

JULEONNA

– ein Goblin Quest-hack

Juleonna er eit spel om dårleg samvit og familieplikter.

Klanan din har eit kjempeproblem. Minst to adventslys er tent, og familien har framleis ikkje teke inn hagemøblane ein gong! Og det er i tillegg laurdag, og ingen har orsaking for å vere andre stader! Plutseleg får ein av heimens medlemmer juleonna over seg, og oppviglar alle til å gå inn i julestria for alvor.

For å spele JULEONNA treng du: ei blokk med post-it-lappar, ein bråte sekssida terningar (minst 18, eller ein terningtrille-app på telefonen din), og ein blyant.

Spelet er ein hack basert på Goblin Quest – eit sær underhaldande og lettmanipulert rollespel om inkompetente goblins av Grant Howitt.

DEL 1: VERDSBYGGJING

Du skulle ha rydda tidlegare. Alvorleg tala. Du har berre deg sjølv å skulde på.

Huset har eit kjøken, ei stove, ein gang, eit loft (eller bod), og eit bad, og så mange soverom som det er spelarar, minus 1 om det er to vaksne. For auka vanskelegheitsgrad kan ein nedsnødd veranda, ei sjeldan brukt spisestove, eit kakofonisk hobbyrom, eit gjesterom og/eller eit lite ekstra bad leggst til.

For kvart rom, ta ein post-it-lapp og skriv ned namnet på rommet. Trill 3d6, og før talet på lappen (men gjer plass til fleire tal etter kvart som spelets gang går). Legg dei på bordet i ei relativt logisk samanfatning, der romma grensar til kvarandre.

Talet på lappen er så mykje rot rommet inneheld, og kan variere frå 3 rot til massive 18 rot, alt ettersom. Målet med spelet er å rydde heile huset på 10 rundar (cirka då Lørdagsrevyen startar) når familien kan kose seg med kakao.

Mest sannsynlegvis kjem de ikkje til å klare det. Resterande rot er permanent dårleg samvit som husstanden må dele seg imellom.

DEL 2: FIGURAR

Spelarane kan velgje mellom fire typar – Mamma, Pappa, Søster eller Bror – det einaste kravet er at det må vere anten ein Pappa eller ein Mamma (to av same alen er òg velkoment, det er 2016). Om fleire vil vere vaksenpersonar, kan dei til dømes vere variantane Onkel eller Tante. Gi figuren din eit namn, og finn ut om dei nokosinne har dratt på Interrail, og kor gamle dei var første gong rydda sitt eget rom frivillig.

Spelaren som er eldst bestemmer kor tett oppimot jul det er, og kven av dei Vaksne som blir besatt av Juleonna. Beskriv panikken som brer seg i tankane deira idet dei innser kor nære det er jul, og kor mykje som må gjerast. Herregud, så mykje som må gjerast!

DEL 3: RYDDING

Kvar spelar velgjer seg eit rom dei startar i. Start med personen som fekk inspirasjon til å starte ryddinga, og gå medsols rundt bordet. De har 12 rundar på dykk til å klare å rydde huset.

For å forsøke å rydde trillar du alle terningane i rommet. Sorter dei frå lågste til høgste, og følg handlingstabellen.

HANDLINGSTABELL

☐: Ein alvorleg distraksjon, som gjer til at du ikkje får rydda noko som helst (sjølv om du får 5 eller 6 på ein anna terning).

Trill på distraksjonstabellen.

☐/☐: Ein mindre distraksjon, som involverar andre (men 5 eller 6 kan framleis fjernast). Trill på distraksjonstabellen, og beskriv hendinga som forstyrrar spelaren til venstre for deg. Denne personen får -1 på den høgaste terningens neste runde.

☐: Ein ok ryddejobb, du inspirerar dei andre rundt deg. Beskriv hendinga som gir spelaren til venstre for deg dårleg samvit. Denne personen får +1 på den lågaste terningen neste runde.

☐/☐: Ein glimrande ryddejobb, fjern desse terningane, det er ferdig rydda rot (med mindre du også har fått ☐ og/eller ☐). Beskriv korleis ingenting klarar å distrahere deg.

Kva skjer om eg får 0 eller 7 på grunn av pluss eller minus til terningen? Ein 0 gir deg +1 rot. Ein 7 gjer til at du også fjernar ein av den neste spelaren sine terningar.

DISTRAKSJONSTABELL

☐: Alvorleg distraksjon:

-☐: Eit henslengt magasin i frå sumaren for nokre år sidan får deg til å tenkje på den sangen som dei spelte kvar dag i hotellbaren på den sumarferien, veit du. Den må du søke opp på Youtube, akkurat no! Kva sang er det? Kvar var ferien? Kven var med deg?

-☐: Ein ven skriv til deg på Facebook med svaret på eit trivielt spørsmål de diskuterte i går. Han er framleis skråsikker på at han hadde rett. Kvifor tek han framleis feil?

-☐: Mobilen din går tom for batteri. Du TRENG den jo ikkje når du skal rydde, men tenk om det er noko viktig? Du går for å finne ladaren, men nokon har rydda den vekk. Kvar ligg den no?

-☐: Du blir plutselig sitjande og sjå på eit av bileta på veggen. Kva er det eit bilete av? Når vart det laga?

-☐: Du finn ein gjenstand etter ein eks-kjærest som på mystisk vis har kilt seg mellom eit møbel og ein vegg. Kva er det? Korleis kan den ha kome seg dit?

-☐: Herregud, kor lenge har den matpakka lagt her? Du blir nøydd til å rydde den ut akkurat no, men orkar ikkje å ta i den med hendene, så du må finne noko å bære den med. Kva var det i matpakka? Kva finn du fram for å plukke den opp?

☐/☐: Mindre distraksjon

- ☐: Du finn ei gamal skuleoppgåve. Korleis kom den seg hit? Kva handlar den om? Kvifor føler du for å fortelje om den til spelaren til venstre for deg?
- ☐: Telefonen plingar, du har fått eit bilete av ein ven frå Facebook. Kva er det eit bilete av? Kvifor er det morosamt? Kva skriv du om den når du sender den til spelaren til venstre for deg?
- ☐: Du veltar ein pyntegjenstand som fell ned på golvet og knusar. Kva var det? Kven fekk du den av? Rop på spelaren til venstre for deg om å kome inn med kost.
- ☐: Du finn noko som er delvis øydelagd, men som du tenkjer at burde kunne fiksast. Du finn fram Youtube for å sjå om nokon har ein video om korleis ein vedlikeheld slikt, og plutselig sit du og ser på årets beste viralvideo i staden. Kva video er det? Korleis inneheld denne videoen kattar? Du ropar på spelaren til venstre for deg for å kome og sjå den.
- ☐: Du klarar å rydde litt, men naboens kjæledyr kom seg inn gjennom ei open dør. Kva dyr er det? Korleis får du det ut av rommet? Kva tissar dyret på? Rop på spelaren til venstre for å hjelpe med å fange det, og få det til naboen.
- ☐: Du finn eit påbegynt handarbeide som må vere årevis sidan vart starta, men det er ikke ditt. Kva er det? Korleis kom det seg hit? Kvifor fortsatte spelaren til venstre for deg aldri med hobbyen?

Om du klarar å redusere antalet rot i rommet – kryss ut det gamle, og skriv på det nye talet. Om du klarar å redusere antal rot til 0 i rommet du er i, gå til neste rom, du kan byrje å rydde her neste gong det er din tur.

DEL 4: KAKAO

Etter 10 rundar er det Lørdagsrevyen. Den som rydda mest lagar kakao til heile gjengen. Tenk litt for deg sjølv, var du flink til å rydde? Vart du ofte forstyrta i ryddinga? Kvifor det? Har du nokosinne tenkt på at du burde fjerne nokre av distraksjonane i livet ditt?

Summér opp kor mykje rot som er igjen, og konsultér Ferdigtabelen for å sjå kor flink familien din var til å rydde, fordi livet ditt i prinsippet kan summerast opp som avslutninga på ein Start.no-quiz.

FERDIGTABELL:

0: Familien din rotar for lite, korleis i all verda klarte du å rydde alt? Du har sikkert sju sortar til jul også.

1-10: Det er heilt greit altså. Det er ingen som merkar at det er rot her likevel. Det er iallfall det du forteljer deg sjølv.

11-20: Kva er det som luktar så rart?

21-30: Det går bra, det er ikkje slik at du treng å bruke den sida av sofaen kvar dag likevel.

31+: Måtte Jesus hjelpe deg, og Julenissen gi deg støvsugar til jul. Extreme Hoarders kjem like over nyttår.

Kvefsehol
PRESS

Laga av Andreas Hadsel Opsvik, med hjelp frå Lars Shunsuke Gulliksen Solbakken. 2016.