

# The World Cup game

## RÈGLE de JEU

### Format de la Règle de Jeu

Deux jeux différents peuvent être joués. Le premier consiste à jouer la Coupe du Monde de 1930, la toute première de l'histoire du Football. Le deuxième consiste à jouer la Coupe du Monde de 2002. Les deux jeux utilisent le même matériel de jeu sauf si mentionné. Toutes les règles de jeu écrites en caractères Noirs concernent les Coupes du Monde 1930 et 2002. Les règles en caractères Bleus ne concernent que la Coupe de 1930 et les règles en caractères Verts celle de la Coupe du Monde de 2002.

*Il y a une version « Express » des règles qui commencent à la page 10 pour ceux qui sont familiers avec les jeux de Plateau et le déroulement de la Coupe du Monde de Football.*

### I. But du Jeu

Gagner la Coupe du Monde! Le joueur qui contrôle l'équipe qui gagne la finale de la Coupe du Monde gagne la partie. Pour accomplir cela, chaque joueur pourra contrôler un certain nombre d'équipes. Avec l'aide de cartes, vous compterez des buts pour vos équipes et même utiliserez les pouvoirs des arbitres pour soustraire des buts lors de fautes commises. Guidez vos équipes le plus loin possible à travers les différentes Phases, jusqu'à la FINALE elle-même.

### II. Matériel de Jeu

Le jeu « The World Cup game » comprend tous les éléments nécessaires pour jouer les Coupes du Monde 1930 et 2002.

- . 1 x Plateau pour la Phase de Groupes pour la Coupe du Monde 2002 (Plateau 1)
- . 1 x Plateau pour la Coupe du Monde 1930 et le Tableau des Phases à élimination directe de la Coupe du Monde 2002 (Plateau 2).
- . 74 Tuiles représentant les drapeaux des équipes Nationales – 2 par équipe qui participe pour l'une ou l'autre ou même les deux Coupes du Monde.
- . 182 Jetons « Action » divisés comme suit – 50 x Attaque, 40 x Défense, 60 x «1 But», 18 x «2 Buts», 6 x «3 Buts », et 8 x « P » (Penalty).
- . 87 Cartes « Action » divisées comme suit – 25 x Attaque, 20 x Défense, 12 x «1 But», 6 x «2 Buts», 4 x Faute, 4 x Hors-jeu, 4 x Penalty, 3 x «3Buts», 3 x «2 + 1Buts», 3 x «1+1+1Buts», 3 x «1+1Buts».
- . 4 Dés – 2 dés blancs et 2 dés Natures. Chaque face est colorée d'un simple point comme suit :-
  - Premier Dé blanc : 2 Noirs, 2 Rouges, 1 Bleu, 1 Vert
  - Deuxième Dé blanc : 2 Noirs, 1 Rouge, 1 Bleu, 1 Vert, 1 Jaune
  - Premier Dé Naturel : 3 Noirs, 2 Rouges, 1 Bleu
  - Deuxième Dé Naturel : 1 de chacun, Noir, Rouge, Bleu, Vert, Jaune, Blanc
- . 36 ballons de Football de couleur : 2 Noirs, 2 Rouges, 7 Bleus, 14 Verts, 7 Jaunes et 4 Blancs.
- . 3 Feuilles de pointage chacune imprimée des 2 côtés : 1 pour la Coupe de 1930, et 2 pour celle de 2002.
- SVP. Assurez-vous de photocopier ces feuilles avant de les utiliser pour vos prochaines parties.
- . 1 Règle de Jeu

### III. Plateaux de Jeu

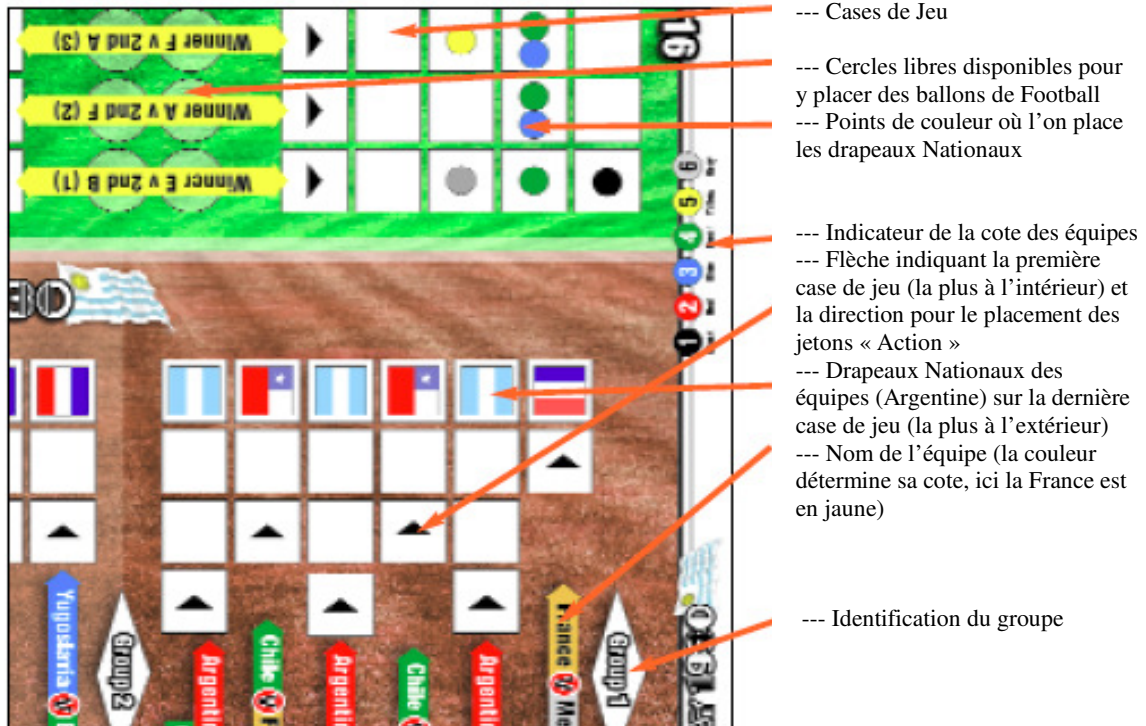
Il y a 2 plateaux de jeu. Chaque plateau est une représentation graphique du Tournoi de la Coupe du Monde de 1930 et de celui de 2002.

a) Le premier plateau possède 8 Groupes (Group) représentés par les lettres A à H. Pour chaque groupe, les 4 équipes devront jouer 6 matchs – soit 3 matchs chacune (1 match contre chacune des autres équipes de son groupe)

b) Le deuxième plateau est divisé en 2 espaces distincts et colorés. La partie verte du plateau présente le Tableau des Phases à Élimination directe pour la Coupe du Monde 2002. La partie brune du plateau présente la formation complète de la Coupe du Monde 1930 avec le tableau de Groupes, ses Demi-finales (Semi Final) et sa Finale (Final).

La partie verte est subdivisée en plusieurs tableaux progressivement plus petits : les Huitièmes de finale (Round of 16), les Quarts de finale (Quarter Finals), les Demi-finales (Semi Final), match pour la 3<sup>ème</sup> position (3rd Place) et la Finale (Final). La partie brune du plateau possède 4 groupes numérotés 1 à 4; groupe 1 avec 6 matchs et groupes 2, 3 et 4 avec 3 matchs. Encore une fois, chacune des équipes joue 1 match contre chacune des autres équipes de son groupe.

c) Chaque équipe Nationale prenant part au tournoi possède sa propre couleur. Ces couleurs représentent une estimation (cote) de la puissance des équipes basée sur leurs performances lors de cette Coupe du Monde. Les équipes possèdent donc une cote correspondant aux couleurs suivantes qui vont du meilleur au pire : Noire, Rouge, Bleu, Verte, Jaune, et Grise. Chaque équipe possède une séquence de cases adjacentes à son nom d'équipe Nationale. Ces cases sont appelées « cases de jeu » où on y place les jetons « Action » pendant la partie. Les équipes cotées Noires et Rouges ont 4 cases, les Bleues et Vertes ont 3 cases, et les Jaunes et Grises ont seulement 2 cases. Plus une équipe a de cases, plus on peut y placer des jetons « Action » pour celle-ci et plus grande devient la possibilité qu'elle marque des buts. Chaque case de la séquence doit être occupée par un jeton « Action » de façon séquentielle à partir de sa première case la plus « à l'intérieur » (case de la flèche) vers sa case la plus « à l'extérieur » soit celle contenant le drapeau National de l'équipe. C'est ainsi que pour faciliter l'identification des équipes, le drapeau National de chacune des équipes est affiché dans la case la plus extérieure de sa séquence de cases de jeu. Voir la vignette du deuxième tableau de jeu ci-après.



d) Les Phases à Élimination directe qui suivent la Phase de Groupes de chaque Coupe du Monde possèdent 5 cases de jeu par équipe avec des points de couleur dans quelques unes de ces cases. Toutes ces cases ne seront pas nécessairement utilisées. Les équipes qui progressent de la Phase de Groupes vers la Phase suivante (Tour suivant) verront leur drapeau National être placé dans la case de jeu munie du point de la couleur correspondante à sa cote d'équipe et laissant ainsi vacant de 2 à 4 cases de jeu de sa séquence de «cases de jeu ». **Par exemple, pour la Coupe du Monde 2002, dans le groupe E, l'Allemagne se qualifie premier et la République d'Irlande se qualifie en deuxième place. Le deuxième drapeau National de l'Allemagne est alors placé dans la case avec le point noir situé à la gauche de la case désignant le vainqueur du groupe E (Winner E) dans la huitième de finale (match 1). Un ballon de football noir est alors placé dans le cercle libre sous le mot (Winner E) pour souligner que l'Allemagne est cotée noire. Le deuxième drapeau National de la République d'Irlande est aussi placé dans la case avec le point vert à la droite de la case désignant le deuxième qualifié du groupe E (2<sup>nd</sup> E) dans la huitième de finale (match4). Un ballon de football vert est alors placé dans le cercle libre sous le mot (2<sup>nd</sup> E) pour souligner que la République d'Irlande est cotée verte.**

Le nombre de cases de jeu à partir de la flèche jusqu'au point de couleur représente le nombre de cases de jeu disponibles pour une équipe. Dans l'exemple ci-dessus, l'Allemagne aura 4 cases de jeu disponibles et l'Irlande en aura 3. La case qui reçoit le drapeau National et toutes les cases qui lui sont « à l'extérieur » ne sont PAS disponibles pour y placer un jeton « Action » dans tous les Phases à Élimination directe.

## IV. Préparation du Jeu

a) Placez le Plateau de jeu approprié au milieu de la table. **Pour la Coupe du Monde 1930, utilisez la partie brune du plateau 2 qui affiche le drapeau et le nom du pays hôte de 1930 autour du plateau, soit l'Uruguay. Pour la Coupe du Monde 2002, utilisez le plateau 1 qui affiche le tableau des Groupes. Ce plateau démontre tous les Groupes de A à H et tous les matchs qui concernent la Phase de Groupes. Laissez de côté le plateau 2 pour le moment.**

b) Réunissez les tuiles des drapeaux Nationaux de sorte que vous en ayez 2 de chaque équipe qui participe à cette Coupe du Monde. Les équipes pour chaque Coupe du Monde sont :

1930 : Argentine, Belgique, Bolivie, Brésil, Chili, France, Mexique, Paraguay, Pérou, Roumanie, USA, Uruguay et Yougoslavie – 13 en tout

2002 : Argentine, Belgique, Brésil, Cameroun, Chine, Costa Rica, Croatie, Danemark, Équateur, Angleterre, France, Allemagne, République d'Irlande, Italie, Japon, Corée du Sud, Mexique, Nigeria, Paraguay, Pologne, Portugal, Russie, Arabie Saoudite, Sénégal, Slovénie, Afrique du Sud, Espagne, Suède, Tunisie, Turquie, USA et Uruguay – 32 en tout.

c) Placez un drapeau National de chaque équipe dans un sac opaque. Laissez les autres à l'écart. Les équipes doivent être réparties le plus justement possible entre les joueurs de la partie.

Exemple : Si 5 joueurs jouent la Coupe du Monde 2002, chaque joueur aura au moins 6 équipes. (32 équipes divisées par 5 joueurs = 6.4). Chaque joueur pige alors sans regarder les tuiles du sac opaque selon le nombre de joueurs de la partie. Les deux dernières équipes seront attribuées aux joueurs qui auront pigé les 2 équipes cotées Grises sur le plateau. (Chine et Arabie Saoudite en 2002; Mexique et Bolivie en 1930). S'il reste des équipes, attribuez-les aux joueurs ayant pigé des équipes cotées Jaunes sur le plateau et qui n'ont pas déjà reçu une équipe supplémentaire. S'il devait y avoir plus de joueurs éligibles que d'équipes à distribuer, les joueurs ayant un groupe d'équipes les moins bien cotées devraient les recevoir. A la toute fin, un ou plusieurs joueurs pourraient avoir plus d'équipes que certains autres mais aucun joueur ne doit avoir plus d'une équipe de plus qu'un autre joueur.

**Exemple : 5 joueurs pigent les équipes suivantes :**

**Joueur 1 obtient Brésil, Costa Rica, Russie, Arabie Saoudite, Afrique du Sud, USA**

**Joueur 2 obtient Argentine, Croatie, Japon, Nigeria, Sénégal, Espagne**

**Joueur 3 obtient Cameroun, Danemark, Angleterre, République d'Irlande, Portugal, Slovénie**

**Joueur 4 obtient Belgique, France, Italie, Mexique, Pologne, Suède**

**Joueur 5 obtient Équateur, Allemagne, Corée du Sud, Paraguay, Tunisie, Uruguay**

La Chine et la Turquie sont les équipes qui restent. Comme le joueur 1 possède l'Arabie Saoudite (cotée Grise), il choisira au hasard une de ces 2 équipes. Les joueurs 2, 3 et 5 sont éligibles pour la dernière équipe car ils possèdent tous une équipe cotée Jaune. Comme le joueur 5 possède également une équipe cotée Noire, il est éliminé. Le joueur 2 possède 3 équipes cotées Bleue comparativement à 1 équipe pour le joueur 3, donc le joueur 3 est établi le joueur le moins bien qualifié des 3 et reçoit ainsi la dernière équipe.

Tous les joueurs placent alors leurs tuiles de drapeaux Nationaux face visible sur la table en face d'eux. Les joueurs peuvent avoir des équipes du même groupe.

d) Placez les jetons « Action » Attaque, Défense, Buts et Penalty dans différentes piles près du plateau de jeu de telle sorte que tous les joueurs puissent avoir accès aux 6 sortes de jetons.

e) Chaque joueur reçoit un ballon de Football de la couleur de chacune de ses équipes. Dans l'exemple ci-dessus (règle IV c), le joueur 2 recevrait 3 ballons Bleus, 2 Verts et 1 Jaune. Ces ballons sont placés respectivement devant ce joueur de sorte que chaque joueur peut évaluer d'un clin d'œil la force des joueurs en présence.

f) Pour la Coupe du Monde 1930, retirez les 9 cartes suivantes du paquet de cartes « Action » parce que celles-ci ne seront pas utilisées : 3 x 1 + 1 Buts, 3 x 2 + 1 Buts et 3 x 1 + 1 + 1 Buts. Pour la Coupe du Monde 2002, toutes les cartes « Action » sont utilisées.

g) Un joueur désigné mélange bien les cartes « Action » et en distribue 3 face cachée à chaque joueur. Le reste des cartes forment la pioche en une pile placée face cachée près du plateau à la portée des joueurs. Les joueurs prennent leurs cartes en main et les gardent secrètes.

## V. Le Jeu

**Chaque tour de jeu pour chacun des joueurs comprend dans cet ordre : Jouer une Carte/ Exécuter une Action/ Piocher la carte du dessus de la pioche de Cartes « Action »**

a) Le joueur à la gauche de celui qui a distribué les cartes « Action » débute la partie en plaçant une de ses cartes face visible en face de lui sur la table. Il exécute l'action déterminée par la carte choisie. Il défausse alors cette carte en démarrant une pile de cartes défaussées près de la pioche des cartes « Action ». Il pige alors la carte du dessus de la pioche, ce qui complète son tour. Le joueur à sa gauche s'exécute maintenant de la même manière et dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun des joueurs tour à tour effectue son tour de jeu ainsi de suite jusqu'à épuisement complet de la pioche.

b) Seulement 1 carte « Action » peut être jouée ou défaussée lors d'un tour. A noter qu'un joueur peut défausser une carte sans l'exécuter et piger la carte du dessus de la pioche. L'exécution d'une action n'est pas obligatoire (exception – voir règles VI d, e, f)

## VI. Cartes « Action » et Jetons « Action »

Les cartes « Action » sont divisées en 11 catégories (voir Matériel de Jeu).

Six catégories de **Cartes « Action »** correspondent aux **Six** types de **Jetons « Action »**. Lorsqu'une **Carte « Action »** est jouée par un joueur, ce joueur prend le **Jeton « Action »** correspondant et le place sur le Plateau de jeu. Il doit être placé dans la première case de jeu libre la plus « à l'intérieur » de la séquence de cases de jeu d'une équipe : c'est-à-dire à partir de la case avec la flèche indiquant la direction des jetons à placer en s'éloignant du nom de l'équipe chez laquelle le joueur veut y placer ce jeton. Si cette case est occupée, on choisira la case adjacente suivante. Tous les placements doivent être faits dans la direction de la flèche vers le drapeau National de l'équipe. Tout joueur peut placer un jeton « Action » sur une case éligible de TOUTE équipe pas seulement les siennes.



Les Jetons « Action » correspondent aux Cartes « Action »

Titre de la carte « Action »  
Action  
Type de Jeton « Action »  
Couleur



Chaque **Carte « Action »** peut être utilisée comme suit :

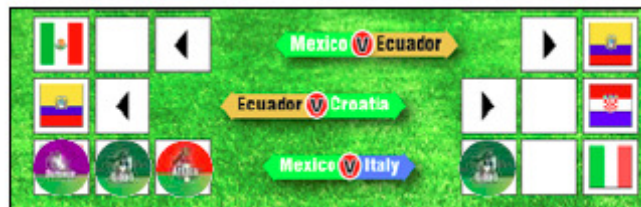
- a) **3 Buts (Jaune)** : Placez un jeton « Action » 3 Buts dans n'importe quelle case libre la plus « à l'intérieur ». Ce jeton ne peut être placé que pour une équipe Noire, Rouge ou Bleue. Cependant vous pouvez jouer cette carte et y placer un jeton de valeur inférieure sur une équipe de qualification inférieure. Par exemple, vous pourriez placer un jeton « Action » 2 Buts pour une équipe Verte ou placer un jeton « Action » 1 But pour une équipe Jaune ou Grise.
- b) **2 Buts (Bleue)** : Placez un jeton « Action » 2 Buts dans n'importe quelle case libre la plus « à l'intérieur ». Ce jeton ne peut être placé que pour une équipe Noire, Rouge, Bleue ou Verte. Ici encore, vous pourriez jouer cette carte et y placer un jeton « Action » de force inférieure comme un jeton « Action » 1 But pour une équipe Jaune ou Grise.
- c) **1 But (Verte foncée)** : Placez un jeton « Action » 1 But dans n'importe quelle case libre la plus « à l'intérieur » de n'importe quelle équipe.
- d) **2 + 1 Buts (Bleue et Verte)** : Sur n'importe quelle case libre la plus « à l'intérieur », placez 1 jeton « Action » 2 Buts pour une équipe et 1 jeton « Action » 1 But pour une deuxième équipe. Le jeton « Action » 2 Buts ne peut être placé que pour une équipe Noire, Rouge, Bleue ou Verte. *Vous devez obligatoirement être en mesure de placer les 2 jetons ou rien et vous ne pouvez pas y placer de jetons de valeur inférieure. C'est tout ou rien.*
- e) **1 + 1 + 1 Buts (Verte pâle)** : Sur n'importe quelle case libre la plus « à l'intérieur », placez 3 jetons « Action » 1 But pour 3 équipes différentes. *Vous devez obligatoirement être en mesure de placer les 3 jetons ou rien. C'est encore tout ou rien.*
- f) **1 + 1 Buts (Verte Moyenne)** : Sur n'importe quelle case libre la plus « à l'intérieur », placez 2 jetons « Action » 1 But pour 2 équipes différentes. *Vous devez obligatoirement être en mesure de placer les 2 jetons ou rien. C'est encore tout ou rien.*
- g) **Attaque (Rouge)** : Placez un jeton « Action » Attaque sur n'importe quelle case libre la plus « à l'intérieur ». Ce jeton compte pour ½ But et s'il y a 2 de ces jetons pour une même équipe au cours d'un match, cette équipe comptera 1 But. Un seul jeton « Action » Attaque peut cependant s'avérer utile à la fin d'une Phase – Voir *Fin de la Phase des Groupes*
- h) **Défense (Mauve)** : Le Joueur a 2 choix :
  - i. Placez un jeton « Action » Défense sur n'importe quelle case libre la plus « à l'intérieur ». Ce jeton protège les Buts que cette équipe a déjà comptés – voir Règle VII; ou il peut servir à remplir une case pour empêcher un autre joueur d'y placer un jeton But(s). Ce jeton n'est jamais « retourné » ni « retiré » du Jeu une fois placé.
  - ii. Au lieu de placer le jeton « Action » Défense, le joueur peut « retourner à l'envers » n'importe lequel jeton « Action » Attaque « vulnérable » - voir Règle VII. Ce jeton est alors « retourné » et demeure en place (la case n'est plus libre) dans sa case de jeu pour toute la durée de la Phase et annule ainsi le jeton « Action » Attaque.
- i) **Faute (Grise pâle)** : N'importe lequel des jetons « Action » But(s) « vulnérable » peut être « retourné » annulant ainsi ce But (faute commise). Si le jeton « retourné » est de plus d'un but, le jeton est quand même « retourné » et on ajoute un jeton de 1 But de moins sur une case libre adjacente. (Ne pas oublier que le placement des jetons doit toujours se faire dans le sens indiqué par la flèche à partir du nom de l'équipe vers son drapeau National). Par exemple : un jeton de 3 Buts est « retourné » et un jeton de 2 Buts est placé sur la case adjacente. *Il est parfaitement possible d'avoir un jeton de 3 Buts être réduit ainsi progressivement à 2, à 1 puis à 0 But avec des cartes Faute/Hors-jeu jouées pour cette équipe lors d'un même match.*
- j) **Hors-jeu (Grise foncée)** : Jouée comme une Faute sauf que le joueur a le choix de « retourner » un jeton Attaque ou un jeton But. (*Pour une Faute ou un Hors-jeu : si le jeton à être « retourné » comprend plus de 1 But et qu'il occupe déjà la dernière case disponible pour cette équipe, ce jeton est alors remplacé par un jeton de 1 But de moins.*)
- k) **Penalty (Noire)** : Un Penalty est accordé. Le joueur choisit n'importe quelle équipe et n'importe quel match et lance le Dé blanc pour voir s'il y a But. Toute couleur obtenue sauf Noir compte 1 But, et le jeton « Action » P est alors placé dans une case de jeu éligible de cette équipe. Comme un Penalty est toujours permanent, ce jeton est dit « protégé » et ne peut être « retourné » par une Faute ou un Hors-jeu même si ce Penalty est vulnérable. Un jeton « Action » Penalty vaut 1 But.

Important : Une case de jeu ne peut jamais être occupée par plus d'un Jeton ou d'une tuile.
---

## VII. Jetons « Action » Attaque et Buts protégés et vulnérables

Comme le placement des jetons « Action » doit toujours se faire à partir de la case la plus « à l'intérieur » d'une séquence de cases de jeu d'une équipe, un joueur peut protéger un But à l'encontre des jetons Fautes ou des jetons Hors-jeu. Un jeton placé sur la case de jeu la plus « à l'extérieur » d'une équipe pour un match donné, est dit non protégé et donc « vulnérable » aux Fautes et Hors-jeu. Cependant ce jeton « vulnérable » protège tous les autres **jetons « Action »** qui le précèdent (à l'intérieur) et ceux-ci sont alors dit « protégés » et ne peuvent être la cible des Fautes et Hors-jeu. Même un jeton « retourné » protège tous les autres jetons plus « à l'intérieur » que lui.

Dans l'exemple à droite, au cours du match Mexique vs Italie, le Mexique possède un jeton Défense dans une case plus « à l'extérieur » que ses 2 jetons précédents Attaque et But qui sont donc alors dit « protégés ». Cependant, l'Italie n'a qu'un jeton But et celui-ci n'est pas protégé par aucun autre jeton adjacent « à l'extérieur » de celui-ci; ce qui le rend « vulnérable » aux cartes « Action » Fautes et Hors-jeu.



## VIII. La Fin de la Phase de Groupes

a) Chaque Coupe du Monde possède un certain nombre de **Cartes « Action »** qui forment la pile de cartes face cachée appelée la Pioche. Ex. Dans la Coupe du Monde 1930, la pioche n'est utilisée qu'une fois pour la phase de Groupes (moins les 9 cartes mentionnées dans la règle IV f). En ce qui concerne la Coupe du Monde de 2002, pour la Phase de Groupes, la pioche sera utilisée 2 fois, à savoir qu'une fois épuisée, toutes les cartes défaussées seront mélangées à nouveau et reformeront une nouvelle pioche face cachée disponible.

b) Une phase se termine immédiatement lorsque la dernière **Carte « Action »** est pigée par un joueur à moins qu'il y ait au moins 9 joueurs impliqués dans la partie. Dans ce dernier cas, chacun des joueurs pourra jouer un dernier tour. Après une Phase, tous les joueurs conservent leurs 3 cartes en main en vue de la prochaine Phase. Ce qui ne sera que 2 cartes, pour les parties avec au moins 9 joueurs.

c) Le score pour chaque match devra être calculé pour savoir quelle équipe passera à la Phase suivante (Tour suivant). Il est recommandé qu'un joueur remplisse la feuille de pointage pendant que les autres joueurs rouleront les Dés qui modifieront le résultat des matchs.

### d) Les Dés de Modification

Avant de comptabiliser le score final de chaque match, certains buts supplémentaires peuvent être inscrits (temps ajouté!). Pour chaque Groupe, un joueur lance les 4 Dés. Chaque point de couleur obtenu représente ½ But pour une équipe de cette couleur. Ex : Si 2 points Noirs, 1 Bleu et 1 Jaune sont obtenus, chaque équipe Noire de ce groupe comptera 1 But supplémentaire. Les équipes Bleues et Jaunes obtiennent ½ But seulement si déjà elles affichaient un nombre impair de jetons « Action » Attaque ce qui en tout leur fournira 1 But supplémentaire à chacune.

1 jeton « Action » Attaque + 1 point de couleur = 1 But.

Les Dés sont lancés par Groupe et tous les points de couleur s'appliquent à toutes les équipes pour tous les matchs de ce Groupe.

**Exemple :** Dans le Groupe 1 de la Coupe du Monde 1930, les Dés sont lancés et on obtient 1 point Noir, 2 points Rouges et 1 point Jaune. Ceci attribue 1 But supplémentaire à l'Argentine (cotée Rouge) dans tous ses matchs à l'intérieur de ce Groupe. Il n'y a pas d'équipe cotée Noire dans ce Groupe, donc le point Noir est ignoré. Cependant, la France est cotée Jaune et donc ajoute ½ But à tous ses matchs dans ce Groupe. Mais seuls les matchs où la France a déjà un jeton « Action » Attaque inutilisé verront leur score majoré de 1 But. Dans les matchs où la France a déjà 2 jetons « Action » Attaque qui lui ont déjà rapporté 1 But, ce résultat du ½ But est ignoré.

e) Comptabilisez tous les buts de chaque match pour chacune des équipes et allouez les points pour les victoires et les matchs nuls. Pour la Coupe du Monde 1930, 2 points pour chaque victoire et 1 point pour chaque match nul. Pour la Coupe de 2002, 3 points pour chaque victoire et 1 point pour chaque match nul. (Une feuille de pointage est incluse dans ce jeu et doit être photocopiée pour usage répété). Pour la Coupe du Monde 1930, l'équipe terminant en tête de son Groupe passe à la demi-finale. Pour la Coupe de 2002, les deux premières équipes d'un Groupe passeront aux Huitièmes de finale. Assurez-vous de la justesse de votre pointage.

## IX. Égalité au Classement dans la Phase de Groupes Coupe du Monde 1930

Dans la Phase de Groupes de la **Coupe du Monde 1930**, si 2 équipes ou plus d'un même Groupe sont à égalité au classement des points après que ce Groupe ait disputé tous ses matchs, celles-ci devront rejouer leurs matchs. *La moyenne des Buts et la différence des buts pour et contre n'est pas utilisée en 1930.* Ex : Dans le Groupe 4, les USA et le Paraguay terminent la Phase avec une égalité de 3 points. Le match entre ces 2 équipes devra donc être rejoué. Si tous les matchs d'un même Groupe devaient s'avérer nuls, on devra donc ainsi rejouer tous les matchs de ce Groupe.

### Procédure :

- a) Retirez tous les jetons « actions » du Plateau.
  - b) Déterminez le nombre de matchs qui devront être rejoués pour tous les Groupes. Un joueur (préférentiellement un joueur non impliqué) mélange les cartes défaussées et pige 6 cartes **par match à être rejoué** et les place face cachée sur la table en face de lui en une seule pioche.  
Exemple : 18 cartes seront sélectionnées si 3 matchs doivent être rejoués.
  - c) Le dit joueur laisse de côté le reste des cartes « Action » et reprend les cartes qu'il a déposées en face de lui sans les regarder et les mélange à nouveau face cachée. Il en forme une pile qui servira de pioche aux joueurs qui ont des équipes qui doivent rejouer un ou des matchs. Seuls ces joueurs participent à cette sous-phase.
  - d) Débutant avec le joueur à la gauche de celui qui a pris la dernière carte de la dernière Phase, le jeu reprend avec la même formule : Jouer 1 carte, exécuter son action, et piocher une nouvelle carte.
  - e) Le jeu se poursuit jusqu'à épuisement de la nouvelle pioche et le score est alors déterminé.
  - f) Cette fois-ci, les Dés de modification sont lancés pour *tous les matchs rejoués* de tous les Groupes.
  - g) S'il y a encore des égalités, on rejoue ces matchs de la même manière jusqu'à ce qu'un (ou des) gagnant(s) se manifeste(nt).
- Encore une fois, chaque joueur devrait avoir encore 3 cartes à la fin de la Phase.

## X. Égalité au Classement dans la Phase de Groupes Coupe du Monde 2002

Pour la Coupe du Monde 2002, les équipes qui sont à égalité au classement des points après la Phase de Groupes sont départagées dans l'ordre qui suit :

- i. Le gagnant du match entre ces 2 équipes se voit placé en avant du perdant. S'il fut nul...
- ii. La différence entre les Buts « pour » et les Buts « contre » d'une équipe la place en avant d'une équipe qui a une différence moindre. Si l'égalité persiste...
- iii. L'équipe qui a marqué le plus de Buts devance celle qui en a marqué le moins. Si l'égalité persiste toujours...
- iv. Déterminez une équipe au hasard selon la méthode de votre choix.

On ne rejoue aucun match pour la Coupe du Monde 2002.

## XI. Phases à Élimination directe

**A noter que tout joueur qui n'a plus d'équipe à la fin d'une Phase, est éliminé de la partie et les cartes qu'il a en main sont alors défaussées.**

- a) Retirez tous les jetons « Action » du Plateau et retournez les à leurs piles respectives. *Pour la Coupe du Monde 2002, remplacez le Plateau de Jeu 1 par le Plateau de Jeu 2 lequel affiche les Phases Huitièmes de finale jusqu'à la Finale.*
- b) *Pour la Coupe 1930, les équipes gagnantes de chacun des 4 Groupes passent à la demi-finale. Utilisez le deuxième drapeau National disponible pour chacune de ces 4 équipes et placez-les dans la section demi-finale en respectant leur*

couleur. Ex : Si le Chili s'avérait être le gagnant du groupe 1, son drapeau National serait placé dans la case contenant le point Vert dans la section « Winner 1 » (gagnant). Ceci lui accorderait 3 cases de jeu libres à sa droite.

Le Joueur qui possède une de ces équipes place un ballon de Football de la couleur de cette équipe dans le cercle libre sous le mot « Winner » (gagnant) pour rappeler à tous la couleur de cette équipe. Dans l'exemple ci-dessus, le Chili étant « coté Vert », on y placera un ballon Vert et ceci facilitera le calcul lors du lancement des Dés de Modification.

c) Un joueur mélange alors les cartes « Action » qui ne sont pas détenues par les joueurs et forme une pioche de 12 cartes face cachée qu'il mélange à nouveau sans les regarder et les place au milieu de la table. Les autres cartes sont mises de côté. *S'il y avait eu au départ plus de 9 joueurs, ceux-ci n'auraient que 2 cartes en main à cet instant et donc chaque joueur devra piger une carte du restant des cartes (pas de la pile des 12 cartes) avant de les mettre de côté.*

Le jeu se poursuit maintenant en commençant avec le joueur à la gauche de celui qui a pris la dernière carte « Action » à la fin de la Phase précédente. Une fois la dernière carte pigée de la pioche de 12 cartes, la Phase Demi-finale est terminée et on comptabilise les scores des matchs. Les joueurs qui ont encore une équipe active conservent leurs 3 cartes restantes. Les 4 Dés de Modification sont encore joués et sont appliqués aux 2 matchs des Demi-finales de la même manière qu'ils le furent pour la Phase de Groupes.

d) S'il y a eu des matchs nuls, ils devront être repris comme dans la règle IX.

e) Les drapeaux Nationaux des 2 équipes gagnantes sont alors placés dans la section « FINAL(e) » (en or) chacun sur le point de leur couleur respective de chaque côté de la section « FINAL(e) »; un ballon de leur couleur correspondante est alors placé dans le cercle libre sous le mot « FINAL(e) ».

f) Pour la Finale, il n'y aura plus que 2 joueurs. *(Il est possible qu'un même joueur puisse contrôler ces 2 équipes et dans un tel cas, il est déclaré vainqueur de la partie. Cependant, il est plausible de penser qu'il terminera cette Finale en y jouant ses cartes pour établir quelle équipe Nationale gagnera la Coupe du Monde).*

g) Un joueur déjà éliminé, reprend alors les cartes « Action » qui ne sont pas détenues par les joueurs et forme une nouvelle pioche de 8 cartes face cachée qu'il mélange à nouveau sans les regarder et les place au milieu de la table. Les autres cartes sont mises de côté.

Le jeu se poursuit maintenant en commençant avec le joueur à la gauche de celui qui a pris la dernière carte « Action » à la fin de la Phase précédente. Comme il n'y a que 8 cartes dans la pioche, chaque joueur n'aura que 4 tours de jeu.

h) Une fois la dernière carte pigée de la pioche de 8 cartes, la Phase Finale est terminée. Les Dés de Modification sont alors lancés et les ½ Buts sont additionnés aux 2 équipes s'il y a lieu. On comptabilise le score et la feuille de pointage est mise à jour. Si le match est nul, il doit être rejoué en revenant à la règle (g) ci-dessus.

#### **i) Le gagnant de la FINALE gagne la Coupe du Monde et ainsi gagne également la partie!**

j) Pour la Coupe du Monde 2002, les deux équipes qui terminent en tête de chaque Groupe se qualifient pour la Phase des Huitièmes de finale (Round of 16). La feuille de pointage vous indiquera quelles sont les 2 équipes qui ont le plus de points au classement dans leur Groupe respectif. Avec ces renseignements, placez les drapeaux Nationaux (de ceux mis à part au début de la partie) des 2 premières équipes de chaque Groupe sur les points de leur couleur respective dans la case réservée aux gagnants de chaque Groupe. Ex : Si le Sénégal gagne le Groupe A, son drapeau National sera placé à la gauche du Match 2 dans la case qui contient le point de couleur Bleue (le Sénégal a une cote Bleue). Si la France devait terminer 2ième dans ce groupe, son drapeau National serait alors placé à la droite du Match 3 dans la case qui contient le point de couleur Verte (la France a une cote Verte).

k) Une fois toutes les équipes qualifiées pour la Phase des Huitièmes de finale affichées sur le Plateau, un joueur récupère les cartes « Action » défaussées et les mélange sans les regarder et il en forme 2 piles d'une quantité à peu près égale face cachée. Une pile forme la pioche pour cette Phase et l'autre pile est mise de côté pour le moment. *S'il devait y avoir plus de 9 joueurs au départ dans cette partie, chacun des joueurs pigera une carte de la pile mise de côté de façon à ce tous les joueurs puissent avoir 3 cartes en main.*

Débutant avec le joueur à la gauche de celui qui a pris la dernière carte de la Phase précédente, le jeu reprend avec la même formule : Jouer 1 carte, exécuter son action, et piocher une nouvelle carte. Une fois la dernière carte pigée de la pioche, la Phase des Huitièmes de finale est terminée et chaque joueur devrait avoir encore 3 cartes en main. Les Dés de Modification sont alors lancés et les ½ buts sont alors additionnés à tous les matchs s'il y a lieu. On comptabilise les scores et la feuille de pointage est mise à jour.

l) Chaque équipe gagnante se qualifie pour la Phase des Quarts de finale (Quarter Finals) et chacun de leur drapeau National est retiré des Huitièmes de finale pour y être placé dans leur match respectif de la Phase Quart de finale. Ex : Le gagnant du match 1 des Huitièmes de finale sera placé à la gauche du match X des Quarts de finale. *Tout joueur qui n'a plus aucune équipe en jeu est éliminé et doit défausser les cartes qu'il a en main.*

m) Une fois toutes les équipes qualifiées pour la Phase des Quarts de finale affichées sur le Plateau, un joueur récupère les cartes « Action » défaussées et les mélange sans les regarder et il en forme 2 piles d'une quantité à peu près égale face cachée. Une pile est mise de côté et le joueur divise la 2<sup>ème</sup> pile en 2 autres piles d'une quantité à peu près égale. Une pile sera encore mise de côté et la dernière qui forme ¼ des cartes défaussées constituera la pioche pour la Phase des Quarts de finale.

Débutant avec le joueur à la gauche de celui qui a pris la dernière carte de la Phase précédente, le jeu reprend avec la même formule : Jouer 1 carte, exécuter son action, et piocher une nouvelle carte. Une fois la dernière carte pigée de la pioche, la Phase des Quarts de finale est terminée et chaque joueur devrait avoir encore 3 cartes en main. Les Dés de

Modification sont alors lancés et les ½ Buts sont additionnés à tous les matchs s'il y a lieu. On comptabilise les scores de tous les matchs et la feuille de pointage est mise à jour.

n) Chaque équipe gagnante se qualifie pour les Demi-finales et chacun de leur drapeau National est retiré des Quarts de finale pour y être placé dans leur match respectif de la Phase des Demi-finales. Ex : Le gagnant du match W sera placé à la gauche du premier match dans la section des Demi-finales.

o) Une fois les 4 dernières équipes affichées pour les Demi-finales, un joueur s'empare de toutes les cartes « Action » sauf celles détenues par les joueurs restants, les mélange sans les regarder et en forme une pile de 12 cartes face cachée et place les autres cartes de côté. Cette pile forme la pioche pour les Demi-finales. Débutant avec le joueur à la gauche de celui qui a pris la dernière carte de la Phase précédente, le jeu reprend avec la même formule : Jouer 1 carte, exécuter son action, et piocher une nouvelle carte. Une fois la dernière carte pigée de la pioche, la Phase des Demi-finales est terminée et chaque joueur devrait avoir encore 3 cartes en main. Les Dés de Modification sont alors lancés et les ½ Buts sont alors additionnés aux 2 matchs s'il y a lieu. On comptabilise les scores de tous les matchs et la feuille de pointage est mise à jour. Dès lors, les drapeaux Nationaux des 2 équipes qui ont perdu leur match sont placés dans la section désignant le match de « 3<sup>ème</sup> place » et les drapeaux Nationaux des 2 équipes gagnantes sont placés dans la section de la Finale; chacune de ces 4 équipes dans la case contenant le point de leur couleur respective.

p) Un joueur s'empare de toutes les cartes « Action » sauf celles détenues par les joueurs restants, les mélange sans les regarder et en forme une pile de 12 cartes face cachée et place les autres cartes de côté. Cette pile forme une seule pioche pour le match de « 3<sup>ème</sup> place » et celui de la Finale ! Une différence majeure s'impose ici dans cette dernière Phase du jeu : un joueur peut seulement placer des jetons « Action » dans un match dans lequel une de ses équipes est impliquée. Les cartes « Action » qui accordent des buts multiples (2 + 1, 1 +1 +1 et 1+ 1) n'ont pas besoin d'être complètement exécutées et un joueur peut jouer ces cartes en y plaçant seulement 1 jeton « Action ». Les Dés de Modification sont alors lancés par un joueur et les ½ Buts sont alors additionnés aux 2 matchs s'il y a lieu. On comptabilise les scores des 2 matchs et la feuille de pointage est mise à jour.

q) **Le gagnant de la FINALE gagne la Coupe du Monde et ainsi gagne également la partie!**

## XII. Matches Nuls dans une Phase à Élimination directe de 2002

Tous les matchs nuls doivent être décidés dans l'ordre affiché par le tableau des matchs. La procédure est celle des Tirs de barrage ou des Tirs au But comme dans un Penalty.

Lors de toutes les Phases à Élimination directe qui suivent la Phase de Groupes, comme les Huitièmes de finale, les Quarts de finale, les Demi-finales, le match pour la 3<sup>ème</sup> place et la Finale, les matchs nuls sont départagés par les « Penalties ». Un « Penalty » est exécuté par un lancement du Dé comme suit :

- i. Chaque joueur dont l'équipe est impliquée prend 1 Dé blanc. Alternativement en débutant par le joueur qui contrôle l'équipe affichée à gauche pour ce match, chaque joueur lance 1 Dé à tour de rôle jusqu'à 5 fois chacun (pour garder le suspense des Tirs de barrage). Un Penalty est réussi et le But marqué sur tout résultat d'une couleur autre que Noire obtenu par le Dé. Un résultat Noir est un Penalty raté. Un joueur neutre est préférable pour garder la marque.
- ii. Une fois les 5 lancements du Dé effectués par chaque joueur, l'équipe qui a réussi le plus grand nombre de « Penalty » gagne le match et se qualifie pour la Phase suivante.
- iii. Si le nombre de « Penalty » réussi est le même pour les 2 équipes, on passe aux Tirs de barrage à Élimination directe. Chaque joueur lance maintenant 1 Dé blanc alternativement une fois à la fois et la première équipe qui réussit son « Penalty » tandis que l'autre équipe rate le sien gagne le match et se qualifie pour la Phase suivante. S'il n'y a pas de « Penalty » réussi ou que les 2 équipes réussissent leur « Penalty », on procède de la même manière à un autre lancement du Dé blanc jusqu'à l'obtention d'un vainqueur. Il est entendu que chaque équipe doit pouvoir lancer leur Dé blanc le même nombre de fois.

## La Règle normale de Jeu est terminée – Amusez-vous bien!

Règle en option :

Utilisation des Dés de Modification. Vous pouvez jouer la partie sans les Dés de Modification. Ceci enlève une part importante de chance mais certains joueurs peuvent préférer cela. Soyez sûrs d'en établir les modalités avant d'entreprendre une partie. **Cependant les Dés sont obligatoires dans les cas de « Penalty » et de Tirs de Barrage.**

## Règle « Express »

Cette règle «Express » concerne les joueurs qui sont familiers avec les jeux de Plateau et la Coupe du Monde et qui ne désirent qu'un résumé de la règle de base.

1. Choisissez la Coupe de 1930 ou 2002.
2. Toutes les équipes sont « cotées » selon leur puissance : Noire, Rouge, Bleue, Verte, Jaune et Grise dans cet ordre. Noire étant pour les meilleures équipes et Grise étant pour les plus faibles. Le système du Jeu accorde beaucoup plus de chance de gagner à une équipe Noire qu'à une équipe Grise mais avec de la chance et de la tactique, une équipe plus faible peut bien performer.
3. Placez le Plateau de jeu concerné sur la table avec tous les jetons « Action » But, Attaque et Défense selon leur type et à la portée de tous les joueurs.
4. Prenez un drapeau National de chaque équipe qui participe à cette partie et divisez-les secrètement de façon aléatoire entre tous les joueurs de la partie et ce d'une manière la plus égale possible. Les drapeaux Nationaux en surplus sont remis aux joueurs qui ont déjà une équipe cotée Grise en leur possession et ensuite s'il y a lieu aux joueurs qui possèdent une équipe cotée Jaune jusqu'à ce que tous les drapeaux Nationaux soient distribués. Aucun joueur ne doit posséder plus d'une équipe qu'un autre joueur. Ces équipes seront celles que chaque joueur pourra contrôler au cours de la partie. Les copies des drapeaux Nationaux sont mises de côté pour l'instant.
5. Pour chaque équipe détenue par un joueur, celui-ci prend un ballon de Football dont la couleur correspond à sa puissance et les place devant lui.
6. Si vous jouez la Coupe de 1930, retirez du jeu les 9 Cartes « Action » affichant des buts multiples : 3 x (2+1, 1+1+1, 1+1).
7. Un joueur mélange les Cartes « Action » et distribue 3 cartes face cachée à chaque joueur. Chaque joueur en prend connaissance et les garde en main de façon secrète. Le reste des cartes forme la pioche.
8. Le jeu débute avec le joueur situé à la gauche de celui qui a distribué les cartes. Un tour de jeu pour chaque joueur se compose de 3 actions dans l'ordre :
  - a. Jouez une carte sur la pile des cartes défaussées.
  - b. Exécuter l'action décrite sur la carte ou ne rien faire.
  - c. Piocher la carte du dessus de la pioche.
9. Chaque action est exécutée comme suit :
  - i. **Cartes de 1,2 ou 3 Buts** : Prendre le jeton « Action » correspondant et placez-le face visible sur n'importe quelle case libre de jeu de n'importe quelle équipe (en respectant les limitations de la carte elle-même). Cependant, ce jeton devra toujours être placé sur la case libre la plus « à l'intérieur » de la séquence de cases de jeu d'une équipe en commençant par la case affichant la flèche.
  - ii. **Cartes Attaque** : Prendre un jeton « Action » Attaque et placez-le face visible sur la case libre la plus « à l'intérieur » de n'importe quelle équipe.. Ce jeton compte pour ½ But.
  - iii. **Cartes Défense** : 2 choix sont disponibles :
    - a. Prendre un jeton « Action » Défense et placez-le face visible sur la case libre la plus « à l'intérieur » de n'importe quelle équipe.
    - b. Retourner tout jeton « Action » Attaque vulnérable déjà sur une case du Plateau.
  - iv. **Cartes Penalty** : Choisir une équipe, lancez un Dé blanc; tout point de couleur sauf Noir obtenu compte 1 But. Placez un jeton « Action » P (Penalty) sur sa case libre la plus « à l'intérieur ». Un jeton « Action » P vaut 1 But et est toujours dit « protégé »; il ne peut pas être retourné par une carte « Action » Faute ou Hors-jeu.
  - v. **Carte Faute** : Retournez n'importe lequel jeton « Action » But vulnérable. Si celui-ci accordait 2 ou 3 Buts, placez un jeton « Action » d'une valeur de 1 But de moins dans la case adjacente suivante. Un jeton « Action » 3 Buts ainsi retourné amènerait un jeton « Action » 2 buts sur la case adjacente suivante. Si le jeton « Action » qui doit être retourné occupe la dernière case de jeu disponible soit celle la plus « à l'extérieur », retirez tout simplement ce jeton « Action » et remplacez-le par le jeton « Action » d'une valeur de 1 but de moins.
  - vi. **Carte Hors-jeu** : Comme une carte Faute sauf que vous pouvez à la place retourner un jeton « Action » Attaque vulnérable tout comme l'option b pour la Carte Défense.

### Quel jeton « Action » est vulnérable et lequel est protégé?

Comme tout placement d'un jeton « Action » doit se faire à partir de la case de jeu la plus « à l'intérieur » vers les cases adjacentes suivantes en direction du drapeau National d'une équipe, un joueur peut protéger un But des Fautes et des Hors-jeux. Tout jeton « Action » placé dans une case de jeu la plus « à l'extérieur » est dit non protégé et est vulnérable aux Fautes et Hors-jeux. Cependant, ce jeton vulnérable protège tout autre **jeton « Action »** placé auparavant « à l'intérieur » de celui-ci et comme conséquence, ces derniers ne sont pas affectés par les Fautes et les Hors-jeux. Même un jeton retourné protège les jetons qui sont situés « à l'intérieur » de celui-ci.

Notez que vous pouvez placer des jetons « Action » pour n'importe laquelle des équipes du jeu, pas seulement les vôtres. Ceci peut vous servir pour ajuster votre stratégie de jeu!

10. Une fois toutes les cartes jouées – 1 pile pour 1930, 2 piles complètes pour 2002 – la Phase se termine. Les joueurs gardent leurs 3 cartes en main pour la Phase suivante.

11. Lancez les 4 Dés pour chaque groupe et accordez ½ But par point de couleur obtenu pour chaque équipe de la couleur correspondante. Par exemple, si 2 points Noirs, 1 Rouge et 1 Vert sont obtenus, chaque équipe cotée Noire se verra accorder 1 But. Chaque équipe cotée Rouge et Verte récolte également ½ But, lequel ne peut être majoré à 1 But complet que si elle possède déjà un jeton « Action » Attaque non retourné dans ses cases de jeu pour ce match.

On lance les Dés une fois pour chaque Groupe et non pour chaque match!

12. Un joueur met à jour la feuille de pointage en tenant compte des Buts et des victoires. Il tient compte des points obtenus au classement par les équipes pour tous les Groupes et établit le tableau final de chaque Groupe en désignant les équipes qui se qualifient pour les Phases suivantes. **En 1930, 2 points sont accordés pour une victoire et 1 point pour un match nul. En 2002, 3 points sont accordés pour une victoire et 1 point pour un match nul.**

13. Tout joueur qui perd sa dernière équipe est éliminé de la partie. Ses cartes sont alors toutes défaussées.

14. **Pour la Coupe de 1930, l'équipe gagnante de chaque Groupe se qualifie pour la Demi-finale. Pour la Coupe de 2002, les 2 premières équipes de chaque Groupe passent aux Huitièmes de finale.** Le deuxième drapeau National de chacune de ces équipes qualifiées est alors placé sur le Plateau aux espaces prévus à cet effet. Par exemple, pour la Coupe de 2002, le gagnant du groupe A sera qualifié pour le Match 2 des Huitièmes de finale. Son drapeau National sera alors placé dans la case de jeu munie du point de sa couleur correspondante de façon à ce que l'équipe puisse se voir attribuer le nombre de cases de jeu qui correspond à sa couleur entre son nom d'équipe et son drapeau.

15. La même procédure est utilisée pour chaque Phase :

a. Annoncez les matchs à jouer

b. Déterminez le nombre de cartes qui formera la pioche – voir règle XI : Phases à Élimination directe

c. Jouez vos cartes comme pour la Phase de Groupes; une fois la dernière carte pignée, lancez les Dés pour la Phase au complet (les Dés sont toujours lancés pour tous les matchs d'une Phase dans les Phases à Élimination directe)

d. Comptabilisez le score de chaque match. L'équipe gagnante passe à la Phase suivante (Tour suivant).

16. **Lors des matchs pour l'obtention de la 3<sup>ème</sup> place et de la Finale de la Coupe de 2002, vous ne pouvez placer des jetons « Action » que sur les cases des matchs impliquant vos équipes. De plus, vous n'avez pas à exécuter complètement les cartes « Action » de plus d'un But alors que vous pouvez placer seulement un jeton « Action » au lieu des 2 ou 3 indiqués sur la carte « Action ».**

Ceci complète la Règle « Express »