

# Pundit

## Regler

Minimum to spillere

### Indhold:

Spillebræt

Én bold

Én terning

1000 spørgsmål

To spillebrikker

Fire trænerkort

### Spillets start:

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.

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 trækkes fem tilfældige fra posen eller det kan aftales indbyrdes. Allerede her kan man med fordel tænke taktisk – hvilke kategorier er modstanderholdet måske ikke så god i som dit hold er?

Der er 10 kategoriæsker med i spillet – to i hver farve – og man kan med fordel bytte kategorierne ud alt efter, hvilke kategorier man foretrækker at spille med. Man kan også mixe kategorierne som man vil og for eksempel spille med de svære spørgsmål i to af kategorierne og de nemme spørgsmål i tre andre.

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.

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.

De to spillebrikker placeres på den hvide bold i højre hjørne og kampen er klar til at blive sat i gang.

En kamp varer 45 minutter, så der skal samtidig sættes en alarm i gang, så snart første terningekast bliver foretaget.

### Kampregler

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.

Ved at svare rigtigt på spørgsmål, flyttes bolden fra spiller til spiller.

Første hold starter med at slå med terningen. Holdets spillebrik flyttes det antal felter, som terningen angiver. Lander man på et specielt felt, følges der nogle specielle regler (se neden for).

Lander man på et almindeligt kategorifelt, trækker modstanderen et spørgsmål fra bunken med den kategori af spørgsmål, som feltet angiver. Inden man afleverer spørgsmålet til modstanderen har man her muligheden for at overveje om man skal gøre brug af sine 'Trænerkort' (se neden for).

Svarer man rigtigt, flyttes bolden videre til næste spiller på brættet. Første hold slår igen med terningen og spillebrikken flyttes det antal felter, som terningen angiver.

Bolden skal hurtigst muligt spilles frem til spiller nummer 11, der kan sparke den ind bag en sagesløs målmand ved et rigtigt svar.

Det er vigtigt hele tiden at sørge for at flytte bolden rundt på banen, så et rigtigt svar ikke går tabt.

**Ved forkert svar overtager modstanderen bolden hos spiller nummer 6, og så kan modstanderholdet starte deres angreb.**

Mål: Der scores mål, når et hold har afleveret bolden frem til sin angriber med nummer 11 på banen og svarer rigtigt på det målgivende spørgsmål. Når et mål er scoret er det modstanderes tur, og bolden starter ved spiller nummer 6. Ved et mål scoret, kan det målgivende spørgsmålskort afleveres til det scorende hold, så det er nemmere at holde øje med stillingen.

Der kan også scores på straffespark (se neden for under Specielle felter).

#### Specielle felter:

Gult kort: Bolden bevares, men flyttes ned til målmanden med 'det gule kort' markeret ved sig. Turen fortsætter derefter.

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

Offside: Modstanderen 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 denne svarer rigtigt. Hvis begge hold svarer forkert placeres bolden ved nummer 6 hos dét hold, der fik straffe og turen fortsætter.

Startfelt: På startfeltet trækkes der et spørgsmål fra en selvvalgt kategori.

#### Specielle kort:

I samtlige kategorier er der placeret specielle kort, der kan ændre slagets gang

Tackling: Trækkes dette kort fra en kategoribunke, skal man følge instruktionerne på kortet: 'Modstanderholdet må trække et spørgsmål fra bunken (fra samme kategori, red.), hvis de svarer rigtigt overtages bolden i 9'er positionen. Svares der forkert fortsætter angrebet'

Duelspil: Trækkes dette kort fra en kategoribunke, skal man følge instruktionerne på kortet: 'Der er kamp om bolden midt på banen. Træk et spørgsmål (fra samme kategori, red.) og placer det midt på spillebrættet. Hvert hold får ét gæt hver. Svarer det boldbesiddende hold korrekt, fortsætter turen. Svarer modstanderen rigtigt, og det boldbesiddende hold forkert, modtager modstanderen bolden på 9'er positionen. Svarer begge hold forkert fortsætter turen (hos det boldbesiddende hold, red.)'

Trænerkort:

Der er to trænerkort tilgængelige for begge hold. Trænerkortene er til for at ændre slagets gang og skal benyttes på taktisk kloge tidspunkter.

*Dobbeltchancen: Dette kort skal tænkes som en dommerkendelse, der omvendtes eller muligheden for at følge op på en ripost fra målmanden. Når kortet spilles kan man få lov til at udskifte et spørgsmål man har trukket med et nyt fra samme kategori. Det kan være i et tilfælde, hvor man har muligheden for at bringe sig foran, men man ikke kan svare på det spørgsmål man har trukket. Det kan også benyttes til at trække tiden i tilfælde, hvor man er langt foran, og ikke vil give modstanderen muligheden for at overtage bolden så hurtigt. Trænerkortet kan samtidig også benyttes når modstanderen har fået et for nemt spørgsmål og har muligheden for at score – enten ved spiller nummer 11 eller på et straffespark. Kortet kan spilles på ethvert tidspunkt i samme tur.*

*Tackling: Dette kort skal tænkes som et forsøg på en boldovertagelse. En taktisk genistreg fra trænerbænken, en genial tackling midt på banen, der bryder spillet og sætter en giftig kontra i gang eller et professionelt frispark for at drille sin modstander. Kortet skal smides inden modstanderen får sit spørgsmål, og da det altid er det ikke-boldbesiddende hold, der skal aflevere spørgsmålet til modstanderen, har man rig mulighed for at overveje om man skal gøre brug af kortet. Når kortet benyttes overtager man modstanderens spørgsmål og man har dermed muligheden for at overtage bolden. Hvis man svarer rigtigt flyttes bolden til nummer 9 på banen og angrebet starter der fra.*

## **Når kampen er slut**

Spillet er slut når de 45 minutter er gået. Vinderen er det hold, der har scoret flest mål. Det er nemt at holde øje med målscoren, hvis man har sørget for at beholde de spørgsmålskort, der har givet holdene målene.

Straffesparkskonkurrence: Hvis stillingen er uafgjort når kampen er spillet færdig, skiftes holdene til at svare på spørgsmål. 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.

Holdet, der havde turen, da spillet sluttede, starter med at svare på sit spørgsmål fra kategori nummer 1. Dernæst svarer det andet hold på sit spørgsmål fra kategori nummer 1.

## **Spørgsmålenes udformning**

Det handler om at gætte, hvilken fodboldlegende, der er tale om, når man får stillet sit spørgsmål. Spørgsmålene er bygget op i to dele. Først læses der et hint op om en bestemt spiller af modstanderen. Dernæst får holdet, der svarer på spørgsmålet kortet udleveret, hvor spillerens karriere er anført i detaljer. Svaret findes på bagsiden af kortet for neden.

Der er lavet to sværhedsgrader til hver kategori. Den grønne kant angiver de nemmere spørgsmål, mens den sorte kant angiver de sværere spørgsmål.

Spørgsmålskortene rummer også yderligere detaljer. I øverste højre hjørne er der angivet, hvilket nummer i rækken af spørgsmål denne spiller har og nederst til venstre kan du se, hvilken kategori kortet tilhører.

Der er 1000 spørgsmål med i spillet samt nogle specielle kort, der får spillets samlede antal spørgsmålskort op over 1000. De 1000 spørgsmål indeholder nøje udvalgte spillere, der hver især er relevante for den overordnede kategori på den ene eller anden måde.

## Kategorier

Der hører 10 kategorier med til spillet, og hver kategori rummer 100 spørgsmål fordelt på de to sværhedsgrader. Hver kategori har desuden to specielle kort inkluderet.

De 10 kategorier er som følger:

1. EM/VM – kode: EM/VM
2. Italien – kode: SA
3. Tyskland – kode: BL
4. Mesterholdenes Turnering – kode: CL
5. Danmark – kode: SL
6. Landsholdet – kode: DK
7. England 90'erne – kode: PL90
8. England 00'erne – kode: PL00
9. England 10'erne – kode: PL10
10. Spanien – kode: ESP

## 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.
- Lad det være op til hvert hold, hvilken vej de vil rykke spillebrikken uden for banen for at ramme lige det felt, de gerne vil.