



## REGLAS para las copas del mundo de 1958, 1962 y 1966.

Esta es la primera expansión para el juego The World Cup Game. En este set están incluidos dos tableros de juego los cuales están plastificados en hojas A3 del mismo estilo que los tableros originales de los mundiales de 1930 y 2002 que se incluyeron en la caja de inicio.

También un completo set doble de fichas con 80 banderas nacionales representando las banderas y nombres de las 40 naciones que tomaron parte en cualquier torneo de la Copa del Mundo en un momento u otro. Con estas fichas de las banderas, ahora tienes el set completo de banderas nacionales para todas y cada una de las copas del mundo celebradas desde 1930 hasta el 2006.

El nº de jugadores de cada uno de estos juegos es desde 3 hasta 8, aunque 4 ó 5 es lo apropiado.

### Notas a las reglas

Las siguientes reglas son para reemplazar ó modificar las reglas existentes. La copa del mundo de 1958 fue diferente a la de 1962 y la de 1966, por lo que las reglas impresas en **letra azul** se refieren sólo al mundial de 1958 y las reglas impresas en **letra roja** se refieren sólo a los mundiales de 1962 y 1966. Los demás componentes para jugar cualquiera de esos mundiales están la caja del juego original.

## Componentes

La expansión 1 de THE WORLD CUP GAME contiene los componentes necesarios para jugar a los mundiales de 1958, 1962 y 1966.

- 1 x Tablero para las fases de grupo del mundial de 1958 y en el reverso las fases de grupo del mundial de 1962.
- 1 x Tablero para las fases de grupo del mundial de 1966 y las fases eliminatorias de los mundiales de 1958, 1962 y 1966 en el reverso. (*Observa que el futuro mundial de México de 1970 también usará este tablero eliminatorio*).
- 80 fichas de banderas nacionales – 2 de cada equipo que formó parte en todos los mundiales los cuales no se incluyeron en la caja de inicio.
- 3 Hojas de resultados – Una por cada Mundial, a doble cara. Por favor, asegúrate de hacerte copias de estas hojas para usos futuros.
- 1 Hoja de reglas

## Los tableros

Las secciones de las fases en ambos tableros muestran 4 “Grupos” numerados del 1 al 4. Dentro de cada grupo hay 6 partidos para ser jugados por 4 equipos en este grupo – 3 partidos para cada uno (1 partido contra otro equipo en el grupo).

La sección eliminatoria en el reverso de las fases de grupo de 1966 muestra el formato de los cuartos de final, semifinales, 3er puesto y Final para los 3 juegos.

## Preparando el juego

Clasifica las fichas de las banderas nacionales de manera que tengas 2 de cada equipo participante en este mundial en particular. Los equipos para cada mundial son los siguientes:

**1958:** Argentina, Austria, Brasil, Checoslovaquia, Inglaterra, Francia, República Federal de Alemania, Hungría, México, Irlanda del Norte, Paraguay, Escocia, Suecia, USSR, Gales y Yugoslavia.

**1962:** Argentina, Brasil, Bulgaria, Chile, Colombia, Checoslovaquia, Inglaterra, República Federal de Alemania, Hungría, Italia, México, España, Suiza, USSR, Uruguay y Yugoslavia.

**1966:** Argentina, Brasil, Bulgaria, Chile, Inglaterra, Francia, República Federal de Alemania, Hungría, Italia, México, Corea del Norte, Portugal, España, Suiza, USSR y Uruguay.

El mazo entero de las **cartas de acción** se usa en los mundiales de 1958, 1962 y 1966.



## Final de Ronda

Suma todos los goles marcados en cada partido para cada equipo y aplica los puntos relevantes para ganar o empatar. En los mundiales de 1958, 1962 y 1966 hay 2 puntos por victoria y 1 para los empates. (Está incluida una hoja de resultados con el juego la cual convendría hacer copias para poder usarla varias veces). Los dos mejores equipos de cada grupo pasan a los cuartos de final.

## Empate a puntos y repeticiones

En la fase de grupos del **Mundial de 1958**, se aplican los siguientes procedimientos a los equipos que finalicen empatados a puntos.

### Procedimiento:

Para equipos que finalizan 1º y 2º con empate a puntos, se dividen por **Gol Average**. El nº de goles marcados se divide por el nº de goles recibidos. El equipo con la diferencia de goles más alta será el mejor del grupo.

Si un equipo no ha recibido ningún gol en contra entonces su diferencia de goles es infinita y finalizarán como los mejores del grupo. Si ambos equipos tienen la misma diferencia de goles entonces el equipo que haya marcado más goles pasará como mejor de grupo. Si sigue igual, ¡lanza una moneda!

Los equipos 2º y 3º que finalizan con el mismo nº de puntos deben repetir su partido **independientemente del gol average o de los goles marcados**. Sigue las mismas reglas del mundial de 1930 para las repeticiones. Si en la repetición también se empata, el partido debe decidirse lanzando una ¡moneda!. (*Observa que es aconsejable el uso de esta regla para las repeticiones de 1930 para evitar que un jugador al que le pertenecen ambos equipos empate a propósito los partidos para tener más opciones de cara a la siguiente ronda*).

En los **mundiales de 1962 y de 1966**, los equipos con empate a puntos después de la ronda de grupos son divididos en el siguiente orden:

**Gol Average** (diferencia de goles). Nº de goles marcados dividido por el nº de goles encajados. Si siguen igual entonces...

Se decide aleatoriamente, con el lanzamiento de una moneda o cualquier método que elijan los jugadores.

**No hay repeticiones en los mundiales de 1962 o 1966**

## Rondas siguientes

Retira todas las **fichas de acción** del tablero y reemplaza el tablero de la fase de grupo por el tablero con la fase eliminatoria en el reverso del tablero del grupo de 1966.

Para los mundiales de 1958, 1962 y 1966, sigue el mismo procedimiento que la fase de cuartos de final del mundial de 2002, esto es, usa un cuarto de mazo para los cuartos de final, 12 cartas para las semifinales, etc.

*Apéndice para TODAS las Copas del Mundo – Las cartas multi-gol (ej. 1+1 gol) no se necesitan usar para las semifinales de una copa del mundo. La regla que requiere el uso completo se aplica solamente hasta la fase de los cuartos de final).*

## Empates en las rondas eliminatorias

Los partidos empatados en la copa del mundo de 1958 se repiten siguiendo las reglas del mundial de 1930. Aunque, si en la segunda repetición continua el empate, el lanzamiento de la moneda decidirá el ganador.

Si la final de 1958 finaliza en empate, el partido se repite continuamente hasta que salga un ganador.

**En los mundiales de 1962 y 1966, todos los partidos empatados se deciden con el lanzamiento de una moneda. La única excepción es la Final que debe ser repetida hasta que salga un ganador.**

### Aquí finalizan las reglas adicionales requeridas para esta Expansión

Game Author: Shaun Derrick

Graphic Design: Shaun Derrick, Jan Derrick & Martin Whelan

Notes: I would like to thank all those people who have contributed to the success of The World Cup Game, particularly long time friend, Nick Kinzett, Markus Welbourne of JKLM. Furthermore I would like to correct the name of David Buckley who was one of the first play-testers and instrumental in helping with some of the ideas for The World Cup Game



GAMES FOR THE WORLD  
THE BUSINESS ENTERPRISE CENTRE  
DEEDMORE ROAD  
COVENTRY CV2 2AA  
UNITED KINGDOM  
games@gamesfortheworld.co.uk

Games for the World

Tel. 024 76618922 / Mob. 07983 006791

[www.gamesfortheworld.co.uk](http://www.gamesfortheworld.co.uk)

Copyright Shaun Derrick 2005 · All rights reserved



Traducido por /translate: miguelangel.garcia@avanzit.com

