

The World Cup game

Expansion no 2

Règles pour les Coupes du Monde 1934, 1938 et 2006 (2^{ème} Édition)

Cette deuxième Expansion du Jeu « The World Cup game » ajoute 3 nouvelles Coupes du Monde. 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 du Jeu initial et que ceux de la dernière Expansion. La présentation du tableau des Phases à Élimination directe pour 2006 a été modifiée de façon à ce qu'il puisse s'afficher en entier sur un seul côté d'un Plateau. La même chose s'applique aux Coupes 1934 et 1938 et en voici les détails :

Les flèches noires de la première case de jeu de chaque équipe et pour chaque match ont été éliminées. Chaque première case est maintenant encadrée avec l'aide de la même couleur que la cote de l'équipe.

Les drapeaux du Plateau sont ceux utilisés durant les Coupes du Monde de 1934 et 1938 et ils diffèrent quelque peu d'avec les drapeaux du jeu original et de l'Expansion no 1 que vous possédez déjà. Dès lors, vous devrez vous servir de ceux-ci avec un certain ajustement de votre part pour certains pays notamment ceux de l'Italie, l'Allemagne, la Roumanie, l'Espagne, la Hongrie et l'Égypte. De plus, le drapeau Allemand a été modifié pour remplacer la « swastika » par une Croix pour satisfaire les exigences de la loi Allemande qui interdit la vente d'objets munis du symbole « swastika ».

Notes :

Les règles qui suivent remplacent ou modifient les règles existantes. Les Coupes du Monde 1934, 1938 et 2006 sont différentes d'avec toutes les Coupes précédentes (2006 est essentiellement identique à 2002 sauf l'attribution des gagnants de la Phase de Groupes A-B, C-D, E-F, G-H qui devront s'affronter différemment et des changements pour les Phases qui suivent – tout cela mis en évidence sur le Plateau des Phases à Élimination directe de 2006. De plus, il y a un changement en ce qui concerne le bris d'égalité au classement des points à la fin de la Phase de Groupes), si bien que les règles imprimées en caractères **Verts** ne concernent que la Coupe du Monde 1934, ceux en caractères **Bleus** la Coupe du Monde 1938 et ceux en caractères **Rouges** la Coupe du Monde 2006.

Tout le matériel nécessaire pour jouer chacune de ces Coupes du Monde est inclus dans le Jeu original et son Expansion no 1.

Matériel de Jeu

La deuxième Expansion du Jeu «The World Cup game» contient les Plateaux supplémentaires nécessaires pour jouer les Coupes du Monde 1934, 1938 et 2006.

- * 1 Plateau de Jeu imprimé des 2 côtés : d'un côté, la moitié du tableau de Groupes de la Coupe 2006, et de l'autre le tableau des Phases à Élimination directe de la Coupe 2006.
- * 1 Plateau de Jeu imprimé des 2 côtés : d'un côté, l'autre moitié du tableau de Groupes de la Coupe 2006, et de l'autre le tableau complet des matchs des Coupes 1934 et 1938.
- * 2 feuilles de pointage – imprimées des 2 côtés : une pour la Coupe du Monde 2006 et la seconde pour les Coupes du Monde 1934 et 1938. SVP. Assurez-vous de photocopier ces feuilles avant de les utiliser pour vos prochaines parties.
- * 1 Règle de Jeu.

Plateaux de Jeu

Le tableau de la Phase de Groupes et celui des Phases à Élimination directe pour la Coupe du Monde 2006 sont similaires à ceux de la Coupe 2002, sauf comme mentionné plus haut, les équipes qualifiées devront s'affronter différemment. Les Coupes du Monde 1934 et 1938 sont essentiellement des Tournois selon le système d'Élimination directe et ils utilisent le même format que celui des Phases à Élimination directe de la Coupe du Monde 2006 soit à partir des Huitièmes de finale. Cependant en 1934, chaque match de Huitième de Finale se voit attribué une lettre de A à H qui sert à déterminer les opposants lors des Quarts de finale, etc. Vous pouvez cependant choisir de placer les seconds drapeaux de ces équipes dans un sac opaque et les piger au hasard pour déterminer les opposants pour tous les Phases suivantes. La Coupe du Monde 1938 n'affiche pas de lettres car les opposants des Phases suivantes sont tous tirés au hasard.

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 :

1934 : Argentine, Autriche, Belgique, Brésil, Tchécoslovaquie, Égypte, France, Allemagne, Hongrie, Italie, Pays-Bas, Roumanie, Espagne, Suède, Suisse et les USA.

1938 : Belgique, Brésil, Cuba, Tchécoslovaquie, Indes Néerlandaises, France, Allemagne, Hongrie, Italie, Pays-Bas, Norvège, Pologne, Roumanie, Suède et la Suisse.

2006 : Angola, Argentine, Australie, Brésil, Costa Rica, Croatie, République Tchèque, Équateur, Angleterre, France, Allemagne, Ghana, Iran, Italie, Côte d'Ivoire, Japon, Mexique, Pays-Bas, Paraguay, Pologne, Portugal, Arabie Saoudite, Serbie & Monténégro, Corée du Sud, Espagne, Suède, Suisse, Togo, Trinidad & Tobago, Tunisie, Ukraine et les USA.

Pour 1934 et 1938, retirez les cartes « Action » à Buts multiples (1+1 +1 etc.) et la première Phase débute avec seulement la moitié des Cartes « Action ». La Phase de Groupes de la Coupe du Monde 2006 utilise 2 fois la pile des Cartes « Action ». Une fois la pioche épuisée, les cartes défaussées sont à nouveau mélangées et replacées en pile face cachée pour former une seconde pioche pour continuer la Phase.

La Fin de la Phase de Groupes

En 1934 et 1938, démarrez directement aux Huitièmes de finale. En 2006, procédez comme en 2002.

Égalité au Classement

En 2006, les équipes qui terminent la Phase de Groupes à égalité au classement des points sont départagées comme suit :

1. Meilleure différence des Buts « pour » et des 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

Pour les Coupes du Monde 1934 et 1938, tout match nul doit être rejoué jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré (il est recommandé de rejouer le match seulement 1 fois utilisant la règle de l'Expansion no 1 afin d'éviter qu'un joueur puisse intentionnellement maximiser ses gains). Pour la Coupe du Monde 2006, utilisez la procédure de 2002.

Fin des règles supplémentaires nécessaires pour cette Expansion du jeu.