

The World Cup game

Expansion no 1

Règles pour les Coupes du Monde 1958, 1962 et 1966

Ceci constitue la première Expansion du Jeu « The World Cup game ». Vous y trouverez 2 Plateaux de Jeu qui sont en fait des feuilles A3 laminées et imprimées des 2 côtés dans le même format que les Plateaux originaux de 1930 et 2002 du Jeu initial. De plus, ci-inclus vous trouverez un double ensemble de 80 drapeaux Nationaux représentant les 40 Nations qui ont déjà participé à au moins une Coupe du Monde dans l'histoire de ce Tournoi. Vous possédez maintenant tous les drapeaux Nationaux de toutes les Nations qui ont participé aux Coupes du Monde de 1930 à 2006. Le nombre de joueurs suggéré pour chacune de ces Coupes du Monde est de 3 à 8 joueurs, 4 ou 5 étant le nombre idéal.

Notes :

Les règles qui suivent remplacent ou modifient les règles existantes. Le tournoi de la Coupe du Monde 1958 fut différent de ceux de 1962 et 1966, et donc les règles imprimées en caractères **Bleus** ne concernent que la Coupe du Monde 1958 et les règles imprimées en caractères **Rouges** concernent les Coupes du Monde 1962 et 1966. Tout le reste du matériel nécessaire pour jouer chacune de ces Coupes du Monde est inclus dans le Jeu original.

Matériel de Jeu

La première Expansion du Jeu «The World Cup game» contient les matériaux additionnels suivants pour les Coupes 1958, 1962 et 1966.

- * 1 Plateau de Jeu imprimé des 2 côtés : d'un côté, le tableau de Groupes de la Coupe 1958, et de l'autre le tableau de Groupes de la Coupe de 1962.
- * 1 Plateau de Jeu imprimé des 2 côtés : d'un côté, le tableau de Groupes de la Coupe de 1966, et de l'autre le tableau des Phases à Élimination directe pour 1958, 1962 et 1966. (*A noter : la future Coupe du Monde de 1970 utilisera également ce tableau.*)
- * 80 drapeaux Nationaux. Deux pour chaque Nation qui a participé à au moins une des Coupes du Monde et qui n'est pas incluse dans le Jeu original.
- * 3 feuilles de pointage – imprimées des 2 côtés : une pour chaque Coupe du Monde. SVP. Assurez-vous de photocopier ces feuilles avant de les utiliser pour vos prochaines parties.
- * 1 Règle de Jeu.

Plateaux de Jeu

Les tableaux de Groupes des 2 Plateaux présentent chacun 4 Groupes numérotés de 1 à 4. Pour chacun de ces Groupes, il y aura 4 équipes qui devront jouer 6 matchs au total – soit 3 matchs chacune (1 match contre chacune des autres équipes de son Groupe).

Le tableau des Phases à Élimination directe qui est imprimé au verso du Plateau affichant le tableau de Groupes de 1966 présente quant à lui les Phases Quart de finale (Quarter Finals), Demi-finale (Semi Final), Match pour la 3^{ième} place (3rd Place) et Finale (Final) pour les 3 Coupes du Monde.

Préparation du Jeu

Sélectionnez les drapeaux Nationaux de sorte que vous ayez 2 drapeaux pour chaque Nation qui participera à la Coupe du Monde que vous voulez jouer. Les équipes participantes à chaque Coupe du Monde sont les suivantes :

1958 : Argentine, Autriche, Brésil, Tchécoslovaquie, Angleterre, France, Allemagne de l'Ouest, Hongrie, Mexique, l'Irlande du Nord, Paraguay, Écosse, Suède, URSS, Pays de Galles, et la Yougoslavie.

1962 : Argentine, Brésil, Bulgarie, Chili, Colombie, Tchécoslovaquie, Angleterre, Allemagne de l'Ouest, Hongrie, Italie, Mexique, Espagne, Suisse, URSS, Uruguay et la Yougoslavie.

1966 : Argentine, Brésil, Bulgarie, Chili, Angleterre, France, Allemagne de l'Ouest, Hongrie, Italie, Mexique, Corée du Nord, Portugal, Espagne, Suisse, URSS et l'Uruguay.

Toutes les **Cartes « action »** sont utilisées pour les Coupes du Monde 1958, 1962 et 1966.

La Fin de la Phase de Groupes

Comptabilisez tous les Buts pour tous les matchs de toutes les équipes et attribuez au classement les points pour chaque victoire et match nul : 2 points pour une victoire et 1 point pour une nulle. (La feuille de pointage fournie pour ce jeu doit être photocopiée pour usage répété). Les deux équipes en tête de chaque Groupe se qualifient pour les Quarts de finale.

Égalité au Classement

Pour la Coupe du Monde 1958, pour les équipes qui finissent à égalité au classement des points à la fin de la Phase de Groupes, voici la procédure à suivre pour les départager :

Procédure :

Les équipes de première et de deuxième position qui finissent à égalité en terme de points sont départagées par la moyenne de Buts. Le nombre de leurs Buts « pour » est divisé par le nombre de leurs Buts « contre ». L'équipe qui possède la plus haute moyenne de Buts finit en tête de son groupe. Si une équipe n'a pas accordé de But, sa moyenne de Buts est jugée « Infinie » et cette équipe finit en tête de son groupe. Si 2 équipes ont la même moyenne de Buts, l'équipe qui a marqué le plus de Buts finit en tête de son groupe. Si l'égalité persiste toujours, tirez au hasard !

Les équipes de deuxième et troisième position qui finissent à égalité en terme de points doivent rejouer une partie entre eux ignorant complètement leur moyenne ou leur nombre de Buts comptés jusqu'à maintenant. Suivez la même procédure qu'en 1930. Si l'égalité persiste encore après le match rejoué, tirez au hasard! (Notez que la procédure de 1930 qui vous est suggérée ici constitue un choix avisé compte tenu du fait qu'elle vise à éviter qu'un joueur qui contrôlerait 2 équipes à égalité pourrait jouer intentionnellement pour un match nul pour maximiser ses gains).

Pour les Coupes du Monde 1962 et 1966, pour les équipes qui finissent à égalité dans la Phase de Groupes, voici la procédure à suivre pour les départager :

La moyenne de Buts : Le nombre de leurs Buts « pour » est divisé par le nombre de leurs Buts « contre ». Si l'égalité persiste toujours...

L'équipe qui a marqué le plus de Buts. Si l'égalité persiste toujours...

Tirez au hasard selon la méthode de votre choix.

On ne rejoue aucun match en Coupe du Monde de 1962 et 1966.

Phases à Élimination directe

Retirez tous les **jetons « Action »** du Plateau et les placer dans leurs piles respectives à la portée des joueurs.
Remplacez le Plateau affichant le tableau de Groupes par le tableau des Phases à Élimination directe qui est imprimé au verso du Plateau affichant le tableau de Groupes de 1966.
Pour les Coupes du Monde 1958, 1962 et 1966, suivez la même procédure que pour les Phases Quarts de finale de la Coupe du Monde 2002 soit utilisez ¼ des cartes « Action » pour les Quarts de finale, 12 cartes « Action » pour les Demi-finales...etc.

Addendum pour tous les matchs de Coupe du Monde – Les cartes « Action » à Buts multiples (ex. 1 + 1 Buts) n'ont pas à être exécutées complètement durant les Phases de Demi-finale. La règle qui établit la nécessité absolue d'exécuter tous les Buts ne s'applique que pour les Phases de Quart de finale.

Matches Nuls dans une Phase à Élimination directe

Les matchs nuls durant la Coupe du Monde 1958 sont rejoués de la même façon qu'en 1930. Cependant si le match rejoué s'avérait encore nul, on tire au hasard.

Si la Finale de 1958 se terminait par un match nul, le match serait rejoué indéfiniment jusqu'à la victoire d'une des 2 équipes.

Durant les Coupes du Monde 1962 et 1966, tous les matchs nuls sont décidés au hasard. Cependant, si la Finale se terminait par un match nul, le match serait rejoué indéfiniment jusqu'à la victoire d'une des 2 équipes.

Ceci termine les règles supplémentaires pour jouer cette Expansion du jeu « The World Cup game »