



SPELET OM ALLSVENSKAN



REGLER

SPELET OM ALLSVENSKAN

Spelet om Allsvenskan är ett fartfylldt och strategiskt sällskapsspel med dig på tränarbänken. För första gången har du möjlighet att själv spela Allsvenskan runt bordet med dina vänner – och se till att resultaten och spelet går din väg.

Som coach för en allsvensk klubb bör du koncentrera dig på att få laget att prestera maximalt, men du har även en del trick i rockärmen för att få dina konkurrenter att tappa poäng.

En smart coach kan påverka resultaten genom att göra rätt byten, sätta press på sina motståndare samt utnyttja stödet från hemmapubliken. I Spelet om Allsvenskan är det alltid fullsatta läktare.

INNEHÅLL

4 klubbhus
1 regelhäfte
1 säsongsbild ("Säsongen 2022")
5 tabellark
16 klubbmärken
4 arenabrickor
4 schemabrickor
16 arenakort
16 schemakort
16 motståndarbrickor
8 vita målmarkörer (1 till 6)
16 svarta försvarsmarkörer
66 matchkort
12 händelsebrickor
16 lagegenskapskort
cirka 160 resultatmarkörer
16 kortmarkörer
cirka 50 framgångspoäng



KLUBBHUS

En spelare som deltar i Spelet om Allsvenskan hanterar ett klubbhus som kallas **rival**. Varje rival har ett **klubbhus** som används för att hålla koll på matcher, motståndare och resultat.

KLUBBMÄRKE

Varje klubbhus har plats för ett **klubbmärke** för att visa vilket klubbhus rivalen representerar.



ARENABRICKA OCH SCHEMABRICKA

Klubbhuset har även plats för en **arenabricka** som håller reda på aktuell match samt en **schemabricka** som håller reda på kommande och spelade matcher.



ARENAKORT OCH SCHEMAKORT

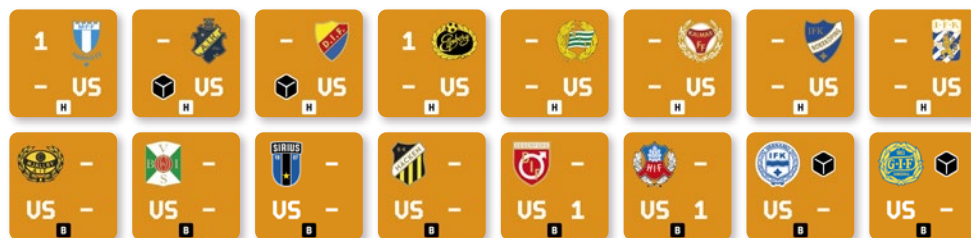
Varje allsvenskt klubbhus har ett unikt **arenakort** och **schemakort** som placeras under arenabrickan respektive schemabrickan.

LAGEGENSKAPSKORT

Varje rival har även ett **lagegenskapskort** som börjar gälla mot slutet av säsongen.

TOPPLAG

Hemmastöd spelat på ditt lag kostar **10 mindre** när du är i ett Rivalmöte (händelsen måste dock alltid kosta minst 10).



MOTSTÅNDARBRICKOR

Samtliga 16 allsvenska klubbtag representeras av en orange **motståndarbricka** som varje rival placerar på sin arenabricka som omgångens motståndare när lagen möts.

MÅL- OCH FÖRSVARSMARKÖRER

Varje rival har två vita **målmarkörer** (numrerade 1 till 6) för att hålla reda på antalet gjorda mål samt fyra svarta **försvarsmarkörer** för att hålla reda på eventuellt motståndarförsvar som förhindrar mål.



MATCHKORT

Under matchens gång kommer rivalerna att turas om att spela blå eller orange **matchkort** från handen. Dessa kort avgör hur många målchanser som uppstår under en match.



HÄNDELSEBRICKOR

Allteftersom säsongen fortskrider kan rivalerna spela ut händelser som betalas med framgångspoäng. Dessa händelser representeras av **händelsebrickor**. Varje rival ska ha 3 händelsebrickor som matchar färgen på klubbhusets kanter.

ÖVERSIKT

I Spelet om Allsvenskan möter rivalerna varandra och andra motståndare över en kort säsong (15 omgångar) eller komplett säsong (30 omgångar).

VEM VINNERS?

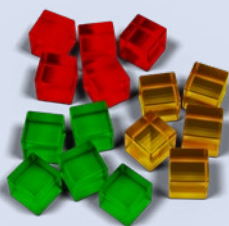
Den rival som leder tabellen när säsongen är slut vinner Spelet om Allsvenskan och blir regerande mästare.

BRA ATT HA:

- Pennor att skriva med.
- Resultatark till varje rival (se sidan 14).



Turordningsmarkörer



Gröna, röda och gula resultatmarkörer



Framgångspoäng



Blå och orange kortmarkörer



Säsongsblad



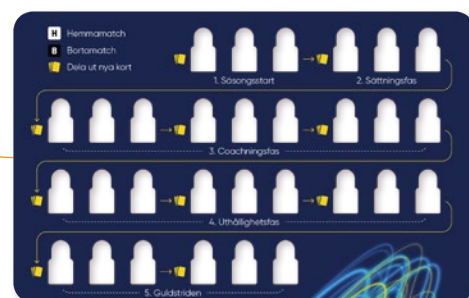
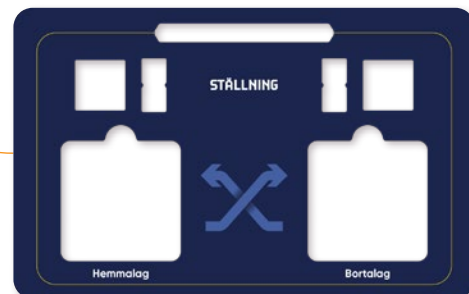
Tabellark

FÖRBEREDELSE (FÖR 4 SPELARE)

I Spelet om Allsvenskan bör alltid 4 spelare delta. Om ni är färre än så kommer någon eller några av rivalerna att vara "AI-styrda", vilket förklaras på sidan 15. Förberedelserna nedan är dock desamma oavsett hur många spelare som deltar.



Placera arena- och schemakortet (som är unika för ditt klubbtag) i klubbhuset. Placera därefter arena- och schemabrickan (som är samma för alla) ovanpå.



1. TÄVLINGSDELEGATEN

För att spelet ska flyta smidigt bör den mest erfarna spelaren (som även bör ha läst reglerna i förväg) utses till tävlingsdelegat. Det betyder att denne ansvarar för att tabellen uppdateras och ser även till att spelet och matcherna flyter på.

2. KLUBBHUS

Varje rival tar varsitt klubbhus samt 3 händelsebrickor med samma kantfärg. Därefter tar varje rival även en arenabricka och en schemabricka. Sätt er så att det är fritt utrymme i mitten av bordet samt ovanför varje klubbhus: det är nämligen där matchkortet ska spelas.

3. VÄLJ KLUBBLAG

Varje rival väljer ett klubbmärke som representerar 1 av de 16 klubbarna.

Därefter tar varje rival det arenakort och schemakort som hör till klubbtaget och placerar dem under arena- respektive schemabrickan på klubbhuset.

4. MOTSTÅNDARBRICKOR OCH LAGEGENSKAPSKORT

Varje rival tar ett lagegenskapskort med den siffra som framgår av säsongsskeden. Varje rival tar även sin orange motståndarbricka och lägger bredvid sitt klubbhus. Resten av motståndarbrickorna läggs mitt på bordet lätt åtkomliga för alla.

När ni är klara ska varje rival ha framför sig de saker som syns på bilden ovan.

Allra första gången ni spelar bör ni försöka vara 4 spelare så att ingen av rivalerna är AI-styrda.

När ni väl lärt er reglerna är ni redo att spela med 2 eller 3 spelare och AI-styrda lag.

Det är också klokt att vid första tillfället spela en kort säsong.





5. HUR VINNER MAN?

Målet med Spelet om Allsvenskan är att vinna matcher och ha flest tabellpoäng vid säsongens slut. Alla klubbtag möter varandra en gång under en *kort säsong* (15 omgångar) och två gånger under en *komplett säsong* (30 omgångar).

6. RESULTATMARKÖRER

De gröna, gula och röda resultatmarkörerna läggs åt sidan i tre plockhögar lätt åtkomliga för alla. De används för att markera vinst, oavgjort eller förlust på schemabrickan efter varje omgång.

7. MÅL- OCH FÖRSVARSMARKÖRER

Varje rival tar 2 vita målmarkörer och 4 svarta försvarsmarkörer.

8. FRAMGÅNGSPOÄNG

De 50 framgångspoängen läggs åt sidan i en plockhög: de ska inte användas från start, utan först längre in på säsongen.

9. KORTMARKÖRER

Varje rival tar så många kortmarkörer som säsongssbladet medger och placerar dem i hålen under klubbmärket på klubbhuset.

10. BLANDA MATCHKORTEN

Utse en kortansvarig spelare som nogra blandar de blå och orange matchkort. Denna uppgift går medsols runt bordet: schemabrickan avgör när det är dags att dela ut nya kort (se sidan 10).

Tävlingsdelegaten slipper blanda och dela ut matchkort då denne istället har som uppgift att uppdatera tabellen.

11. ALLSVENSKAN KAN BÖRJA

Om ert spelbord ser ut ungefär som ovan är ni klara att sätta igång.

DEN ALLSVENSKA TABELLEN

Det är viktigt att hela tiden hålla reda på den allsvenska tabellen på det tabellark som medföljer spelet och som tävlingsdelegaten förfogar över.

Tabellordningen avgör inte bara vem som leder utan framförallt i vilken ordning rivalerna ska spela sina matchkort i varje omgång.

EN FÖRENKLAD TABELL

Lägg märke till att tabellen endast presenterar rivalernas inbördes position och inte de 12 övriga allsvenska lagen.

I teorin deltar givetvis även de övriga allsvenska lagen: de har dock inte med spelets utgång att göra.

TÄVLINGSDELEGATENS ANSVAR

Efter varje spelad omgång är det tävlingsdelegatens uppgift att uppdatera tabellarket och hålla reda på rivalernas inbördes ordning i tabellen.

Tabellen uppdateras manuellt med vanlig blyerts- eller bläckpenna, omgång för omgång på ett av de tabellark (se motsatt sida) som medföljer spelet.

ÖVRIGA RIVALER ANSVAR

För att underlätta för tävlingsdelegaten kan övriga rivaler först skriva ner sina respektive resultat på ett eget resultatark som kan laddas ner och skrivas ut (se sidan 14). Detta snabbar ofta upp spelet då tävlingsdelegaten slipper räkna ut allt själv.

HEM VINNER?

När en säsong är slut vinner den rival som leder tabellen. Tabellpositionernas inbördes ordning beräknas enligt följande:

1. POÄNG

Den inbördes ordningen i tabellen avgörs primärt av rivalernas poäng.

2. MÅLSKILLNAD

Om två eller flera rivaler har samma antal poäng avgörs ordningen i tabellen av målskillnaden.

Målskillnad är antalet gjorda mål minus antalet insläppta mål och markeras med plus (+) eller minus (-) framför siffran.

4. GJORDA MÅL

Om två eller flera rivaler har samma antal poäng och målskillnad avgörs ordningen i tabellen av antal gjorda mål.

5. RANKING

Om två eller flera rivaler fortfarande inte går att skilja åt så avgörs ordningen i tabellen av rivalernas ranking.

Ranking bestäms av siffran på rivalernas lagegenskapskort. En lägre siffra innebär högre ranking och fördel i tabellen.

Exempel: Rivalerna Malmö FF och Hammarby som spelas av Per respektive Lisa har samma antal poäng, målskillnad och gjorda mål (se tabell på nästa sida).

Därför avgörs tabellordningen av rankingen via lagegenskapskortet. Under säsongen 2022 har Malmö FF ranking 1 och Hammarby ranking 5.

Malmö FF hamnar därför före Hammarby i tabellen. Observera att ranking dock aldrig avgör vem som till slut vinner spelet. Vid lika delas segern.

TOPPLAG

Hemmastöd spelat på din motståndare kostar **1 extra** när du är i ett Rivalmöte.

1

UTMANARE

Offensivt byte spelat på ditt lag adderar ytterligare **1 målchans** för **4 extra** (detta är dock frivilligt).

5

SÄSONGEN 2022

Klubbtag	Kortmarkörer	Lagegenskap
Malmö FF		1
AIK		2
Djurgårdens IF		3
IF Elfsborg		4
Hammarby IF		5
Kalmar FF		6
IFK Norrköping		7
IFK Göteborg		8
Mjällby AIF		9
Varbergs BoIS		10
IK Sirius FK		11
BK Häcken		12
Degerfors IF		13
Helsingborgs IF		14
IFK Värnamo		15
GIF Sundsvall		16

SPELETT OM
ALLSVENSKAN



SPELET OM ALLSVENSKAN

GM – Gjorda mål
Addera senast gjorda mål med totalt antal mål hittills.

IM – Insläppta mål
Addera senast insläppta mål med totalt antal insläppta mål hittills.

MS – Målskillnad
Gjorda mål minus insläppta mål. Markera med + eller -.

Poäng
Vinst ger 3 poäng, oavgjort ger 1 poäng. Förlust ger inga poäng.

1. SÄSONGSSTART

OMGÅNG 1					OMGÅNG 2					OMGÅNG 3				
Lag	GM	IM	MS	Poäng	Lag	GM	IM	MS	Poäng	Lag	GM	IM	MS	Poäng
HAM	2	0	+2	3	MFF	6	3	+3	6					
MFF	3	2	+1	3	HAM	6	3	+3	6					
AIK	2	3	-1	0	AIK	3	3	0	3					
DEG	0	2	-1	0	DEG	1	3	-2	1					

2. SÄTTNINGSFAS

OMGÅNG 4					OMGÅNG 5					OMGÅNG 6				
Lag	GM	IM	MS	Poäng	Lag	GM	IM	MS	Poäng	Lag	GM	IM	MS	Poäng

3. COACHINGSFAS

OMGÅNG 7					OMGÅNG 8					OMGÅNG 9				
Lag	GM	IM	MS	Poäng	Lag	GM	IM	MS	Poäng	Lag	GM	IM	MS	Poäng

OMGÅNG 10					OMGÅNG 11					OMGÅNG 12				
Lag	GM	IM	MS	Poäng	Lag	GM	IM	MS	Poäng	Lag	GM	IM	MS	Poäng

OMGÅNG 13					OMGÅNG 14					OMGÅNG 15				
Lag	GM	IM	MS	Poäng	Lag	GM	IM	MS	Poäng	Lag	GM	IM	MS	Poäng

Om ni spelar en halv säsong så slutar spelet här. Annars vänder ni på bladet och fortsätter säsongen →

SÅ HÄR GÅR SPELET TILL

(kort säsong, 15 omgångar)



Tävlingsdelegaten skriver med fördel först upp alla rivalernas värden på ett kladdpapper bredvid för att det ska bli enklare att placera rivallagen i rätt ordning i tabellen.

I spelet medföljer 5 tabellark. Du bör antingen kopiera dessa i en kopianator eller ladda ner och skriva ut nya från vår webbsida.

www.speletomallsvenskan.se



1. INLED EN NY OMGÅNG

Spelet om Allsvenskan varar i 15 eller 30 omgångar (kort eller komplett säsong). Kom överens innan ni börjar vilket som gäller så att det inte uppstår oklarheter.

En kort säsong varar ungefär 90 minuter och en komplett säsong ungefär dubbelt så länge.

Det går bra att avbryta en säsong och spara till ett senare tillfälle (se sidan 14).

PLACERA UT MOTSTÅNDARBRICKAN

Du tar reda på vem din nästa motståndare är genom att leta upp nästa match på din schemabricka.

Spelschemat börjar överst på schemakortet och löper därefter högerut längs pilen: omgång för omgång, motståndare för motståndare.

Leta upp den orange **motståndarbricka** (på mitten av bordet) som matchar det klubbtag du ska möta och placera den nedanför målprotokollet på din arenabricka.

Motståndarbrickan ska placeras så att bokstaven i nederkant (H eller B) är samma för båda lagen OCH samma som bokstaven på schemat (se exemplet här bredvid).

Om motståndarbrickan tillhör en rival (en annan spelare) är din nästa match ett **rivalmöte** (se nästa sida).

BORTALAG

Om det står **B** på schemat betyder det att du spelar som bortalag.

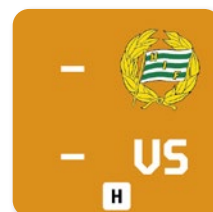
Då placerar du motståndarbrickan i det vänstra facket så att B syns i nederkant.



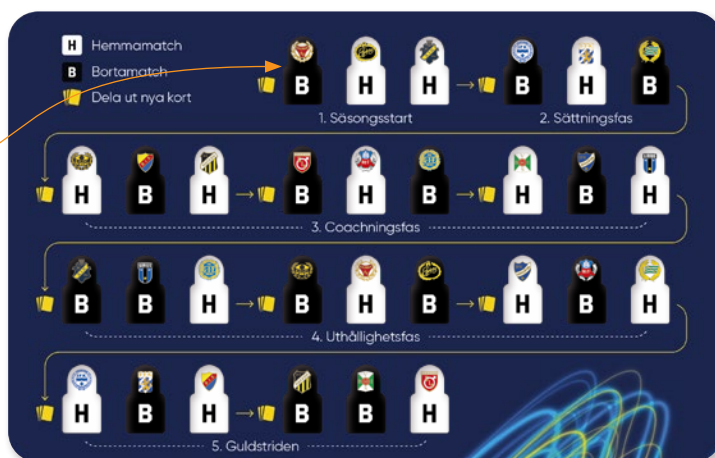
HEMMALAG

Om det står **H** på schemat betyder det att du spelar som hemmalag.

Då placerar du motståndarbrickan i det högra facket så att H syns i nederkant.



Exempel: Malmö FF, som spelas av Per, ska i första omgången möta Kalmar FF på bortaplan (det står ju B på schemat).



Per letar då upp Kalmars motståndarbricka och lägger den i det vänstra facket så att B syns i nederkant på båda lagen.



Viktigt: Inför en ny omgång ska samtliga arenabrickor visa en rival i BLÅ färg och en motståndare i ORANGE färg. Symbolen ska vara samma (H eller B) i nederkant av båda lagen OCH dessutom överensstämma med symbolen på matchen i schemat.

HA MÅL- OCH FÖRSVARSMARKÖRER REDO

När omgången väl satt igång och matcherna börjat ska varje rival ha sina mål- och försvarsmarkörer redo.

Målmarkörer visar hur många mål ett lag gjort.
Försvarsmarkörerna visar hur bra motståndarens försvar är.



Målmarkörer



Försvarsmarkörer

VIKTIGT! RIVALMÖTE

I det fall två rivaler möts i ett **rivalmöte** återspeglas exakt samma match på båda rivalernas klubbhus, fast omvänt.

Rivalerna ska då byta orange motståndarbrickor med varandra så att de kan placera dem på sina respektive arenabrickor enligt spelschemat.

Varje rival ska ha sitt eget klubbtag i blå färg och motståndarens rival i form av en orange motståndarbricka (se exemplet till höger).

Ett rivalmöte är en alldeles speciell match där två såå rivaler möts i en tuff match med heta känslor. Ett rivalmöte går till precis som andra matcher, med följande undantag:

1. Lagen i ett rivalmöte ska tillfälligt vända på sina respektive klubbmärken för att påminna alla om att ett rivalmöte sker mellan dessa båda klubbtag. När omgången är över vänds klubbmärket tillbaka.
2. Båda rivalerna adderar en försvarsmarkör (se ovan) till respektive lag före match. Försvarsmarkören placeras på en av de tomma platserna bredvid målprotokollet. Ett lag kan maximalt ha två försvarsmarkörer.

Inledningen av varje matchomgång genomförs på liknande vis varje gång. Ju längre säsongen lider kommer den att gå in i nya faser som öppnar upp nya regler som bidrar med både möjligheter och utmaningar.

Detta återspeglar dels hur varje klubbtag successivt hittar sin spelstil, dels hur den långa säsongen tär på spelarna både mentalt och fysiskt.



Malmö klubbhus under ett rivalmöte med Kalmar FF. Observera att Kalmars klubbhus såklart kommer att representera exakt samma match, men med Malmö som orange motståndarbricka istället.

2. SPELA OMGÅNGEN

Grundreglerna är att alla matcher i en och samma omgång spelas samtidigt. Ingen behöver sitta och vänta – och alla måste alltid vara beredda.

När alla rivaler placerat ut sina motståndarbrickor ska samtliga arenabrickor visa en rival i **blå färg** och en motståndare i **orange färg** (se sidan 8).

I takt med att spelet fortskrider glider säsongen in i olika säsongsfaser som adderar nya regler till spelet.

Kom ihåg att alla nya regler som introduceras i en fas är kumulativa och gäller till dess spelet är slut.

De fem säsongsfaserna är tydligt utmärkta på arenabrickan (se nedan till höger).

DELA UT MATCHKORT

Inför varje omgång märkt på schemabrickan med  (även första omgången) ska den kortansvarige spelaren samla ihop **samtliga** blå och orange matchkort.

Därefter blandas de noga i en blå respektive orange hög. Den kortansvarige delar sedan ut **3 blå och 3 orange** matchkort till varje rival (även AI-rivaler).

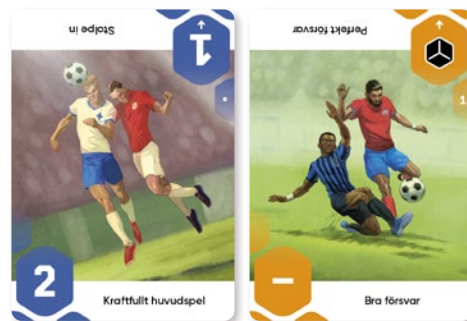
Om omgången på schemabrickan inte är märkt med  ska inga nya kort delas ut till rivalerna.

Matchkortet får inte visas för övriga spelare. Ingen får heller berätta exakt vilka kort de har på handen.

Det har stor betydelse att matchkortet alltid är vända åt rätt håll: illustrationen ska vara rättvänd och den lilla pilen i höger ovankant ska peka uppåt.

Det enda sätt på vilket rivalerna får beskriva sina kort för varandra är genom att gradera dem på en tregradig skala: **dåligt**, **medel** eller **bra**. Exakt vilka kort eller siffervärden som tillhör vilken grad på skalan är upp till varje rival att tolka in.

Ingen rival är tvingad att tala sanning gällande sina kort eller intentioner. Det är helt enligt reglerna att komma överens med en annan rival och sedan göra något annat när det väl är din tur.

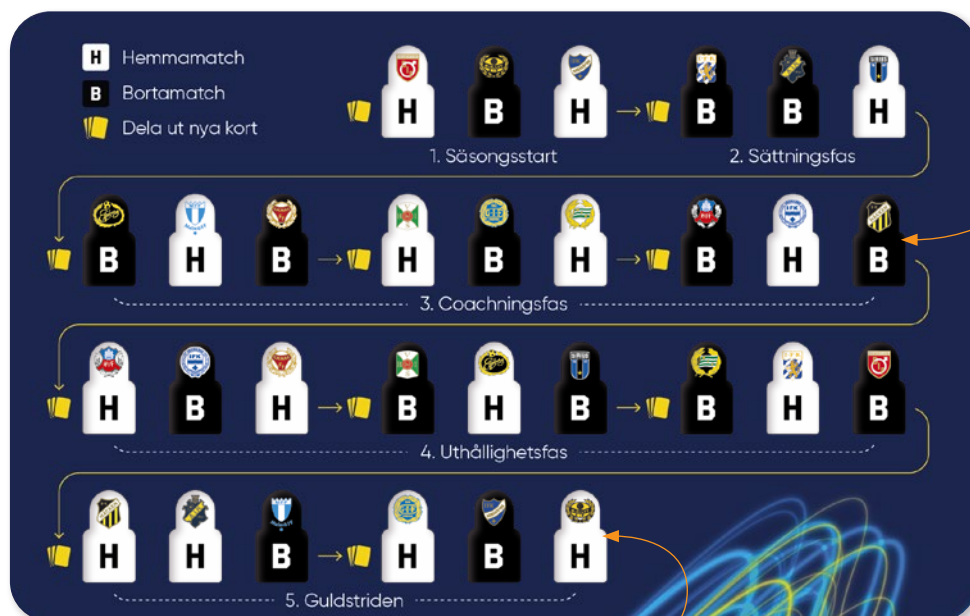


Blått och orange matchkort.

Omgång 15 är den sista i en kort säsong.

DE FEM FASERNA UNDER EN SÄSONG

- | | |
|--------------------|--------------|
| 1. Säsongstart | Omgång 1–3 |
| 2. Sättningsfas | Omgång 4–6 |
| 3. Coachningsfas | Omgång 7–15 |
| 4. Uthållighetsfas | Omgång 16–24 |
| 5. Guldstriden | Omgång 25–30 |



Omgång 30 är den sista i en komplett säsong.

SÅ SPELAS EN OMGÅNG

Första halvlek

En omgång inleds med första halvlek.

Den rival som ligger sist i tabellen (se sidan 6) är förstespelaren. Denne spelar ut ett av sina matchkort, antingen ett **blått** eller **orange**.

Därefter är det näste rivals tur som är näst sist och på detta vis går turen vidare uppåt i tabellen.

Använd turordningsmarkörerna för att enkelt hålla reda på vems tur det är.

Inför första omgången finns ännu ingen tabell. Då avgörs turordningen istället av rankingen (se sidan 6). Högst siffra börjar och därefter går turen i omvänd ordning.

När turordningen nått den rival som leder tabellen, och samtliga rivaler därmed har spelat varsitt kort, så avslutas första halvlek

Andra halvlek

I andra halvlek påbörjas en ny runda i vilken samtliga rivaler återigen ska spela ett av sina matchkort, men nu i omvänd turordning så att den som leder tabellen får börja.

Efter det att samtliga rivaler spelat sina två kort är omgången slut.

Exempel: Per spelar ett blått kort på en blå rival. Kortets övre symbol är siffran 1, vilket innebär att rivalen han spelat kortet på får 1 målchans.

Den nedre symbolen är en svart kub, vilket innebär att Pers eget klubbtag adderar en försvarsmarkör till sitt målprotokoll.

Varje rival **måste** spela ett blått och ett orange matchkort under en omgång, men får själv välja i vilken halvlek respektive kort spelas.

Ett matchkort spelas ut på ett enskilt klubbtag på en arenabricka (se nästa uppslag för exempel) och placeras framför arenabrickan med den lilla pilen pekandes mot laget i fråga.

Matchkort spelas ut enligt följande:

1. Ett **blått** matchkort får bara spelas ut på ett **blått** klubbtag på brickan.
2. Ett **orange** matchkort får bara spelas ut på ett **orange** klubbtag på brickan.
3. Du får inte spela ut ett kort på ett klubbtag på din egen arenabricka.
4. Du får inte spela ut ett kort på ett klubbtag som redan har ett kort.
5. Du måste spela ut ett kort om du kan. Om du inte kan spela ut ett kort går turordningen vidare.

Addera kortets chanser till lagen

Ett matchkort har symboler som visar hur många målchanser klubbtaget får.

Den övre symbolen som är vänd bort från dig (och har en pil) visar hur många målchanser det orange eller blå klubbtaget du spelat matchkortet på får.

Den nedre symbolen som är vänd mot dig visar hur många målchanser det orange eller blå klubbtaget på din egen arenabricka får.

Varje målchans blir till ett mål som adderas till lagets målprotokoll, såvida inte det klubbtag som fick målchansen har en försvarsmarkör (se nedan) vid sitt målprotokoll.

Ett klubbtag kan totalt inte göra fler än 6 mål per match. Om laget gör ytterligare mål omvandlas dessa istället till försvarsmarkörer för motståndaren.

Matchkort med en svart kub ger en försvarsmarkör istället för målchanser. Redan gjorda mål under en omgång tas dock aldrig bort.

Försvarsmarkörer

Om ett klubbtag har en försvarsmarkör bredvid sitt målprotokoll innebär detta att motståndarens försvar förhindrar mål. Varje försvarsmarkör och målchans tar då ut varandra till dess att alla försvarsmarkörer är borta.

Exempel: AIK har 2 försvarsmarkörer och får 1 målchans. Målchansen och 1 försvarsmarkör tar då ut varandra, men AIK har fortfarande 1 försvarsmarkör kvar.

OBS! Tänk på att samtidigt uppdatera BÅDA målprotokollen vid rivalmöte (se sidan 9).



EXEMPEL

Lisa (till höger) spelar Hammarby (blå) och möter Helsingborg (orange) på hemmaplan.

En annan rival, Anders (se nedan) spelar Djurgården som möter Degerfors i ett rivalmöte.

Steg 1: Lisa spelar ut ett orange matchkort mot Anders orange motståndare (Degerfors). Kortet ger Degerfors 1 målchans och Lisas egen motståndare (Helsingborg) 0 målchanser (ett streck betyder 0 målchanser).

Degerfors har dock en försvarsmarkör, vilket gör att målchansen och försvarsmarkören tar ut varandra – och försvarsmarkören tas då bort.

Lisas motståndare Helsingborg får heller inga målchanser, vilket såklart är bra för Lisa. Ett bra spelat kort!



Steg 2: När det är Anders tur väljer han att försöka gå för segern. Han spelar ett blått kort på Lisa (Hammarby) även om han vet att detta ger henne 1 målchans.

Själv får nämligen Anders och hans Djurgården hela 2 målchanser: 1 av dem raderas ut av försvarsmarkören, men den andra målchansen går igenom och ger 1 mål.

I halvtid leder både Hammarby och Djurgården med 1-0.



Tänk på att det går att spela matchkort på ditt eget lag när du spelar i ett rivalmöte: din motståndares arenabricka är ju en direkt spegelbild av din egen (se sidan 9).

Den enda skillnaden är att du då måste spela ett orange matchkort när du vill spela på dig själv – eftersom ditt klubbtag ju representeras av en orange motståndarbricka på din rivals arenabricka.



Steg 3: I andra halvlek har turordningen vänt och Anders spelar först. Eftersom han spelat ett blått kort i första halvlek måste han spela ett orange kort i andra.

Han väljer att återigen spela på Lisas match och spelar sitt orange kort på hennes motståndare (Helsingborg).

Kortet ger Helsingborg 0 målchanser, vilket såklart inte resulterar i några mål alls. Anders egen motståndare (Degerfors) får samtidigt en svart kub, vilket adderar en ny försvarsmarkör.



Steg 4: Lisa väljer också att spela sitt sista blå kort på Anders match. Då hon känner sig säker på vinst väljer hon att spela av ett mindre bra blått kort som ger Djurgården 1 målchans, men hennes eget Hammarby får 0 målchanser.

Det räcker dock. Resultatet blir att Djurgården vinner sin match med 2-0 och Hammarby sin med 1-0.



3. AVSLUTA OMGÅNGEN

När samtliga rivaler fått lägga båda sina matchkort är omgången slut.

Tävlingsdelegaten tar då vid och utför följande steg i rätt ordning:

1. Samla ihop **uppvända matchkort** som spelats ut under omgången och lägg dem åt sidan så länge.
2. Samla in alla **händelsebrickor** och återlämna dem till respektive rival (endast Coachningsfasen och framåt, se sidan 18).
3. Dela ut en **resultatmarkör** av rätt färg till varje rival, att placera på innevarande omgång på schemabrickan: grön för vinst, gul för oavgjord och röd för förlust.
4. Dela ut eventuella **framgångspoäng** till varje rival (endast Coachningsfasen och framåt).
5. **Uppdatera tabellen** (se till höger) efter omgångens resultat.
6. Ta bort samtliga **målmarkörer** och **försvarsmarkörer** samt återlämna **motståndarbrickorna** till mitten eller till respektive rival. Om det spelades rivalmöte: se till att vända tillbaka klubbmärket.
7. Inled en **ny omgång** (se sidan 8).
8. Om nästa omgång flyttar säsongen in i en ny **fas**, se de nya reglerna:

Sättningsfasen	Sidan 16
Coachningsfasen	Sidan 18
Uthållighetsfasen	Sidan 19
Guldstriden	Sidan 19

UPPDATERA TABELLEN

Efter varje omgång är det tävlingsdelegatens uppgift att uppdatera tabellarket med de nya resultaten samt eventuellt flytta runt lagen i tabellen (se sidan 6) enligt följande:

Poäng

Varje rival får 3 poäng för vinst och 1 poäng för oavgjord match. Inga poäng delas ut för förluster.

Gjorda mål

Varje rival adderar målen de gjorde i senaste omgången med det totala antalet mål de gjort hittills.

Insläppta mål

Varje rival adderar målen de släppte in i senaste omgången med det totala antalet insläppta mål hittills.

Målskillnad

Antalet totalt gjorda mål minus antalet totalt insläppta mål är rivalens målskillnad. Anges med plus (+) eller minus (-) framför siffran.

TIPS: ANVÄND RESULTATARK

För att underlätta för tävlingsdelegaten kan varje rival först föra in sina egna resultat på ett särskilt resultatark som kan laddas ner och skrivas ut. Därefter meddelar varje rival sina värden till tävlingsdelegaten som för in dem på rätt plats i tabellen.

Fördelen med detta är dels att spelet snabbas upp, dels att ni då alltid kan gå bakåt och kontrollera tidigare resultat.

Resultatark för varje lag laddas ner på **www.speletomallsvenskan.se**

SPARA SPELET TILL EN ANNAN GÅNG

Om ni använder er av resultatarken går det utmärkt att spara Spelet om Allsvenskan och fortsätta spela vid ett senare tillfälle, trots att ni packat ner alla komponenter mellan gångerna. Eftersom varje match då sparats på respektive resultatark kan ni lätt placera ut resultatmarkörerna på nytt på schemabrickorna och fortsätta säsongen.

Om varje rival dessutom antecknar i kommentarsrutan hur många framgångspoäng (se sidan 18) laget har när ni pausar spelet, så blir det enkelt att vid nästa tillfälle ta vid exakt där ni slutade.

Det går alldeles utmärkt att hoppa ut ur Spelet om Allsvenskan (spela dock klart omgången).

Så snart en spelare väljer att dra sig ur blir dennes rival AI-styrd.

Om spelaren har kort på handen blandas dessa och placeras i två högar nedanför klubbhuset (se nästa sida).

På omvänt vis går det bra att en spelare kommer in och tar över en AI-styrd rival inför en ny omgång.



SÅ SPELAR DU MED AI-STYRDA RIVALER

I Spelet om Allsvenskan måste alltid 4 rivaler delta. Om ni är färre än så kommer någon eller några av rivalerna att vara "AI-styrda", vilket innebär att de spelar utifrån en förutbestämd mekanik.

En AI-styrd rival kallas AI-rival. Alla regler som gäller rivaler gäller även AI-rivaler, om inte instruktionerna säger annat.

En AI-rival måste praktiskt skötas av den spelare som sitter närmast AI-rivalens klubbhus: till exempel måste målprotokollet uppdateras, matchkort spelas ut och så vidare.

Det betyder inte att denne spelare automatiskt styr AI-rivalen: bara att spelaren utför AI-rivalens handlingar.

En AI-rival har inga händelsebrickor eller framgångspoäng (se sidan 18) och heller inga kortmarkörer (se sidan 16) eller lagegenskapskort (se sidan 19). I övrigt fungerar den precis som en vanlig rival.

Det är fullt möjligt för en AI-rival att vinna Allsvenskan. I detta fall är alla andra rivaler förlorare.

SÅ SPELAR AI-RIVALEN UT MATCHKORT

En AI-rival blir tilldelad matchkort precis som andra rivaler (se sidan 10). En AI-rival får alltid endast **3 blå** och **3 orange matchkort** – och aldrig några extrakort.

Matchkortet delas ut i en blå och en orange hög som läggs nedvända nedanför AI-rivalens klubbhus.

När det är AI-rivalens tur att spela ut sitt första matchkort ska det översta kortet i varje hög vändas upp (såvida det inte redan är uppvänt).

Därefter bestämmer den spelare vars klubbtag är sist i tabellen vilket av de uppvända korten som ska spelas ut och på vilket lag. Kom ihåg att en AI-rival måste spela ett orange och ett blått kort per omgång precis som alla andra.

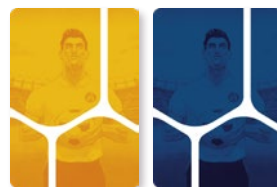
AI-rivalens kort kan dock endast spelas ut om **halvlekssiffran** stämmer överens med den halvlek matchen befinner sig i (se sidan 11):

- Om matchkortets halvlekssiffra säger 1 eller 2 kan kortet endast spelas ut i första respektive andra halvlek.
- Om matchkortets halvlekssiffra säger * kan kortet spelas ut i vilken halvlek som helst.

De matchkort som inte spelades ut under omgången ligger kvar till nästa omgång eller till dess det är dags att dela ut nya kort.

Glöm inte att addera kortens målchanser även till AI-rivalens målprotokoll precis som vanligt (se sidan 11).

Exempel: Norrköping styrs av en AI-rival och har därför sina matchkort i två separata högar nedanför klubbhuset.



Exempel: Halvlekssiffran säger 1.



OMGÅNG 4-6: SÄTTNINGSFASEN (MATCHMODIFIKATIONER OCH KORTMARKÖRER)

När de inledande tre omgångarna av Allsvenskan spelats hoppas vi alla förstår hur det fungerar att spela ut matchkort och hur målchanser blir till mål.

Säsongen går då in i en ny fas som kallas Sättningsfasen: då börjar de symboler som står på varje arenakort och motståndarbricka (se till höger) att gälla.

Dessa symboler kallas **match-modifikationer** och bestämmer hur många målchanser eller försvarshinder ett klubbtag får eller ger sin motståndare inför varje match.

Matchmodifikationerna räknas ut inför varje ny omgång efter det att motståndarbrickan placerats på arenabrickan (se sidan 8).

De representerar den kvalitet ett klubbtag har: ett topplag tenderar att snabbt sätta press för att ta ledningen, medan en nykomling ofta inriktar sig på försvar och på att försöka överraska taktiskt.

Se till att vinna dina rivalmöten på hemmaplan. Där är du som starkast och motståndaren som svagast. Omvänt ska du försöka få ett bra resultat med dig från rivalmöten på bortaplan, men en förlust där är inte hela världen.



IFK Göteborgs motståndarbricka som hemmalag. Den övre siffran visar att laget får 0 målchanser. Den undre visar att motståndaren får 1 försvarsmarkör och får därför svårare att göra mål.



IFK Göteborgs motståndarbricka som bortalag. Den övre siffran visar att laget får 0 målchanser. Den undre visar att här att även motståndaren får 0 målchanser.

IFK Göteborg är alltså, precis som de flesta klubbtag, något svårare att göra mål på när de spelar på hemmaplan.

SÅ RÄKNAR DU UT MATCHMODIFIKATIONER

Varje klubbtag matchmodifikation består av två symboler som oftast är olika beroende på om de spelar som hemma- eller bortalag:

1. Den övre symbolen (vid lagets klubbsköld) visar hur många målchanser eller försvarsmarkörer det egna laget får inför matchen.
2. Den nedre symbolen (där det står VS) visar hur många målchanser eller försvarsmarkörer motståndaren får inför matchen.

Matchmodifikationerna räknas ut genom att symbolerna slås ihop diagonalt (se Exempel 1 på nästa sida).

Börja med hemmalagets nedersta symbol och slå ihop denna med den diagonalt rakt motsatta (längs pilen). Därefter görs samma sak med bortalagets nedersta symbol och dennes diagonalt rakt motsatta symbol.

Målchanser och svarta försvarsmarkörer tar ut varandra, precis som vanligt.

Det som blir kvar när symbolerna slagits ihop adderas till målprotokollet och bildar alltså den målställning matchen inleds med.

MODIFIKATIONER VID RIVALMÖTE

Vid ett rivalmöte (se sidan 9) ska varje rival addera en försvarsmarkör i vardera lagens målprotokoll (se Exempel 2 på nästa sida). Detta sker INNAN matchmodifikationerna räknas ut.

Exempel 1: När Djurgårdens IF möter IFK Göteborg på hemma-plan så räknas matchmodifikationerna ut enligt följande:

Djurgårdens nedre symbol (där det står VS) visar en försvarsmarkör. Den adderas med den diagonalt rakt motsatta (längs pilen), vilken visar 0 målchanser.

IFK Göteborg får alltså en försvarsmarkör på sitt målprotokoll inför matchen. Tufft läge.



Göteborgs nedre symbol visar 0 målchanser. Den adderas med den diagonalt rakt motsatta (längs pilen), vilken visar 1 målchans.

Djurgården får alltså 1 målchans, vilken blir till ett mål tidigt i matchen. Vilken start!

Exempel 2: Om två rivaler möts i ett rivalmöte (se sidan 9) så får båda rivalerna FÖRST varsin försvarsmarkör.

Det innebär att IFK Göteborg får 2 försvarsmarkörer inför matchen.



För Djurgårdens del innebär det att den målchans de får raderas ut av den försvarsmarkör de fick av rivalmötet.

Rivalmöten är helt enkelt ofta tajtare och målsnålare, åtminstone i inledningen.

SÅ FUNGERAR KORTMARKÖRER

Förutom matchmodifikationer införs ytterligare en ny regel i Sättningsfasen: nämligen att antalet **kortmarkörer** på varje rivals klubbhus (se "Kortmarkörer" på sidan 5) nu avgör hur många extrakort varje rival får vid kortutdelning.

Kortmarkörer är antingen blå eller orange och varje markör ger ytterligare ett matchkort av motsvarande färg vid utdelning (se "Dela ut matchkort" på sidan 10).

Extra matchkort gör att en rival har fler valmöjligheter. Maximalt antal extra matchkort är 2 av varje färg, alltså totalt 4 extra matchkort. Exakt hur många kortmarkörer varje rival får framgår av säsongsbladet.

Nykomlingarna får flest extrakort. Topplagen får inga alls.



OMGÅNG 7-15: COACHNINGSFASEN (FRAMGÅNGSPOÄNG OCH HÄNDELSER)

När de inledande sex omgångarna av Allsvenskan spelats har säsongen satt igång på riktigt. Samtliga rivaler har nu börjat hitta sin spelstil och det är dags att visa på allvar vad de går för.

Säsongen går då in i en ny fas som kallas Coachningsfasen: då får rivalerna möjlighet att spela ut händelser för att påverka matcherna.

Samtliga händelser finns representerade på de tre händelsebrickorna som varje rival fick i början av spelet.

En händelse kostar att spela ut – och denna kostnad betalas i **framgångspoäng**. Kostnaden för en händelse står överst på varje händelsebricka.

Framgångspoängen plockas nu fram av tävlingsdelegaten och placeras i en särskild plockhög vid sidan, lätt åtkomlig för alla (se sidan 5).

Framgångspoäng är ett mått som beskriver ett lagets självförtroende eller "flow".

Ju fler vunna matcher i rad, desto fler FP håvar laget in. När turen vänder gäller det att ha FP på lager för att vända jämna matcher till din fördel.



SÅ SKAFFAS FRAMGÅNGSPOÄNG

När Coachningsfasen börjar får varje rival (ej AI-rivalerna) **3 framgångspoäng**, hädanefter kallat FP. Därefter måste alla FP förtjänas på olika vis, oftast genom att spela matcher.

Rivalerna tjänar FP enligt följande:

- Vunnen match ger lika många FP som antalet **vunna matcher i rad plus målskillnaden** i matchen. Det betyder att en vunnen match alltid ger minst 2 FP.
- Oavgjord match ger alltid 1 FP.
- Förlorad match ger 0 FP.
- Vissa lagegenskaper (se "Uthållighetsfasen" på nästa sida) kan också ge FP.

Observera att det maximala antalet FP en rival kan ha är **12**. Alla överskjutande FP slängs omedelbart tillbaka i den gemensamma plockhögen vid sidan.



OFFENSIVT BYTE (Addera 1 målchans) spelat på det egna laget (nedre symbolen). Kostnaden är 3 FP.

SÅ SPELAS HÄNDELSER UT

De olika händelserna är 5 till antalet och finns beskrivna på varje klubbhus. Fler detaljer finns på baksidan av reglerna.

En händelse spelas ut genom att motsvarande händelsebricka placeras på en av symbolerna på ett matchkort du precis spelat ut – och påverkar då endast det lag symbolen gäller.

Observera att du **endast** får spela händelser på **ditt eget matchkort** när det är din tur, och inte på andras. Däremot bestämmer du vilket av lagen på kortet som händelsen ska gälla, så länge regelkraven är uppfyllda.

Varje rival får spela upp till 3 händelser per omgång. Det är tillåtet att spela flera händelser på samma matchkort, men alla händelser på ett och samma kort måste spelas samtidigt. Det är inte tillåtet att först spela ut en händelse, se utfallet och därefter spela en ny händelse.

Efter att en händelse spelats ut måste rivalen betala dess kostnad genom att lämna tillbaka lika många FP. En händelse kostar alltid minst 1 FP.

Om du inte längre har kvar händelsebrickan med namnet på den händelse du vill spela kan händelsen inte spelas.

Exempel: Varje rival har endast ett **OFFENSIVT BYTE** och kan därför bara spela ut denna händelse en gång per omgång.

OMGÅNG 16-24: UTHÅLLIGHETSFASEN (LAGEGENSKAPSKORT)

OBS! Endast vid komplett säsong!

När halva säsongen spelats har förmodligen en viss trend börjat utkristallisera sig.

En eller flera rivaler slåss kanske i toppen, medan andra rivaler kämpar på en bit bakom. Detta är helt i sin ordning: det finns gott om möjligheter att komma tillbaka under säsongens andra hälft.

Säsongen går nu in i en ny fas som kallas Uthållighetsfasen: nu gäller det för rivalerna att hushålla med sina krafter och lägga energi på precis rätt matcher.

LAGEGENSKAPERNA BÖRJAR GÄLLA

Det viktigaste som händer i Uthållighetsfasen är att den specialregel som framgår av respektive lagegenskapskort börjar gälla, och varar ända till säsongens slut.

Observera att denna regel enbart gäller den rival vars klubbtag fått kortet.

GULDSTRIDEN

(Omgång 25-30)

Guldstriden är den femte och sista fasen av en komplett säsong i Spelet om Allsvenskan.

Här introduceras inga nya regler, men eftersom det är de sista skälvande omgångarna av serien är det här ni bör stoppa in egna husregler om ni skulle komma på några.

Det är oftast i Guldstriden allt avgörs. Den rival som spelat taktiskt och sparat på krutet har mest att ge på slutet.

SE HUR ERA RESULTAT STÅR SIG

Efter avslutad säsong kan det vara kul att jämföra era resultat med ett genomsnitt av poängen i verklighetens Allsvenska.

På baksidan av regelhäftet finns en komplett tabell i vilken varje rival skjuter in sin poängskörd och jämför resultatet.

Om ni bestämt er för att spela en kort säsong är spelet slut efter omgång 15 och vinnaren är den som leder tabellen enligt sidan 6.

Om ni däremot bestämt er för att spela en komplett säsong fortsätter ni in på Uthållighetsfasen på denna sida.

Uthållighetsfasen är oftast den intressantaste av dem alla. Det är faktiskt aldrig försent för en rival att komma ikapp. Även verkligheten bjuder på exempel på lag som klättrat i tabellen efter en fin höstsäsong. Lycka till!



TOPPLAG

Hemmastöd spelat på din motståndare kostar **1 extra** när du är i ett Rivalmöte.

1

UTMANARE

Offensivt byte spelat på ditt lag adderar ytterligare **1 målchans** för **4 extra** (detta är dock frivilligt).

5

MITTENLAG

Defensivt byte spelat på din motståndare kostar **1 mindre** när du är Hemmalag.

9

Lagegenskapskortet är numrerade och delas ut till respektive rival beroende på vad säsongen anger.

I kommande expansioner kan varje klubbtag komma att ha andra modifikationer och lagegenskaper.

HÄNDELSE

HEMMASTÖD (Kostnad: 1 FP/2 FP)

Addera 1 målchans till 1 hemmalag på kortet om du lyckas singla slant.

- Singla slant med brickan. Om HEMMASTÖD hamnar uppåt adderar du 1 målchans, annars inte.
- Målchansen måste tillfalla ett hemmalag.
- Ditt första HEMMASTÖD kostar 1 FP, det andra 2 FP (3 FP totalt).
- Går att kombinera med OFFENSIVT BYTE för totalt 4 FP.

SKADA (Kostnad: 2 FP)

Ta bort 6 FP från 1 rival på kortet.

- Går ej att använda mot AI-rivaler.
- Alla FP försvinner till plockhögen: de överförs inte till annan rival.

DEFENSIVT BYTE (Kostnad: 2 FP)

Addera 1 försvarsmärke till kortet.

- Tar ut 1 eventuell målchans på kortet.
- Tar ej bort mål gjorda sedan tidigare under omgången.

OFFENSIVT BYTE (Kostnad: 3 FP)

Addera 1 målchans till kortet.

- Går att kombinera med HEMMASTÖD för totalt 4 FP.

MIRAKEL (Kostnad: 4 FP)

Byt ut en av symbolerna på kortet till –.

- Går att kombinera med alla taktiska drag (utom SKADA).

KOMPLETT TABELL

Vid spelets slut utses en vinnare.

För att kunna jämföra era resultat efter en säsong finns här en genomsnittlig resultattabell alla rivaler kan stoppa in sina resultat i och kontrollera den slutliga tabellpositionen.

1	62 poäng (31 för kort säsong)
2	60 poäng (30 för kort säsong)
3	58 poäng (29 för kort säsong)
4	55 poäng (27 för kort säsong)
5	50 poäng (25 för kort säsong)
6	48 poäng (24 för kort säsong)
7	45 poäng (22 för kort säsong)
8	40 poäng (20 för kort säsong)
9	38 poäng (19 för kort säsong)
10	36 poäng (18 för kort säsong)
11	34 poäng (17 för kort säsong)
12	32 poäng (16 för kort säsong)
13	30 poäng (15 för kort säsong)
14	28 poäng (14 för kort säsong)
15	24 poäng (12 för kort säsong)
16	17 poäng (9 för kort säsong)

Exempel: Per spelade Malmö FF och fick 60 poäng. Det ger honom en andraplats i den kompletta tabellen. Lisa spelade Djurgården och fick 59 poäng. Det ger henne en tredjeplats i tabellen.

SPELET OM ALLSVENSKAN

Spelkonstruktör

Jimmy Wilhelmsson

Producent

Orvar Säfström

Illustratör

Karl Johnsson

Grafisk design

Daniel Termin

Dan Algstrand

Speltestare

Jan Aarni

Niclas Andersson

Gry Backman Wilhelmsson

Mattias Hägerfelth

Peter Snellman

Erik Starck

Jens Wilhelmsson

Alvar Wilhelmsson



Copyright Fandrake AB 2022

Varumärket Allsvenskan förvaltas av Svensk Elitfotboll.

De allsvenska klubbvarumärkena förvaltas av respektive klubbtag.

De allsvenska arenornas namn förvaltas av respektive arenaägare.