



The World Cup Game

Espansione 3

REGOLAMENTO per la Coppa del Mondo del 1950, 1986 e 1990 ed Europei 2008

Questa terza espansione aggiunge tre nuovi tornei della Coppa del Mondo e, include inoltre il torneo degli Europei del 2008. **Per poter giocare quest'espansione è necessario possedere una copia di "The World Cup Game" e l'espansione 1.**

Note sul regolamento

Il seguente regolamento sostituisce o modifica le regole precedenti. La Coppa del Mondo del 1950 è differente in raffronto ai tornei del 1986, del 1990 e dagli Europei 2008. La Coppa del Mondo del 1950 è ordinata in maniera unica.

I tornei del 1986 e del 1990 sono identici, ma includono 24 squadre delle quali, alla fine della fase a gironi, le 2 migliori e le 4 meglio classificate al terzo posto proseguono negli ottavi di finale. Il torneo degli Europei del 2008 è molto simile alla struttura a 16 squadre dei tornei del 1962 e 1970, se non nel sistema di avanzamento e nella prassi dei calci di rigore per decidere eventuali pareggi. Le regole in **carattere verde** si riferiscono solamente alla Coppa del Mondo del 1950; le regole in **carattere blu** si riferiscono ai tornei del 1986 e del 1990 e le regole in **carattere rosso** si riferiscono agli Europei del 2008.

Tutti gli altri pezzi, necessari per giocare uno qualsiasi di questi tornei di Coppa del Mondo, sono contenuti nella confezione base e nell'espansione 1.

Contenuto

Il "Set d'Espansione 3" di THE WORLD CUP GAME contiene i tabelloni aggiuntivi, necessari per giocare i tornei di Coppa del Mondo del 1950, 1986, 1990 e gli Europei del 2008.

- 1 Tabellone con la Coppa del Mondo 1950 da un lato e le fasi eliminatorie tornei del 1986 - 1990 dall'altro.
- 1 Tabellone con i gironi dalla A alla D della Coppa del Mondo 1986 da un lato e i gironi dalla A alla D della Coppa del Mondo 1990 dall'altro.
- 1 Tabellone con i gironi dalla E alla F della Coppa del Mondo 1986 e 1990 da un lato e la fase a gironi degli Europei 2008 dall'altro.
- 3 fogli segnapunti – uno per la Coppa del Mondo del 1986, uno per la Coppa del Mondo del 1990 e uno per la Coppa del Mondo del 1950 e gli Europei 2008 sul retro. Ti consigliamo di fotocopiare questi fogli per un loro uso successivo.
- 1 foglio del regolamento

I Tabelloni di gioco

In questa espansione sono inclusi tre "tabelloni" di gioco, tre fogli A3 laminati ambo i lati, del tutto simili ai tabelloni delle precedenti espansioni ed ai tabelloni della scatola base.

Il torneo degli Europei 2008, si discosta dalla norma in quanto ogni squadra è stata assegnata ad una categoria in base ai pronostici dell'autore. In ogni caso il tabellone è stato modificato in modo da permettere ai giocatori di associare la categoria ritenuta più opportuna alle relative squadre usando i palloni di plastica della scatola base.

Verosimilmente potrebbero non esserci palloni a sufficienza per coprire tutti gli spazi necessari. In caso potresti però usare, allo scopo, dei segnalini colorati di qualche altro gioco. Negli Europei 2008 non sono state previste squadre nere o grigie, lasciando alla discrezione dei giocatori la decisione se utilizzarle o no. Nonostante la prima casella giocabile sia stata sovrapposta, va in ogni modo usata dalle squadre di categoria nera o rossa. La fase eliminatoria degli Europei 2008 va giocata sul tabellone del girone ad eliminazione dei tornei del 1958-1970 dell'espansione 1.

Il tabellone della Coppa del Mondo del 1950 riporta sul retro i gironi eliminatori dei tornei del 1986 e del 1990. Sul retro del tabellone dei primi 4 gironi del 1986, vi sono i primi 4 gironi del 1990. Sul retro della fase a gironi degli Europei 2008 troviamo, infine, i rimanenti due gironi del 1986 e del 1990. **Qualsiasi Coppa del Mondo, del 1986 o del 1990, tu stai giocando, ti suggeriamo di far scivolare la parte riguardante la metà dei gironi E e F del 1986-1990 non utilizzata, sotto il tabellone principale A D in modo di evitare confusione. Per rendere un po' più chiare le cose, il torneo del 1986 riporta l'emblema messicano (l'aquila con il serpente) sullo sfondo di ogni girone, mentre, il torneo del 1990 riporta una versione stilizzata della Coppa del Mondo.**

Il torneo di Coppa del Mondo del 1950 è differente da qualsiasi altro torneo. I vincitori di ciascun girone accedono al Girone Finale che si gioca come un comune girone (ogni squadra deve affrontare ogni altra). Il vincitore di questo Girone Finale è il vincitore della Coppa del Mondo. A meno che tu non abbia dei set aggiuntivi di bandiere, dovrai collocare i segnalini bandiera nelle caselle disponibili del girone finale.



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:

1950: Bolivia, Brasile, Cile, Inghilterra, Italia, Messico, Paraguay, Spagna, Svezia, Svizzera, USA, Uruguay, Jugoslavia.

1986: Algeria, Argentina, Belgio, Brasile, Bulgaria, Canada, Danimarca, Inghilterra, Francia, Ungheria, Iraq, Italia, Messico, Marocco, Irlanda del Nord, Paraguay, Polonia, Portogallo, Scozia, Corea del Sud, Spagna, URSS, Uruguay, Germania Occidentale.

1990: Argentina, Austria, Belgio, Brasile, Camerun, Colombia, Costa Rica, Cecoslovacchia, Egitto, Inghilterra, Italia, Olanda, Rep. Irlandese, Romania, Scozia, Corea del Sud, Spagna, Svezia, Emirati Arabi Uniti (UAE), USA, URSS, Uruguay, Germania Occidentale, Jugoslavia.

2008: Austria, Croazia, Rep. Ceca, Francia, Germania, Grecia, Italia, Olanda, Polonia, Portogallo, Romania, Russia, Spagna, Svezia, Svizzera, Turchia.

Per la Coppa del Mondo del 1950 rimuovi tutte le carte multi-goal ed usa il mazzo rimasto per la fase a gironi. Per i tornei del 1986 e del 1990 usa ½ mazzo. **Rimuovi tutte le carte multi-goal 2+1 e, una volta giocate, le carte 3 goal.** In estrema sintesi, le carte 3 goal sono carte a "uso singolo", questo per riflettere la scarsa media di reti segnate durante questi due tornei. Una volta che il mazzo è esaurito, rimescola gli scarti ed usa solo una metà del nuovo mazzo per il resto della fase a gironi.

Per il torneo degli Europei 2008 usa un mazzo completo.

Concludere la fase

Nei tornei di Coppa del Mondo del 1950, del 1986 e del 1990 attribuisce 2 punti in caso di vittoria; nel torneo degli Europei 2008 attribuisce 3 punti in caso di vittoria. (ovviamente, 1 punto in caso di pareggio). Nella Coppa del Mondo del 1950 il vincitore di ogni girone accede al Girone Finale. Nei tornei di Coppa del Mondo del 1986 e del 1990, le prime 2 squadre e le 4 migliori al terzo posto accedono agli Ottavi di Finale. Per determinare l'assegnazione delle squadre al terzo posto usa la seguente tabella.

Esempio: nella realtà, durante la Coppa del Mondo del 1986 le migliori squadre al terzo posto provenivano dai gironi A, B, E e F; perciò il vincitore del girone B giocò con la squadra al terzo posto del gruppo A, il vincitore del girone C giocò con la squadra al terzo posto del gruppo B, il vincitore di D contro la classificata al terzo posto di F e il vincitore di A contro la classificata al terzo posto di E.

Nel torneo degli Europei 2008 le prime due squadre classificate di ogni girone accedono ai Quarti di finale. Tuttavia, nelle Semi Finali, le vincitrici degli incontri W e X si affronteranno l'una con l'altra così come, le vincitrici degli incontri Y e Z (Diversamente dalle Fasi Eliminatorie del 1958 e del 1970).

Parità di punti

Alla fine della fase a gironi della Coppa del Mondo del 1950, le squadre a parità di punti devono ripetere i loro incontri.

Se le squadre a parità di punti sono tre o quattro, tutti gli incontri che le vedono coinvolte devono essere ripetuti. Lo stesso accade al Girone Finale. Nei tornei del 1986 e del 1990 le squadre sono classificate in base alla differenza goal, nell'eventualità, in base alle reti segnate ed, in ultima evenienza, lanciando in aria una moneta. Le squadre al terzo posto meglio classificate sono ripartite allo stesso modo. Negli Europei 2008 le squadre a parità di punti alla fine della Fase a Gironi sono classificate secondo: i. La differenza goal; ii. Il maggior numero di reti segnate; iii. Il risultato dell'incontro fra le due squadre; iv. Sorteggio casuale.

Pareggi nelle fasi eliminatorie

Non applicabile nella Coppa del Mondo del 1950, ma per i tornei del 1986, del 1990, del 2008 segui la procedura dei calci di rigore come nella Coppa del Mondo del 2002.

Miglior terzo posto	Vincitore B contro	Vincitore C contro	Vincitore D contro	Vincitore A contro
ABCD	C	A	B	D
ABCE	A	B	E	C
ABCF	A	B	F	C
ABDE	A	B	E	D
ABDF	A	B	F	D
ABEF	A	B	F	E
ACDE	C	A	E	D
ACDF	C	A	F	D
ACEF	A	F	E	C
ADEF	A	F	E	D
BCDE	C	B	E	D
BCDF	C	B	F	D
BCEF	C	B	F	E
BDEF	D	B	F	E
CDEF	C	F	E	D

Qui terminano le regole supplementari per questo set d'espansione



Games for the World

Autore del gioco: Shaun Derrick

Veste Grafica: Shaun Derrick, Jan Derrick & Martin Whelan

VERSIONE ITALIANA: Jobber - jobber@beatochicrecre.it

THE BUSINESS ENTERPRISE CENTRE, DEEDMORE ROAD, COVENTRY CV2 2AA, UK

www.gamesfortheworld.co.uk games@gamesfortheworld.co.uk

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

Copyright Shaun Derrick 2005 · Tutti i diritti riservati.

