

World cup game. Vincere il mondiale di calcio, che sballo. Per fare ciò ognuno controlla un N° di squadre. Attraverso il gioco di carte si segnano gol che potranno essere annullati dagli interventi arbitrali.

Il tabellone mostra la fase a gruppi e i round fino alla finale. Ogni nazione ha un colore che rappresenta il suo ranking mondiale del momento, il colore indica anche quante caselle di gioco ha a disposizione. Dal migliore: Nero e Rosso 4 caselle, Blu e Verde 3, Giallo e Grigio 2. Più caselle = più possibilità di segnare gol. Nei round successivi ai gironi ci sono 5 caselle di gioco ma la bandiera della nazione che ha passato il turno, si posiziona sul circolo del rispettivo colore. I gettoni azione si giocano dalla freccia nera verso la bandiera.

Preparazione. Il regolamento ufficiale dice di assegnare le squadre a caso, secondo noi è meglio sorteggiare le squadre a gruppi di colore dalle più forti. Si determina un ordine di scelta, si comincia a scegliere tra le squadre nere e poi così via fino ad esaurimento squadre, Qualcuno potrà avere più squadre di altri. Ognuno prende un pallone per ogni squadra che possiede del giusto colore. Questo dà un colpo d'occhio sulla forza dei vari giocatori.

Mischiare le carte e darne 3 ad ognuno.

Il turno: 1) giocare una carta, eseguire un'azione, scartare la carta a faccia in giù. In alternativa si può scartare una carta senza giocarla. 2) pesca 1 carta. Inizia quello a sx del mazziere, si va avanti fino ad esaurimento del mazzo.

Si giocano tutte le partite del round contemporaneamente. Il mazzo è composto da 78 carte in 11 tipi diversi. 8 tipi di carte fanno piazzare gettoni azione negli spazi delle partite, 3 tipi interagiscono coi gettoni già giocati.

Nei gironi si possono giocare gettoni fin sopra la bandiera, nei round successivi solo fino alla bandiera.

Si possono giocare gettoni su qualsiasi squadra naturalmente.

Carte azione: solo l'ultimo gettone giocato su di una squadra è vulnerabile, gli altri sono protetti.

3gol – piazza un gettone 3 gol solo su squadre nere, rosse o blu. Puoi piazzarlo su squadre verdi cambiandolo con un gettone da 2 gol, su gialle grigie con uno da 1 gol.

2gol – solo su nere, rosse, blu verdi. Su gialle o grigie cambiarlo con uno da 1 gol.

1gol - dove si vuole.

2+1 gol – su due squadre diverse ma senza la possibilità di ridurne il valore, vanno piazzati entrambi o niente.

1+1 gol – come sopra.

1+1+1 gol – su tre squadre, come sopra tutti o niente.

Attacco – vale $\frac{1}{2}$ gol, se ne piazzati 2 fai un gol. $\frac{1}{2}$ gol può essere utile a fine round.

Difesa – 2 opzioni: 1) piazzato a protezione di gol o per riempire spazi per evitare gol degli avversari.

2) non giocare il gettone e girare un Attacco che continua a occupare uno spazio ma non vale più niente.

Fallo – un gol non protetto viene girato e invalidato, se era da 2 o 3 gol, aggiungere un gettone nel primo spazio disponibile di valore minore. Se era l'ultimo spazio disponibile, rimpiazzare il gettone annullato col nuovo.

Fuorigioco – come il fallo ma può annullare anche gli Attacchi.

Rigore – tira un dado, se esce nero, il rigore è sbagliato. Se fai gol piazza il gettone Rigore, vale come un gol ed è sempre protetto.

Fine round, quando si pesca l'ultima carta del mazzo il round finisce immediatamente a meno che si sia in più

di 9. Lancio dadi Gol Aggiuntivi: per ogni gruppo tirare tutti e 4 i dadi. Un dado vale $\frac{1}{2}$ gol per ogni squadra di quel colore. Es. 1 dado + 1 gettone Attacco valgono 1 gol. Fare i conti e scrivere i risultati di tutte le partite. Tre punti a vittoria e uno per i pareggi. Le 2 squadre con più punti nel girone, passano il turno. In caso di parità: scontro diretto, quindi differenza reti, poi maggior N° di gol segnati, poi monetina. Chi non ha più squadre in gioco, scarta le carte e torna a casa. Piazzare le bandierine sul round degli ottavi di finale, mischiare il mazzo (non quelle in mano ai giocatori) dividerlo circa in due parti ed usarne solo una. Come nel round precedente fino ad esaurimento carte e poi tirare i dadi che valgono per tutti gli ottavi. Per i quarti usare un quarto del mazzo e poi i dadi. Gioca sempre primo quello a sx dell'ultimo ad aver giocato nel round precedente. Semifinale, usare solo 12 carte poi dadi. Finali, 12 carte, non puoi piazzare gettoni sulla finale dove non sei coinvolto. Nelle finali i gettoni 2+1, 1+1 e 1+1+1 fanno piazzare solo un gettone a scelta. Chi vince è Campione del mondo.

Dagli ottavi, in caso di pareggio si passa ai rigori. Ognuno tira un dado bianco 5 volte in modo alternativo, comincia chi sta a sx sul tabellone. Ogni simbolo nero è un rigore sbagliato, dopo i 5 tiri, se ancora pari si va alla morte improvvisa. Il primo che sbaglia, a parità di tiri, è fuori