

# The World Cup game

## Expansion no 3

### Règles pour les Coupes du Monde 1950, 1986 et 1990 et l'Euro 2008

Cette troisième Expansion du Jeu « The World Cup game » ajoute 3 nouvelles Coupes du Monde et en prime l'Euro 2008. **Une copie du Jeu «The World Cup game » et de son Expansion no 1 sont nécessaires pour jouer cette Expansion.**

#### Notes :

Les règles qui suivent remplacent ou modifient les règles existantes. Le Coupe du Monde 1950 est différente de celles de 1986 et 1990 ainsi que de l'Euro 2008. 1950 avait un format bien à lui. 1986 et 1990 avaient quant à eux un format identique mais comportaient 24 équipes dont les 2 meilleures équipes de chaque Groupe accompagnées des 4 meilleures équipes de «3<sup>ième</sup> position » passaient en Huitièmes de finale (Round of 16). L'Euro 2008 est très similaire au vieux format de 16 équipes des années 1962-1970, sauf pour le mécanisme de passage aux Phases suivantes et les Penalties pour décider du sort des matchs nuls. Les règles imprimées en caractères **Verts** ne concernent que la Coupe du Monde 1950; ceux en caractères **Bleus** les Coupes du Monde 1986 et 1990 et ceux en caractères **Rouges** l'Euro 2008. Tout le reste du matériel nécessaire au déroulement de ces Coupes du Monde est inclus dans le Jeu Original et son Expansion no 1.

## Matériel de Jeu

L'Expansion no 3 du jeu «The World Cup game» contient les Plateaux supplémentaires nécessaires pour jouer les Coupes du Monde 1950, 1986, 1990 et l'Euro 2008.

- \* 1 Plateau de Jeu imprimé des 2 côtés : d'un côté, le tableau complet pour la Coupe du Monde 1950, et de l'autre le tableau des Phases à Élimination directe des Coupes 1986/1990.
- \* 1 Plateau de Jeu imprimé des 2 côtés : d'un côté, le tableau de Groupes A à D pour la Coupe 1986, et de l'autre le tableau de Groupes A à D pour la Coupe 1990.
- \* 1 Plateau de Jeu imprimé des 2 côtés : d'un côté, le tableau de Groupes E à F pour les Coupes 1986 et 1990, et de l'autre le tableau de Groupes de l'Euro 2008.
- \* 3 feuilles de pointage: une pour la Coupe du Monde 1986, une pour la Coupe du Monde 1990 et une troisième - imprimée des 2 côtés – d'un côté pour la Coupe du Monde 1950 et de l'autre pour l'Euro 2008. SVP. Assurez-vous de photocopier ces feuilles avant de les utiliser pour vos prochaines parties.
- \* 1 Règle de Jeu.

## Plateaux de Jeu

Les 3 Plateaux de jeu de cette Expansion sont en fait des feuilles A3 laminées et imprimées des 2 côtés dans le même format que les Plateaux originaux du Jeu initial et que ceux de la dernière Expansion.

**L'Euro 2008 est une exception en ce sens que chaque équipe a été « cotée » selon les prévisions du Concepteur du Jeu. Cependant, le Plateau de Jeu a été modifié afin de permettre aux joueurs de modifier les cotes des équipes en utilisant les ballons de Football du jeu original. Évidemment, il se peut qu'il n'y ait pas assez de ballons de certaines couleurs pour couvrir toutes les possibilités; on peut alors se servir de marqueurs de couleur disponibles à partir d'un autre jeu que l'on possède. Il n'y a pas d'équipe « cotée » Noire ou Grise pour l'Euro 2008 laissant ainsi la possibilité aux joueurs d'attribuer eux-mêmes cette couleur à une équipe de leur choix. On devra également ajuster le nombre de cases éligibles pour chaque équipe selon sa couleur attribuée. Ainsi, comme le nom d'une équipe est imprimé en partie sur sa**

première case de jeu et que sa flèche est décalée d'une case, cette première case est toujours éligible à recevoir un Jeton « Action » pour les équipes cotées Noire ou Rouge. Les Phases à Élimination directe de l'Euro 2008 sont disputés sur le Plateau de jeu des Phases à Élimination directe 1958-1970 de l'Expansion no 1.

Le verso du Plateau de 1950 présente le tableau des Phases à Élimination directe des Coupes 1986 et 1990. Le verso du Plateau des 4 premiers Groupes de 1986 présente le tableau des 4 premiers Groupes de 1990. Le verso du Plateau des Groupes de l'Euro 2008 présente les deux derniers Groupes de 1986 et 1990. Pour les Coupes de 1986 et 1990, il est suggéré de faire glisser la demi-partie du Plateau des Groupes E et F 1986/1990 non utilisée sous le Plateau affichant les Groupes A à D pour éviter toute confusion au cours du jeu. Pour être encore plus clair, la Coupe 1986 possède l'emblème Mexicain en surimpression pour chaque groupe (Aigle et Serpent) alors que la Coupe de 1990 possède une version stylisée du Trophée de la Coupe du Monde. Le Plateau de la Coupe 1950 utilise un format qui lui est propre. Les gagnants de chaque Groupe passent au Tour suivant lequel est constitué en un « Regroupement Final » (Final Pool) dans lequel chaque équipe joue une fois contre chacune des autres équipes. Le gagnant de ce Regroupement Final remporte la Coupe du Monde. A moins que vous ayez un ensemble de drapeaux supplémentaires, vous devrez replacer les drapeaux des équipes gagnantes dans ce Regroupement Final.

## 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 :

1950 : Bolivie, Brésil, Chili, Angleterre, Italie, Mexique, Paraguay, Espagne, Suède, Suisse, USA, Uruguay, et la Yougoslavie.

1986 : Algérie, Argentine, Belgique, Brésil, Bulgarie, Canada, Danemark, Angleterre, France, Hongrie, Iraq, Italie, Mexique, Maroc, l'Irlande du Nord, Paraguay, Pologne, Portugal, Écosse, Corée du Sud, Espagne, URSS, Uruguay, et l'Allemagne de l'Ouest.

1990 : Argentine, Autriche, Belgique, Brésil, Cameroun, Colombie, Costa Rica, Tchécoslovaquie, Égypte, Angleterre, Italie, Pays-Bas, République d'Irlande, Roumanie, Écosse, Corée du Sud, Espagne, Suède, UAE, USA, URSS, Uruguay, Allemagne de l'Ouest et la Yougoslavie.

2008 : Autriche, Croatie, République Tchèque, France, Allemagne, Grèce, Italie, Pays-Bas, Pologne, Portugal, Roumanie, Russie, Espagne, Suède, Suisse et la Turquie.

Pour la Coupe de 1950, retirez toutes les Cartes « Action » qui comportent plus de 1 But et avec les autres cartes, formez une pile pour la Phase de Groupes. Pour la Phase du Regroupement Final, utilisez seulement ½ pile des cartes « Action ». Pour 1986 et 1990, utilisez 1 ½ pile : c'est-à-dire, retirez du jeu toutes les Cartes « Action » 2 + 1 Buts, et une fois jouées retirez du jeu toutes les Cartes « Action » de 3 Buts de sorte que ces dernières ne pourront être utilisées qu'une seule fois; une fois la pioche terminée, mélangez à nouveau les cartes défaussées et n'utilisez qu'une demi-pile pour le restant de la Phase de Groupes. Ceci témoigne de la rareté des buts comptés lors de ces 2 Coupes du Monde. Pour l'Euro 2008, utilisez toutes les Cartes « Action ».

## La Fin de la Phase de Groupes

Les Coupes de 1950, 1986 et 1990 accordent 2 points pour un match gagné. L'Euro 2008 lui, accorde 3 points. En 1950, le gagnant de chaque Groupe passe au Tour suivant constitué d'un Regroupement Final. Pour les Coupes de 1986 et de 1990, les 2 premières équipes de chaque Groupe et les 4 meilleures « 3ième position » passent en Huitième de finale. Pour déterminer quelles équipes affronteront les 4 meilleures « 3ième position », utilisez le tableau ci-contre. Exemple : Pour la Coupe 1986, les 4 meilleures « 3ième position » provenaient des Groupes A, B, E et F; ainsi, le gagnant du Groupe B affrontera le meilleur 3ième du Groupe A, le gagnant du Groupe C affrontera le meilleur 3ième du Groupe B, le gagnant du Groupe D affrontera le meilleur 3ième du Groupe F, et le gagnant du Groupe A affrontera le meilleur 3ième du Groupe E.

Pour l'Euro 2008, les 2 meilleures équipes de chaque Groupe passent en Quart de finale (Quarter Finals). Cependant, pour les Demi-finales (Semi Final), les gagnants des matchs W et X se rencontreront tout comme les gagnants des matchs Y et Z (ceci est différent du Tableau des Phases à Élimination directe du Plateau 1958-1970).

## Égalité au Classement

En 1950, les équipes à égalité au classement des points à la fin de la Phase de Groupes doivent rejouer leur match entre eux. S'il devait y avoir plus d'une équipe à égalité, toutes ces équipes devront jouer tous les matchs qui les impliquent ensemble. La même chose s'applique au Regroupement Final.

En 1986 et 1990, les équipes sont départagées par leur différence de Buts « pour » et Buts « contre », puis du total de Buts comptés, puis finalement si besoin par un tir au hasard. Les meilleures équipes de « 3ième position » sont départagées de la même façon.

En ce qui concerne l'Euro 2008, les équipes à égalité au classement des points à la fin de la Phase de Groupes sont départagées comme suit :

1. Meilleure différence de Buts « pour » et Buts « contre »
2. Le plus de Buts comptés
3. Le résultat du match entre les équipes à égalité
4. Tirez au hasard

## Matchs Nuls dans une Phase à Élimination directe

Non applicable en 1950; mais pour 1986, 1990 et 2008, suivez la procédure des Penaltys comme pour la Coupe de 2002.

Fin des règles supplémentaires nécessaires pour cette Expansion du jeu.