



PUB DERBY: OFFICIELLA REGLER

Ett taktiskt lagspel om anfallsvågor, fula tacklingar och nervkittlande straffläggningar.



UPPSTÄLLNING

- **Material:** En vanlig kortlek (52 kort, inga jokrar).
 - **Lag:** Spelas i två lag (Lag A och Lag B).
 - **Sittning:** Ni måste sitta varannan runt bordet (A, B, A, B...). Du får alltså inte sitta bredvid din lagkamrat.
-



VÄLJ SPELFORM

Alternativ 1: "Pub-matchen" (6 spelare / 3 mot 3)

- Dela ut **8 kort** var.
- De 4 kort som blir över ("Avbytarna") används ej i spelet, men vänd upp det översta för att bestämma **Trumf** (matchens starkaste färg).
- **Krav för MÅL:** Vinna **2 stick i rad**.

Alternativ 2: "The Classic" (4 spelare / 2 mot 2)

- Dela ut **13 kort** var (hela leken).
- Dra ett kort slumpmässigt innan start (och lägg tillbaka i leken) för att bestämma **Trumf**.
- **Krav för MÅL:** Vinna **3 stick i rad**.

Alternativ 3: "The Big Squad" (8 spelare / 4 mot 4)

- Dela ut **6 kort** var.
 - De 4 kort som blir över ("Avbytarna") används ej, men vänd upp det översta för att bestämma **Trumf**.
 - **Krav för MÅL:** Vinna **2 stick i rad**.
 - *Tips: Med 8 spelare blir matchen mer kaotisk och halvlekarna snabbare!*
-

SÅ SPELAR NI (MATCHREGLER)

1. **Avspark:** Spelaren med **Klöver 2** startar matchen genom att spela ut det kortet. (Ligger Klöver 2 på bänken går turen till Ruter 2, sedan Spader 2, sedan Hjärter 2).
 2. **Spelet:** Går medsols runt bordet.
 - **Följa färg:** Du *måste* lägga samma färg som startkortet om du kan.
 - **Tackla (Trumfa):** Kan du inte följa färg? Då får du lägga en Trumf. Trumfkort slår alla vanliga färger.
 - **Saka:** Kan du inte följa färg och kan/vill inte trumfa? Släng ett valfritt kort (du förlorar sticket).
 3. **Vem vinner sticket?** Högst Trumf vinner. Om ingen Trumf lagts, vinner högst kort i den utspelade färgen (Ess är högst, 2 är lägst). Vinnaren tar in korten och spelar ut nästa kort.
-

HUR MAN GÖR MÅL (ANFALLSVÅGEN)

I fotboll räcker det inte att bara ha bollen, man måste bygga ett anfall!

1. **Uppspel:** Ert lag vinner ett stick (Ni har bollen).
 2. **MÅL:** Om ert lag (du eller din lagkamrat) vinner rätt antal stick *direkt efter varandra* blir det MÅL! (2 i rad vid 3v3/4v4, 3 i rad vid 2v2).
 3. **Vid Brytning:** Om motståndarna vinner ett stick i er anfallsvåg bryts anfallet, räkningen nollställs, och de går istället på anfall.
 4. **Efter mål:** 1 poäng noteras. Räkningen nollställs för båda lagen. Spelaren till *vänster* om målskytten (den som lade det sista vinnande kortet) gör avspark och spelar ut ett nytt valfritt kort.
-

FULT SPEL & STRAFFAR (KNEKTARNA)

Knektar är starka kort, men de symboliserar fult spel, tröjdragningar och sena tacklingar.

- **Varning (Gult kort):** Om ett lag vinner ett stick som innehåller en eller flera Knektar, får det vinnande laget ett **Gult Kort**. Lägg Knekten synligt framför er som en markering.
- **Straffspark:** Om ett lag drar på sig sitt *andra* Gula Kort blåser domaren straff!

STRAFFLÄGGNINGEN (DRAMATIKEN)

1. Spelet pausas tillfälligt.

2. Ta korten från det stick där straffen orsakades och blanda dem dolt på bordet.
 3. **Skytten** (från laget som *inte* fick gult/rött kort) drar ett kort.
 4. **Målvakten** (från laget som syndade) drar ett kort. Vänd upp samtidigt!
 5. Har Skytten högre valör än Målvakten? **MÅL!**
 6. Har Målvakten högre? **RÄDDNING!** (*Trumf gäller ej vid straffar, endast siffervärde. Vid oavgjort drar ni nya kort*). *Efter straffen slängs de använda Knektarna, gula korten nollställs och spelet fortsätter.*
-

🕒 MATCHTID

Matchen spelas i 2 halvlek. När alla kort på handen är slut är det halvtid. Blanda om hela leken och dela ut på nytt (Gula kort lever kvar till andra halvlek). Spela tills korten är slut igen. Laget med flest mål vinner!