

Pundit Spilleregler

[Self-professed experts in football]

Version 1.1

Formål

Der er fløjtet op til kamp. Spillerne står klar i tunnelen, og det er de to holds opgave at score flere mål end det andet hold ved at svare rigtigt på så mange spørgsmål i træk som muligt. Bolden skal hurtigst muligt spilles frem til spiller nummer 11, der kan sparke den ind bag en sagesløs målmand ved et rigtigt svar.

Spilleregler

Ved hjælp af terningekast flyttes spillebrikken rundt uden om banen, og bolden flyttes fra spiller til spiller for hvert rigtigt svar på spørgsmål. Spillet kan også påvirkes ved at benytte sig af sine trænerkort, og ved at lande på de specielle felter uden for banen.

Trænerkort

Der er to trænerkort tilgængelige for begge hold.

Dobbeltchance: Udskift et spørgsmål med et nyt fra bunken. Trænerkortet kan også benyttes, når modstanderen har fået et for nemt spørgsmål.

Tackling: Kortet skal smides, inden modstanderen får sit spørgsmål. Når kortet benyttes overtager man spørgsmålet. Hvis man svarer rigtigt, flyttes bolden til nummer 9 på banen.

Spillets start

Spillerne deles op i to hold og udpeger en kaptajn. De to hold beslutter sig for, hvilke fem kategorier, der skal dystes i. Der kan enten vælges fem tilfældige kategorier eller det kan aftales indbyrdes. Allerede her er det en god idé at tænke taktisk.

De to kaptajner skal nu dyste om, hvem der skal starte med bolden. Der kan enten trækkes lod som i en rigtig fodboldkamp, eller der kan trækkes et tilfældigt spørgsmålskort frem, hvor den kaptajn, der får fat i svaret hurtigst starter med bolden

De to spillebrikker placeres på den hvide bold i højre hjørne, og der spilles med uret. Bolden kan nu placeres ved det startende holds nummer 6 på banen, og det startende hold kan slå med terningen og sætte kampen i gang. Når der scores placeres bolden ved nummer 6 hos modstanderen, der nu får muligheden for at score.

Ved forkert svar overtager modstanderen bolden hos spiller nummer 6, og modstanderen kan nu starte sit angreb.

En kamp varer 45 minutter – så husk at sætte alarm!

Specielle Felter

Gult kort: Bolden bevares, men flyttes ned til målmanden. Turen fortsætter derefter.

Rødt kort: Boldtab. Modstander overtager bolden ved spiller nummer 6 og turen fortsætter hos modstanderen.

Offside: Modstander overtager bolden ved nummer 3 og turen fortsætter hos modstanderen.

Guldbold: Bolden rykkes frem til spiller nummer 9, og der trækkes et spørgsmål fra en selvvalgt kategori. Hvis bolden allerede er ved nummer 9 eller 11, flyttes bolden naturligvis ikke, men man får et spørgsmål fra en selvvalgt kategori.

Straffe: Bolden flyttes til straffesparkfeltet. Der trækkes et spørgsmål fra en selvvalgt kategori. Hvis der svares rigtigt, er der scoret. Hvis der svares forkert, kan modstanderen overtage bolden ved sin spiller nummer 6, hvis modstanderen svarer rigtigt. Hvis begge hold svarer forkert placeres bolden ved nummer 6 og turen fortsætter.

Spørgsmålenes udformning

Spørgsmålene er bygget op i to dele. Først læses der et hint op om den pågældende spiller. Dernæst får holdet, der svarer på spørgsmålet, kortet udleveret, hvor spillers karriere er detaljeret anført. Svaret er på bagsiden af kortet.

Den grønne kant indikerer, at spørgsmålet er nemt, mens den sorte kan indikerer svære spørgsmål.

Når kampen er slut

Når de 45 minutter er forløbet gøres målene op. Det hold, der har scoret flest mål har vundet kampen. Ved uafgjort, er der 'straffesparkskonkurrence'. Der trækkes ét spørgsmål fra hver af de fem kategorier til hvert hold. Vinderen er det hold, der svarer rigtigt på flest ud af de fem spørgsmål.

Forslag til taktiske justeringer af spillet

- Indfør en dommer der måske ikke er en ægte pundit, men til gengæld kan styre slagets gang.
- Spil to halvlege á 45 minutter for at få afgjort kampen én gang for alle.