma i goal segnati da ogni squadra in ogni incontro e attribuisce i punti relativi alle vittorie ed ai pareggi. Nella Coppa del Mondo del 1958, del 1962 e del 1966 sono attribuiti 2 punti in caso di vittoria e 1 punto in caso di pareggio (Nel gioco è compreso un foglio segnapunti che ti consigliamo di fotocopiare per usi futuri). Le due squadre meglio classificate d'ogni girone accedono ai Quarti di Finale.

Parità di punti e spareggi

Nel caso di squadre classificate a parità di punti nella fase a gironi della **Coppa del Mondo del 1958** si applica la seguente **procedura**:

Le squadre classificate al 1° ed al 2° posto a parità di punti, sono classificate in base alla **Media Goal**. Dividi il numero di goal segnati da ogni squadra per i rispettivi goal subiti. La squadra con la media più elevata si classifica al 1° posto del proprio girone.

Se una squadra non ha subito goal, la sua media è un valore infinito pertanto, la squadra, si classifica al primo posto.

Se entrambe le squadre hanno la stessa media, la squadra che ha segnato il maggior numero di reti si classifica al primo posto. Se anche il numero di reti segnate è lo stesso, lancia in aria una moneta!

Nel caso di squadre classificate, a parità di punti, al 2° ed al 3° posto, la loro partita va ripetuta **a prescindere dalla Media Goal o dal numero di reti segnate**.

Segui la stessa procedura per gli spareggi del 1930. Se anche lo spareggio termina in parità, la partita va risolta mediante il lancio di una moneta! (*Nota: è opportuno usare questa regola anche per gli spareggi del 1930 per impedire ad un giocatore, che abbia il controllo d'entrambe le squadre, di pareggiare deliberatamente le partite al fine di ottimizzare la propria mano*).

Nei tornei di Coppa del Mondo del 1962 e del 1966, terminata la fase a Gironi, le squadre a parità di punti sono classificate secondo la:

Media Goal. Numero di goal segnati diviso il numero di goal subiti. Se la situazione è ancora in parità, allora, considera...

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti. Se la situazione è ancora in parità, allora...

Stabilisci casualmente, con il lancio di una moneta o con un qualsiasi altro sistema, la classifica finale.

Nei tornei di Coppa del Mondo del 1962 e 1966 non si giocano spareggi.

Fasi successive

Rimuovi tutti i Segnalini Azione dal tabellone riponendoli nelle rispettive scorte e sostituisci il tabellone della fase a gironi con il tabellone delle fasi eliminatorie stampato sul lato opposto della fase a gironi del 1966.

Per i tornei di Coppa del Mondo del 1958, 1962 e 1966, segui la stessa procedura della fase dei quarti di finale della Coppa del Mondo del 2002. Usa, cioè, un quarto di mazzo per i quarti di finale, 12 carte per le semi-finali, ecc.

Annotazione per TUTTI i tornei di Coppa del Mondo – Non è necessario usare interamente le carte multi-goal (per esempio le carte 1+1 goal) nella fase delle semi-finali. La regola che impone l'uso completo di tali carte si applica solamente fino alla fase dei quarti di finale.

Pareggi nelle fasi eliminatorie

Nella Coppa del Mondo del 1958, le partite terminate in situazione di parità vanno rigiocate usando le stesse regole del 1930. Tuttavia, se il secondo spareggio termina nuovamente in parità, il vincitore si decreta con il lancio di una moneta.

Nei tornei di Coppa del Mondo del 1962 e del 1966, tutti i pareggi vanno risolti attraverso il lancio di una moneta. L'unica eccezione è per la Finale che deve essere ripetuta fino a, quando non si stabilisce un vincitore.

Qui terminano le regole supplementari per questo set d'espansione

Autore del gioco: Shaun Derrick

Veste Grafica: Shaun Derrick, Jan Derrick & Martin Whelan

Nota: vorrei ringraziare tutti quelli che hanno contribuito al successo di The World Cup Game, in particolar modo gli amici di lunga data, Nick Kinzett e Markus Welbourne della JKLM.

Vorrei inoltre correggere il nome di David Buckley, uno dei primi "playtester", il cui ruolo è stato di vitale importanza nell'aiutarmi a sviluppare alcune idee per The World Cup Game.

VERSIONE ITALIANA: Jobber - jobber@beatochiccrede.it



GAMES FOR THE WORLD
THE BUSINESS ENTERPRISE CENTRE
DEEDMORE ROAD
COVENTRY CV2 2AA
UNITED KINGDOM
games@gamesfortheworld.co.uk

Games for the World
Tel. +44 24 76618922 / Mob. +44 7983 006791
www.gamesfortheworld.co.uk

Copyright Shaun Derrick 2005 · Tutti i diritti riservati.