

THE WORLD CUP CARD GAME 2010

- Das Weltmeisterschaftskartenspiel 2010 - Spielregeln

Für 2 bis 8 Spieler. Spielmaterial: 32 Mannschaftskarten, 32 Aktionskarten und 1 Übersichtskarte.

Ein vorgegebenes Auswertungsblatt kann unter www.gamesfortheworld.co.uk/downloads heruntergeladen werden.

Ein Spielbeispiel kann unter www.gamesfortheworld.co.uk/Card_Game angesehen werden.

Spielziel ist es natürlich, mit einer eurer Mannschaften den Weltmeistertitel zu gewinnen. Zunächst werden alle **Mannschaftskarten** gemischt und dann rundum an alle Mitspieler verteilt. Es spielt keine Rolle, falls einige Spieler anschließend eine Karte mehr haben als einige andere Spieler. Die Spieler halten ihre Karten vor den anderen Spielern geheim, bis sie benötigt werden.

Die Spiele werden in der Reihenfolge abgehalten, wie im **Spielplan** am Ende dieser Regeln aufgeführt. Zuerst finden also die Spielpaarungen 1 bis 6 der Gruppe A statt, dann die Paarungen 1 bis 6 der Gruppe B usw.

Nachdem die Spiele einer Gruppe abgeschlossen sind, werden die Aktionskarten für die Spiele der nächsten Gruppe neu gemischt.

Die einzelnen Spiele werden folgendermaßen ausgetragen: Alle Spieler, die Mannschaftskarten der Gruppe A haben, decken diese nun auf. Auf jeder Karte ist in dem grauen Feld angegeben, wie viele **Aktionskarten** diese Mannschaft in der Gruppenphase erhält. Die gemischten Aktionskarten werden entsprechend an die Mannschaften verdeckt ausgeteilt. *Spieler, die mehr als eine Mannschaft einer Gruppe haben **müssen** darauf achten, die Karten ihrer Mannschaften separat zu halten.*

Die Spiele finden in der aufgeführten Reihenfolge statt. In Spiel 1 (Südafrika gegen Mexico) kann jeder der beiden Spieler 1 bis 4 Karten aus seiner Hand spielen. Die jeweils gewählten Aktionskarten werden gleichzeitig aufgedeckt und das Spielergebnis wird anschließend auf dem Auswertungsblatt notiert. (Für die einzelnen Aktionen und deren Anwendung s. Übersichtskarte.)

Jedes einzelne Spiel läuft folgendermaßen ab:

1. Alle Verteidigungs-, Faul- und Abseitskarten werden benutzt, um Tore und/oder Angriffe abzuwehren.
2. Die oberste(n) Karte(n) des Aktionskartens Stapels für die zuerst genannte Mannschaft werden in der Reihenfolge Strafstoß und dann Angriff aufgedeckt.
3. Die oberste(n) Karte(n) des Aktionskartens Stapels für die als zweite genannte Mannschaft werden in der Reihenfolge Strafstoß und dann Angriff aufgedeckt.

Wenn der Stapel aufgebraucht ist, werden die abgeworfenen Karten der vorhergehenden Spiele gemischt und als neuer Stapel verwendet.

Nachdem alle Gruppenspiele beendet sind findet die Auswertung statt um festzustellen, welche zwei Mannschaften in jeder Gruppe die beiden ersten Plätze belegen und in die nächste Runde weiterkommen (Sieg 3 Punkte, Unentschieden 1 Punkt, Niederlage 0 Punkte).

Bei Punktgleichstand innerhalb einer Gruppe entscheiden die folgenden Kriterien in dieser Reihenfolge über die Gruppenplatzierung: Tordifferenz, Anzahl geschossener Tore, direkter Vergleich der betroffenen Mannschaften, Losentscheid. Die Karten aller ausgeschiedenen Mannschaften werden aus dem Spiel entfernt.

Die Runde der letzten 16 ist die erste KO-Runde. Die Spielpaarungen werden laut Spielplan zusammengestellt. Die Runde ist in zwei Abschnitte unterteilt: Nach den ersten vier Spielen werden die Aktionskarten neu gemischt. Der generelle Verlauf ist wie folgt. Die Aktionskarten werden gemischt und jeder Spieler, der mit mindestens einer Mannschaft vertreten ist, erhält **3 Aktionskarten**. Dann spielen alle noch beteiligten Spieler reihum im Uhrzeigersinn immer eine Karte für eine der Mannschaften (neben die entsprechende Mannschaftskarte), beginnend mit dem Spieler der ersten Mannschaft in Spiel 1. Nach dem Spielen seiner Karte füllt jeder Spieler seine Hand vom Kartenstapel wieder auf drei auf. Jeder Spieler kann seine Karten für jede Mannschaft spielen. Verteidigungs-, Faul- und Abseitskarten können jeweils NUR gegen die zuletzt gespielte Karte einer Mannschaft gespielt werden. Keine Mannschaft kann mehr als vier offene Karten haben. Verteidigungskarten können jeweils einen der vier Kartenplätze einnehmen ODER auf eine Angriffskarte gelegt werden (und diese damit verdecken) um den Angriff abzuwehren. Eine Faul- oder Abseitskarte wird auf die jeweilige Tor- oder Angriffskarte gelegt, um sie abzuwehren. Eine 3-Tore-Karte wird dadurch auf eine 2-Tore-Karte reduziert. Aufeinander folgende Faul-/Abseitskarten können auf eine Mehrfachortkarte gespielt werden, um die Tore abzuwehren. Nachdem der Stapel aufgebraucht ist und ALLE Karten ausgespielt wurden, findet die Auswertung statt. Von allen Spielen werden die Karten gewertet und entfernt, die für einfache Angriffe oder Strafstoße kein weiteres Aufdecken von Aktionskarten mehr erfordern. Diese Karten werden gemischt und bilden einen neuen Stapel, von dem dann die erforderlichen Karten für Angriffe und Strafstoße aufgedeckt werden. Dabei gilt Angriff + aufgedeckter Angriff = 1 Tor. Bei einem Strafstoß bedeutet eine aufgedeckte Angriffs- oder jede aufgedeckte Torkarte einen Treffer. *Strafstoße können nicht durch Faul- oder Abseitskarten abgewehrt werden.*

Nachdem die ersten 4 Spiele absolviert wurden, werden die nächsten 4 Spiele auf gleiche Weise ausgeführt.

Viertelfinalsple: Die erfolgreichen Mannschaften der Runde der letzten 16 bestreiten das Viertelfinale. Die Paarungen sind durch den Spielplan vorgegeben. Die Spiele werden nach gleichem Muster ausgetragen wie die der Runde der letzten 16, außer dass nun **alle** Spiele gleichzeitig stattfinden.

Halbfinalspiele: Die erfolgreichen Mannschaften der Viertelfinalsple treten zum Halbfinale an. Die Paarungen sind durch den Spielplan vorgegeben. Der Austragungsmodus ist wie zuvor im Viertelfinale, aber der Nachziehstapel wird aus nur 12 Karten gebildet, alle anderen werden als Aufdeckstapel bereit gelegt.

Finale und Spiel um den dritten Platz: Hierfür gelten die gleichen Bedingungen wie für die Halbfinalspiele. Die Spieler können nun aber keine Karten mehr spielen, falls nicht auch eine ihrer Mannschaften an diesen Spielen teilnimmt. Der Sieger des Finales ist der **Spielsieger des World Cup 2010!**

Unentschiedene Spielergebnisse in de KO-Runden werden durch Strafstöße entschieden. Nachdem der Aktionskartenstapel wieder komplett und gemischt ist (also alle Karten zurück gegeben wurden) findet folgende Prozedur statt: Für jedes unentschiedene Spiel zieht ein Spieler für jeweils beide Mannschaften 5 Karten, immer abwechselnd je 1 Karte. Jedes aufgedeckte Tor und jeder aufgedeckte Angriff (aber nicht Strafstoß) zählt als Tor. Die Mannschaft mit mehr erzielten Toren ist der Spielsieger. Falls es nach je 5 Karten immer noch keinen Sieger gibt, wird weiter immer eine Karte pro Mannschaft aufgedeckt, bis ein Sieger feststeht. Auf jeden Fall ist darauf zu achten, dass für beide Mannschaften gleich viele Karten aufgedeckt werden.

Spielplan:

Gruppe A: Südafrika v. Mexico, Uruguay v. Frankreich, Südafrika v. Uruguay, Mexico v. Frankreich, Uruguay v. Mexico, Frankreich v. Südafrika (Gruppensieger zu R16 Spiel 1; Zweiter zu Spiel 5)

Gruppe B: Argentinien v. Nigeria, Südkorea v. Griechenland, Argentinien v. Südkorea, Nigeria v. Griechenland, Südkorea v. Nigeria, Griechenland v. Argentinien (Gruppensieger zu R16 Spiel 5; Zweiter zu Spiel 1)

Gruppe C: England v. USA, Algerien v. Slowenien, England v. Algerien, USA v. Slowenien, Algerien v. USA, Slowenien v. England (Gruppensieger zu R16 Spiel 2; Zweiter zu Spiel 6)

Gruppe D: Deutschland v. Australien, Serbien v. Ghana, Deutschland v. Serbien, Australien v. Ghana, Serbien v. Australien, Ghana v. Deutschland (Gruppensieger zu R16 Spiel 6; Zweiter zu Spiel 2)

Gruppe E: Niederlande v. Dänemark, Japan v. Kamerun, Niederlande v. Japan, Dänemark v. Kamerun, Japan v. Dänemark, Kamerun v. Niederlande (Gruppensieger zu R16 Spiel 3; Zweiter zu Spiel 7)

Gruppe F: Italien v. Paraguay, Neuseeland v. Slowakei, Italien v. Neuseeland, Paraguay v. Slowakei, Neuseeland v. Paraguay, Slowakei v. Italien (Gruppensieger zu R16 Spiel 7; Zweiter zu Spiel 3)

Gruppe G: Brasilien v. Nordkorea, Elfenbeinküste v. Portugal, Brasilien v. Elfenbeinküste, Nordkorea v. Portugal, Elfenbeinküste v. Nordkorea, Portugal v. Brasilien (Gruppensieger zu R16 Spiel 4; Zweiter zu Spiel 8)

Gruppe H: Spanien v. Schweiz, Honduras v. Chile, Spanien v. Honduras, Schweiz v. Chile, Honduras v. Schweiz, Chile v. Spanien (Gruppensieger zu R16 Spiel 8; Zweiter zu Spiel 4)

Runde der letzten 16 (R16): Spiel 1: Sieger A v. Zweiter B / Spiel 2: Sieger C v. Zweiter D / Spiel 3: Sieger E v. Zweiter F / Spiel 4: Sieger G v. Zweiter H / Spiel 5: Sieger B v. Zweiter A / Spiel 6: Sieger D v. Zweiter C / Spiel 7: Sieger F v. Zweiter E / Spiel 8: Sieger H v. Zweiter G

Viertelfinale: VF1: Sieger 1 v. Sieger 2 / VF2: Sieger 3 v. Sieger 4 / VF3: Sieger 5 v. Sieger 6 / VF4: Sieger 7 v. Sieger 8

Halbfinale: HF1: Sieger VF1 v. Sieger VF2 / HF2: Sieger VF3 v. Sieger VF4

Spiel um 3. Platz: Verlierer der beiden Halbfinalspiele

FINALE: Sieger der beiden Halbfinalspiele

©Shaun Derrick – Games for the World – December 2009 www.gamesfortheworld.co.uk

Deutsche Regel Ferdinand Köther