



The World Cup Game

Expansión 4

REGLAS de las copas del mundo de 1974, 1978, 1982 y 1994.

Esta cuarta expansión añade 4 nuevas Copas del Mundo. **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. Los juegos de los mundiales de 1974 y de 1978 incluyen 16 equipos, pero no hay fase del K.O. Cada equipo que se clasifique de la fase de grupos formará parte de una segunda fase de grupos, los ganadores de estos grupos pasa a la Final. El de 1982 fue el único que incluyó 24 equipos con los dos mejores equipos de cada uno de los 6 grupos clasificándose a una segunda fase de grupos con tres equipos en cada uno. Los ganadores de estos grupos pasan a las Semifinales. USA 94 fue idéntico a 1986 y a 1990 exceptuando que la clasificación de los cuartos de final a semifinales ¡fue una chapuza! es decir, estos equipos en la fase inicial de grupos podrían encontrarse en la fase de semifinales (como ocurrió con Brasil y Suecia). Las reglas en **verde** son sólo para los mundiales de 1974 y 1978; las reglas en **rojo** son sólo para el juego de 1982 y las reglas en **azul** son sólo para el juego de 1994.

El resto de componentes para jugar cualquiera de estas copas del mundo están en el juego original y en la expansión 1.

Componentes

La expansión 4 del juego THE WORLD CUP GAME contiene los tableros para los juegos de los mundiales de 1974, 1978, 1982 y 1994.

- 1 x tablero para el mundial de 1974, con el mundial de 1978 en el reverso.
- 1 x tablero para los grupos de 1 a 4 del mundial de 1982 con los grupos de la A a la D del mundial de 1994 en el reverso.
- 1 x tablero para los grupos 5 y 6 del mundial de 1982 y los grupos E y F del mundial de 1994 en una cara y el segundo grupo (AyB) y Finales de 1974 y 1978 en el reverso.
- 1 x tablero para la fase de grupo secundaria y Finales del mundial de 1982 con la fase eliminatorias de la copa del mundo de 1994 en el reverso.
- 4 Hojas de resultados – una para cada juego (1974, 1978, 1982 y 1994). Asegúrate de hacerte copias de estas hojas para usos futuros.
- 3 hojas de reglas.

Los Tableros de Juego

En esta expansión hay 4 “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.

Los tableros de los grupos 1-4 de los mundiales de 1974 y 1978 tienen idéntico formato que los de 1958 y 1966 de la expansión 1, por lo tanto te resultarán conocidas ambas caras de este tablero. Sin embargo, el tablero de la fase secundaria de grupos (acompañando a los grupos 5-6 de 1982 y los grupos E-F de 1994) tiene formato nuevo.

La clasificación desde la fase inicial de grupos está indicada con flechas amarillas para cada uno de los grupos A y B. El color de la codificación ha sido usado para identificar a cada equipo. Como hay apenas dos fichas por juego por cada selección nacional, la ficha de la bandera de repuesto del equipo pertinente necesita ser colocada en el recuadro indicado por la frase “Colocar fichas de bandera aquí (Place Flag Tiles here)”. Este es el mismo sistema usado en Brasil 1950 en la expansión 3. El color indica las casillas de juego para cada equipo.

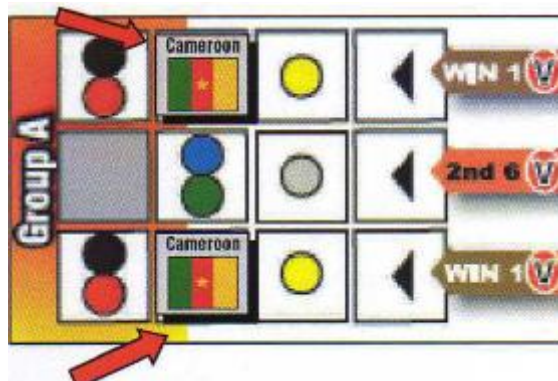
Por ejemplo, si estás jugando el mundial de Argentina 1978 e Italia gana el Grupo 1, coloca la ficha de repuesto de la bandera de Italia en el espacio marcado como “Ganador Grupo 1 (Winner Group 1)” el cual es de color gris oscuro en el Grupo A. (Ver ilustración de la derecha). Te sugeriría que dejaras en blanco cualquier casilla de juego sin usar usando fichas giradas de banderas de equipos que no se usen.

Si tienes un set de fichas de banderas de sobra (de venta en www.gamesfortheworld.co.uk/shop) puedes colocarlas normalmente en sus respectivos espacios del correspondiente color del equipo. Observa que si haces esto **DEBES** jugar en la ficha de la bandera que lo hiciste en la fase inicial de grupos.



Las fases de grupo 1 a 6 de 1982 están divididas entre dos tableros. Los grupos 5 y 6 comparten tablero con los grupos E y F de 1994. Si tienes la expansión 3, este formato es idéntico a los juegos de los mundiales de 1986 y 1990. Se sugiere que superpongas el tablero con las fases 1-4 sobre los grupos de 1994 que no estén siendo usados. Los tableros han sido diseñados para que coincidan juntos a lo largo de la línea negra que atraviesa y divide el tablero.

La fase secundaria de grupos de 1982 tiene cuatro grupos de A a D. El ganador y el segundo de la primera ronda de grupos son repartidos a uno de estos grupos dependiendo de las flechas coloreadas. En este caso, sólo se requieren dos fichas de bandera, por lo que ambas fichas de banderas se colocarán en los espacios pertinentes siguiendo las reglas normales. Por ejemplo, si Camerún gana el Grupo 1, ambas banderas son colocadas en la casilla con el punto verde en el grupo A (ver la ilustración de la derecha).



Por supuesto, el usar ambas banderas significa que los jugadores deben controlar de quien es cada equipo. Además, debes jugar con la bandera que tenías en la fase inicial de grupos. Finalmente, usa fichas de balones de plástico donde se requiera.

El formato del juego de 1994 es el mismo que el de 1986 y 1990. De nuevo, se sugiere que el tablero de los grupos de A a D de 1994 lo superpongas al de los grupos de 5 a 6 de España 1982.

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:

1974: Argentina, Australia, Brasil, Bulgaria, Chile, Alemania Democrática, Alemania Federal, Haití, Holanda (Países Bajos), Polonia, Suecia, Uruguay, Yugoslavia y Zaire.

1978: Argentina, Austria, Brasil, Francia, Irán, Italia, Hungría, México, Holanda (Países Bajos), Perú, Polonia, Escocia, España, Suecia, Túnez, Alemania Federal.

1982: Algeria, Argentina, Austria, Bélgica, Brasil, Camerún, Chile, Checoslovaquia, El Salvador, Inglaterra, Francia, Honduras, Hungría, Italia, Kuwait, Nueva Zelanda, Irlanda del Norte, Perú, Polonia, Escocia, España, USSR, Alemania Federal, Yugoslavia.

1994: Argentina, Bélgica, Bolivia, Brasil, Bulgaria, Camerún, Colombia, Alemania, Grecia, Italia, México, Marruecos, Holanda, Nigeria, Noruega, Irlanda, Rumanía, Arabia Saudí, Corea del Sur, España, Suecia, Suiza, Estados Unidos.

Usa 1 mazo entero para la primera fase de grupo de los mundiales de 1974 y 1978; usa ½ mazo para la segunda fase de grupo y 12 cartas para el 3er puesto y la Final. Si estás usando el dado modificador, lánzalo por cada grupo en la segunda fase de grupo.

Usa 1 mazo y medio para la fase de grupos inicial del mundial de 1982. Una vez jugado, retira las 3 cartas de gol del mazo. De hecho, las 3 cartas de gol son cartas que se juegan una sola vez. Estos restos concuerdan con los mundiales de 1986 y 1990. Una vez que el mazo se ha acabado, vuelve a barajar y usa sólo la mitad exacta para la fase de grupo restante. Para la segunda fase de grupo usa ½ mazo luego 12 cartas para las semifinales y 3er puesto/Final respectivamente. Si estás usando el dado modificador, lánzalo por cada grupo en la segunda fase de grupos.

Usa 1 mazo y medio, retira las 2+1 cartas de gol y usa 3 cartas de gol como "de un solo uso" en juego para el mundial de 1994. Para la fase de eliminación (fase del KO) usa ½ mazo para la ronda de 16avos, ¼ de mazo para los cuartos de final y 12 cartas para cada Semi-Final y 3er puesto y Final respectivamente.

Finalizando la primera fase de grupos

Para los mundiales de 1974, 1978 y 1982 usa 2 puntos para el ganador; para el mundial de 1994 usa 3 puntos para el ganador.

En el mundial de 1994, los dos mejores equipos y los 4 mejores 3os clasificados pasan a la Ronda de 16avos. Para determinar la asignación de los mejores 3os clasificados usa la tabla anexa. Por ejemplo: En el actual mundial de 1994, los mejores 3º clasificados vienen de los grupos A, D, E y F; por lo tanto el ganador de B jugará contra el 3er clasificado del A, el ganador de C jugará contra el 3er clasificado del F, el ganador de D jugará contra el 3er clasificado de del E y el ganador de A jugará contra el mejor clasificado del D.



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

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.

Empate a Puntos

En todos los juegos de esta expansión, la resolución de los empates es la misma:

- i. **Diferencia de goles**
- ii. **Mayor nº de goles marcados**
- iii. **Resultado de puntos entre los dos equipos**


iv. Se decide aleatoriamente.

Lo único a añadir a esto está en la segunda fase de grupo de 1974, 1978 y 1982; si dos equipos finalizan igualados en todos los aspectos, la fase inicial de grupo se toma en consideración como el 4º punto para romper un empate. Por ejemplo: en un mundial de 1982, Italia y Bélgica están en el grupo A en la segunda fase, ambos tienen 3 puntos y ambos tienen exactamente la misma diferencia de goles y nº de goles marcados. Por lo tanto, se debe hacer un chequeo de la actuación de cada equipo en la primera fase de grupo con el mismo sistema para resolución de empates de arriba. Si con esto se sigue igual, entonces se decidirá de manera aleatoria.

Juegos empatados en las rondas eliminatorias

En todos los mundiales de esta expansión, se debe aplicar la regla de lanzamiento "penaltis".

Aquí finalizan las reglas adicionales requeridas para esta Expansión



Games for the World

Game Author: Shaun Derrick
Graphic Design: Shaun Derrick, Jan Derrick & Martin Whelan

Thanks to Nick Kinzett, Simon Gatherer, Kelvin Allton, Mike Wright and many others who have played the World Cup game and made suggestions or provided statistics that are useful in the production of this Expansion set.

THE BUSINESS ENTERPRISE CENTRE, DEEDMORE ROAD, COVENTRY CV2 2AA, UK
www.gamesfortheworld.co.uk

games@gamesfortheworld.co.uk
Tel. 024 76618922 / Mob. 07983 006791
 Copyright Shaun Derrick 2008 · All rights reserved

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

