



Expansión 3

REGLAS de las copas del mundo de 1950, 1986, 1990 y Euro 2008.

Esta tercera expansión añade 3 nuevas Copas del Mundo y además incluye un juego más, la Eurocopa de Naciones de 2008. **Es necesario tener una copia del juego original de The World Cup Game y de la Expansión 1 para jugar a esta expansión.**

Notas a las reglas

Las siguientes reglas son para reemplazar o modificar las existentes. El mundial de 1950 es diferente al de 1986 y 1990 y a la Eurocopa de 2008. El de 1950 tuvo un formato único. Los de 1986 y 1990 fueron idénticos, pero incluyeron 24 equipos con los dos mejores equipos y los cuatro mejores terceros se clasificaban para la ronda de 16avos. La Eurocopa de 2008 es muy similar al viejo formato de 16 equipos de los juegos de 1962-70, excepto por el formato de clasificación y penaltis para decidir los partidos empatados. Las reglas en letra **verde** tratan sólo el mundial de 1950; las reglas en letra **azul** tratan sólo los mundiales de 1986 y 1990 y las reglas en letra **roja** sólo tratan la Eurocopa de 2008. El resto de componentes para jugar en cualquier torneo de copa del mundo están en la caja original y en la expansión 1.

Componentes

La expansión 3 del juego THE WORLD CUP GAME contiene los tableros de los mundiales de 1950, 1986 y 1990 y el de la Eurocopa de 2008.

- 1 x tablero para el mundial de 1950, con las fases eliminatorias de 1986/1990 en el reverso.
- 1 x tablero para los grupos de A a la D del mundial de 1986 con los grupos de la A a la D del mundial de 1990 en el reverso.
- 1 x tablero para los grupos de E a la F de los mundiales de 1986 y 1990 con las fases de grupo de la Eurocopa de 2008 en el reverso.
- 3 Hojas de resultados – una para el mundial de 1986, otra para el mundial de 1990 y otra para el mundial de 1950 con la Eurocopa de 2008 en el reverso. Asegúrate de hacerte copias de estas hojas para usos futuros.
- 1 Hoja de Reglas.

Los Tableros de Juego

En esta expansión hay 3 “tableros” de juego los cuales están plastificados en hojas A3 a doble cara en el mismo estilo de las últimas expansiones y de la caja original.

El juego de la Eurocopa de 2008 es una novedad ya que cada equipo ha sido clasificado en el ranking de acuerdo a predicciones de los diseñadores. Sin embargo, el tablero ha sido modificado para permitir a los jugadores añadir sus propios rankings usando los peones de balón de la caja original. Por supuesto, no hay suficientes peones de balón para cubrir todos los espacios requeridos, así que quizás tengas que usar otros peones de color de otros juegos para completarlo. No hay equipos negro o gris en el juego de la Eurocopa 2008, dejando la decisión de usar estos colores a la discreción de los jugadores. Aunque el primer recuadro donde las fichas son colocadas han sido solapadas, esto TODAVÍA se usa para equipos con clasificación en el ranking en negro o rojo. Las fases eliminatorias de la Eurocopa 2008 se juegan en el tablero de eliminatorias de 1958-1970 de la expansión 1.

En el reverso del tablero del mundial de 1950 están las fases eliminatorias de los juegos de 1986/1990. Hay un tablero de los 4 primeros grupos del mundial de 1986 y en el reverso los 4 primeros grupos de 1990. En un tablero hay la fase de grupos de la Eurocopa de 2008 y en el reverso los dos últimos grupos de 1986 y 1990. **Se aconseja que cuando quieras jugar al mundial de 1986 o 1990, la mitad de los grupos de 1986/1990 E y F no están siendo usados se metan debajo del tablero de los grupos A a D para evitar confusiones. Con el propósito de hacerlo un poco más claro, el juego de 1986 tiene el emblema Mexicano detrás de cada grupo (Un águila y una serpiente) mientras que en el juego de 1990 tiene una estilizada versión del trofeo de la Copa del Mundo detrás de cada grupo.**

El tablero de 1950 usa un formato diferente ya que esta copa del mundo fue diferente a cualquier otra. Los ganadores de cada grupo se clasifican a una Final Común que se juega como un grupo – cada equipo juega contra cada uno una vez – y el ganador del grupo gana la Copa del Mundo. Si no tienes fichas de banderas de sobra, necesitarás colocar fichas de banderas en los espacios previstos para los partidos de la Final Común.



Preparando el juego

Clasifica las fichas de las banderas nacionales de manera que tengas dos de cada equipo participante en el mundial a jugar. Los equipos para cada Mundial son los siguientes:

1950: Bolivia, Brasil, Chile, Inglaterra, Italia, México, Paraguay, España, Suecia, Suiza, USA, Uruguay y Yugoslavia.

1986: Algeria, Argentina, Bélgica, Brasil, Bulgaria, Canadá, Dinamarca, Inglaterra, Francia, Alemania Federal, Hungría, Italia, Iraq, México, Marruecos, Irlanda del Norte, Paraguay, Polonia, Portugal, Escocia, Corea del Sur, España, USSR y Uruguay.

1990: Argentina, Austria, Bélgica, Brasil, Camerún, Colombia, Costa Rica, Checoslovaquia, Egipto, Inglaterra, Holanda, Alemania Federal, Italia, República de Irlanda, Rumanía, Escocia, Corea del Sur, España, Suecia, Emiratos Árabes, USA, USSR, Uruguay y Yugoslavia.

2008: Austria, Croacia, Rep. Checa, Francia, Alemania, Grecia, Italia, Holanda, Polonia, Portugal, Rumanía, Rusia, España, Suecia, Suiza, Turquía.

Para 1950 retira todas las cartas multi-gol y usa el resto del paquete de las fases de grupo. Usa medio mazo para la Final Común de 1950. Para 1986 y 1990 usa medio mazo. Retira todas las tarjetas multi-gol 2+1 y, una vez jugada, retira todas las tarjetas de 3 goles del mazo. De hecho, las cartas de 3 goles son cartas para jugar "sólo al comienzo". Esto se hace para reflejar el bajo promedio de puntos en conjunto de estos dos torneos. Una vez que el mazo se ha acabado, vuelve a barajar y usa sólo medio mazo para el resto de la fase de grupo. Para la Eurocopa 2008 usa el mazo completo.

Finalizando la Ronda

1950, 1986 y 1990 usan 2 puntos por victoria; la Eurocopa 2008 usa 3 puntos por victoria. En el mundial de 1950 el ganador de cada grupo pasa a la Final Común. En los mundiales de 1986 y 1990, los dos mejores equipos y los 4 mejores 3er equipos pasan a la ronda de 16avos. Para determinar la asignación de los equipos en 3ª posición por favor usa la siguiente tabla.

Ej.: En el mundial de 1986, el equipo colocado como mejor 3º está en los grupos A,B,E y F; por tanto los ganadores de B contra el 3º de A, los ganadores de C juegan contra el 3º de B, ganador de D contra el 3º de F y el ganador de A contra el 3º de E.

Para la euro2008 los dos mejores equipos de cada grupo pasan a cuartos de final. Sin embargo, para las semifinales, los ganadores de los partidos W y X jugarán el uno contra el otro, así como los ganadores de Y y Z (esto difiere de los tablero eliminatorios de 1958 y 70).

Mejor 3ª posición ↓	Ganador B contra	Ganador C contra	Ganador D contra	Ganador A contra
ABCD	C	A	B	D
ABCE	A	B	E	C
ABCF	A	B	F	C
ABDE	A	B	E	D
ABDF	A	B	F	D
ABEF	A	B	F	E
ACDE	C	A	E	D
ACDF	C	A	F	D
ACEF	A	F	E	C
ADEF	A	F	E	D
BCDE	C	B	E	D
BCDF	C	B	F	D
BCEF	C	B	F	E
BDEF	D	B	F	E
CDEF	C	F	E	D

Empate a Puntos

En 1950 los equipos que finalizan la fase de grupos con empate a puntos deben repetir su partido. Si 3 ó 4 equipos terminan empatados a puntos, todos los partidos en los que estén involucrados deben ser repetidos. Se aplica lo mismo para la Final Común. En 1986 y 1990, los equipos son divididos por diferencia de goles, luego por los goles marcados y luego por el lanzamiento de una moneda. Los equipos clasificados como mejores 3º son divididos igual. Los equipos en la euro2008 que finalicen la fase de grupos empatados a puntos son divididos en el siguiente orden:

1. Diferencia de goles.
2. Mayor nº de goles marcados.
3. Resultado del partido entre estos dos equipos.
4. Aleatoriamente.

Juegos empatados en las rondas eliminatorias

No se aplica a 1950, pero para 1986, 1990 y 2008 continúa el procedimiento de "penaltis" como en el mundial de 2002.



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 and the Nuneaton board games club who relish the opportunity to try out a new expansion set every so often!



Games for the World

THE BUSINESS ENTERPRISE CENTRE
DEEDMORE ROAD
COVENTRY
CV2 2AA
UNITED KINGDOM
www.gamesfortheworld.co.uk
games@gamesfortheworld.co.uk
Tel. 024 76618922 / Mob. 07983 006791

Copyright Shaun Derrick 2005 · All rights reserved

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

