

The World Cup Game

Erweiterungssatz 5

Regeln für die Weltmeisterschaftsspiele 1954, 1970 und 1998

Dies ist die fünfte und letzte Erweiterung für The World Cup Game ergänzt. **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. Bei der WM 1954 spielen zwar auch 16 Mannschaften in einer ersten Gruppenphase, aber der Modus unterscheidet sich doch deutlich von anderen Weltmeisterschaften. Die zwei „gesetzten“ und zwei „nicht gesetzten“ Mannschaften spielen nicht gegeneinander, daher gibt es nur vier Spiele in jeder Gruppe; außerdem basieren die K.O.-Runden auf zufällig gezogenen Paarungen, es gab damals kein strukturiertes System für das Weiterkommen! Der Modus der WM 1970 ist ähnlich dem der WM 1962 und 1966. Die WM 1998 hatte praktisch den gleichen Modus wie 2002 und 2006, außer dass nach der Gruppenphase die Mannschaften unterschiedlich zusammengestellt wurden. Regeln in **rot** gedruckt gelten für die WM 1954 in der Schweiz, Regeln in **grün** gelten für die WM 1970 in Mexico und die Regeln in **blau** für die WM 1998 in Frankreich.

Die K.O.-Runde der WM 1970 in Mexico wird auf dem K.O.- Spielplan der ersten Erweiterung gespielt.

Spielmaterial

Der WORLD CUP GAME Erweiterungssatz 5 enthält die für die WM 1954, 1970 und 1998 nötigen zusätzlichen Spielpläne.

- 1 Spielplan für die Gruppenspiele der WM 1954 mit dem Spielplan für die K.O-Spiele der WM 1998 auf der Rückseite.
- 1 Spielplan für die Gruppenspiele A - D der WM 1998 mit dem Spielplan für die K.O-Spiele der WM 1954 auf der Rückseite.
- 1 Spielplan für die Gruppenspiele E – H der WM 1998 mit dem Spielplan für die Gruppenspielen der WM 1970 auf der Rückseite.
- 3 Wertungsbögen – je einer für die WM 1954, 1970 und 1998. Vor dem ersten Gebrauch sollten diese Blätter unbedingt für spätere Spiele kopiert werden.
- 1 Bogen mit 78 Flaggen, die für die WM 1950, 1974, 1978 und 1982 gebraucht werden können und damit diese Spiele einfacher machen.
- Diese Regel.

Die Spielpläne

Diese Erweiterung enthält drei doppelseitig laminierte A3 Spielpläne.

Der Spielplan für die Gruppenspiele der WM 1954 zeigt 4 Gruppen mit jeweils 4 Spielen. Der Spielplan für die K.O.-Runden 1954 zeigt, dass für jede Runde, d. h. das viertel- und Halbfinale, die Paarungen zufällig gezogen werden

Der Spielplan für die WM 1970 zeigt die vertrauten 4 Gruppen mit jeweils 6 Spielen.

Die Spielpläne für Gruppenspiele der WM 1998 müssen nebeneinander gelegt werden und bilden dann einen großen Plan mit allen Gruppen von A bis H, genau wie bei den WM 2002 und 2006.

Spielvorbereitungen

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

1954: Österreich, Belgien, Brasilien, Tschechoslowakei, England, Frankreich, Ungarn, Italien, Mexico, Schottland, Südkorea, Schweiz, Türkei, Uruguay, Westdeutschland, Jugoslawien.

1970: Belgien, Brasilien, Bulgarien, Tschechoslowakei, El Salvador, England, Israel, Italien, Mexico, Marokko, Peru, Rumänien, UdSSR, Uruguay, Westdeutschland.

1998: Argentinien, Österreich, Belgien, Brasilien, Bulgarien, Kamerun, Chile, Kolumbien, Kroatien, Dänemark, England, Frankreich, Deutschland, Iran, Italien, Jamaika, Japan, Mexico, Marokko, Niederlande, Nigeria, Norwegen, Paraguay, Rumänien, Saudi-Arabien, Schottland, Südafrika, Südkorea, Spanien, Tunesien, USA, Jugoslawien.

Bei der WM 1954 werden die Karten mit mehrfachen Toren aussortiert, die übrigen Karten werden in der Gruppenphase durchgespielt. In der Gruppenphase der WM 1970 wird ein kompletter Kartenstapel durchgespielt. In der Gruppenphase der WM 1998 wird der komplette Kartenstapel zwei Mal durchgespielt, wie bei der WM 2002.

Ende der ersten Gruppenphase

Bei der WM 1954 und 1970 gibt es jeweils 2 Punkte für einen Sieg, bei der WM 1998 gibt es dafür 3 Punkte.

Bei der WM 1954 kommen die beiden ersten Mannschaften jeder Gruppe ins Viertelfinale. Für jede dieser Mannschaften nimmt man eine entsprechende Flagge, zieht sie zufällig und legt sie in Reihenfolge wie gezogen auf die Paarungen des Viertelfinales, d. h. die erste gezogene Mannschaft spielt gegen die zweite gezogene usw. Auf gleiche Weise werden die letzten vier Mannschaften für das Halbfinale gezogen. Für die Viertelfinalspiele wird $\frac{1}{4}$ des Kartenstapels benutzt, jeweils 12 Karten für die beiden Halbfinalspiele, für das Spiel um den 3. Platz und auch für das Finale.

Der Ablauf der WM 1970 ist in jeder Hinsicht identisch mit dem der WM 1962 und 1966.

Die WM 1998 wird wie die WM 2002 und 2006 gespielt, wenn auch mit einer etwas anderen Zuordnung der Mannschaften nach der Gruppenphase, was aber den Spielablauf nicht ändert.

Punktegleichstand

Für alle Spiele dieser Erweiterung gelten die folgenden Regeln bei Gleichständen:

WM 1954: Um 2./3. Plätze in der Gruppenphase zu entscheiden, spielen die jeweiligen beiden Mannschaften so oft gegeneinander, bis ein Sieger feststeht. In der K.O.-Phase werden bei Gleichstand die jeweiligen Spiele ebenso wiederholt.

WM 1970: Genau wie bei der Erweiterung WM 1962 und 1966.

WM 1998: Wie bei der WM 2006 der 2. Erweiterung. Für diejenigen, die diese Erweiterung nicht besitzen hier die Rangfolge der Gleichstandsbrecher:

- I. Tordifferenz
- II. Die meisten geschossen Tore
- III. Direkter Vergleich
- IV. Zufallsentscheidung.

Unentschiedene Spiele in den K.O.-Runden

Bei der WM 1954 werden die Spiele so oft wiederholt, bis ein Sieger feststeht.

Bei der WM 1970 wird der Sieger durch Münzwurf ermittelt.

Bei der WM 1998 wird der Sieger durch Elfmeterschießen ermittelt.

Dies sind alle für diese Erweiterung benötigten Regeln.

GAMES FOR THE WORLD

AUTOR: SHAUN DERRICK

GRAFISCHE GESAMTGESTALTUNG: SHAUN DERRICK, JAN DERRICK & MARTIN
WHELAN

DEUTSCHE REGEL: FERDINAND KÖTHER

**Besonderer Dank an Bill Jelinek, der die WM Übersichtstabelle erstellt hat, die in dieser
Erweiterung enthalten ist.**