



The World Cup Game

Espansione 2

REGOLAMENTO per la Coppa del Mondo del 1934, 1938 e 2006 (seconda edizione)

Questa seconda espansione aggiunge tre nuovi tornei della Coppa del Mondo.

In questo modulo sono inclusi due "tabelloni" di gioco, due fogli A3 laminati ambo i lati, del tutto simili ai due tabelloni originali della scatola base e ai tabelloni dell'espansione precedente.

La rappresentazione grafica dei gironi eliminatori del 2006 è stata modificata per poter accomodare tutti i gironi su di un solo lato di un A3. Anche i tornei del 1934 e del 1938 hanno subito delle piccole modifiche grafiche per poterli adattare su un lato di un A3.

Le modifiche per i tornei del 1934 e del 1938 sono le seguenti:

Sono state rimosse le frecce nere sulla prima casella in ciascun incontro di ogni squadra. Ogni "prima casella" giocabile, adesso, è bordata con il colore corrispondente alla categoria relativa la squadra.

Le bandiere sul tabellone sono quelle in uso durante i tornei di Coppa del Mondo del 1934 e 1938, alcune delle quali differiscono da quelle contenute nel gioco base e nell'espansione 1. Dovrai, tuttavia, utilizzare i segnalini bandiera già forniti in precedenza, equivalenti alla relativa squadra, anche se non corrispondono fedelmente. Le bandiere differenti sono quelle appartenenti alle seguenti nazioni: Italia, Germania, Romania, Spagna, Ungheria ed Egitto. La bandiera tedesca, rispetto all'originale del periodo, è stata modificata sostituendo la svastica con una croce. Questo per non infrangere la legislazione tedesca corrente, riguardo alla messa al bando di tale simbolo dai prodotti in commercio.

Note sul Regolamento

Il seguente regolamento sostituisce o modifica le regole precedenti. I tornei di Coppa del Mondo del 1934, 1938 e del 2006 sono diversi da qualsiasi altro torneo (anche se il torneo del 2006 è tale e quale a quello del 2002 salvo gli abbinamenti dopo la fase a gironi dove, i vincitori e i secondi classificati dei gruppi A-B, C-D, E-F, G-H s'incontrano fra loro apportando, così, delle variazioni nelle fasi successive - il tutto è chiarito sul tabellone ad eliminazioni del 2006. Sono inoltre cambiate le regole riguardo alle squadre a parità di punti alla fine della fase a gironi). Le regole in **carattere verde** si riferiscono solo alla Coppa del Mondo del 1934, in **carattere blu** alla Coppa del Mondo del 1938 e in **carattere rosso** alla Coppa del Mondo del 2006. Tutti gli altri pezzi necessari per giocare uno qualsiasi di questi tornei di Coppa del Mondo sono contenuti nella scatola base e nell'espansione 1.

Contenuto

Il "Set d'Espansione 2" di THE WORLD CUP GAME contiene tutti i pezzi supplementari, necessari per giocare i tornei di Coppa del Mondo del 1934, 1938 e 2006.

- 1 Tabellone con una metà della fase a gironi della Coppa del Mondo 2006 da un lato e le fasi eliminatorie della Coppa del Mondo 2006 dall'altro.
- 1 Tabellone con la seconda metà della fase a gironi della Coppa del Mondo 2006 da un lato e per entrambe i tornei del 1934 e del 1938 dall'altro.
- 2 fogli segnapunti stampati fronte-retro – uno per il torneo di Coppa del Mondo del 2006 e uno per entrambe i tornei del 1934 e del 1938. Ti consigliamo di fotocopiare questi fogli per un loro uso successivo.
- 1 foglio del regolamento

I Tabelloni di gioco

Le fasi a gironi e le fasi eliminatorie del torneo del 2006 hanno la stessa struttura del torneo del 2002, salvo quanto descritto in precedenza dove, i vincitori e i secondi classificati dei diversi gironi si incontrano fra loro. I tornei del 1934 e del 1938 sono fondamentalmente dei tornei ad eliminazione, del medesimo meccanismo degli ottavi di finale del torneo del 2006. Ogni incontro del 'primo turno', tuttavia, è contraddistinto da una lettera dalla A alla H. Questo, per stabilire l'avanzamento e gli avversari nei Quarti di Finale e nelle fasi seguenti. Volendo, potresti preferire usare un sistema di "abbinamento casuale" mescolando assieme, in un sacchetto o in una tazza, tutte le Bandiere Nazionali delle squadre vincitrici ed estrarle a caso per determinare gli avversari successivi. Qualunque sia il metodo che preferisci scegliere, lo stesso sistema deve essere impiegato anche per la Semi Finale. Nel torneo del 1938 si utilizza *sempre* il criterio di "abbinamento casuale". Per questo non ci sono lettere a contrassegnare ogni incontro.



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:

1934: Argentina, Austria, Belgio, Brasile, Cecoslovacchia, Egitto, Francia, Germania, Ungheria, Italia, Olanda, Romania, Spagna, Svezia, Svizzera e USA.

1938: Belgio, Brasile, Cuba, Cecoslovacchia, Indie Orientali Olandesi (=Dutch East Indies), Francia, Germania, Ungheria, Italia, Olanda, Norvegia, Polonia, Romania, Svezia e Svizzera.

2006: Angola, Argentina, Australia, Brasile, Costa Rica, Croazia, Repubblica Ceca, Ecuador, Inghilterra, Francia, Germania, Ghana, Iran, Italia, Costa D'Avorio, Giappone, Messico, Olanda, Paraguay, Polonia, Portogallo, Arabia Saudita, Serbia & Montenegro, Corea del Sud, Spagna, Svezia, Svizzera, Togo, Trinidad & Tobago, Tunisia, Ucraina, USA

Per i tornei del 1934 e del 1938, rimuovi le carte multi-goal (1+1+1, ecc). Il primo turno inizia con metà mazzo di carte. Per la fase a gironi della Coppa del Mondo del 2006, utilizza due mazzi di carte completi. Una volta esaurito il mazzo, rimescola la pila degli scarti a formare un nuovo mazzo coperto per continuare la fase.

Terminare la fase

Nei tornei del 1934 e del 1938 il gioco procede, semplicemente, con le fasi eliminatorie.

Nel torneo del 2006 usa la stessa procedura del torneo del 2002.

Parità di punti

Nel torneo di Coppa del Mondo del 2006 alla fine della fase a gironi, le squadre a parità di punti sono ordinate secondo:

- i. La differenza reti;
- ii. Il maggior numero di Goal;
- iii. Il risultato dell'incontro diretto fra le due squadre;
- iv. Sorteggio casuale.

Pareggi nelle fasi eliminatorie

Nei tornei del 1934 e del 1938 ogni incontro terminato in parità va ripetuto fino a, quando una squadra non emerge vincitrice (è in ogni caso consigliato usare la regola "ripeti-una-volta-sola" dell'Espansione 1 per impedire ottimizzazioni della mano di carte).

Per il torneo del 2006, segui la stessa procedura del 2002.

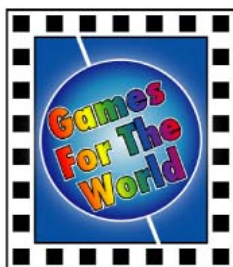
Qui terminano le regole supplementari per questo set d'espansione

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 e il club giochi da tavolo di Nuneaton per aver accettato l'opportunità di testare, di tanto in tanto, ogni nuovo modulo d'espansione!

VERSIONE ITALIANA: Jobber - jobber@beatochicrede.it



Games for the World

**THE BUSINESS ENTERPRISE CENTRE
DEEDMORE ROAD
COVENTRY
CV2 2AA
UNITED KINGDOM**

www.gamesfortheworld.co.uk

games@gamesfortheworld.co.uk

Tel. +44 24 76618922 / Mob. +44 7983 006791

Copyright Shaun Derrick 2005 · Tutti i diritti riservati.

