

# SPIELREGELN

## WM SUPERSPIEL MEXICO 86

Das WM Superspiel Mexico 86 ist ein Spiel aus der ZWEISTEIN Fabrik. Die Strategie dafür wurde von Jens Zielke entwickelt. Viel Spaß beim Spielen. Eure ZWEISTEIN SPIELE.

Das WM Superspiel kann mit zwei, drei, vier oder sechs Spielern gespielt werden. Sie können es auf zweierlei Art spielen:

### 1 Das WM Superspiel als dramatisches WM-Turnier vor, während und nach der WM in Mexico.

Am besten, Sie spielen gleich mal zur Probe mit, während Sie langsam die Spielregeln durchlesen. So prägen Sie sich das WM Superspiel am schnellsten und nachdrücklichsten ein.

#### Auslosung

Jeder Spieler nimmt die 24 Karten einer Farbe und legt sie vor sich hin. Danach werden die 24 Karten einer beliebigen Farbe auf das Spielfeld gelegt. Für jede Ländermannschaft gibt es ein Feld.

Es wird gewürfelt. Der Würfel hat die Augen 0 bis 5. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl beginnt. Nacheinander zieht jeder Spieler eine Mannschaft.

Solange, bis alle 24 Mannschaften verteilt sind. Kein Spieler darf mehr als zwei Mannschaften aus einer Gruppe ziehen.

**Unser Tip:** Legen Sie die gezogenen Karten ebenfalls nach Gruppen geordnet vor sich hin. Dann verlieren Sie keinen Augenblick den Überblick.

Tauschen Sie jetzt die Auslosungskarten gegen die entsprechenden Karten Ihrer Farbe ein. Die Auslosungskarten und die restlichen Karten Ihrer Farbe haben von jetzt an nichts mehr mit dem Spiel zu tun.

Legen Sie jetzt Ihre Farbkarten auf die entsprechenden Vorrundenfelder.

Die Paarungen der Vorrunde und die Gruppeneinteilung entsprechen den Paarungen, die für Mexico ausgelost wurden.

#### Vorrunde

Die Vorrundenspiele werden, wie bei der WM 86, Gruppe für Gruppe ausgetragen.

Jede Mannschaft hat drei Gruppenspiele zu bestreiten. Sie dürfen also für jede Mannschaft dreimal würfeln. Jedes Auge ist ein Tor.

**Das Beispiel:** Nehmen wir einmal an, Ihre Mannschaft in der Gruppe A ist Italien und Sie haben mit drei Würfeln 11 Tore erzielt. Diese Tore notieren Sie sich oben links in das erste Kästchen Ihres Spielplans.

(Die restlichen Kästchen sind für Ihre eventuelle zweite Mannschaft in dieser Gruppe bzw. für die Tore Ihrer Gegner).

Jetzt beginnt das taktische Spiel. Sie können nämlich die Tore so auf die drei Spiele verteilen, wie Sie wollen. Geheim natürlich.

Haben Sie zwei Mannschaften in einer Gruppe und spielen diese beiden Mannschaften gegeneinander, so müssen Sie in dieses Spiel mindestens drei Tore investieren.

**Der Grund:** Chancengleichheit für die Spieler, die nur eine Mannschaft in dieser Gruppe haben. Nachdem also alle Spieler reihum gewürfelt haben und alle Tore feststehen, fängt es an, so richtig spannend zu werden:

„Wie verteile ich meine Tore?!“  
Ich muß also überlegen: Wieviel habe ich gewürfelt? Wieviel meine

Gegner? Gibt es jemanden mit zwei Mannschaften in dieser Gruppe? Welche Mannschaft von beiden wird er favorisieren? In welches Spiel werden meine Gegner die meisten, in welches die wenigsten Tore investieren?

Jeder schreibt nur die Tore in den Spielplan, die er seiner Mannschaft bei jedem der drei Spiele gibt.

Der Spieler für Italien also beispielsweise: 4, 3, 4.

Der Spieler der bulgarischen Mannschaft: 5, 2, 2, usw.

Danach werden die Spielpläne offen auf den Tisch gelegt.

Jeder liest die von ihm eingetragenen Tore vor.

In kurzer Zeit stehen so die sechs Ergebnisse jeder Gruppe fest, und ganz schnell kann die Tabelle ausgerechnet werden.

Die beiden ersten Mannschaften kommen sofort weiter auf den entsprechenden Platz im Achtelfinale.

Der Gruppendritte wird unter der Tabelle eingetragen, denn unter den sechs Drittplazierten kommen später noch die vier Punkt- und Torbesten weiter. Wie in Mexico.

Bei gleichem Punkt- und Torverhältnis wird ein Elfmeterschießen ausgetragen. Die beiden Spieler würfeln fünfmal gegeneinander. Jeder Wurf wird einzeln entschieden. Wer bei fünf Würfeln dreimal im direkten Vergleich gesiegt hat, hat das Elfmeterschießen gewonnen.

Sie kennen sicher das Spiel „Knobeln“. Jeder Spieler bekommt drei Streichhölzer.

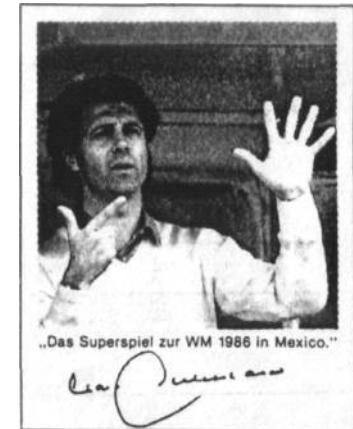
Bei sechs Spielern weiß man genau, daß achtzehn Streichhölzer im Spiel sind.

Die große Kunst dieses Spiels ist es, zu erraten, wieviel Streichhölzer sich in jeder Runde in den geschlossenen Händen befinden. So ähnlich, nur noch viel dramatischer, verläuft das WM Spiel. Jeder weiß, wieviel Tore der andere geschossen hat.

Aber wie wird er sie verteilen?

Ein ganz einfaches Spiel, dennoch raffiniert und ungeheuer spannend. Ein taktisches Spiel, aber auch ein Spiel, bei dem man seine Gegner gut einschätzen muß, bei dem Glück und Pech ihre Rollen spielen.

Ein Spiel also voller Überraschungen.



# SPIELREGELN-FORTSETZUNG

## Achtelfinale. Viertelfinale.

Im Achtelfinale und Viertelfinale werden alle Begegnungen auf einmal ausgetragen.

Jeder Spieler darf so oft würfeln, wie er Spiele auszutragen hat.

Haben Sie taktisch so gespielt, daß zwei Ihrer Mannschaften ein Achtelfinalspiel gegeneinander bestreiten, dann müssen Sie die Partie von sich aus entscheiden, indem Sie eine der beiden von vornherein ins Viertelfinale setzen.

Die andere Mannschaft scheidet dann automatisch aus. Bei diesem Spiel wird also nicht gewürfelt.



## Halbfinale und Endspiele.

Die Halbfinalpaarungen werden ausgewürfelt. Die beiden Mannschaften mit den höchsten Punktzahlen spielen gegeneinander.

Die Halbfinalspiele und die beiden Endspiele um den Titel eines Weltmeisters bzw. um den dritten Platz werden direkt auf dem Würfel Feld ausgetragen.

Jetzt kommen zum erstenmal die weißen Ereigniskarten ins Spiel.

Jeder Endspielteilnehmer darf nicht mehr als sechsmal würfeln. (Sie können sich auch für achtmal entscheiden.)

Spätestens dann ist das Spiel beendet.

Erreicht ein Spieler ein Ballfeld, dann hat er ein Tor erzielt. Steht er auf dem Ballfeld und würfelt eine Null, dann hat er ein weiteres Tor erzielt. Dies gilt auch für jede weitere Null.

Bei jedem zweiten Wurf zieht er die oberste Ereigniskarte des Kartestoßes. Jede Ereigniskarte muß sofort ausgespielt werden.

Diese Karten können ihm weitere Vorteile oder Nachteile einbringen, wie ein weiteres Tor, den Abzug eines Tores, Zurückgehen oder Vorwärtsgen usw.

Sieger ist natürlich, wer zum Schluß die meisten Tore erzielt hat. Ein Spieler kann ein Spiel dann vorzeitig beenden wenn er im Vorteil liegt und bei Vorteil durchs gegnerische Ziel geht. Er hat das Ziel nur erreicht, wenn er die genaue Augenzahl bis zum roten Zielfeld würfelt. Nochmal: Viel Spaß!

## 2. Das WM Superspiel als längstes Spiel der Welt während der WM in Mexico.

Jedes Spiel in Mexico ist wichtig für Sie zu Hause.

Denn Sie spielen die Original Weltmeisterschaft mit Vor Beginn des Turniers werden die Mannschaften ausgelost. Das geschieht genauso wie beim Spiel vorher, mit einem Unterschied: Der Spieler mit der höchsten gewürfelten Zahl beginnt.

Im Uhrzeigersinn wird weitergewürfelt. Hat der letzte Spieler gewürfelt, würfelt er gleich ein zweites Mal und im umgekehrten Uhrzeigersinn geht es zurück. Der erste Spieler würfelt wieder zweimal und

im Uhrzeigersinn geht es weiter. Also: A, B, C, D, D, C, B, A, A, B, C, D usw.

Auf diese Weise sind die Chancen bei der Auslosung am gerechtesten verteilt.

Jeder setzt seine Mannschaft in die entsprechenden Gruppen. (Auch hier darf ein Spieler nicht mehr als zwei Mannschaften in einer Gruppe haben.)

Jetzt müssen Sie nur aufpassen, was in Mexico passiert.

Sie notieren Tag für Tag alle Ergebnisse Ihrer Mannschaft. Bis zum Ende des Turniers in Mexico.



Der Spieler des Weltmeisters erhält zusätzlich 6:0 Punkte, der des Vizeweltmeisters 4:0 Punkte und die Spieler der Mannschaften, die den dritten und vierten Ratz erreicht haben je 20 Punkte.

Weltmeister ist, wer am Ende des Turniers mit seinen Mannschaften die meisten Punkte erreicht hat.

Bei Punktegleichheit entscheidet das Torverhältnis.

Tag für Tag gibt es für Sie Siege oder Niederlagen.

Aber immer gibt es einen Grund zum Feiern oder zum Wetten.

Spielen Sie mit in Mexico.

Mit Ihrer Familie, Ihren Freunden, Ihren Nachbarn.

# Spielplan

# WM SUPERSPIEL MEXICO 86



Meine Tore		Gegner Tore		Vorrunde							
Tore		Tore		Tore		Tore		Tore		Tore	
<b>(A)</b> □□○○○○	<b>(B)</b> □□○○○○	<b>(C)</b> □□○○○○	<b>(D)</b> □□○○○○	<b>(E)</b> □□○○○○	<b>(F)</b> □□○○○○						
Italien-Bulgarien	Mexico-Belgien	Frankreich-Kanada	Brasilien-Spanien	Deutschland-Uruguay	Polen-Marokko						
Italien-Argentinien	Mexico-Paraguay	Frankreich-UdSSR	Brasilien-Algerien	Deutschl.-Schottland	Polen-Portugal						
Italien-Südkorea	Mexico-Irak	Frankreich-Ungarn	Brasilien-Nordirland	Deutschl.-Dänemark	Polen-England						
Bulgarien-Südkorea	Belgien-Paraguay	Kanada-UdSSR	Spanien-Algerien	Uruguay-Schottland	Marokko-Portugal						
Bulgarien-Argentinien	Belgien-Irak	Kanada-Ungarn	Spanien-Nordirland	Uruguay-Dänemark	Marokko-England						
Argentinien-Südkorea	Paraguay-Irak	UdSSR-Ungarn	Algerien-Nordirland	Schottland-Dänemark	Portugal-England						
Platz	Punkte	Tore	Platz	Punkte	Tore	Platz	Punkte	Tore	Platz	Punkte	Tore
Italien	:	:	Mexico	:	:	Frankreich	:	:	Brasilien	:	:
Bulgarien	:	:	Belgien	:	:	Kanada	:	:	Spanien	:	:
Argentinien	:	:	Paraguay	:	:	UdSSR	:	:	Algerien	:	:
Südkorea	:	:	Irak	:	:	Ungarn	:	:	Nordirland	:	:
3.=	:	:	3.=	:	:	3.=	:	:	3.=	:	:
<b>Achtelfinale</b>		Tore	<b>Viertelfinale</b>		Tore	<b>Halbfinale</b>		Tore			
-	:	:	-	:	:	-	:	:			
-	:	:	-	:	:	-	:	:			
-	:	:	-	:	:	-	:	:			
-	:	:	-	:	:	-	:	:			
-	:	:	<b>Spiel um den 3. Platz</b>		Tore	<b>ENDSPIEL</b>		Tore			
-	:	:	-	:	:	-	:	:			
-	:	:	-	:	:	-	:	:			
-	:	:	-	:	:	-	:	:			
-	:	:	-	:	:	-	:	:			
-	:	:	-	:	:	-	:	:			
<p>Die Siegermannschaft</p> <p>Der Sieger</p> 											
<p><b>Viel Spaß beim Spielen und meine herzlichste Gratulation dem Sieger</b></p>											