
Santa Claus
the game
WITH THE BIGGEST BUDGET OF ALL TIME
50 MILLION DOLLARS

A. HISTORISK BAGGRUND

Under den Sorte Død i 13-hundrede-hvidkål skete der en beklagelig katastrofe under uddelingen af julegaver i Sevastopol, idet 265 hjælpenisser omkom. På grund af disse omstændigheder så Julemanden sig nødsaget til at indføre ekstra-ordinære optagelsesprøver på Academica Arctica Nissae.
Dette spil er en simulation af de strabadser og prøver, som tusindvis af aspiranter måtte igennem før et par hundrede var blevet udvalgt.

B. STRENGT NØDVENDIGE HJÆLPEMIDLER TIL BRUG UNDER SPILLET

1 terning med seks sider.
1 nissehue per deltager.
1 nisseskæg per deltager.
1 grangren per deltager.
50 gr. pebernødder per deltager (min)
25 cl. glögg per deltager (min).
1 telefon samt diverse tlf-numre.
1 gave per deltager.
1 brik per deltager.
1 passende bord.
1 stol per deltager.
1 sav med stålklinge.
1 lokale.
1 nr. af Børsen, 2 hvis der er flere end 4 spillere.
Spilleplade.
Spilleregler.
Godt humør.
Glanspapir, lim, saks etc.
Juleeventyrsbog, fx. Peters Jul.

C. BASIC GAME

Hver spiller ifører sig skæg, hue og stikker en gren bag øret.
Dernæst slår hver spiller en terning og højeste slag vælger først en gave. Dernæst spilleren med det næsthøjeste slag o.s.v. til alle har en gave.
Så synges et vers af "Højt fra sværdets røde top...", "En lille goblin rejste.." eller en lignende traditionel julepsalme.

D. ADVANCED GAME

Efter at have spillet Basic Game et halvt hundrede gange kan det være at nogle har fået blod på tanden og kaster sig ud i Advanced Game.

Formålet med spillet er at blive officiel hjælpenisse med ret til at åbne gave. For at opnå denne titel skal en spiller erhverve en nissehue, et nisseskæg og en grangren.
Såsnart en spiller når dette mål skal han/hun udvælge en gave, som så åbnes under almindelig munterhed. Spilleren foretager sig dernæst noget nyttigt såsom at klippe julepynt eller synge for vagthavende på nærmeste politistation, medens de øvrige spillere fortsætter indtil alle har en gave. Så vender alle hovedet mod Nordpolen og takker AAN for inspiration.

Spillet spilles i omgange, som så underopdeles i segmenter. Hver segment varer i virkeligheden $\sqrt{2}$ min.
Før spillet starter trækker spillerne lod om at være første-spiller, og de andre har tur i urets retning.

Sådan kører spillet:

- Første Spiller Tur
  - Terningslag
    - Aflæsning af antal øjne
    - Annoncering af slagets resultat
  - Brikflyning
  - Aflæsning af bræt for at konstatere hvorvidt specielle regler skal tages i brug
  - Udførelse af specielle regler
- Anden Spiller Tur
  - (Som Første Spiller Tur)
- ...
- Sidste Spiller Tur
  - (Som Første Spiller Tur)
- Ny Segment
  - Flyt segment brik
    - Hvis den er på segment 4 flyttes den hen på segment 1 og man går til Ny Omgang
  - Gå til Første Spiller Tur
- Ny Omgang
  - Spillerne drikker lidt glögg
  - Spillerne spiser nogle p-nødder
  - Gå til Første Spiller Tur

Spillet starter med at alle spillerne placerer deres brik på feltet mærket "START". Dernæst følges ovenforstående beskrivelse af spillets gang.
Når en spiller skal flytte sin brik sker det ved, at den rykkes et antal felter lig terningslaget frem og hvis der på slutfeltet står noget særligt skal dette udføres før spillet fortsættes.(NB! Nogle felter skal blot passeres.)
Hvis spillet tager mere end 2 timer går man til Basic Game reglerne.

E. SPECIELLE REGLER

På følgende felter skal særligt benyttes følgende:

3) Nisseskæg tages på.
9) Nissehue tages på.
15) Ring til et medlem af Torden & Lynilds redaktion og ønsk vedkommende en glædelig jul. (Telefonnumrene kan findes forrest i bladet.)
18) Lav et julehjerte eller anden julepynt. (Spillet fortsættes imens men spilleren kan først få en ny tur når han er færdig.)
21) Grangren stikkes bag øret.
24) Nisseskæg. (Se 3.)
29) Ensrettet. Gå den modsatte vej de næste T6 ture.
32) Læs en kort julehistorie højt. (Fx. et afsnit fra den danske udgave af "Le Noël du Pierre".)
36) Nissehue. (Se 9.)
39) Extra terningslag.
42) Farligt vejsving. Såfremt dette felt passeres/landes på med et terningslag på 4-6 fortsættes ad 42A-F.-vejen.
42C) Der spilles en omgang mus med 5 pebernødder per person. Derefter skylles de ned med en slurk glögg.
46) Kløft forude. Hvis dette felt passeres/landes på med et terningslag på 1-4 fortsættes ad 46A-F.-vejen.
46D) Syng en julesang eller -psalme.
47) Kløft. (Se 46. for forklaring.)
52) Grangren. (Se 21.)
53) Drik lidt glögg og spis 3 pebernødder når dette felt passeres.

F. SÆRLIGE REGLER ANG. GAVER

Hver spiller skal til spillet have købt en gave til en på forhånd fastsat værdi. Den skal pakkes ind og ingen andre må vide hvad pakken indeholder. Når en spiller skal vælge en gave må han ikke vælge sin egen. AAN anbefaler at gavernes værdi ikke overstiger DKK 25,-.

G. ERRATA

Under afsnittet om spillets foløb i Advanced game skal "Brikflyning" erstattes med "Rykning af brik". Under listen over hjælpemidler til spillet skal "Børsen" erstattes med "Morgenavisen Jyllands-Posten", da det ellers ikke giver nogen mening.

H. DESIGNER'S NOTES

Da jeg af Academica Arctica Nissae blev pålagt at lave et spil, der på en realistisk og samttidigt spilbar måde reflekterede prøverne fra 13-hundrede-hvidkål.
Det første problem jeg løb ind i var mangelelen på konkrete fakta om situationen, men da jeg fandt en gammel nisse, som var blevet optaget på dette tidspunkt kunne jeg drage væsentlige oplysninger ud af ham.
Et andet problem var hvorledes man bedst simulerede den berygtede kane-fører-prøve. Dette mener jeg at have løst ved at benytte felterne 42 og 46 som en slags fart-checks.
De tre symboler på hjælpenisseskabet, nissedragt, juletræ og nisseansigt, har jeg valgt at lade være repræsenteret ved hhv. nissehue, grangren og nisseskæg, endskønt de færreste hjælpenisser bar skæg i denne for dem så tidlige alder.
Jeg har deuden valgt at udelukke simultan-rykning, da testning af disse regler resulterede i at spillet vare de mindre end 10 minutter.
Jeg håber, at I må få ligesåmeget sjov ud af at spille spillet, som jeg havde af at designe det .
GOD JUL!

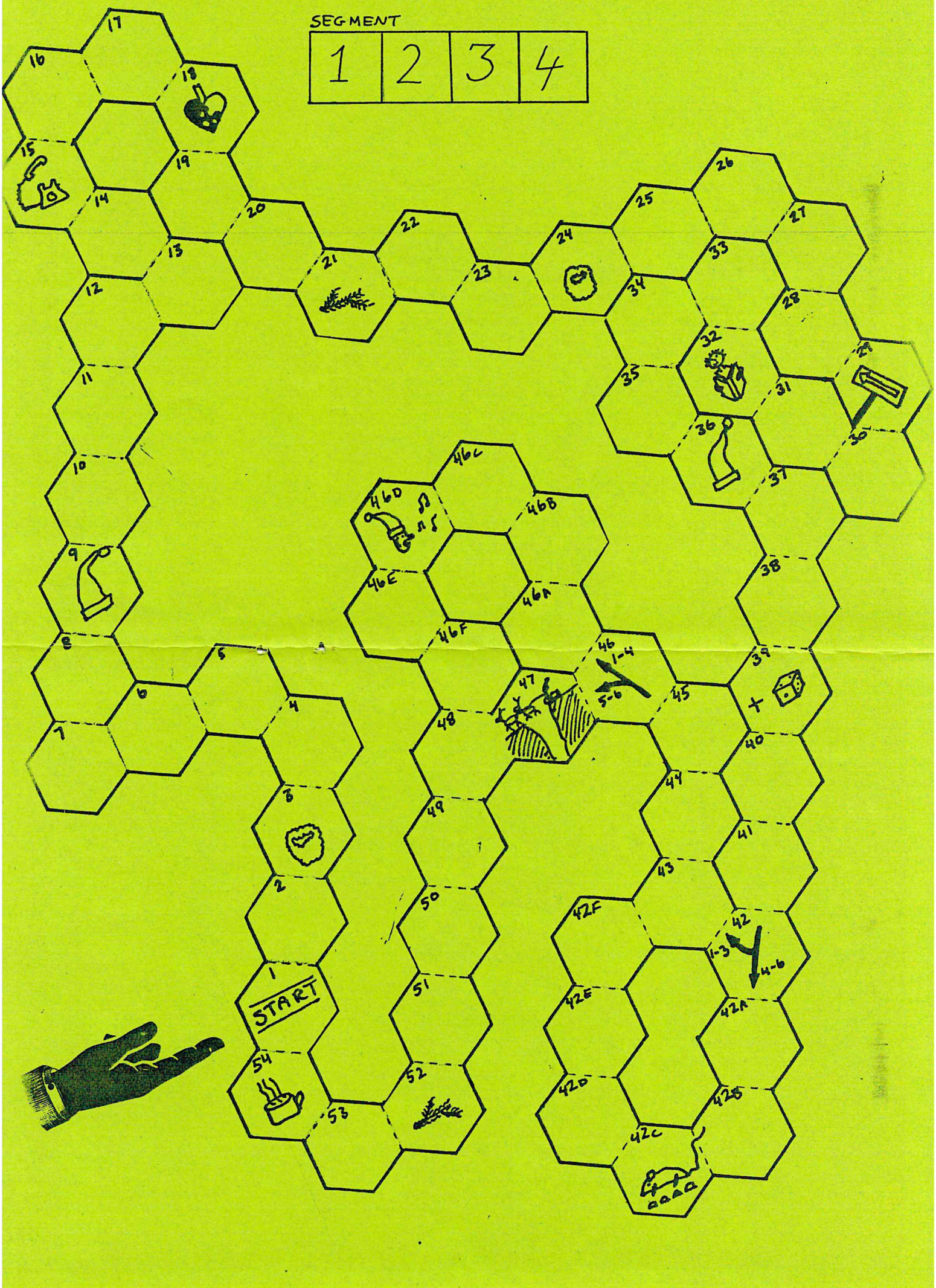
I. PLAYERS' NOTES

Det er klart at den overordnede strategi i spillet må være at sørge for at få den bedste gave, men det kan ofte være et problem at få nok af de til spillet hørende lækre sager, hvis man satser udelukkende på at få en god gave.
På den anden side kan det være farligt at satse for ensidigt på at spise og drikke, da man så kan ende med en snusket pakke, der er ligeså dårlig som ens egen.
Derfor må den bedste taktik være at strø sand i de andres maskineri samtidigt med at man sørger for at få en passende mængde knas og den bedste gave.
Hvis man er bagud og alt andet ser håbløst ud, kan man vælte sin glögg ud over bordet så spillet må afgøres efter Basic Game reglerne.

J. CREDITS

Original idé, design, udformning af reglerne, tegning af bræt etc.:
Jens (For)H... Kruuse

Pudsige idéer, assistance og valg af musik: Henri de la Waetz


SEGMENT
1
2
3
4
START
1-4
5-6
1-3
4-6