



SANTA...WHO?



Versione Avanzata

Gioco di comitato/party game per 5-10 giocatori, di Alberto Menoncin e Marco Baglioni

Babbo natale ha scommesso che sarebbe riuscito a far avere ai suoi collaboratori i rispettivi regali prima di Natale senza farsi notare. Per questo tutti quanti si sono mascherati e mentre il Vecchio cerca di recapitare i regali, gli altri cercano di identificarlo...

Durata: circa 20'- 30'

Materiali occorrenti: le 40 carte da stampare, in calce e una clessidra, o un cronometro, un timer o comunque uno strumento per misurare il tempo.

Preparazione: una delle persone al tavolo di gioco dovrà fungere da "voce guida". La persona che fa da voce guida potrà decidere se fare solo da arbitro o partecipare al gioco. In questo secondo caso dovrà imparare a memoria la "sequenza notturna" (v. infra).

Dividete le carte in base al dorso. Di ogni seme tenete solo tante carte quanti sono i giocatori, secondo il seguente schema:

Carte "sindaco per un giorno": prendete le più alte (sono gli ultimi giorni prima di Natale)

Carte "Naso di Rudolf" : le stesse carte (se giocate in 5 non servono)

Carte "Ruoli segreti": nel seguente ordine: Babbo Natale, Elfo gemello, Elfo Gemello, Elfo, Elfo, Rudolf, Grinch, Renna, Befana, Renna.

Babbo Natale	<i>Consegna i doni e non deve farsi scoprire</i>
Elfi gemelli	<i>Si riconoscono fra loro anche mascherati</i>
Elfi	
Rudolf	<i>Può riconoscere Babbo Natale dal profumo, grazie al suo naso rosso</i>
Il Grinch	<i>Può evitare di prendere il regalo</i>
Le renne	<i>Riconoscono Rudolf grazie al naso rosso</i>
Befana	<i>Può consegnare i doni se Babbo Natale viene scoperto</i>

Le Carte "Albero coi regali" sono tutte uguali. Mettete una davanti ad ogni giocatore, col lato dell'albero spoglio verso l'alto ma abbastanza in mezzo al tavolo da essere raggiungibili da chiunque.

Mescolate separatamente gli altri tre mazzi, e date una carta per tipo, coperta, ad ogni giocatore. Ogni giocatore prende le proprie carte e dopo averle osservate.

La prima notte

Tutti i giocatori dovranno chiudere gli occhi e tamburellare con le dita di una mano sul tavolo. Quindi dovranno eseguire rigorosamente le seguenti azioni, aiutate dalla voce guida:

- Gli **Elfi gemelli**: aprono gli occhi, si cercano e poi chiudono gli occhi
- Le **renne** aprono gli occhi mentre **Rudolf** con gli occhi chiusi alza la mano libera

Alla fine, quando la Voce Guida lo dirà, potranno aprire gli occhi.

Dopo la prima notte, si alternano cicli di giorno e notte

Il giorno

La persona con la carta "sindaco per un giorno" più bassa (es. il 17 se giocate in 8, il 15 se giocate in 10) la scopre e sarà il sindaco per il primo giorno. Farà dunque partire il timer (consigliamo regolato sui 3 minuti) e inizierà a parlare fungendo da moderatore, chiedendo alle altre persone *in gioco* chi pensano sia Babbo Natale. La discussione è libera, ma limitata dal timer. Allo scadere, il sindaco chiederà ad ognuno di esprimere un voto secco, votando per primo. Se almeno metà dei voti convergeranno su una persona (*se i voti sono esattamente divisi fra due persone, decide il sindaco chi accusare fra le due*), questa persona dovrà rivelare se consegna doni (Babbo Natale o la Befana. In caso siano presenti entrambi, non deve rivelare quale dei due sia) ed in ogni caso da quel momento è fuori dal gioco. Se giocate in 5-8 e Babbo Natale viene smascherato, il gioco termina. Il gioco termina altresì se due portatori di doni vengono smascherati.

Il giorno successivo dovrà scoprire la carta "sindaco per un giorno" il relativo giocatore, e così via nei giorni successivi. Se il sindaco è già "fuori gioco" deve limitarsi a tenere il tempo e indire la votazione, senza poter fare ulteriori commenti (ma mantiene il potere di decidere in caso di parità).

La notte

Aiutati dalla Voce Guida, i giocatori ancora in gioco dovranno chiudere gli occhi e tamburellare sul tavolo con le dita di una mano, quindi eseguire le seguenti azioni:

- **Rudolf** apre gli occhi. Il giocatore con la carta "naso di Rudolf" per il giorno appena passato (es. se si gioca in 6 giocatori, il n. 19) *se non è un portatore di doni* tenendo gli occhi chiusi alza la mano. Quindi Rudolf chiude gli occhi. (questa fase non c'è se giocate in 5)
- **Babbo Natale** (o la **Befana** se Babbo Natale è stato eliminato) apre gli occhi, gira una delle carte "Albero di Natale" sul lato col regalo. Quindi chiude gli occhi.
- Il **Grinch** apre gli occhi. Se la carta Alberto di Natale davanti a sa è girata dal lato del regalo, può rigirla. (questa fase non c'è se giocate in 5 o 6)

Tutti aprono gli occhi. Chi si ritrova davanti la carta col regalo ha ricevuto il suo pacco ed è fuori dal gioco (salvo per l'eventuale funzione di sindaco) ma NON deve rivelare il proprio ruolo.

Conclusione

Se sono rimasti al massimo 2 giocatori senza regali in gioco (compresi eventualmente Babbo Natale e/o la Befana) Babbo Natale ha vinto la scommessa (e con lui la Befana, se presente). Se Babbo Natale e la Befana (il solo Babbo Natale se giocate in meno di 9) viene smascherato, vincono i collaboratori di Babbo Natale.

In ogni caso... dopo tutti al lavoro che Natale è alle porte e siete già in ritardo ne preparare i regali!

Quest'opera è distribuita con Licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale](#).

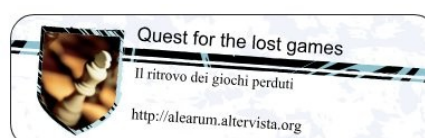


Ha tratto ispirazione da giochi classici come "Licantropi", "Mafia" e "Assassino"

Font "Doctor What" by [Heliagon](#)

<http://alearum.altervista.org>

<https://www.facebook.com/TanukiBG>



Babbo Natale



Consegna i doni e non deve farsi scoprire

Elfo Gemello



Si riconosce con l'altro Elfo Gemello anche mascherato

Elfo Gemello



Si riconosce con l'altro Elfo Gemello anche mascherato

Rudolf



Può riconoscere Babbo Natale dal profumo, grazie al suo naso rosso

Il Grinch



Può evitare di prendere il regalo

Renna



Riconosce Rudolf

Renna



Riconosce Rudolf

La Befana



Può consegnare i regali se Babbo Natale viene scoperto

Elfo



Deve scoprire dove si nasconde Babbo Natale

Santa...
Who?

Santa...
Who?

Santa...
Who?

Santa...
Who?

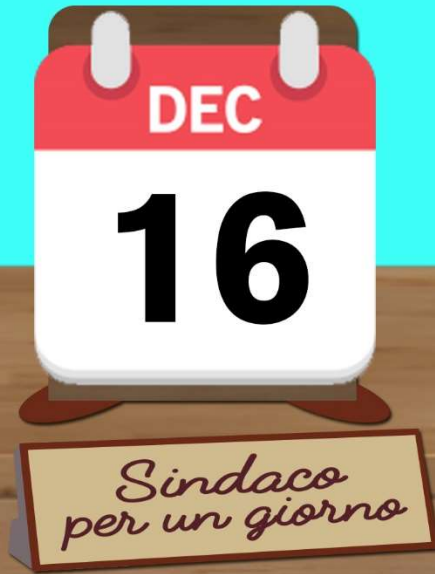
Santa...
Who?

Santa...
Who?

Santa...
Who?

Santa...
Who?

Santa...
Who?





Santa...
Who?

Santa...
Who?

Santa...
Who?

Santa...
Who?

Santa...
Who?

Santa...
Who?

Santa...
Who?

Santa...
Who?

Santa...
Who?





