

GOTT Í SKÓINN

JÓLASPIL BAGGALÚTS

1. Markmið leiksins

Spilið gengur út á að gefa sem flestar jólagjafir, því sælla er að gefa en þiggja.

Dú sigrar ef þú nærð að gefa allar þínar jólagjafir, á undan hinum.

2. Í pakkanum

80 spil

- 30 jólasveinar
- 26 skór
- 6 Grýlu
- 6 Leppalúðar
- 6 jólakettir
- 6 kartöflur

Spilabord

Jólatré

75 gjafir

Jólasveinarnir í spilinu bera nöfn sem finna má í gömlum **islenskum jólasveinapulum** og eru allir með lögheimili hjá þeim **Grýlu** og **Leppalúða**. Sumir sveinarnir eru vel þekktir úr jólabransanum, en aðrir hafa lítið haft sig í frammi. Þarna innan um eru líka nokkrar **jólameyjar**, en nöfn þeirra er sömuleiðis að finna í gömlum vísnum og pulum.

3. Uppsetning

2-5 geta spilað. Spilin eru stokkuð og **hver spilarí fær 5 spil**. Stokkurinn er lagður á miðju spillaborðsins. Jólatréð og hálendið eru sitt hvoru megin við stokkinn.



Á hálendið fara öll spil sem spilarar leggja út, og skal framhliðin snúa upp. Undir jólatréð fara gjafirnar.

Skór fara „út í glugga“. Spilarar leggja þá s.s. fyrir framan sig og draga þar til þeir eru með 5 spil á hendi og enga skó.

Spilarar eru alltaf með 5 spil á hendi.

Hver spilarí fær síðan jólagjafir, sem hann geymir hjá sér:

- 10 gjafir ef leikmenn eru 4-5
- 15 gjafir ef leikmenn eru 2-3

Að þessu loknu getur leikur hafist.

Yngsti spilarí byrjar, nema samkomulag náist um annað. Röðin gengur svo réttssælls.

4. Gangur leiksins

Þegar röðin kemur að þér máttu gera eitt af eftirfarandi:

- **Senda jólasvein upp á hálendið** og gefa jólagjafir í skó og undir jólatréð, í samræmi við fyrirmæli á spilinu.
- **Lauma kartöflu í skó** eins mótspilara þinna, sem missir þá af næstu umferð.
- **Senda Grýlu upp á hálendið**. Þá verða allir mótspilarar þínir að afhenda þér sinn gjafmildasta jólasvein, þ.e.a.s. þann sem flestar gjafir gefur samtals (hafi þeir einhvern svein á annað bord). Þú heldur einum jólasveini eftir á hendi. Hinir elta Grýlu upp á hálendið.
- **Senda jólaköttinn upp á hálendið**. Þá má færa alla skóna sína yfir í glugga mótspilara að eigin vali, eins eða fleiri.
- **Losa þig við eitt óvelkomið spil af hendi** og setja út í kuldann á hálendinu. Þetta getur verið t.d. Leppalúði, skemmd kartafli eða gagnslaus jólasveinn.

Að svo búnu draga allir, þar til þeir hafa 5 spil á hendi. **Skór sem dregnir eru fara beint út í glugga**. Klárast stokkurinn eru spilin á hálendinu stokkuð vandlega og endurnýtt.

5. Spilategundir

Jólasveinar

Jólasveinar gefa gjafir, undir jólatréð og í skó mótspilara. Ef þú ert með jólasvein máttu spila honum út þegar þú átt leik og gefa gjafir samkvæmt fyrirmælum á spillinu.



Aðeins má gefa eina gjöf í hvern skó. Ef jólasveinn finnur ekki skó að gefa í þá fækkar gjöfum. T.d. ef hann gefur þrjár gjafir í skó en aðeins tveir skór eru úti í glugga. Þá gefur hann bara tvær.

Skór

Skór taka við gjöfum og kartöflum. Ef þú færð gjöf í skóinn fer hún í gjafabunkann þinn, en skórinn fer upp á hálendið.

Þegar þú dregur skó fer hann út í glugga, þ.e.a.s. fyrir framan þig, þar sem allir sjá. Þar er skórinn þar til búíð er að gefa í hann gjöf. Í hverjum skó er aðeins pláss fyrir eina jólagjöf eða kartöflu.



Jólakötturinn

Jólakötturinn er sjúkur í skó. Hann losar þig því við alla skó sem þú ert með úti í glugga. Ef þú sendir jólaköttinn upp á hálendið máttu

færa alla skóna þína yfir í glugga mótspilara að eigin vali, eins eða fleiri.



Kartafla

Ef þú færð kartöflu í skóinn missir þú af næstu umferð. Og ekkert múður.

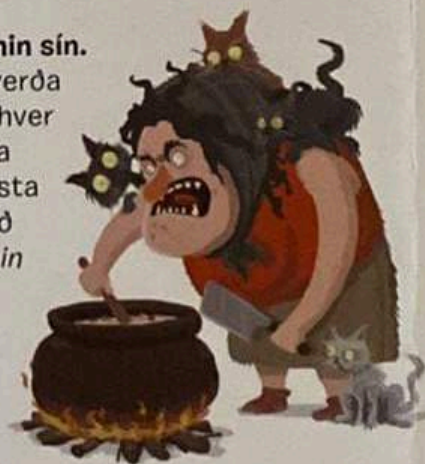
Ef þú ert með kartöflu á hendi geturðu sett hana í skó mótspilara þegar þú átt leik. Þegar röðin kemur að mótspilaranum færir hann kartöfluna úr skónum upp á hálendið, en má ekkert gera annað. **Skórinn sem kartaflan fór í er áfram úti í glugga.** Séu kartöflur í mörgum skóm sama spilara á sama tíma missir hann af einni umferð fyrir hverja kartöflu.



Leppalúða má **ekki** nota meðan maður er með kartöflu í skónum. Það er ekki hægt að fá gjöf í skó á meðan kartaflan er þar.

Grýla

Grýla kallar á börnin sín. Setjir þú hana út verða mótspilarar þínir, hver um sig, að afhenda þér sinn gjafmildasta jólasvein, það er að segja þann jólasvein sem flestar gjafir gefur samtals (ef þeir eru á annað borð með einhvern



jólasvein á hendi). Þú heldur einum jólasveini og setur hann á hendi. Hinir fara á hálendið. Ef enginn er með jólasvein verður þú að draga þar til þú ert með fimm spil á hendi.

Leppalúði

Leppalúði vill ekkert vesen. Hann ógildir síðasta spil sem sett var út, sem hefur þá engin áhrif. Leppalúða má spila út hvenær sem er, nema ef þú ert með kartöflu í skónum.



Dæmi um notkun Leppalúða:

- Þú átt leik og setur út Stekkjarstaur. Mótspilari setur hins vegar út Leppalúða. Stekkjarstaur gefur þá engar jólagjafir.
- Þú átt leik og setur kartöflu í skó mótspilara. Hann vill ekki missa af næstu umferð og setur út Leppalúða, sem tekur kartöfluna með sér í nesti upp á hálendið.
- Þú átt leik og setur út Grýlu. Einn mótspilarinn vill alls ekki missa jólasvein og setur út Leppalúða. Enginn spilar missir þá jólasvein og Grýla verður að gera sér að góðu að Leppalúði fylgi henni einn upp á hálendið.

Leppalúða má nota til að ógilda annan Leppalúða. Þá heldur upprunalega spilið virkni sinni.