

The World Cup Game

Erweiterungssatz 3

Regeln für die Weltmeisterschaftsspiele 1950, 1986 & 1990 und die Europameisterschaft 2008

Dieser dritte Erweiterungssatz für The World Cup Game ergänzt das Spiel um die Weltmeisterschaften 1950, 1986 und 1990 und enthält als Bonus noch die EM 2008. **Das Grundspiel und die erste Erweiterung sind erforderlich, um mit dieser Erweiterung spielen zu können.**

Regelhinweise

Die folgenden Regeln ersetzen oder modifizieren einige der bestehenden Regeln. Die WM 1950 wird anders ausgetragen als die WM 1986 und 1990 oder die EM 2008. Der Austragungsmodus der WM 1950 ist einzigartig, der von 1986 und 1990 ist identisch, wobei die jeweils ersten und zweiten jeder Gruppe und die vier besten dritten in die Runde der letzten 16 kamen. Die EM 2008 ist sehr ähnlich wie der alte Modus mit 16 Mannschaften der WM 1962 – 1970, außer dem Fortschritt und den Strafstoßen, um unentschiedene Spiele zu entscheiden. **Grün** gedruckte Regeln gelten nur für die WM 1950, die Regeln für die WM 1986 und 1990 sind **blau** gedruckt, während die für die EM 2008 **rot** sind. Alle anderen Komponenten, die man für irgendwelche dieser WM braucht, sind im Grundspiel und der ersten Erweiterung enthalten.

Spielmaterial

Der WORLD CUP GAME Erweiterungssatz 3 enthält folgende zusätzliche Spielpläne für die WM 1950, 1986, 1990 und die EM 2008.

- 1 Spielplan für die WM 1950 mit dem K.O.-Rundenplan für die WM 1986 und 1990 auf der Rückseite.
- 1 Spielplan für die Gruppenspiele A - D der WM 1986 mit den Gruppenspielen A - D der WM 1990 auf der Rückseite.
- 1 Spielplan für die Gruppenspiele E – F der WM 1986 und 1990 mit der Gruppenphase der EM 2008 auf der Rückseite.
- 3 Wertungsbögen – einer für die WM 1986, einer für die WM 1990 und einer für die WM 1950, dessen Rückseite für die EM 2008 ist. Vor dem ersten Gebrauch sollten diese Blätter unbedingt für spätere Spiele kopiert werden.
- Diese Regel.

Die Spielpläne

Diese Erweiterung enthält die Spielpläne, doppelseitig laminierte A3 Bögen in gleichem Stil wie das Grundspiel und die letzten Erweiterungen.

Die EM 2008 weicht von der Norm ab, da die Stärke jeder Mannschaft nach den Einschätzungen des Autors festgelegt wurde. Der Plan wurde aber so umgeändert, daß die Spieler ihre eigenen Vorstellungen der Mannschaftsstärken umsetzen können, indem sie die kleinen Plastikfußbälle aus dem Grundspiel benutzen. Möglicherweise gibt es dafür nicht genügend Bälle, dann muss man sich mit entsprechenden Markern oder Countern aus anderen Spielen behelfen. Bei der EM 2008 gibt es keine schwarzen oder grauen Mannschaften, es liegt im Ermessen der Spieler, solche zu benutzen. Obwohl das erste Feld, auf welches Plättchen gelegt werden, überlappt wurde, wird es trotzdem weiterhin für Mannschaften der

Stärke schwarz oder rot benutzt. Die K.O.-Phase der EM 2008 wird auf dem K.O.-Plan der WM 1958 – 1970 aus der ersten Erweiterung gespielt.

Der Plan für die WM 1950 ist auf der anderen Seite des K.O.-Spielplans für die WM 1986 und 1990. Die ersten vier Gruppen der WM 1986 sind auf der anderen Seite der ersten vier Gruppen der WM 1990. Die Gruppenphase der EM 2008 ist auf der anderen Seite der jeweils beiden letzten Gruppen der WM 1986 und 1990. Für die Spiele 1986 und 1990 empfehlen wir, die nicht benutzte Hälfte der Gruppen E – F jeweils unter den Hauptplan der Gruppen A – D zu schieben, um Verwechslungen zu vermeiden. Um es etwas klarer zu machen ist bei der WM 1986 das Mexiko Symbol (Adler und Schlange) hinter jeder Gruppe, während bei der WM 1990 die stilisierte WM-Trophäe hinter jeder Gruppe zu sehen ist.

Der Spielplan für die WM 1950 zeigt ein anderes Format als alle anderen, da diese WM auch völlig anders war. Die Gruppensieger kamen alle in eine Finalgruppe – jede Mannschaft spielt ein Mal gegen jede andere – und der Sieger dieser Gruppe war Weltmeister. Falls jemand nicht noch einen extra Satz Flaggen hat, muss man ansonsten die Flaggen in die vorgesehenen Felder für die Spiele der End-Gruppe legen.

Spielvorbereitungen

Die Nationalflaggen werden sortiert, jeweils 2 der an der jeweiligen WM teilnehmenden Mannschaften werden herausgesucht. Die Mannschaften für jede WM sind:

1950: Bolivien, Brasilien, Chile, England, Italien, Mexiko, Paraguay, Spanien, Schweden, Schweiz, USA, Uruguay und Jugoslawien.

1986: Algerien, Argentinien, Belgien, Brasilien, Bulgarien, Kanada, Dänemark, England, Frankreich, Ungarn, Irak, Italien, Mexiko, Marokko, Nordirland, Paraguay, Polen, Portugal, Schottland, Südkorea, Spanien, UdSSR, Uruguay, Bundesrepublik Deutschland.

1990: Argentinien, Österreich, Belgien, Brasilien, Kamerun, Kolumbien, Costa Rica, Tschechoslowakei, Ägypten, England, Italien, Niederlande, Irland, Rumänien, Schottland, Südkorea, Spanien, Schweden, Vereinigte Arabische Emirate, USA, UdSSR, Uruguay, Bundesrepublik Deutschland und Jugoslawien.

2008: Österreich, Kroatien, Tschechische Republik, Frankreich, Deutschland, Griechenland, Italien, Niederlande, Polen, Portugal, Rumänien, Russland, Spanien, Schweden, Schweiz und Türkei.

Für die WM 1950 werden die Mehrfach-Torkarten (1+1+1, usw.) aus dem Spiel genommen, der Rest der Karten wird für die Gruppenphase benutzt. Für die WM 1986 und 1990 werden 1 ½ Kartenstapel durchgespielt. Alle 2 +1 Mehrfach-Torkarten werden aus dem Spiel genommen und nachdem der Stapel ein Mal durchgespielt wurde, werden die 3-Tore-Karten entfernt, mit anderen Worten: Die 3-Tore-Karten können nur ein Mal gespielt werden.

Dadurch wird die insgesamt geringere Torausbeute dieser beiden WM simuliert. Nachdem der Stapel ein Mal durchgespielt wurde, wird der Ablagestapel gemischt und nur die Hälfte davon wird für den Rest der Gruppenspiele benutzt. Für die EM 2008 wird genau 1 Stapel benutzt.

Ende der Runden

Bei der WM 1950, 1986 und 1990 gibt es jeweils 2 Punkte für einen Sieg, bei der EM 2008 gibt es dafür 3 Punkte. Bei der WM 1950 kamen alle Gruppensieger in die Finalgruppe. Bei den WM 1986 und 1990 kamen die beiden besten Mannschaften jeder Gruppe und die vier besten dritten aller Gruppen in die Runde der letzten 16. Um die Zuordnung der Drittplatzierten zu bestimmen, wird die untenstehende Tabelle benutzt. Tatsächlich kamen z. B. bei der WM die besten dritten aus den Gruppen A, B, E und F; daher spielte Sieger Gruppe B gegen Dritten Gruppe A, Sieger Gruppe C gegen Dritten Gruppe B, Sieger Gruppe D gegen Dritten Gruppe F und Sieger Gruppe A gegen Dritten Gruppe E.

Bei der EM 2008 gelangen die beiden besten Mannschaften jeder Gruppe ins Viertelfinale. Beim Halbfinale spielen die Sieger der Spiele W und X gegeneinander und die Sieger der Spiele Y und Z (das ist anders als auf dem K.O.-Plan 1958 – 70).

Punktegleichstand

Falls bei der WM 1950 einige Mannschaften nach der Gruppenphase gleich viele Punkte haben, müssen diese alle Spiele wiederholen, an denen sie beteiligt waren. Das Gleiche gilt für die Finalrunde.

Bei den WM 1986 und 1990 werden Gleichstände zuerst durch Tordifferenz gelöst, dann durch Anzahl geschossener Tore und dann durch Münzwurf. Gleiches gilt für bei der Ermittlung der besten Drittplatzierten.

Für die EM 2008 gilt folgende Regelung für die Auflösung von Gleichständen: i. Tordifferenz; ii. Anzahl geschossener Tore; iii. Spielergebnis des direkten Vergleichs; iv. Zufällige Ermittlung.

Unentschiedene Spiele in den K.O.-Runden

Dies trifft für die WM 1950 nicht zu, aber für die WM 1986 und 1990 und die EM 2008 gelten die Strafstoßregeln der WM 2002.

Dies sind alle für diese Erweiterung benötigten Regeln.

AUTOR: SHAUN DERRICK

GRAFISCHE GESAMTGESTALTUNG: SHAUN DERRICK, JAN DERRICK & MARTIN WHELAN

DEUTSCHE REGEL: FERDINAND KÖTHER

GAMES FOR THE WORLD

For the table please replace

Best 3rd places

with

Beste 3. Plätze