

The World Cup Game

Spielregeln

Regelformat

Mit diesem Spiel können zwei unterschiedliche Spiele gespielt werden. Eins ist das 1930 World Cup Game, die erste jemals ausgetragene Weltmeisterschaft, das andere ist das 2002 World Cup Game. Beide Spiele werden mit demselben Material gespielt, außer falls anders angegeben. Alle Regeln in schwarzer Schrift gelten für beide Spiele, Regeln in **blauer Schrift** gelten nur für das **1930 World Cup Game (WM 1930)** und Regeln in **grüner Schrift** nur für das **2002 World Cup Game (WM 2002)**.

Zum Schluß der Regeln sind Schnellstartregeln für spielerfahrene Spieler zu finden, die sich auch gut mit den Regeln der Fußballweltmeisterschaften auskennen.

I. Spielziel

Spielziel ist es natürlich, die Weltmeisterschaft zu gewinnen! Der Spieler, der seine Mannschaft bis ins WM Finale führt und dieses gewinnt, ist Spielsieger. Um das zu erreichen, führen die Spieler zunächst jeweils mehrere Mannschaften. Durch Spielen von Karten erzielen die Spieler Tore für ihre Mannschaften und nutzen den Einfluß der Spielleiter, um auf Grund von Regelverletzungen gegnerische Tore annullieren zu lassen. Führt eure Mannschaften von Runde zu Runde so weit wie möglich und hoffentlich bis ins FINALE!

II. Spielmaterial

Mit dem in THE WORLD CUP GAME enthaltenen Spielmaterial können sowohl die WM 1930 als auch die WM 2002 gespielt werden.

- 1 **Spielplan für die 2002 World Cup Gruppenspiele (Plan 1)**
- 1 Spielplan für die WM 1930 und die K.O.-Rundenspiele der WM 2002 (Plan 2).
- 74 Nationalflaggen der Mannschaften – 2 für jede Mannschaft, die in beiden oder einer WM teilnimmt
- 182 runde Aktionsplättchen, aufgeteilt in 50 x Angriff, 40 x Verteidigung, 60 x „1 Tor“, 18 x „2 Tore“, 3 x „3 Tore“ und 8 x P (Penalty = Strafstoß).
- 87 Aktionskarten, aufgeteilt in 25 x Angriff, 20 x Verteidigung, 12 x „1 Tor“, 6 x „2 Tore“, 4 x Foul, 8 x Abseits, 4 x Strafstoß, 3 x „3 Tore“, **3 x „2+1 Tore“**, **3 x „1+1+1 Tore“** und **3 x „1+1 Tore“**
- 4 Würfel – 2 x weiß, 2 x naturfarben. Die Würfelseiten zeigen jeweils einen einzelnen farbigen Punkt wie folgt:
 - Erster weißer Würfel: 2 Schwarz, 2 Rot, 1 Blau, 1 Grün
 - Zweiter weißer Würfel: 2 Schwarz, 1 Rot, 1 Blau, 1 Grün, 1 Gelb
 - Erster naturfarbener Würfel: 3 Schwarz, 2 Rot, 1 Blau
 - Zweiter naturfarbener Würfel: je einmal Schwarz, Rot, Blau, Grün, Gelb, Weiß
- 36 farbige Plastikfußbälle: 2 Schwarz, 2 Rot, 7 Blau, 14 Grün, 7 Gelb, 4 Weiß
- 3 Wertungsblätter – ein doppelseitiges Blatt für die WM 1930 und zwei doppelseitige Blätter für die WM 2002. Vor dem ersten Gebrauch sollten diese Blätter unbedingt für spätere Spiele kopiert werden
- Diese Spielregel

III. Die Spielpläne

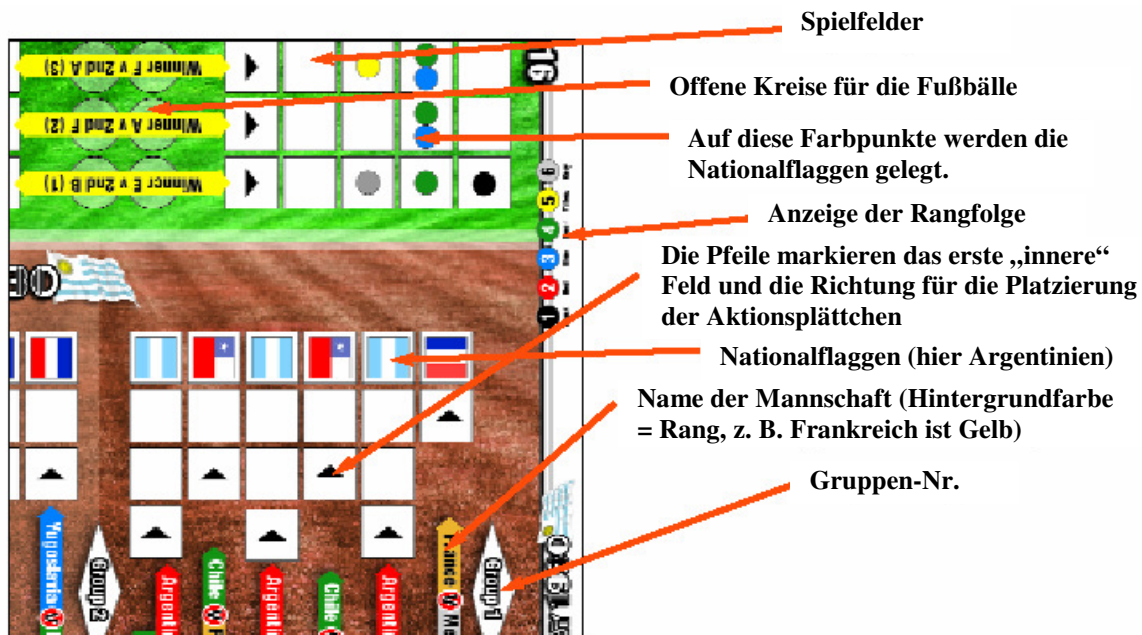
Es gibt zwei Spielpläne, jeweils mit der grafischen Darstellung der Weltmeisterschaftsturniere von 1930 und 2002.

a) **Spielplan 1 zeigt 8 „Gruppen“ mit den Buchstaben von A bis H bezeichnet. Pro Gruppe gibt es sechs Spiele, die von den jeweiligen 4 Mannschaften bestritten werden müssen – jede Mannschaft trägt 3 Spiele aus (je ein Spiel gegen jede andere Mannschaft der Gruppe).**

b) Spielplan 2 ist in zwei verschiedenfarbige Bereiche aufgeteilt. Die grüne Spielplanhälfte zeigt die K.O.-Rundenspiele der WM 2002, die braune Hälfte die gesamte WM 1930 mit allen Gruppenspielen, Halbfinalspielen und dem Finale.

Die grüne Hälfte wiederum ist aufgeteilt in immer kleiner werdende „Gruppen“: Die Achtelfinalspiele, Viertelfinalspiele, Halbfinalspiele, Spiel um den 3. Platz und Finale. Die braune Hälfte zeigt 4 Gruppen, von 1 bis 4 nummeriert, Gruppe 1 mit 6 Spielen und die Gruppen 2, 3 und 4 mit jeweils 3 Spielen. Auch hier spielt jede Mannschaft gegen jede andere Mannschaft der Gruppe.

c) Jede teilnehmende Nationalmannschaft ist auf einem bestimmtem farbigen Hintergrund gedruckt, dessen Farbe den Rang der Mannschaft auf Grund ihrer tatsächlichen Leistung bei dieser WM wiedergibt. Die Rangfolge der Farben vom Besten zum Schlechtesten ist wie folgt: Schwarz, Rot, Blau, Grün, Gelb, Grau. Für jede Mannschaft gibt es eine Anzahl von Quadratfeldern neben dem Namen der Nationalmannschaft. Diese Felder werden „Spielfelder“ genannt, auf welche im Verlauf des Spiels die runden Aktionsplättchen gelegt werden. Die Schwarzen und Roten Mannschaften haben je 4 Spielfelder, die Blauen und Grünen Mannschaften je 3 und die Gelben und Grauen nur je 2. Je mehr Spielfelder eine Mannschaft hat, desto mehr Aktionsplättchen können für diese Mannschaft gelegt werden und desto mehr Tore kann sie möglicherweise erzielen. Des Weiteren ist zur leichteren Identifizierung die Nationalflagge jeder Mannschaft auf ihrem äußersten Spielfeld abgebildet, s. Abbildung eines Teils des Spielplans 2.



d) In den späteren Runden jeder WM gibt es 5 Spielfelder pro Mannschaft, auf denen teilweise farbige Punkte abgebildet sind, aber nicht alle Spielfelder werden benutzt. Die Nationalflaggen der Mannschaften, die aus der Gruppenphase in die nächste Runde kommen, werden auf das Spielfeld mit dem entsprechenden farbigen Punkt gelegt, wobei 2 bis 4 Spielfelder übrig bleiben, je nach Rang der Mannschaft. Bei der WM 2002 gewinnt Deutschland z. B. die Gruppe E, Irland wird zweiter in dieser Gruppe. Die zweite deutsche Flagge wird auf das Spielfeld mit dem schwarzen Punkt links von „Sieger E“ in die Runde der letzten 16 (Achtelfinale) gelegt (Spiel 1). Ein Schwarzer Fußball wird auf den offenen Kreis unterhalb des Schriftzuges „Sieger E“ gelegt um anzuzeigen, daß Deutschland den Rang Schwarz besitzt. Die zweite irische Flagge wird auf das Spielfeld mit dem grünen Punkt links von „Zweiter E“ in die Runde der letzten 16 gelegt (Spiel 4). Ein Grüner Fußball wird auf den offenen Kreis unterhalb des Schriftzuges „Zweiter E“ gelegt um anzuzeigen, daß Irland den Rang Grün besitzt.

Die Anzahl der Spielfelder vom Pfeil bis zu dem farbigen Punkt ist die Anzahl jeweils verfügbarer Spielfelder. Im obigen Beispiel hat Deutschland vier Spielfelder zur Verfügung und Irland drei. Das Feld, auf das die Nationalflagge gelegt wurde und davon ausgehend weitere äußere Felder sind KEINE Spielfelder in den K.O.-Runden, d. h. auf diese Felder können keine Aktionsplättchen gelegt werden.

IV. Spielvorbereitung

a) Der gewählte Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Für die **WM 1930** wird die braune Hälfte vom Spielplan 2 benutzt, mit dem Namen und der Flagge Uruguays an den Rändern. Für die **WM 2002** wird zunächst Spielplan 1 mit allen Spielen der Gruppenphase ausgebreitet (Gruppen A bis H). Spielplan 2 wird erst später gebraucht und vorerst zur Seite gelegt.

b) Die Nationalflaggen werden sortiert, und jeweils 2 der an dieser WM teilnehmenden Mannschaften werden herausgesucht. Die Mannschaften für jede WM sind:

1930 – Argentinien, Belgien, Bolivien, Brasilien, Chile, Frankreich, Jugoslawien, Mexiko, Paraguay, Peru, Rumänien, USA und Uruguay – insgesamt dreizehn Nationalmannschaften.



2002 – Argentinien, Belgien, Brasilien, China, Costa Rica, Dänemark, Deutschland, Ekuador, England, Frankreich, Irland, Italien, Japan, Kamerun, Kroatien, Mexiko, Nigeria, Paraguay, Polen, Portugal, Russland, Saudi-Arabien, Schweden, Senegal, Slowenien, Spanien, Südafrika, Süd-Korea, Tunesien, Türkei, USA und Uruguay – insgesamt zweiunddreißig.

c) Eine Flagge jeder teilnehmende Mannschaft wird in einen großen Behälter getan (Leinenbeutel, große Tasse o. ä.), die übrigen (doppelten) Flaggen dieser Mannschaften werden zunächst beiseite gelegt. Die Mannschaften müssen so gleichmäßig wie möglich unter den Spielern aufgeteilt werden. Beispielsweise spielen 5 Spieler die WM 2002, also wird jeder Spieler mindestens 6 Teams führen ($32 : 5 = 6,4$). Jeder Spieler zieht, ohne hinzuschauen, die entsprechende Anzahl Flaggen aus dem Behälter. Die (in diesem Falle 2) noch übrigen Mannschaften bekommen die Spieler, welche die auf dem Spielplan grau unterlegten Mannschaften erhalten haben (China und Saudi-Arabien bei der WM 2002, Mexiko und Bolivien bei der WM 1930). Falls immer noch Mannschaften übrig sind, gehen diese an Spieler, welche auf dem Spielplan gelb unterlegte Mannschaften gezogen haben, aber nicht an solche Spieler, die bereits eine zusätzliche Mannschaft gezogen haben. Falls für zusätzliche Mannschaften mehr Spieler in Frage kommen als es dafür noch Mannschaften gibt, erhalten zuerst solche Spieler eine zusätzliche Mannschaft, deren gezogene Mannschaften insgesamt niedrigere Ränge haben. So führen manche Spieler mehr Mannschaften als andere, aber immer nur höchstens eine Mannschaft mehr.

Beispiel: 5 Spieler ziehen folgende Mannschaften:

Spieler 1 – Brasilien, Costa Rica, Russland, Saudi-Arabien, Südafrika, USA

Spieler 2 – Argentinien, Kroatien, Japan, Nigeria, Senegal, Spanien

Spieler 3 – Kamerun, Dänemark, England, Irland, Portugal, Slowenien

Spieler 4 – Belgien, Frankreich, Italien, Mexiko, Polen, Schweden

Spieler 5 – Ekuador, Deutschland, Süd-Korea, Paraguay, Tunesien, Uruguay

China und Türkei sind noch übrig. Da Spieler 1 Saudi-Arabien hat (ein Land mit Rang Grau), zieht er eine zusätzliche Mannschaft. Spieler 2, 3 und 5 haben jeweils eine Mannschaft mit Rang Gelb und kommen zunächst auch für eine zusätzliche Mannschaft in Frage. Spieler 5 hat aber eine Schwarze Mannschaft (Deutschland), kommt also nicht mehr in Frage. Spieler 2 hat drei Blaue Mannschaften, Spieler 3 nur eine Blaue, also zieht er die letzte Mannschaft.

Alle Spieler legen ihre gezogenen Nationalflaggen offen vor sich ab, dabei spielt es keine Rolle, daß manche Spieler vielleicht Mannschaften führen, die gegeneinander in derselben Gruppe antreten müssen.

d) Die runden Angriffs-, Verteidigungs-, Tor- und Strafstoß-Aktionsplättchen werden in kleinen Häufchen sortiert neben dem Spielplan bereit gelegt, so daß jeder Spieler sie bequem erreichen kann.

e) Jeder Spieler erhält je einen farbigen Fußball für alle seine Mannschaften, je nach Rang. In obigem Beispiel würde Spieler 2 3 Blaue, 2 Grüne und 1 Gelben Fußball bekommen. Die Spieler stellen die Fußbälle vor sich auf, so daß immer leicht zu erkennen ist, wie starke Mannschaften jeder Spieler hat.

f) Bei der WM 1930 werden folgende 9 Aktionskarten aussortiert, da sie in diesem Spiel nicht gebraucht werden: 3 x 1+1 Tor, 3 x 2+1 Tor und 3 x 1+1+1 Tor. Bei der WM 2002 werden alle Aktionskarten benutzt.



g) Ein beliebig bestimmter Spieler mischt die Aktionskarten und teilt jedem Spieler 3 Stück davon verdeckt zu, die restlichen Aktionskarten werden als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereit gelegt. Die Spieler nehmen jeweils ihre 3 Aktionskarten auf die Hand, so daß die anderen Spieler sie nicht sehen können.

V. Spielablauf

Der Spielzug jedes Spielers besteht aus folgenden Schritten, genau in dieser Reihenfolge: Eine Karte spielen / Eine Aktion ausführen / Die oberste Karte vom Stapel der Aktionskarten nachziehen.

a) Der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel, indem er eine seiner Aktionskarten spielt, d. h. offen vor sich auslegt. Er führt dann die entsprechende Aktion aus, wirft die gespielte Karte anschließend auf einen offenen Abwurfstapel neben dem Nachziehstapel und ergänzt seine Handkarten mit der obersten Karte vom Nachziehstapel wieder auf drei, womit sein Spielzug beendet ist. Sein linker Nachbar verfährt nun ebenso, usw. immer reihum im Uhrzeigersinn, bis der Aktionskartenstapel aufgebraucht ist.

b) In jedem Spielzug darf nur eine Karte gespielt oder abgeworfen werden. **ACHTUNG** – ein Spieler kann eine Karte einfach abwerfen, ohne die entsprechende Aktion auszuführen, und anschließend wie sonst auch eine Karte nachziehen. Die Aktionen sind nicht zwangsläufig – Ausnahmen s. VI d, e, f.

VI. Aktionskarten und Aktionsplättchen

Es gibt insgesamt 11 verschiedenen Typen von Aktionskarten (s. Spielmaterial).

Sechs Arten Aktionskarten entsprechen sechs Arten Aktionsplättchen.

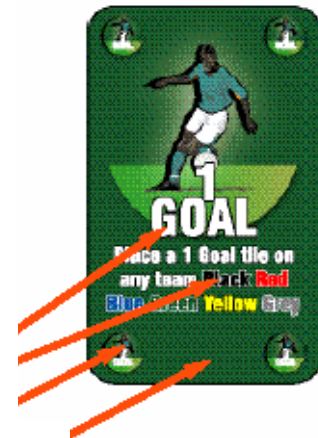
Wenn eine **Aktionskarte** gespielt wird, nimmt der Spieler das entsprechende **Aktionsplättchen** und legt es auf den Spielplan.

Aktionsplättchen werden immer nur auf „innere“ Spielfelder gelegt, d. h. beginnend mit dem Spielfeld mit schwarzem Pfeil, dann auf das nächste in Pfeilrichtung usw. bis zur Nationalflagge. Aktionsplättchen können für JEDE Mannschaft gespielt werden, nicht nur für eine

eigene.



Kartenname
Aktion
Plättchenart
Kartenfarbe



Aktionsplättchen entsprechen den Aktionskarten.

Die **Aktionskarten** werden folgendermaßen benutzt:

a) **3 Tore (Gelb):** Der Spieler legt ein 3 Tore Aktionsplättchen auf ein freies inneres Spielfeld. 3 Tore können aber nur für Schwarze, Rote oder Blaue Mannschaften gelegt werden. Man kann aber auch eine 3 Tore Karte spielen und ein Torplättchen mit geringerem Wert für eine Mannschaft entsprechend

niedrigeren Ranges spielen. Mit einer 3 Tore Karte kann man z. B. ein 2 Tore Plättchen für eine Grüne Mannschaft legen, für eine Gelbe oder Graue Mannschaft könnte man damit nur ein 1 Tor Plättchen legen.

b) **2 Tore (Blau)**: Der Spieler legt ein 2 Tore Aktionsplättchen auf ein freies inneres Spielfeld. 2 Tore können aber nur für Schwarze, Rote, Blaue oder Grüne Mannschaften gelegt werden. Mit einer 2 Tore Karte kann man aber auch ein 1 Tor Plättchen für eine Gelbe oder Graue Mannschaft legen.

c) **1 Tor (Dunkelgrün)**: Der Spieler legt ein 1 Tor Aktionsplättchen auf ein freies inneres Spielfeld einer beliebigen Mannschaft.

d) **2+1 Tore (Blau und Grün)**: Der Spieler legt ein 2 Tore Aktionsplättchen und ein 1 Tor Aktionsplättchen auf je ein freies inneres Spielfeld zweier verschiedener Mannschaften. 2 Tore können aber nur für Schwarze, Rote, Blaue oder Grüne Mannschaften gelegt werden. Mit dieser Karte gibt es nicht die Option, statt eines 2 Tore Plättchens nur ein 1 Tor Plättchen zu legen. Außerdem muß der Spieler beide Aktionsplättchen legen, und nicht nur eins (oder er kann natürlich passen und überhaupt keins legen).

e) **1+1+1 Tore (Hellgrün)**: Der Spieler legt je ein 1 Tor Aktionsplättchen auf ein freies inneres Spielfeld dreier verschiedener Mannschaften. Der Spieler muß entweder alle drei Plättchen legen oder gar keins, er kann nicht nur eins oder zwei legen.

f) **1+1 Tore (Mittelgrün)**: Der Spieler legt je ein 1 Tor Aktionsplättchen auf ein freies inneres Spielfeld zweier verschiedener Mannschaften. Der Spieler muß entweder beide Plättchen legen oder gar keins, er kann nicht nur eins legen.

g) **Angriff (Rot)**: Der Spieler legt ein Angriffsplättchen auf ein beliebiges freies inneres Spielfeld. Ein Angriffsplättchen zählt als $\frac{1}{2}$ **Tor**, d. h. wenn für eine Mannschaft in einem Spiel zwei Angriffsplättchen gelegt werden, hat diese Mannschaft damit 1 Tor erzielt. Einzelne Angriffsplättchen (also $\frac{1}{2}$ Tor) einer Mannschaft bleiben liegen, sie können zum Ende der Runde noch hilfreich sein - s. Ende der Runde.

h) **Verteidigung (Lila)**: Mit dieser Karte hat der Spieler zwei Optionen:

i. Er kann ein Verteidigungsplättchen auf ein freies inneres Spielfeld einer beliebigen Mannschaft spielen. Ein Verteidigungsplättchen dient dazu, die erzielten Tore abzusichern - s. Regel VII oder einfach nur ein Spielfeld zu belegen und so die Gegner daran zu hindern, dort Torplättchen abzulegen. Verteidigungsplättchen werden nie umgedreht oder entfernt, nachdem sie einmal gelegt wurden.

ii. Anstatt ein Verteidigungsplättchen zu legen, kann der Spieler ein „angreifbares“ Angriffsplättchen umdrehen, s. Regel VII. Das Angriffsplättchen wird einfach auf seine Rückseite gedreht, bleibt aber liegen, so dieses Spielfeld für de Rest der Runde besetzt bleibt. Das $\frac{1}{2}$ Tor wird damit annulliert.

i) **Foul (Hellgrau)**: Ein „angreifbares“ Tor kann umgedreht werden, womit es nicht gegeben wird (auf Grund eines Regelverstoßes). Falls diese Karte gegen ein 3 Tore oder 2 Tore Plättchen gespielt wird, wird auch dieses auf die Rückseite gedreht, aber ein neues, um 1 Tor niedrigeres Plättchen, wird sofort auf das nächste freie Spielfeld gelegt (nicht vergessen, das Spiel geht vom Namen der Mannschaft aus in Richtung der Nationalflagge). Wenn z. B. ein 3 Tore Plättchen umgedreht wird, wird ein 2 Tore Plättchen auf das benachbarte Spielfeld gelegt. *Es ist durchaus möglich, ein 3 Tore Plättchen auf 2 Tore, 1 Tor und schließlich null zu reduzieren, falls während dieses Spiels genügend Foul-/Abseitskarten für diese Mannschaft gespielt werden.*

j) **Abseits (Dunkelgrau)**: Im Prinzip genau wie ein „Foul“, außer daß der Spieler hierbei die Wahl hat, ob er ein Angriffsplättchen oder ein Torplättchen umdreht. [Wichtige Anmerkung zu Foul und Abseits: Wenn ein 3 Tore oder 2 Tore Plättchen auf dem letzten spielbaren Feld liegt und umgedreht wird, wird es stattdessen entfernt und durch das nächst niedrigere Plättchen ersetzt.]

k) **Strafstoß (Schwarz)**: Einer Mannschaft wird ein Strafstoß („Elfmeter“) zugesprochen. Der Spieler wählt eine beliebige Mannschaft eines beliebigen Spiels und würfelt mit einem weißen Würfel, um zu sehen, ob der Strafstoß verwandelt wird. Jede gewürfelte Farbe außer schwarz gilt als Tor, dafür wird ein „P“ Plättchen für die Mannschaft gelegt. „P“ Plättchen (Strafstoß) sind dauerhaft vor Fouls oder Abseitsfallen geschützt, auch wenn sie auf normalerweise „angreifbaren“ Positionen liegen. Jedes „P“ Plättchen gilt als 1 Tor.

Wichtig: Zu jeder Zeit kann auf jedem Spielfeld höchstens nur ein (1) Plättchen liegen.

VII. Geschützte und angreifbare Angriffs- und Torplättchen

Da alle Plättchen auf die inneren Felder jeder Mannschaft gelegt werden, kann ein Spieler bereits erzielte Tore gegen Foul oder Abseits schützen. Ein Plättchen am äußeren Rand der Spielfelder einer Mannschaft (das zuletzt gelegte Plättchen) ist ungeschützt und damit durch Foul oder Abseits angreifbar. Gleichzeitig beschützt dieses angreifbare Plättchen aber die vorher gelegten, weiter „innen“ befindlichen Aktionsplättchen vor Foul oder Abseits. Auch wenn das äußere Plättchen umgedreht wird, bleiben die inneren Plättchen geschützt.

In dem rechts abgebildeten Beispiel spielt Mexiko gegen Italien. Mexiko hat ein Verteidigungsplättchen auf seinem äußeren Spielfeld, also sind sein Angriffsplättchen und 1 Tor Plättchen geschützt. Italien hat nur ein 1 Tor Plättchen und keine weiteren auf seinen anderen Spielfeldern, also ist dieses Torplättchen angreifbar durch Foul oder Abseits.



VIII. Ende der Runde

a) Für jede WM gibt es eine bestimmte Anzahl Aktionskarten in dem verdeckt liegenden Stapel, z. B. wird für die WM 1930 in der Gruppenphase der gesamte Stapel gebraucht, außer den unter IV f.) genannten 9 vorher aussortierten Karten. Für die WM 2002 werden zwei komplette Stapel Aktionskarten für die Gruppenphase benutzt – wenn der Stapel das erste Mal leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Stapel bereit gelegt, der dann noch ein zweites Mal durchgespielt wird.

b) Die Runde (Phase) endet sofort, sobald die letzte Aktionskarte von einem Spieler genommen wird, außer es sind 9 oder mehr Spieler am Spiel beteiligt. In dem Falle führt jeder Spieler noch einen weiteren Spielzug aus. Alle Spieler behalten ihre 3 Handkarten, um damit in der nächsten Spielphase (K.O.-Runde) weiter zu spielen. In einem Spiel mit 9 oder mehr Personen behält dann jeder Spieler nur noch 2 Karten auf der Hand.

c) Die Ergebnisse aller Spiele müssen ermittelt werden um zu sehen, welche Mannschaften die nächste Spielphase erreichen. Es ist sinnvoll, daß ein Spieler das Wertungsblatt ausfüllt, während die anderen die Modifizierungswürfel werfen.

d) Die Modifizierungswürfel

Bevor die endgültigen Ergebnisse dieser Phase ermittelt werden, können weitere Tore erzielt werden (in der Nachspielzeit!). Für jede Gruppe würfelt ein Spieler mit allen vier Würfeln. Jede gewürfelte Farbe bedeutet $\frac{1}{2}$ Tor für die Mannschaft der entsprechenden Hintergrundfarbe. Wenn z. B. zwei Mal Schwarz und je ein Mal Blau und Gelb gewürfelt werden, erzielt jede Schwarze Mannschaft der Gruppe noch ein Tor, jede Blaue und Gelbe Mannschaft erzielt noch $\frac{1}{2}$ Tor, was allerdings nur für die Gruppenspiele hilfreich ist, in denen sie eine ungerade Anzahl Angriffsplättchen haben, so daß sie dadurch noch ein weiteres Tor erzielen (Angriffsplättchen + 1 gleichfarbiger Würfel = 1 Tor).

Die Würfel werden immer für die gesamte Gruppe geworfen und jeder Farbpunkt gilt immer für alle Mannschaften der entsprechenden Farbe für alle Gruppenspiele.

Beispiel: Bei der WM 1930 wird für die Gruppe 1 ein Mal Schwarz, zwei Mal Rot und ein Mal Gelb gewürfelt. Das bedeutet ein weiteres Tor für Argentinien (Rote Mannschaft) in allen seinen Spielen in dieser Gruppe. Es gibt keine Schwarze Mannschaft in Gruppe 1, also wird dieser Würfel ignoriert. Frankreich ist Gelb und erhält je $\frac{1}{2}$ Tor für alle seine Gruppenspiele, erzielt aber nur je ein weiteres Tor in den Spielen, in denen es bereits eine ungerade Anzahl Angriffsplättchen hat.

Falls Frankreich in einem Spiel z. B. zwei Angriffsplättchen hat, die ja als 1 Tor zählen, ist der Würfelwurf für dieses Spiel ohne Bedeutung.

d) Für jedes Spiel jeder Gruppe werden die erzielten Tore beider Mannschaften ermittelt, ermittelt und die entsprechenden Punkte für die Mannschaften notiert. Bei der WM 1930 gibt es 2 Punkte für den Sieger eines Spiels und je 1 Punkt für beide Mannschaften bei einem Unentschieden. Bei der WM 2002 gibt es 3 Punkte für den Sieger eines Spiels und je 1 Punkt für beide Mannschaften bei einem Unentschieden. (Bitte sorgt auf jeden Fall dafür, die Wertungsbögen vor dem ersten Gebrauch zu kopieren!). Bei der WM 1930 kommt nur die erste Mannschaft jeder Gruppe weiter ins Halbfinale. Bei der WM 2002 kommen die beiden ersten Mannschaften jeder Gruppe weiter ins Achtelfinale (die letzten 16 Mannschaften). Alle Spieler sollten penibel darauf achten, daß die Auswertung der Spiele absolut fehlerfrei geschieht.

IX. Punktegleichstand und Spielwiederholungen in der Gruppenphase (WM 1930)

Bei der WM 1930 müssen alle Mannschaften, die nach der Gruppenphase mit gleich vielen Punkten ihre Gruppe anführen, ihre Spiele wiederholen. Tordurchschnitt und Tordifferenz werden bei der WM 1930 nicht berücksichtigt. Z. B. haben USA und Paraguay nach dem Ende der Gruppenspiele beide 3 Punkte und belegen die ersten Plätze. Das Spiel zwischen diesen beiden Mannschaften muß nun wiederholt werden. Es kann vorkommen, daß alle Mannschaften einer Gruppe immer unentschieden gespielt haben, dann müssen alle Mannschaften dieser Gruppe alle ihre Spiele wiederholen.

Vorgehensweise:

- a) Alle Aktionsplättchen werden vom Spielplan entfernt.
- b) Die Anzahl der Wiederholungsspiele wird ermittelt. Ein Spieler (vorzugsweise ein neutraler) mischt den Ablagestapel und zählt für jedes Wiederholungsspiel 6 Karten verdeckt vor sich auf einen gesonderten Stapel ab. Falls es z. B. 3 Wiederholungsspiele gibt, sind das 18 Karten.
- c) Der Kartengeber legt dann alle noch übrigen Karten beiseite und mischt den kleineren Stapel, den er vor sich angezählt hatte, dabei bleiben alle Karten immer verdeckt. Anschließend legt er diesen Stapel für die Spieler bereit, deren Mannschaften Wiederholungsspiele bestreiten müssen. Nur diese Spieler sind an dieser „Wiederholungsphase“ beteiligt.
- d) Der nächste in Frage kommende linke Nachbar des Spielers, der die letzte Karte der gerade beendeten Phase genommen hatte, beginnt nun die Wiederholungsphase. Diese wird wie sonst auch gespielt, also eine Karte spielen, die entsprechende Aktion ausführen (oder nicht) und eine Karte nachziehen.
- e) Das geht unter den in Frage kommenden Spielern so lange reihum, bis erneut die letzte Karte des Stapels gezogen wurde. Damit enden die Wiederholungsspiele und die Ergebnisse werden auf übliche Weise ermittelt.
- f) Die Modifizierungswürfel werden *nur ein Mal für alle Wiederholungsspiele* geworfen, auch wenn diese in verschiedenen Gruppen stattfanden.
- g) Falls erneut Gleichstände auftreten, folgt eine zweite Runde Wiederholungsspiele gemäß gerade beschriebener Vorgehensweise. Das kann u. U. mehrmals geschehen, bis ein Sieger feststeht. Auch nach dem Ende aller Wiederholungsspiele haben alle Spieler noch 3 Handkarten.

X. Positionierung der Mannschaften bei Gleichstand (WM 2002)

Bei der WM 2002 wird ein Punktegleichstand nach der Gruppenphase von Mannschaften in einer Gruppe nach folgenden Kriterien gebrochen, in dieser Reihenfolge:

1. Ergebnis des Spiels zwischen diesen Mannschaften, der Sieger bekommt die höhere Position. Falls dieses Spiel unentschieden endete, zählt die ...
2. Tordifferenz (Unterschied geschossener Tore zu erhaltenen). Die Mannschaft mit der geringeren Differenz bekommt die höhere Position. Falls diese Differenz gleich ist, zählt die Anzahl ...
3. Geschossene Tore – die Mannschaft, die mehr Tore geschossen hat, bekommt die höhere Position. Falls dann immer noch Gleichstand besteht, entscheidet der ...
4. Zufall. Z. B. wird eine Münze geworfen, es wird gewürfelt oder die Position der Mannschaften wird auf beliebige andere Weise bestimmt.

Bei der WM 2002 gibt es keine Wiederholungsspiele.

XI. Die weiteren Spielphasen

Alle Spieler, die nach dem Ende der Gruppenphase keine Mannschaften mehr im Turnier haben, scheiden aus dem Spiel aus, sie müssen ihre Handkarten auf den Abwurfstapel legen.

a) Alle Aktionsplättchen werden vom Spielplan entfernt und wieder zu ihren entsprechenden Vorratshäufchen zurückgelegt. Für die WM 2002 wird Spielplan 1 durch Spielplan 2 ersetzt, der die Spiele vom Achtelfinale bis zum Finale zeigt.

b) Bei der WM 1930 kommen die vier Gruppenersten weiter ins Halbfinale. Die Nationalflaggen (aus dem Vorrat der doppelten) dieser vier erfolgreichen Mannschaften werden auf die entsprechenden Halbfinalfelder des Spielplans gelegt, entsprechend dem Rang (Farbe) der Mannschaft. Ist z. B. Chile Sieger der Gruppe 1, wird die chilenische Flagge auf das Spielfeld mit dem grünen Punkt des Bereiches „Sieger 1“ gelegt. Das läßt drei benutzbare Spielfelder rechts von der Flagge frei.

Der Spieler, der die Mannschaft führt, setzt einen Fußball entsprechender Farbe auf den offenen Kreis über dem Wort „Sieger“, um den Rang der Mannschaft deutlich anzuzeigen. In dem gerade genannten Beispiel ist Chile Grün, also wird ein grüner Fußball auf den Kreis gesetzt. Das erleichtert die Auswertung der Würfelergebnisse nach den Modifizierungswürfen.

c) Ein Spieler mischt alle Aktionskarten (außer denen natürlich, welche die Spieler auf der Hand halten) und zählt davon 12 Stück auf einen verdeckten Stapel ab. Falls 9 oder mehr Spieler teilgenommen hatten, bekommt jeder der noch weiter am Spiel teilnehmenden Spieler noch eine Karte vom Hauptstapel (also nicht vom Stapel der 12 Karten), so daß alle Spieler wieder 3 Handkarten haben. Die restlichen Karten werden beiseite gelegt und in diesem Spiel nicht mehr gebraucht, die 12 Karten werden noch einmal gut gemischt und als weiterer Spielstapel bereit gelegt.

Der nächste noch am Spiel teilnehmende linke Nachbar des Spielers, der die letzte Karte der gerade beendeten Phase genommen hatte, fährt mit dem Spiel fort. Nachdem die letzte der 12 Aktionskarten aufgenommen wurde, endet das Halbfinale sofort und die Spiele werden ausgewertet. Die Spieler behalten weiterhin ihre drei Handkarten außer denen, die nun ausscheiden und ihre Handkarten abwerfen müssen. Die 4 Modifizierungswürfel werden wieder *ein Mal* geworfen, die halben Tore gelten für beide Halbfinalspiele. Die Wertung geschieht genau so wie in der Gruppenphase.

d) Falls eines oder beide Spiele unentschieden geendet hatten, muß das entsprechende Spiel wiederholt werden, wie in Regel IX beschrieben.

e) Die Nationalflaggen der beiden siegreichen Mannschaften werden im Bereich FINALE (goldfarben) auf das ihrer jeweiligen Farbe entsprechende Feld auf einer Seite gelegt. Der entsprechende farbige Fußball wird auf den offenen Kreis unterhalb des Wortes FINALE gesetzt.

f) Im Finale gibt es nur noch zwei Spieler. (Es ist möglich, daß beide Finalmannschaften von demselben Spieler geführt werden, der damit das Spiel sofort gewonnen hat. Falls er möchte, kann er aber weiter spielen, um zu sehen, welche Mannschaft Weltmeister wird.)

g) Einer der beiden Spieler (oder einer der bereits ausgeschiedenen) nimmt die verbliebenen Aktionskarten, mischt sie und zählt davon 8 Stück auf einen Stapel ab. Die restlichen Karten werden beiseite gelegt und in diesem Spiel nicht mehr gebraucht, die 8 Karten werden noch einmal gut gemischt und als weiterer Spielstapel bereit gelegt.

Der nächste noch am Spiel teilnehmende linke Nachbar des Spielers, der die letzte Karte der gerade beendeten Phase genommen hatte, fährt mit dem Spiel fort. Da es nur noch 8 Aktionskarten im Stapel gibt, hat jeder Spieler 4 Spielzüge. Nachdem die letzte Aktionskarte aufgenommen wurde, endet das Finale sofort. Ein letztes Mal werden die 4 Modifizierungswürfel geworfen, die halben Tore gelten für beide Mannschaften. Die Wertung geschieht genau so wie sonst auch. Falls das Finale unentschieden endet, muß es wiederholt werden, d. h. der Schritt g) wie gerade beschrieben wird wiederholt.

Der Sieger des FINALES ist Fußball-Weltmeister und gewinnt das Spiel!

j) Bei der WM 2002 kommen die beiden ersten Mannschaften jeder Gruppe weiter ins **Achtelfinale**. Das ausgefüllte Wertungsblatt gibt klare Auskunft darüber, welche Mannschaften das sind. In Kenntnis dieser Information und der Einzelheiten des Spielplans werden die Nationalflaggen (aus dem Vorrat der

doppelten) dieser sechzehn erfolgreichen Mannschaften auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt, entsprechend ihrem Rang (Farbe). Ist z. B. Senegal Sieger der Gruppe A, wird die senegalesische Flagge auf die linke Seite des Spiels 2 auf das Spielfeld mit dem blauen Punkt gelegt (da Senegal den Rang Blau hat). Ist Frankreich zweiter der Gruppe A, wird die französische Flagge auf die rechte Seite des Spiels 3 gelegt, auf das Spielfeld mit dem grünen Punkt (da Frankreich den Rang Grün hat).

k) Nachdem alle der letzten 16 Mannschaften für das Achtelfinale gesetzt wurden, nimmt ein Spieler die Aktionskarten (außer den Handkarten der Spieler) und teilt sie in zwei etwa gleich große Stapel, ohne die Karten dabei aufzudecken. Ein Stapel wird beiseite gelegt, der andere wird als weiterer Spielstapel bereit gelegt. Falls 9 oder mehr Spieler teilgenommen hatten, bekommt jeder der noch weiter am Spiel teilnehmenden Spieler noch eine Karte vom dem beiseite gelegten Stapel, so daß alle wieder 3 Handkarten haben.

Der nächste noch am Spiel teilnehmende linke Nachbar des Spielers, der die letzte Karte der gerade beendeten Phase genommen hatte, fährt mit dem Spiel fort. Es geht in der bekannten Weise weiter, also eine Karte spielen, die entsprechende Aktion ausführen (oder nicht) und eine Karte nachziehen. Nachdem die letzte Aktionskarte aufgenommen wurde, endet das Achtelfinale sofort – alle Spieler sollten immer noch 3 Handkarten haben.

Die 4 Modifizierungswürfel werden wieder *ein Mal* geworfen, die halben Tore gelten für alle Achtelfinalspiele. Alle Spiele werden wie üblich gewertet und die Ergebnisse auf dem Wertungsblatt notiert.

l) Jede siegreiche Mannschaft kommt weiter ins **Viertelfinale**. Die Flaggen dieser nunmehr 8 Mannschaften werden aus dem Achtelfinalbereich genommen und auf die entsprechenden Spielfelder des Viertelfinalbereiches gelegt. Der Sieger des Spiels 1 des Achtelfinales z. B. wird auf die linke Seite des Spiels X des Viertelfinales gelegt. Alle Spieler, die nun keine Mannschaften mehr im Turnier haben, scheidern aus und müssen ihre Handkarten auf den Ablagestapel werfen.

m) Nachdem alle Mannschaften für das Viertelfinale gesetzt wurden, nimmt ein Spieler die Aktionskarten (außer den Handkarten der Spieler) und teilt sie erneut in zwei etwa gleich große Stapel, ohne die Karten dabei aufzudecken, so daß nun noch ein Viertel des gesamten ursprünglichen Kartenstapels im Spiel ist. Ein Stapel wird beiseite gelegt, der andere wird als weiterer Spielstapel bereit gelegt.

Der nächste noch am Spiel teilnehmende linke Nachbar des Spielers, der die letzte Karte des Achtelfinales genommen hatte, fährt mit dem Spiel fort. Es geht in der bekannten Weise weiter, also eine Karte spielen, die entsprechende Aktion ausführen (oder nicht) und eine Karte nachziehen. Nachdem die letzte Aktionskarte aufgenommen wurde, endet das Viertelfinale sofort – alle Spieler sollten immer noch 3 Handkarten haben.

Die 4 Modifizierungswürfel werden wieder *ein Mal* geworfen, die halben Tore gelten für alle Viertelfinalspiele. Alle Spiele werden wie üblich gewertet und die Ergebnisse auf dem Wertungsblatt notiert.

n) Jede siegreiche Mannschaft kommt weiter ins **Halbfinale**. Die Flaggen dieser nunmehr 4 Mannschaften werden aus dem Viertelfinalbereich genommen und auf die entsprechenden Spielfelder des Halbfinalbereiches gelegt. Der Sieger des Spiels W z. B. wird auf die linke Seite des ersten Halbfinalspiels gelegt. Alle Spieler, die nun keine Mannschaften mehr im Turnier haben, scheidern aus und müssen ihre Handkarten auf den Ablagestapel werfen.

o) Nachdem alle Mannschaften für das Halbfinale gesetzt wurden, nimmt ein Spieler die Aktionskarten (außer den Handkarten der Spieler), mischt sie und zählt 12 Stück davon auf einen Stapel ab, die restlichen Aktionskarten werden beiseite gelegt. Die 12 Karten werden erneut gemischt und als Spielstapel bereit gelegt. Das Spiel geht weiter wie gehabt und endet, nachdem die letzte Karte genommen wurde - alle Spieler sollten immer noch 3 Handkarten haben.

Die 4 Modifizierungswürfel werden wieder *ein Mal* geworfen, die halben Tore gelten für beide Halbfinalspiele. Die Spiele werden wie üblich gewertet und die Ergebnisse auf dem Wertungsblatt notiert. Die Flaggen der Verlierer werden auf die ihrem Rang entsprechenden Felder für das „Spiel um den 3. Platz“ gelegt, die Flaggen der beiden Sieger auf die Felder für das „Finale“.

p) Ein Spieler nimmt nun alle Aktionskarten (außer den Handkarten der Spieler), mischt sie und zählt 12 Stück davon auf einen Stapel ab, die restlichen Aktionskarten werden beiseite gelegt. Die 12 Karten werden erneut gemischt und als Spielstapel sowohl für das Spiel um den dritten Platz und für das Finale

bereit gelegt! Eine **wichtige Änderung** für diese letzte Spielphase ist, daß die Spieler nun **keine Aktionsplättchen** mehr für ein Spiel setzen dürfen, an dem sie **nicht beteiligt** sind. Die üblichen Regeln für Mehrfach-Torkarten (2+1, 1+1+1 u. 1+1) müssen nun **nicht** mehr befolgt werden, d. h. man kann eine dieser Karten spielen und darf auch nur ein Aktionsplättchen einsetzen (anstatt 2 bzw. 3). Die 4 Modifizierungswürfel werden *ein Mal* geworfen, die halben Tore gelten für beide Spiele.
Der Sieger des Finales ist Fußball-Weltmeister und gewinnt das Spiel!

XI. Unentschiedene Spiele in den K.O.-Runden 2002

Alle unentschieden ausgegangenen Spiele werden der Reihe nach, wie aufgelistet, entschieden. *Das geschieht durch Elfmeterschießen genau wie bei der richtigen WM.*

Im Achtel-, Viertel-, Halbfinale, im Spiel um den 3. Platz und im Finale wird der Spielsieger durch Elfmeterschießen entschieden.

Die Entscheidungen fallen durch Würfeln, und zwar folgendermaßen:

1. Jeder der beiden beteiligten Spieler nimmt einen der weißen Würfel. Beide Spieler haben insgesamt 5 Würfe. Es beginnt der Spieler, dessen Mannschaft auf der linken Seite des Spiels ist. Um die Spannung aufrecht zu erhalten, würfeln die Spieler immer abwechselnd. Ein Spieler erzielt ein Tor für seine Mannschaft mit jeder gewürfelten Farbe *außer* Schwarz. Schwarz bedeutet, daß der Schuß daneben ging oder vom Torwart gehalten wurde. Ein neutraler Spieler sollte die Treffer genau mithalten.
2. Nachdem beide Spieler fünf Mal gewürfelt haben, wird das Ergebnis ausgewertet und die siegreiche Mannschaft zieht in die nächste Runde ein (bzw. hat das Spiel um den 3. Platz oder das Finale gewonnen).
3. Falls dadurch das Spiel immer noch nicht entschieden wurde, geht es mit der „Golden Goal“ Regel weiter. Die Spieler würfeln nun immer abwechselnd je einmal, bis einer vergibt, also Schwarz würfelt. Beide Spieler müssen aber auf jeden Fall gleich oft würfeln. Falls der erste Spieler vergibt, muß also der zweite trotzdem noch würfeln. Erst wenn ein Spieler trifft und der andere vergibt, ist dann das Spiel entschieden (und der Sieger kommt weiter bzw. hat gewonnen).

Dies ist das Ende der normalen Regeln – viel Spaß!

Optionale Regel

Gebrauch der Modifizierungswürfel. Falls alle Spieler es möchten, kann das Spiel ohne die Modifizierungswürfel gespielt werden. Dadurch entfällt ein Teil des Zufallsfaktors, vielleicht mögen manche Spieler das lieber. Vor dem Spiel sollten sich alle Spieler einigen, ob mit oder ohne Würfel gespielt wird.

Die Würfel müssen aber auf jeden Fall für Strafstöße während eines Spiels und für mögliche Elfmeterschießen in den K.O.-Runden benutzt werden.

Schnellstartregeln

Die Schnellstartregeln sind für die Spieler gedacht, die generell gut mit Brettspielen vertraut sind und sich auch mit den Regeln von Fußball und besonders von Fußballweltmeisterschaften gut auskennen. Für solche Experten sollte diese Regelzusammenfassung ausreichen, um mit dem Spiel zu beginnen.

1. Die Spieler entscheiden, ob sie die WM 1930 oder 2002 spielen wollen.
2. Alle Nationalmannschaften haben einen bestimmten Rang, von Schwarz über Rot, Blau, Grün, Gelb bis Grau. Die besten Mannschaften sind schwarz, die schwächsten Grau. Das Spielsystem räumt den Schwarzen Mannschaften bedeutend größere Siegchancen ein als den Grauen, aber durch geschicktes Spiel und etwas Glück haben auch diese Mannschaften durchaus Siegchancen.
3. Das entsprechende Spielbrett wird ausgelegt, alle Tor-, Angriffs- und Verteidigungsplättchen in Häufchen sortiert bereit gelegt.
4. Eine Nationalflagge jeder teilnehmenden Mannschaft wird genommen, diese Flaggen werden nach beliebiger Methode zufällig und gleichmäßig auf alle Spieler verteilt. Noch übrige Flaggen gehen zuerst an die Spieler mit Grauen Mannschaften, dann an die mit Gelben Mannschaften usw., bis alle möglichst gleichmäßig verteilt sind. Kein

Spieler darf mehr als 1 Mannschaft mehr als irgendein anderer Spieler haben. Die Spieler führen die Mannschaften, deren Flaggen sie erhalten haben, durch das Turnier. Die doppelten Flaggen werden zunächst beiseite gelegt.

5. Die Spieler nehmen für jede ihrer Mannschaften einen Fußball der entsprechenden Farbe.

6. Für die WM 1930 werden alle Mehrfachkarten entfernt: je 3 Mal 2+1, 1+1+1+, 1+1.

7. Ein Spieler mischt die Aktionskarten und teilt jedem Spieler 3 Stück davon verdeckt zu. Die Spieler halten ihre Handkarten vor den Blicken der anderen Spieler geheim.

8. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt. Jeder Spielzug eines Spielers besteht aus drei Schritten:

a. Eine Karte spielen (diese kommt auf den Ablagestapel).

b. Die Kartenaktion ausführen oder nicht.

c. Eine Karte vom verdeckten Stapel nachziehen.

9. Die Aktionen werden folgendermaßen ausgeführt:

i. **1,2 oder 3 Tore Karten:** Der Spieler legt das entsprechende Aktionsplättchen auf ein freies Spielfeld einer beliebigen Mannschaft (nach den Vorgaben der Karte). Das Plättchen muß auf das am weitesten innen liegende Spielfeld der Mannschaft gelegt werden.

ii. **Angriffskarten:** Der Spieler legt ein Angriffsplättchen auf ein freies Spielfeld einer beliebigen Mannschaft, so weit innen wie möglich. Das gilt als **1/2 Tor**.

iii. Für **Verteidigungskarten** gibt es zwei Möglichkeiten:

a. Der Spieler legt ein Verteidigungsplättchen auf ein freies Spielfeld einer beliebigen Mannschaft, so weit innen wie möglich, oder ...

b. Dreht ein beliebiges „angreifbares“ (s. u.) Aktionsplättchen auf die Rückseite.

iv. **Strafstoßkarten:** Der Spieler wählt eine Mannschaft und würfelt mit einem weißen Würfel. Jede Farbe außer Schwarz bedeutet ein Tor für die Mannschaft. Ein „P“ Plättchen wird auf das am weitesten innen liegende Feld der Mannschaft gelegt. Ein „P“ Plättchen zählt als 1 Tor und ist immer „geschützt“, d. h. es kann nicht durch Foul oder Abseits annulliert werden.

v. **Foulkarte:** Der Spieler darf ein beliebiges Torplättchen auf die Rückseite drehen, das „angreifbar“ ist. Falls das ein 3 Tor oder 2 Tor Plättchen ist, wird ein um 1 Tor niedrigeres Plättchen auf das zum umgedrehten Plättchen benachbarte Feld gelegt. Wenn z. B. ein 3 Tor Plättchen umgedreht wird, wird ein 2 Tor Plättchen daneben gelegt. Falls das umgedrehte Plättchen das letzte (äußerste) der Reihe ist, wird es durch das nächst niedrigere Torplättchen ersetzt, anstatt daß dieses daneben gelegt wird (außer es handelt sich um ein 1 Tor Plättchen).

vi. **Abseitskarte:** Funktioniert wie eine Foulkarte, außer daß man wahlweise statt eines Torplättchens auch ein Angriffsplättchen umdrehen darf – genau wie Option b. bei den Verteidigungskarten.

Was bedeutet angreifbar und geschützt?

Die Aktionsplättchen werden von innen nach außen gelegt, in Richtung zur Nationalflagge hin. Dadurch kann ein Spieler die erzielten Tore seiner Mannschaft gegen „Foul“ oder Abseits“ Aktionen schützen. Nur das jeweils äußere Plättchen jeder Mannschaft ist angreifbar, beschützt aber seinerseits alle weiter innen liegenden Plättchen. Selbst falls das äußere Plättchen umgedreht wird, sind die weiter innen liegenden Plättchen vor Foul und Abseits geschützt.

Es ist nicht zu vergessen, daß man Aktionsplättchen für jede Mannschaft legen darf, nicht nur für die eigene. Dadurch bieten sich viele strategische Möglichkeiten!

10. Nachdem die letzte Karte des Stapels aufgenommen wurde – bei der WM 1930 wird der Stapel einmal aufgenommen, bei der WM 2002 zwei Mal (der Ablagestapel wird ein Mal gemischt und als neuer Stapel benutzt) – endet die Gruppenphase sofort. Alle Spieler behalten ihre 3 Handkarten für die nächste Phase.

11. Für jede Gruppe wird ein Mal mit allen 4 Würfeln geworfen. Jede gewürfelte Farbe bedeutet **1/2 Tor** für jede Mannschaft dieser Farbe (Rang). Ist das Ergebnis z. B. 2 Schwarz, 1 Rot und 1 Grün, schießt jede Schwarze Mannschaft der Gruppe noch 1 Tor, jede Rote und Grüne Mannschaft noch **1/2 Tor**. Falls solche eine Mannschaft dann noch ein einzelnes Angriffsplättchen hat, bedeutet das zusammen mit dem Würfelwurf ein weiteres Tor für diese Mannschaft.

Nicht vergessen - es wird für jede Gruppe einmal gewürfelt, nicht für jede Mannschaft!

12. Ein Spieler füllt das Wertungsblatt aus, notiert die Tore und Ergebnisse aller Mannschaften und erstellt die Tabelle für jede Gruppe. Bei der WM 1930 gibt es zwei Punkte für einen Spielsieg und 1 Punkt für ein Unentschieden, bei der WM 2002 gibt es drei Punkte für einen Spielsieg und 1 Punkt für ein Unentschieden.

13. Alle Spieler, die nun keine Mannschaften mehr im Turnier haben, scheiden aus und legen ihre Handkarten auf den Ablagestapel.

14. Bei der WM 1930 kommt die erste Mannschaft jeder Gruppe weiter ins Halbfinale. Bei der WM 2002 kommen die beiden ersten Mannschaften jeder Gruppe weiter ins Achtelfinale. Die doppelten Nationalflaggen der erfolgreichen Mannschaften werden den entsprechenden Spielen des Spielplans zugeordnet. Bei der WM 2002 z. B. wird der Sieger der Gruppe A in Spiel 2 des Achtelfinales gesetzt, die Flagge wird dabei auf das Feld mit dem

farbigen Punkt gesetzt, welcher dem Rang der Mannschaft entspricht, so daß die Anzahl der Spielfelder dieser Mannschaft innen liegt.

15. Für die folgenden Runden gelten immer die gleichen Regeln:

- a. Die nächsten Spielpaarungen werden ermittelt.
- b. Der Aktionskartenstapel wird zusammengestellt - s. Regel XI Die weiteren Spielphasen
- c. Die noch teilnehmenden Spieler führen ihre Spielzüge aus wie in der Gruppenphase. Nachdem die letzte Karte genommen wurde, werden die 4 Würfel geworfen. (In den K.O.-Runden gilt jeweils ein Würfelwurf für alle Spiele dieser Runde.)
- d. Auf dem Wertungsblatt werden die Ergebnisse notiert. Die erfolgreichen Mannschaften kommen in die nächste Runde.

16. Bei der WM 2002 dürfen die Spieler beim Spiel um den 3. Platz und im Finale Aktionsplättchen nur noch für die Spiele setzen, an denen sie selbst beteiligt sind. Die Regeln für die Mehrfachortkarten sind dabei geändert, man darf jetzt damit auch nur ein Torplättchen setzen anstatt 2 bzw. 3.

Das ist das Ende der Schnellstartregeln.

AUTOR: SHAUN DERRICK

GRAFISCHE GESAMTGESTALTUNG: SHAUN DERRICK, JAN DERRICK & MARTIN WHELAN

GRAFIK DER CHARAKTERE: NOTION STUDIOS, UCE

DEUTSCHE REGEL: FERDINAND KÖTHER

Vielen Dank für die vielen Beiträge und an die Testspieler. Obwohl das sehr viele waren, möchte ich mich besonders bei den folgende für ihre Ratschläge bedanken: Geoff Kemp, Darren Buckley, Chris Martin, John Stratford, Adam Huby, Albert Jackson, Marc Harwood, Daniel Ward und natürlich ganz besonders für die Unterstützung und Vorschläge meiner Frau Jan Derrick.

Games for the World ...

Die Bezeichnung „der Spieler“ oder „ein Spieler“ wurde der Einfachheit halber gewählt, wir meinen damit ausdrücklich weibliche und männliche Personen.

'THE WORLD CUP GAME' ist das erste Spiel einer ganzen Serie, die zu einem Kompendium der gesamten Geschichte der Fußballweltmeisterschaft ausgebaut werden wird. Jede Erweiterung wird die zusätzlichen Spielpläne, Nationalflaggen und Regeln enthalten, die dafür jeweils nötig sind. Die erste Erweiterung wird Italien 1934, Frankreich 1938 und Deutschland 2006 enthalten. HALTET DIE AUGEN OFFEN!