

The World Cup Game

Erweiterungssatz 1

Regeln für die Weltmeisterschaftsspiele 1958, 1962 & 1966

Dies ist der erste Erweiterungssatz für The World Cup Game. Die Erweiterung enthält zwei Spielpläne als doppelseitig bedruckte, laminierte A3 Bögen in gleichem Stil wie die beiden Spielbretter 1930 und 2002 des Grundspiels.

Außerdem ist ein kompletter Doppelsatz mit 80 insgesamt Nationalflaggen enthalten, das sind alle Flaggen aller 40 Länder, die jemals an einer Fußball-Weltmeisterschaft teilgenommen haben. Mit diesen Flaggen besitzen die Spieler nun den kompletten Satz Nationalflaggen aller Länder, die an allen WM Endrunden von 1930 bis 2006 beteiligt waren.

3 bis 8 Spieler können diese Weltmeisterschaften nachspielen, die optimale Anzahl beträgt allerdings 4 oder 5.

Regelhinweise

Die folgenden Regeln ersetzen oder modifizieren einige der bestehenden Regeln. Die WM 1958 wurde anders ausgetragen als die WM 1962 und 1966, die Regeln für die WM 1958 sind **blau** gedruckt, während die für die WM 1962 und 1966 **rot** sind.

Alle anderen Komponenten, die man für irgendwelche dieser WM braucht, sind im Grundspiel enthalten.

Spielmaterial

- Das WORLD CUP GAME Expansion Set 1 (diese Erweiterung) enthält folgendes, für die WM 1958, 1962 und 1966 nötige Material.
- 1 Spielplan für WM 1958 Gruppenspiele, mit dem Spielplan für die Gruppenspiele der WM 1962 auf der Rückseite.
- 1 Spielplan für die Gruppenspiele der WM 1966, mit den K.O.-Runden für die WM 1958, 1962 und 1966 auf der Rückseite. (*Die später erscheinende Erweiterung WM Mexico 1970 wird auch diesen K.O.-Spielplan benutzen.*)
- 80 Nationalflaggen – 2 für jede Mannschaft, die an allen WM Endrunden teilgenommen haben inklusive derer, die nicht im Grundspiel enthalten waren.
- 3 Wertungsblätter – eins für jeden der drei Wettbewerbe dieser Erweiterung. Vor dem ersten Gebrauch sollten diese Blätter unbedingt für spätere Spiele kopiert werden.
- Diese Spielregel

Die Spielpläne

Die Gruppenphasen Bereiche beider Pläne zeigen je 4 „Gruppen“, von 1 bis 4 nummeriert. In jeder Gruppe müssen von den 4 Mannschaften insgesamt 6 Spiele ausgetragen werden – jeweils 3 Spiele (immer 1 Spiel gegen jede andere Mannschaft der Gruppe).

Auf dem K.O.-Bereich auf der Rückseite des Plans der Gruppenspiele 1966 werden die Viertelfinalsiege, Halbfinalspiele, das Spiel um den 3. Platz und das Endspiel für alle drei Wettbewerbe ausgetragen.

Spielvorbereitungen

Die Nationalflaggen werden sortiert, jeweils 2 der an der jeweiligen WM teilnehmenden Mannschaften werden herausgesucht. Die Mannschaften für jede WM sind:

1958: Argentinien, Österreich, Brasilien, Tschechoslowakei, England, Frankreich, Bundesrepublik Deutschland, Ungarn, Italien, Mexiko, Nordirland, Paraguay, Schottland, Schweden, UdSSR, Wales und Jugoslawien.

1962: Argentinien, Brasilien, Bulgarien, Chile, Kolumbien, Tschechoslowakei, England, Bundesrepublik Deutschland, Ungarn, Italien, Mexiko, Spanien, Schweiz, UdSSR, Uruguay und Jugoslawien.

1966: Argentinien, Brasilien, Bulgarien, Chile, England, Frankreich, Bundesrepublik Deutschland, Ungarn, Italien, Mexiko, Nordkorea, Portugal, Spanien, Schweiz, UdSSR und Uruguay.

Jeweils alle **Aktionskarten** des Grundspiels werden für die WM 1958, 1962 und 1966 gebraucht.

Ende der Gruppenspiele

Alle Tore aller Mannschaften werden ermittelt und die entsprechenden Punkte für Siege und Unentschieden werden vergeben. In den WM 1958, 1962 und 1966 gibt es jeweils 2 Punkte für einen Sieg und 1 Punkt für ein Unentschieden. Das dem Spiel beiliegende jeweilige Wertungsblatt muß vor Gebrauch kopiert werden, damit man genug Blätter für spätere Spiele hat. Die beiden ersten Mannschaften jeder Gruppe kommen weiter in die Viertfinalspiele.

Punktgleichheit und Wiederholungsspiele

Bei der **WM 1958** gilt folgende Regelung bei Punktgleichheit mehrerer Mannschaften.

Vorgehensweise:

Bei Mannschaften, die punktgleich auf dem ersten und zweiten Platz einer Gruppe sind, entscheidet der **Tordurchschnitt** über die Platzierung. Die Anzahl geschossener Tore wird durch die Anzahl Gegentore geteilt, die Mannschaft mit dem besseren Ergebnis wird Gruppenerster, die andere Zweiter.

Falls eine Mannschaft gar keine Gegentore bekommen hat, ist ihr Durchschnitt unendlich und sie wird Gruppenerster. Falls beide Mannschaften den gleichen Durchschnitt haben, wird die Mannschaft erster, die mehr Tore geschossen hat. Falls auch dann noch Gleichheit besteht, wird durch Münzwurf entschieden.

Mannschaften, die punktgleich auf dem dritten und vierten Platz einer Gruppe sind, müssen ihre Spiele wiederholen, **unabhängig vom Tordurchschnitt oder der Anzahl geschossener Tore**. Es gelten dieselben Regeln wie für die Wiederholungsspiele der WM 1930. Falls ein Wiederholungsspiel auch unentschieden endet, wird durch Münzwurf entschieden! *(Diese Regel sollte auch für die Wiederholungsspiele der WM 1930 angewandt werden, damit ein Spieler, dem beide Mannschaften gehören, nicht absichtlich Gleichstände herbeiführt, um seine Handkarten zu maximieren.)*

In den Spielen der WM 1962 und 1966 werden Mannschaften mit Punktgleichheit nach der Gruppenphase folgendermaßen platziert:

Tordurchschnitt: Anzahl geschossener Tore geteilt durch Anzahl Gegentore. Bei Gleichstand

...

die Mannschaft, die mehr Tore geschossen hat. Bei Gleichstand ...

wird durch Münzwurf oder andere zufällige Weise entschieden.

Bei den WM 1962 und 1966 gibt es keine Wiederholungsspiele!

Folgerunden

Alle **Aktionsplättchen** werden vom Spielplan entfernt und wieder zu ihren entsprechenden Vorratshäufchen zurückgelegt. Der Gruppenspielplan wird durch den K.O.-Spielplan auf der Rückseite des Gruppenspielplans 1966 ersetzt.

Für die WM 1958, 1962 und 1966 gilt dieselbe Verfahrensweise wie für die Viertelfinals Spiele usw. der WM 2002, d. h. nur ein Viertel der Aktionskarten wird für die Viertelfinals Spiele benutzt, 12 Karten für die Halbfinalspiele usw.

Wichtige Ergänzung für ALLE World Cup Game Spiele – die Tor + Tor Karten (z. B. 1 + 1 Tor) müssen ab den Halbfinalspielen nicht mehr gebraucht werden. Die Regel, daß alle Karten gebraucht werden, gilt nur für die Spiele bis einschließlich Viertelfinale.

Unentschiedene Spiele in den K.O.-Runden

Bei der WM 1958 werden unentschiedene Spiele nach den Regeln der WM 1930 wiederholt. Falls allerdings auch das Wiederholungsspiel unentschieden endet, wird durch Münzwurf entschieden.

Sollte aber das Endspiel 1958 unentschieden enden, wird dieses so oft wiederholt, bis es einen Sieger gibt.

Bei den WM 1962 und 1966 werden unentschiedene Spiele sofort durch Münzwurf entschieden, die einzige Ausnahme ist das Endspiel, das nötigenfalls so oft wiederholt wird, bis ein Sieger feststeht.

Hiermit enden die für diese Erweiterung nötigen zusätzlichen Regeln.

AUTOR: SHAUN DERRICK

GRAFISCHE GESAMTGESTALTUNG: SHAUN DERRICK, JAN DERRICK & MARTIN WHELAN

DEUTSCHE REGEL: FERDINAND KÖTHER

Anmerkungen: Ich möchte allen Spielern danken, die zum Erfolg von The World Cup Game beigetragen haben, insbesondere dem langjährigen Freund Nick Kinzett und Markus Welbourne of JKLM. Außerdem möchte ich den Namen von David Buckley korrigieren, der einer der ersten Spieltester war und wesentlich zu einigen Ideen von The World Cup Game beigetragen hat.

GAMES FOR THE WORLD