



REGLAS

Formato de las reglas

Hay 2 juegos distintos que pueden ser jugados. El primero es el juego de la Copa del Mundo de 1930, la primera copa del mundo organizada. El segundo, el juego de la copa del mundo de 2002. Ambos juegos usan los mismos componentes excepto donde se indique.

Todas las reglas que estén escritas en negrita se refieren a ambas copas del mundo: 1930 y 2002. Las escritas en **letra de color azul** se refieren sólo a las reglas usadas para la **copa del mundo de 1930** y las de **letra verde** se refieren sólo a las usadas en la **copa del mundo de 2002**.

Hay una versión de las reglas "Comienzo rápido" que comienzan en la página 8 para aquellos que estén familiarizados con los juegos y formato de la Copa del Mundo.

I. Objetivo del Juego

¡Ganar la Copa del Mundo! El jugador que controle el equipo que gane la final de la copa del mundo, gana el juego. Para hacer esto, cada jugador controla un n° de equipos. Jugando cartas, marcas goles para tus equipos, además de que puedes usar el poder de los eventos autorizados para quitar goles de falta. Guía a tus equipos pasando rondas para llevarlos tan alto como sea posible y con suerte a la mismísima Final.

II. Componentes

La caja del juego contiene todos los componentes necesarios para jugar las copas del mundo de 1930 y 2002.

- 1 x Tablero de juego de la copa del mundo de 2002 grupo clasificatorio (Tablero 1)
- 1 x Tablero de juego para la Copa del Mundo de 1930 y clasificación eliminatoria de la copa del mundo de 2002 (Tablero 2)
- 74 fichas de banderas nacionales – 2 de cada equipo que forma parte en cualquier o en ambos juegos de la copa del mundo.
- 182 fichas de Acción con un círculo divididas como sigue - 50 x Ataque, 40 x Defensa, 60 x '1 Gol', 18 x '2 Goles', 6 x '3 Goles' y 8 x 'P' (Penaltis).
- 87 Cartas de acción divididas como sigue – 25 x Ataque, 20 x Defensa, 12 x '1 Gol', 6 x '2 Goles', 4 x Faltas, 4 x Fuera de juego, 4 x Penaltis, 3 x '3 Goles', 3 x '2+1 Goles', 3 x '1+1+1 Gol' and 3 x '1+1 Gol'.
- 4 dados – 2 blancos y 2 Naturales. Las caras están coloreadas con un solo punto como sigue:
Primer dado blanco : 2 negros, 2 rojos, 1 azul, 1 verde.
Segundo dado blanco : 2 negros, 1 rojo, 1 azul, 1 verde, 1 amarillo.
Primer dado natural : 3 negros, 2 rojos, 1 azul
Segundo dado natural : 1 cada de negro, rojo, azul, verde, amarillo, blanco.
- 36 Piezas de plástico como un balón coloreadas: 2 negras, 2 rojas, 7 azules, 14 verdes, 7 amarillas y 4 blancas.
- 3 Hojas de resultados – una hoja a doble cara para la copa del mundo de 1930 y dos hojas a doble cara de la copa del mundo de 2002. Por favor asegúrate de hacerte copia de estas hojas para usarlas en el futuro.
- 1 Libro de reglas.

III. Los tableros de juego

Hay dos tableros de juego. Cada tablero es una representación gráfica del formato de torneo de las copas del mundo de 1930 y 2002.

a) El tablero 1 tiene 8 "grupos" representados por letras, desde la A hasta la H. Dentro de cada grupo hay 6 partidos que son jugados por los 4 equipos en este grupo- 3 partidos cada uno (1 partido contra cada equipo dentro del grupo).

b) El tablero 2 está dividido en dos áreas distintamente coloreadas. La mitad verde del tablero muestra el formato de clasificación de la copa del mundo de 2002. La mitad del tablero marrón muestra el formato completo de la copa del mundo de 1930 con todos los grupos clasificados, semifinal y final.

La mitad verde está subdividida en grupos progresivamente más pequeños: Ronda de 16avos, Cuartos de final, Semifinal, 3er y 4º puesto y final. La mitad marrón tiene 4 grupos, numerados de 1 a 4; grupo 1 con 6 partidos y grupos 2,3 y 4 con 3 partidos. De nuevo cada equipo juega un partido contra cada uno de los equipos del grupo.

c) Cada selección participante está impresa con un color particular. Estos colores representan rankings de equipos basados en su actual rendimiento durante esta copa del mundo. El ranking de colores está en orden desde el mejor al peor: Negro, Rojo, Azul, Verde, Amarillo, Gris. Cada equipo tiene un n° de casillas adyacente al nombre del equipo de la selección nacional. Estas son "casillas" de "juego" donde las fichas de acción circulares serán colocadas durante el juego.

Los equipos Negro y Rojo tienen 4 casillas, el azul y el verde tienen 3 casillas, y el amarillo y el gris tienen sólo 2 casillas. Cuantas más casillas tenga un equipo, más fichas pueden ser colocadas en este equipo y por lo tanto, potencialmente más goles puede marcar. Además, la bandera nacional de cada equipo está impresa en la última casilla para una fácil identificación. Ver la foto de parte del tablero 2:



d) Las siguientes rondas de cada copa del mundo tiene 5 casillas por equipo con puntos coloreados en alguna de las casillas. No todas las casillas son usadas. Los equipos que van progresando del grupo de clasificación a la siguiente ronda tendrán su baldosa de bandera nacional colocada en la casilla con el correspondiente punto coloreado, dejando entre 2 y 4 casillas de juego, de acuerdo al ranking de equipo.

Por ejemplo, en la copa del mundo de 2002, Alemania gana en grupo E y Rep. Irlanda segunda. La baldosa duplicada de la bandera nacional de Alemania es colocada en una casilla con el punto negro a la izquierda de “Winner E”(ganador E) en la ronda de 16avos (partido 1). Un pieza negra de balón es colocada en el círculo abierto bajo “Winner E (Ganador E)” para destacar que Alemania está en el ranking como “Negra”. La baldosa duplicada de la bandera nacional de la Rep. Irlanda se coloca en la casilla con el punto verde a la derecha del “2nd E (2º de E) en la ronda 16ava (Partido 4). Una pieza verde de balón se coloca en el círculo abierto debajo de “2nd E (2º de E) para destacar que Rep. Irlanda está en el ranking como “Verde”.

El nº de casillas desde la flecha al punto coloreado representa el nº de casillas de juego disponibles. En el ejemplo de antes Alemania tendría 4 casillas jugables y la Rep. Irlanda tendría 3 casillas jugables. La casilla que contenga la ficha de la bandera nacional y cualquier casilla(s) alejada NO son casillas jugables en las rondas eliminatorias, es decir, no puedes colocar fichas de acción en estas casillas.

IV. Preparando el juego

a) Colocar el tablero pertinente en el centro de la mesa. Para la **copa del mundo de 1930** usa la mitad coloreada de marrón del tablero 2 que tiene la bandera y el nombre del organizador Uruguay 1930 en el filo. Para la **copa del mundo del 2002** coloca el tablero 1, mostrando los grupos clasificatorios, en el centro de la mesa. Este tablero muestra todos los grupos desde el A hasta el H y todos los partidos que tienen que disputarse durante el grupo de clasificación. Separar el tablero 2 por el momento.

b) Clasifica las baldosas de las banderas nacionales para que tengas 2 de cada equipo que participa en esta copa del mundo. Los equipos de cada copa del mundo son:-

1930: Argentina, Bélgica, Bolivia, Brasil, Chile, Francia, México, Paraguay, Perú, Rumania, USA, Uruguay y Yugoslavia – 13 equipos en total.

2002: Argentina, Bélgica, Brasil, Camerún, China, Costa Rica, Croacia, Dinamarca, Ecuador, Inglaterra, Francia, Alemania, Rep. Irlanda, Italia, Japón, Corea del Sur, México, Nigeria, Paraguay, Polonia, Portugal, Rusia, Arabia Saudí, Senegal, Eslovenia, Sudáfrica, España, Suecia, Túnez, Turquía, USA y Uruguay – 32 equipos en total.

c) Coloca una ficha de cada equipo en una copa o bolsa opaca. Deja en un lado todas las fichas de los equipos duplicadas por ahora. Los equipos necesitan estar tan divididos a partes iguales como sea posible entre todos los jugadores.

Ejemplo: Si tienes 5 jugadores para jugar la copa del mundo del 2002, cada jugador tendrá al menos 6 equipos (32 equipos divididos entre 5 jugadores=6,4). Cada jugador entonces coge (sin mirar) el nº pertinente de fichas fuera de la copa o de la bolsa de acuerdo al nº determinado. El resto de los dos equipos irán a aquellos jugadores que han robado los equipos coloreados de gris en el tablero (China y Arabia Saudí en el juego 2002; México y Bolivia en el juego del 1930). Si todavía quedan equipos, se los quedan los jugadores con tenga cualquier equipo que tenga las letras impresas en amarillo en el tablero, pero no aquellos que ya hayan recibido un equipo extra. Si hubiera mas jugadores por elegir que equipos que queden, los jugadores con el ranking más bajo, mezclado de equipos que pudieran tener equipos



adicionales. Algunos jugadores pueden tener más equipos que otros pero ningún jugador puede tener más de un equipo extra.

Ejemplo: 5 jugadores roban las siguientes combinaciones de equipos:

Jugador 1 coge a Brasil, Costa Rica, Rusia, Arabia Saudí, Suráfrica, USA

Jugador 2 coge Argentina, Croacia, Japón, Nigeria, Senegal, España

Jugador 3 coge Camerún, Dinamarca, Inglaterra, Rep. Irlanda, Portugal, Eslovenia

Jugador 4 coge Bélgica, Francia, Italia, México, Polonia, Suecia

Jugador 5 coge Ecuador, Alemania, Corea del Sur, Paraguay, Túnez, Uruguay



Quedan China y Turquía en ser elegidas. Como el jugador 1 tiene Arabia Saudí (un equipo en el ranking como gris), escoge un equipo extra. Los jugadores 2,3 y 5 son aptos para el último equipo porque ellos tienen un equipo en el ranking como Amarillo. Como el jugador 5 tiene un equipo en el ranking como Negro (Alemania), no es apto para elegir más. El jugador 2 tiene 3 equipos en el ranking azul mientras que el jugador 3 sólo tiene 1, por lo que el jugador 3 puede recibir el equipo final.

Todos los jugadores colocan la ficha del equipo nacional robada boca arriba en frente de ellos. No hay problema de que haya jugadores que tengan equipos jugando en el mismo grupo.

d) Coloca la ficha circular de Acción de ataque, Defensa, Gol y Penalti en montones a un lado del tablero para que cada jugador tenga acceso a los 6 tipos de ficha de acción.

e) Cada jugador recibe una pieza de balón por equipo de acuerdo a su color en el ranking. En el ejemplo de antes (Regla IV c), el jugador 2 debería recibir 3 azules, 2 verdes y 1 pieza amarilla de balón. Éstos son colocados en frente de cada uno para que tenga fácil saber las fuerzas de cada jugador de un vistazo.

f) En la copa del mundo de 1930, retira las 9 cartas siguientes del mazo de cartas de acción ya que no serán usadas en este juego: 3 x 1+1 Gol, 3 x 2+1 Gol y 3 x 1+1+1 Gol. El resto del mazo de las cartas es usado en la copa del mundo de 2002.

g) Un jugador baraja las cartas de acción y reparte 3 cartas boca abajo a cada jugador, colocando el mazo restante de cartas boca abajo en un lado del tablero al alcance de todos los jugadores. Los jugadores cogen sus 3 cartas en su mano pero las mantienen ocultas a los otros jugadores.

V. Empezando el juego

El turno de cada jugador consiste en (en orden): Jugar una carta / Ejecutar una acción / Coger una carta de arriba del mazo de cartas de acción sin usar.

a) El jugador de la izquierda de que ha repartido comienza jugando una de sus cartas de acción boca arriba en frente de él. Realiza la acción apropiada indicada en la carta. Cuando se completa la acción coloca esta carta de acción al lado del mazo boca abajo (como la primera de un mazo de descarte) y coge la primera carta del mazo boca abajo para completar este turno. El siguiente jugador de su izquierda hace lo mismo y así alrededor de la mesa. El juego continúa de este modo hasta que el mazo boca abajo se termina.

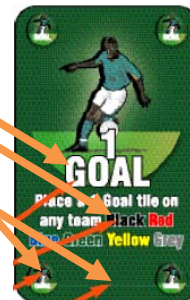
b) Sólo una carta puede ser jugada o descartada por turno. *Observa que el jugador puede descartarse de una carta, y no realizar ninguna acción y coger la primera carta del mazo boca abajo. Las acciones no son obligatorias (excepción – ver reglas VI d, e, f).*

VI. Cartas de Acción y fichas de Acción

Las cartas de acción están divididas en 11 tipos diferentes (ver *Componentes*). 6 tipos de **cartas de acción** corresponden a 6 tipos de **fichas circulares**. Cuando una **carta de acción** es jugada, el jugador cogerá la correspondiente **ficha de acción** y la colocará en el tablero. Debe ser colocada en cualquier casilla de juego disponible “dentro”, esto es, empezando por la casilla con la flecha apuntando hacia el nombre del equipo en quien se está jugando. Si esta casilla está ocupada, entonces en la casilla adyacente siguiente. La colocación de las fichas es desde dentro hacia fuera, hacia la bandera nacional. Puedes colocar una ficha en CUALQUIER equipo, no sólo en la de tus propios equipos.



Nombre de Carta
Acción
Tipo de Ficha
Código de color



Fichas de acción correspondientes a cartas de Acción

Cada **carta de acción** puede ser usada de la siguiente manera:

- a) **3 Goles (Yellow):** Coloca una ficha de 3 goles en cualquier casilla disponible interior. Las fichas de 3 goles solo pueden ser colocadas en equipos en Negro, **Rojo** o **Azul**. Puedes jugar una carta de acción de 3 Goles y escoger colocar una ficha de gol de menor valor que 3 en un equipo con el ranking más bajo. Ej. Si juegas una carta de acción de 3 goles en un equipo verde, sólo puedes colocar una ficha de 2 goles. En un equipo amarillo o gris sólo puedes jugar una casilla de 1 gol.
- b) **2 Goles (Azul):** Coloca una ficha de 2 goles en cualquier casilla interior disponible. Las fichas de 2 goles sólo pueden ser colocadas en equipos en Negro, **Rojo**, **Azul** o **Verde**. Puedes jugar una carta de acción de 2 Goles y escoger colocar una ficha de acción de 1 gol en un equipo amarillo o gris.
- c) **1 Gol (Verde Oscuro):** Coloca una ficha de 1 Gol en cualquier casilla interior disponible en cualquier equipo.
- d) **2+1 Goles (Azul y verde):** En cualquier casilla interior disponible, coloca una ficha de 2 goles y una de 1 gol en 2 equipos diferentes. La ficha de 2 goles sólo puede ser colocada en equipos en negro, rojo, azul o verde. *No hay opción para colocar una ficha de acción de 1 gol en vez de la de 2 goles con esta carta. Además, si colocas una ficha de gol debes colocar ambas, es decir, un jugador debe colocar ambas fichas, la de 2 y la de 1 gol ó ninguna con esta carta.*
- e) **1+1+1 Gol (Verde Claro):** En cualquier casilla interior disponible, coloca 3 fichas de 1 gol en tres equipos diferentes. Si colocas una ficha de gol, debes colocar las tres o ninguna con esta carta.
- f) **1+1 Gol (Verde Medio):** En cualquier casilla interior disponible, coloca 2 fichas de 1 gol en dos equipos diferentes. Si colocas una ficha de gol, debes colocar las dos o ninguna con esta carta.
- g) **Ataque (Rojo):** Coloca una ficha de ataque en cualquier casilla interior disponible. Una ficha de ataque cuenta como $\frac{1}{2}$ gol, por lo que si son colocadas dos fichas de ataque en un equipo en el mismo partido, en este equipo se considerará que ha marcado un gol. Las fichas de ataque por si solas ($\frac{1}{2}$ gol) que permanecen en un equipo puede resultar útil al final de la ronda – ver *Final de Ronda*
- h) **Defensa (Púrpura):** El jugador tiene dos opciones de acción:-
 - i. Coloca una ficha de defensa en cualquier casilla interior disponible. Una ficha de defensa puede ser usada para “proteger” los goles que te pueden marcar – ver *Regla VII*; o rellenar una casilla para evitar que tus oponentes coloquen goles en esta casilla. Las fichas de defensa nunca pueden ser quitadas o volteadas una vez jugadas.
 - ii. En vez de colocar una ficha de defensa, el jugador puede voltear cualquier ficha de ataque “vulnerable” – ver *Regla VII*. La ficha de ataque simplemente se voltea pero se queda en la casilla, entendiendo que esta casilla no es jugable para el resto de la ronda. Esto anula el $\frac{1}{2}$ gol.
- i) **Falta (Gris claro):** Cualquier gol ‘vulnerable’ puede ser volteada anulando el gol (Anulado por una infracción). Si esto se juega en una ficha de 3 o 2 goles, la ficha también se voltea, pero una nueva ficha con un valor inferior en uno gol se coloca en una casilla adyacente (recuerda los movimientos del juego desde el nombre del equipo hasta la bandera nacional). Ej. Una ficha de 3 goles es volteada y una ficha de 2 goles es colocada en una casilla adyacente. *Es perfectamente posible tener una ficha de 3 goles reducirla a 2, luego a 1, luego a cero si otra carta de Falta/ fuera de juego es jugada en este equipo en el mismo partido.*
- j) **Fuera de Juego (Gris Oscuro):** Igual que con “Falta” excepto cuando el jugador ha elegido voltear una ficha de ataque en vez de una ficha de gol.
[Nota para Falta y Fuera de juego: Si la ficha en ser volteada es una ficha de 3 goles o 2 goles y está en la última casilla jugable por este equipo, la ficha es simplemente retirada y reemplazada por una ficha gol del siguiente valor por debajo.
- k) **Penalti (Negro):** Un penalti ha sido pitado. El jugador escoge cualquier equipo en cualquier partido y lanza un dado blanco para ver si ha marcado. Cualquier color excepto negro, marca 1 gol, por lo que una ficha con una “P” (Penalti) se coloca en este equipo. Las fichas de penaltis están permanentemente y siempre “protegidas” y no pueden ser retiradas por acciones de falta o fuera de juego, incluso si está en una posición que normalmente es “vulnerable”. Las fichas “P” (penalti) valen 1 gol.

Importante: una ficha solo puede ocupar cualquier casilla de juego en cualquier momento durante el juego.

VII. Fichas de ataque y gol protegidas y vulnerables.

Cuando todas las fichas son colocadas en las casillas interiores adyacentes a cualquier equipo, un jugador puede proteger cualquier gol contra acciones de “falta” o “fuera de juego”. Cualquier casilla que está situada en el extremo de las casillas de equipo está “sin protección” y por lo tanto vulnerable a “faltas” y “Fuera de juego”. Sin embargo estas fichas vulnerables protegen cualquier ficha de acción que han sido previamente colocadas “antes” de la ficha, por lo que no pueden verse afectadas por acciones de “falta” y “fuera de juego”. Incluso si la ficha exterior está volteada, las fichas anteriores están todavía protegidas.

En el ejemplo de la derecha, en el partido México contra Italia, México tiene una ficha "defensa" en la última casilla por lo que sus fichas de ataque y de 1 gol están protegidas. Sin embargo, Italia tiene sólo una ficha de 1 gol colocada sin ninguna ficha en la casilla adyacente por lo que es vulnerable a cartas de falta y fuera de juego.



VIII. Final de Ronda

- Cada copa del mundo tendrá un nº específico de **cartas de acción** en el mazo boca abajo. Ej. En la copa del mundo de 1930, 1 mazo de cartas de acción será usado para la ronda de grupo (menos las 9 especificada en la regla IV f.) Para la copa del mundo de 2002, 2 mazos de cartas de acción serán usados para la ronda de grupo- Una vez que el mazo se agote la pila de descartes se vuelve a barajar y colocar boca abajo para continuar la ronda.
- La ronda finaliza inmediatamente cuando la última **carta de acción** la coge un jugador, a menos que haya 9 o más jugadores en el juego. En este caso se juega otro turno por cada jugador. Todos los jugadores conservan las 3 cartas que tienen en sus manos para usarlas en la siguiente ronda. Esto será sólo para 2 cartas en juegos con 9 o más jugadores.
- Los marcadores de cada partido deben ser calculados para decidir que equipo(s) pasa a la siguiente ronda. Se recomienda que un jugador complete la hoja de resultados mientras otro jugador lanza los dados modificadores entre ellos.

d) Los dados modificadores

Antes de que los marcadores sean finalmente escritos, los goles extra deben ser anotados (¡en la prorrogal!). Para cada grupo un jugador tira los cuatro dados. Cada punto coloreado sacado representa $\frac{1}{2}$ gol para el equipo de ese color. Ej. Si salen 2 negros, 1 azul y 1 amarillo, cualquier equipo negro en el grupo anota otro gol. Los equipos azul y amarillo consiguen $\frac{1}{2}$ gol sólo si esos equipos tienen un número impar de fichas de ataque, que sumándolas anotan 1 gol extra. 1 ataque + 1 punto coloreado en el dado = 1 gol.

El dado es lanzado por grupo y todos los puntos coloreados se aplican a todos los equipos pertinentes en todos los partidos dentro de este grupo.

Ejemplo: En el grupo 1 del mundial de 1930 el dado es lanzado sacando 1 negro, 2 rojos y 1 amarillo. Esto da un gol más a Argentina (equipo rojo) en todos sus partidos en este grupo. No hay equipos negros en el grupo 1, por lo que este resultado se ignora. Sin embargo, Francia es amarillo por lo que añade $\frac{1}{2}$ gol a todos sus partidos. Sólo si Francia tiene un Ataque suelto en cada partido marcará un gol extra. Si Francia tiene 2 ataques en cualquier partido la tirada del dado es ignorada porque Francia ya tiene un gol por las dos fichas de ataque.

d) Suma todos los goles marcados en cada partido por cada equipo y aplica los puntos pertinentes para ganar y empatar. En el mundial de 1930 hay 2 puntos para el que gana y 1 punto para el que empatar. En el mundial de 2002 hay 3 puntos para los ganadores y 1 punto para los que empatan. (Está incluida una hoja de partido en el juego que deberías tener copiada para usarla varias veces). En el mundial de 1930 el mejor equipo de cada grupo se clasifica para la semifinal. En la copa del mundo de 2002 los dos mejores equipos se clasifican para la ronda de 16avos.

Asegúrate de que el marcador es el correcto.

IX. Empate a puntos y repetición en la fase de grupo (Copa del mundo de 1930)

En la fase de **clasificación del mundial de 1930**, cualquiera de dos o más equipos que tengan los mismos puntos después de que todos los partidos de grupo hayan sido jugados, necesitarán repetir sus partidos. El gol average y la diferencia de goles **no** fueron usados en el mundial de 1930. Ej. En el grupo 4 USA y Paraguay acaban los dos con 3 puntos. El partido entre estos dos equipos tendrá que ser repetido. Es posible que todos los equipos de un grupo tengan empatados sus partidos. En este caso todos los partidos serán repetidos.

Procedimiento:

- Retirar todas las fichas de acción del tablero.
- Determinar el nº de partidos que necesitan ser repetidos. Un jugador (preferiblemente neutral) barajeará el mazo de descarte y roba 6 cartas por partido repetido boca abajo en frente de él. Por ejemplo, si hay 3 repeticiones entonces se robarán 18 cartas.
- El que ha repartido las cartas aparta el resto de las cartas restantes y baraja las cartas que acaba de robar, manteniéndolas boca abajo siempre. Entonces coloca este nuevo mazo en la mesa para ser usado por los jugadores que tienen equipos implicados en las repeticiones. Sólo estos jugadores que tienen equipos implicados en las repeticiones jugarán en esta sub-fase.
- Empezando por el jugador a la izquierda del jugador que cogió la última carta al final de la última ronda, empieza de nuevo. Se usa con el siguiente formato: Juega una carta, ejecuta la pertinente acción y roba una nueva carta.
- Esto continúa alrededor de la mesa hasta que la última carta en el mazo es robada. En este punto la repetición finaliza y los marcadores se resuelven.

- f) En este momento se usan los dados modificadores lanzándolos una vez para todas las repeticiones, sin tener en cuenta si están en diferentes grupos.
- g) Si los partidos siguen empatados, será necesaria una nueva repetición siguiendo de nuevo el mismo procedimiento de antes. Todos los empates serán continuamente repetidos hasta que quede un ganador. Otra vez todos los jugadores volverán a tener 3 cartas en sus manos hasta el final de la ronda.

X. Desempatar equipos con igualdad de puntos (Mundial 2002)

Para el juego del **mundial 2002**, los equipos con empate a puntos después de la ronda de clasificación desempatan de la siguiente manera:

- i. Resultado del partido de estos dos equipos, el ganador se coloca por encima del perdedor. Si el partido acabó en empate entonces...
 - ii. Diferencia de goles (goles totales menos los goles totales recibidos en este grupo). Si continúa el empate entonces...
 - iii. El equipo que haya marcado la mayoría de goles. Si continúa el empate entonces...
 - iv. Decidirlo aleatoriamente, con una moneda a cara o cruz u otro método que los jugadores decidan.
- No hay repetición de partidos en este mundial.

XI. Rondas posteriores

Si cualquier jugador se queda sin equipos durante el juego al final de una ronda es eliminado del juego y las cartas de su mano deben devolverse al mazo de descartes.

a) Retira todas las **fichas de acción** del tablero y devuélvelas a sus respectivos mazos. Para el mundial de 2002, reemplaza el tablero 1 por el tablero 2 mostrando la ronda de 16avos hasta la final

b) En el **mundial de 1930**, los 4 mejores equipos de cada grupo pasan a semifinales. Coge la ficha de la bandera nacional de cada equipo que pasó de las fichas de banderas duplicadas y colócala en la sección del tablero de semifinales de acuerdo al código de colores que corresponda a este equipo. Ej. Si Chile fuese el ganador del grupo 1, la ficha se colocará en la casilla que contenga el punto verde en la sección de "Winner 1(Ganador 1)". Esto deja 3 casillas jugables a la derecha de la ficha. El jugador que lo controla coloca la pieza de balón del color correspondiente en el círculo abierto sobre la palabra "winner (ganador)" para mostrar el color en el ranking. En el ejemplo de arriba Chile es verde, por lo que la pieza de balón verde se coloca en el círculo.

Esto facilita al chequear los resultados después de la tirada de dados modificadores.

c) Un jugador baraja todas las **cartas de acción** (excepto las que tiene en sus manos los jugadores) y roba 12 cartas y las pone boca abajo en un mazo. *Si hubiera 9 o más jugadores de los iniciales, se debe robar una carta más para cada jugador del resto del mazo (no del mazo de 12) por lo que el resto de todos los jugadores empezarán con 3 cartas.* Aparta en un lado el resto de las cartas y baraja las 12 cartas y colócalas en la mesa para continuar el juego.

El juego continúa empezando por el jugador a la izquierda del último jugador que cogió la última carta en la última ronda.

Una vez que la última carta de las 12 **cartas de acción** ha sido cogida, la ronda de semifinales finaliza y el juego es puntuado. Los jugadores mantienen 3 cartas en la mano a menos que sea eliminado del juego. De nuevo, los 4 dados modificadores son lanzados por un jugador y los medio-goles se aplican en ambos partidos de semifinales. Se puntúa exactamente igual que las rondas clasificatorias.

d) Si hay cualquier partido empatado se tendrá que jugar una repetición para determinar los ganadores como indica la regla IX.

e) La ficha de la bandera nacional de los dos equipos ganadores se colocarán en la sección "**FINAL**" (de color oro) en sus respectivos puntos en una de las casillas de cualquier lado de la sección de la "**FINAL**". La pieza correspondiente del balón de color se coloca en el círculo abierto debajo de la sección "**FINAL**".

f) En la final quedarán solo dos jugadores en el juego. *[Es posible que un solo jugador lleve los dos equipos en la final, en cuyo caso él habrá ganado el juego, aunque él podría querer jugar sus cartas para dar un resultado a la final].*

g) Uno de los jugadores (o un jugador eliminado) coge el mazo restante de las cartas de acción, las baraja y roba 8 cartas boca abajo. Dejando a un lado el mazo restante baraja las 8 cartas y las coloca en la mesa para continuar el juego.

El juego continúa empezando por el jugador a la izquierda del último jugador que cogió la última carta en la última ronda. Al haber sólo 8 cartas en el mazo de **cartas de acción**, cada jugador tendrá 4 turnos.

h) Una vez que la última carta ha sido cogida la final del mundial finaliza. De nuevo un jugador lanza los 4 dados modificadores y se aplican los medio-goles a ambos equipos. Si la final se empata se debe repetir volviendo a la regla g) arriba.

i) **¡El ganador del partido de la FINAL gana la copa del mundo y por lo tanto gana el juego!**

j) En el **mundial del 2002** los dos mejores equipos de cada grupo pasan a la ronda de 16avos. La hoja de resultados completada indicará qué dos equipos han finalizado 1º y 2º en sus respectivos grupos. Usando esto y los detalles en el tablero, coloca las fichas de las banderas nacionales en las respectivas casillas con los puntos coloreados. Por ejemplo, si Senegal ganó en el grupo A, deberían ser colocados en el lado izquierdo del partido 2 en la casilla con el punto azul (ya que Senegal está en el ranking como "azul"). Si Francia fuera subcampeón en el grupo A, deberían ser colocados en el lado derecho del partido 3 en la casilla con el punto verde (ya que Francia está en el ranking con el "verde").

k) Una vez que todos los equipos han sido emparejados para la ronda de 16avos, un jugador cogerá el mazo restante de las **cartas de acción**, las baraja y las divide en 2 mazos mas o menos iguales,

siempre manteniéndolo boca abajo. Un mazo se coloca a un lado y no se usa en esta ronda, el otro se usa como el mazo de juego. *Si hubiera 9 o mas jugadores de los originales, se debe robar una carta extra para cada jugador del mazo que se dejó a un lado (no del mazo de juego) así los restantes jugadores empezarán con 3 cartas.*

El juego continúa empezando por el jugador de la izquierda del último jugador que robó la última carta en la última ronda.

Se usa el mismo formato: Juega una carta, toma la acción pertinente y roba una carta nueva.

Una vez que se ha cogido la última carta, la ronda de 16avos finaliza inmediatamente – todos los jugadores deben tener 3 cartas todavía en sus manos.

Se lanzan los 4 dados modificadores por un jugador y se aplican los medio-goles a todos los partidos. Todos los Juegos son anotados en la hoja de resultados.

l) Cada equipo ganador se clasifica para **cuartos de final** y la ficha de la bandera nacional de cada uno se retira de la sección de la ronda de 16avos y se colocan en los correspondientes partidos de la sección de cuartos de final. Por ejemplo, el ganador del partido 1 en la ronda de 16avos se colocará en el lado izquierdo del partido X en los cuartos de final. *Cualquier jugador que se quede sin equipo en el torneo es eliminado y debe añadir sus cartas en el mazo de descartes.*

m) Una vez que todos los equipos han sido emparejados para los cuartos de final, un jugador coge todas las cartas (excepto las que están en las manos de los jugadores) y las baraja, las divide en dos, una de las mitades las deja a un lado y entonces divide las restantes en dos de nuevo por lo que tendrás un cuarto de mazo. Uno de estos cuartos se pone a un lado y el otro será el mazo usado en la ronda de cuartos de final.

El juego continúa empezando por el jugador de la izquierda del último jugador que robó la última carta en la última ronda hasta que la última carta es cogida – todos los jugadores deben tener 3 cartas todavía en sus manos.

Se lanzan los 4 dados modificadores por un jugador y se aplican los medio-goles a todos los partidos. Todos los juegos se puntúan y se registran en la hoja de resultados.

n) Cada equipo ganador pasará a las **semifinales**. La ficha de cada bandera nacional es retirada de la sección de cuartos de final y se coloca en el partido correspondiente de la sección de semifinales ej. El ganador del partido W será colocado en el lado izquierdo del primer partido en la sección de semifinales.

o) Una vez que los 4 equipos restantes han sido emparejados para las semifinales, un jugador coge todas las cartas (excepto las de las manos de los jugadores) y las baraja, roba 12 cartas boca abajo en frente suyo y pone el resto del mazo a un lado. EL mazo de 12 cartas se baraja y se coloca boca a bajo en la mesa para ser usado para jugar las semifinales. El juego continúa como antes hasta que se coge la última carta – todos los jugadores deben tener las 3 cartas todavía en sus manos.

Se lanzan los 4 dados modificadores por un jugador y se aplican los medio-goles a ambos partidos. Todos los juegos se anotan y se registran en la hoja de resultados. En este punto las fichas de las banderas nacionales de los perdedores de las semifinales son movidas a la sección del partido “3er puesto” y las fichas de las banderas nacionales de los ganadores se colocan en la sección “Final”, son colocados como hasta ahora en su correspondiente punto coloreado en la casilla apropiada.

p) Un jugador coge todas las cartas (excepto las que están en las manos de los jugadores) y las baraja, roba 12 cartas y las coloca en frente suyo boca abajo y pone el mazo restante a un lado. El mazo de 12 cartas se barajan y se colocan en la mesa para ser usadas para el juego por el 3er puesto y la Final ¡juntos! La principal diferencia en la última fase del juego es que **no** puedes colocar fichas de acción en cualquier partido que no estés involucrado. Las reglas normales para las cartas multi-goles (2+1, 1+1+1 y 1+1) no es necesario mantenerlas. Puedes colocar una de estas cartas y colocar sólo una ficha de acción en vez de la obligatoriedad de hacerlo con todas o con ninguna.

Se lanzan los 4 dados modificadores por un jugador y se aplican los medio-goles resultantes a ambos juegos.

q) ¡El ganador del partido de la FINAL gana la copa del mundo y por lo tanto gana el juego!

XI. Empatar partidos en las rondas eliminatorias en el 2002

Todos los partidos empatados se juegan en orden bajo la lista de partidos. *El procedimiento en la copa del mundo es a penaltis.*

En la ronda de 16avos, cuartos de final, semifinales, 3er puesto y Final, cualquier empate se decide por penaltis.

Los penaltis se resuelven con tiradas de dados de la siguiente manera:

i. Cada uno coge un dado blanco. Cada uno tira alternativamente 5 veces el dado. Comenzando por el jugador que tiene el equipo del lado izquierdo del partido, cada jugador lanza el dado cinco veces (en orden para mantener la tensión de una tanda de penaltis). Un penalti es marcado si sale cualquier color excepto el negro. El negro significa que el penalti se ha fallado. Es aconsejable que un jugador neutral haga de árbitro.

ii. Una vez que cada jugador ha hecho los 5 lanzamientos, el nº total de penaltis marcado son sumados y el equipo con más penaltis marcados es el ganador y pasa a la siguiente ronda.

iii. Si se marcan el mismo nº de penaltis, el juego de eliminación “muerte súbita” comienza. Cada jugador lanza ahora por turnos hasta que uno falla (el que saque negro). Pero cada jugador debe haber lanzado el mismo nº de veces que el otro, por lo que, si el primer jugador falla, el segundo todavía debe lanzar su tirada. Una vez que un jugador marca y el otro falla, el equipo que marcó es el ganador y pasa a la siguiente ronda.

Aquí finalizan las reglas normales de juego – ¡disfruta del juego!

Regla opcional

Uso del dado modificador. Puedes jugar sin el dado modificador. Esto conlleva algo más del elemento de la suerte en el juego y puede que algunos jugadores lo prefieran. Por favor, poneros de acuerdo entre todos los jugadores antes de nada sobre si queréis usar el dado o no. **El dado debe ser usado en los penaltis y en las tandas de penaltis.**

¡Reglas Rápidas!

Las reglas rápidas es para jugadores que ya están familiarizados con los juegos y los formatos de la copa del mundo de fútbol y sólo necesitan un resumen de las reglas para empezar a jugar.

1. Decide qué mundial vas a jugar: en 1930 o 2002.
 2. Todos los equipos están en el ranking como negro, rojo, azul, verde, amarillo, gris y en este orden. Siendo los de negro los mejores equipos y gris los peores. El sistema de juego da a los equipos de negro mayor ventaja para ganar que a los equipos de gris, pero jugando bien y con un poco de suerte, los equipos con ranking bajo pueden dominar.
 3. Coloca el tablero pertinente con todas las fichas de acción gol, ataque y defensa en montones accesibles.
 4. Coge una ficha de bandera nacional de cada país participante y aleatoriamente repártelas a partes iguales entre los jugadores sin que se puedan elegir (en una bolsa, etc) Las fichas sobrante va a los jugadores con equipos "gris" en el tablero, luego a los equipos "amarillo" hasta que todas las fichas están repartidas entre los jugadores. Ningún jugador debería tener más de 1 equipo extra. Estos son los equipos que controlarás a lo largo del juego. Las fichas duplicadas de banderas nacionales se apartan a un lado por ahora.
 5. Por cada equipo que controles, coge su correspondiente pieza de balón coloreada.
 6. Si juegas el mundial de 1930, quita las 9 cartas multi-gol: 3 x (2+1, 1+1+1, 1+1)
 7. Un jugador barajea las cartas de acción y roba 3 cartas boca abajo para cada jugador. Cada jugador las ve en su mano pero las mantiene ocultas a los demás jugadores.
 8. El juego empieza con el jugador de la izquierda del que ha barajado. El turno de un jugador tiene tres partes:
 - a. Jugar una carta (y luego va al mazo de descartes)
 - b. Ejecuta la acción asociada a la carta o no hace nada.
 - c. Coge la primera carta del mazo boca abajo.
 9. Cada acción se ejecuta como sigue:
 - i. **Cartas 1, 2 o 3 goles.** Coge la ficha de acción correspondiente y colócala en cualquier casilla disponible en cualquier equipo (sujeto a las condiciones de la carta). Sin embargo, la ficha debe ser colocada en la casilla interior del equipo afectado
 - ii. **Cartas de Ataque.** Coge una ficha de acción de ataque y colócala en cualquier casilla interior disponible boca arriba. Esto cuenta como ½ gol.
 - iii. **Cartas de Defensa.** Hay dos opciones disponibles:
 - a. Coge una ficha de defensa y colócala en la casilla interior de cualquier equipo boca arriba, o...
 - b. Voltea (boca abajo) cualquier ficha de ataque ya colocada en el tablero que sea "vulnerable"- ver más abajo.
 - iv. **Cartas de Penalti.** Escoge un equipo, lanza un dado blanco; con cualquier color excepto el negro marcas un gol. Coloca una ficha de acción "P" (penalti) en la siguiente casilla interior disponible. Una ficha de acción de penalti cuenta como 1 gol y está siempre "protegida", esto es, no puede ser volteada por una carta de acción de falta o de fuera de juego.
 - v. **Carta de Falta.** Voltea cualquier ficha de acción de gol "vulnerable". Si esto es una ficha de acción de 2 o 3 goles, coloca una ficha de de 1 gol menor adyacente a la ficha volteada. Ej. Si haces esto en una ficha de 3 goles, coloca una ficha de 2 goles boca arriba y en la siguiente casilla adyacente. Si la ficha de gol objetivo está en la última casilla (la del extremo) entonces en vez de voltear la ficha reemplaza la ficha por una de 1 gol menor.
 - vi. **Carta de fuera de juego.** Igual que en la de falta excepto que puedes elegir si voltear una ficha de Ataque – lo mismo que la opción "b" de las cartas defensa de arriba.
- ¿Qué es vulnerable y qué es protegido?**
La colocación de las fichas de acción es desde dentro hacia fuera, hacia la bandera nacional. Todas las fichas son colocadas en las casillas interiores adyacentes a cualquier equipo, un jugador puede proteger cualquier gol contra acciones de "falta" y de "fuera de juego".
Cualquier ficha que está situada en el borde externo de las casillas del equipo está "desprotegida" y por lo tanto "vulnerable" a "falta" y "fuera de juego". Sin embargo esta ficha vulnerable protege cualquier ficha de acción que ha sido previamente colocada "antes" de la ficha, por lo que no puede verse afectada por acciones de "falta" y "fuera de juego". Incluso si la ficha exterior está volteada, las fichas interiores están todavía protegidas.

Puedes jugar fichas en cualquier equipo, no sólo en el tuyo. ¡Esto puede ser útil para jugadas de estrategia!

10. Una vez que todas las cartas han sido jugadas – 1 mazo para 1930, 2 mazos completos para 2002 – la ronda finaliza. Todos los jugadores mantienen sus 3 últimas cartas en su mano para la siguiente ronda.

11. Lanza los 4 dados para cada grupo y aplica ½ gol por punto coloreado para cada equipo de ese color. Por ejemplo si han sacado 2 puntos negro, 1 rojo y 1 verde, cualquier equipo negro en este grupo se anotará 1 gol entero. Cualquier equipo rojo y verde se anotará ½ gol, que solo puede ser anotado como un gol completo si tiene una ficha de acción de ataque simple en sus casillas. Cada grupo tiene una tirada de dados independiente, ¡no por cada equipo!

12. Un jugador podría completar la hoja de resultados y calcular la tabla final de cada grupo sumando todos los goles marcados por cada equipo en cada partido. En 1930 son 2 puntos por una Victoria y 1 por un empate; en 2002 son 3 puntos por una victoria y 1 por un empate.

13. Cualquier jugador que no le quede equipos en el juego es eliminado. Sus cartas se devuelven al mazo de descartes.

14. En el juego de 1930 el mejor equipo de cada grupo pasa a semifinales. En el juego de 2002 los dos mejores equipos de cada grupo pasan a la ronda de 16avos. Las fichas de banderas nacionales duplicadas de los equipos que han pasado se colocan en el tablero en sus respectivos partidos de acuerdo a la descripción del tablero. Por ejemplo, en el mundial del 2002, los ganadores del grupo A serán colocados en el partido 2 de la ronda de 16avos. La ficha de la bandera nacional se coloca en el punto coloreado correspondiente, para mostrar el nº correcto de casillas ante el interior de la ficha.

15. El mismo formato se usa para cada ronda:

a. Decide los partidos a jugar.

b. Determina cuantas cartas hacen el mazo – ver regla XI Rondas posteriores.

c. Juega tus cartas en la etapa de grupo; una vez que se coge la última carta, lanza el dado para completar la ronda (el dado se lanza siempre para todos los partidos en las rondas eliminatorias del juego d. En la hoja de resultados anota los resultados de cada partido. El equipo ganador pasará a la siguiente ronda.

16. En la ronda 3er puesto/Final del mundial del 2002, solo puedes jugar fichas en el partido en el que tengas un equipo. No tienes restricciones con la regla de la carta multi-gol por lo que puedes jugar una ficha de acción en vez de 2 o 3 fichas de acción.

Aquí terminan las reglas “rápidas”

GAME AUTHOR: SHAUN DERRICK

GRAPHIC DESIGN: SHAUN DERRICK, JAN DERRICK & MARTIN WHELAN

CHARACTER ILLUSTRATIONS: NOTION STUDIOS, UCE

Many thanks for the many contributors and playtesters. Though many have been involved I would particularly like to thank the following for their suggestions: Geoff Kemp, Darren Buckley, Chris Martin, John Stratford, Adam Huby, Albert Jackson, Marc Harwood, Daniel Ward and of course, the suggestions and support of my wife Jan Derrick.



GAMES FOR THE WORLD

PO BOX 4349

COVENTRY

UNITED KINGDOM

CV1 9BS

www.gamesfortheworld.co.uk

Games For The World

Copyright Shaun Derrick 2005 · All rights reserved

The pronouns 'his/he' used in the game rules respectfully represents either gender

'THE WORLD CUP GAME' is the first in a series of games that will build into a compendium covering the complete history of the Football World Cup. Each Expansion set will contain the extra boards, National flag tiles and any additional rules required to play the featured games. The first expansion set will include Italy 1934, France 1938 and Germany 2006. LOOK OUT FOR IT!

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