

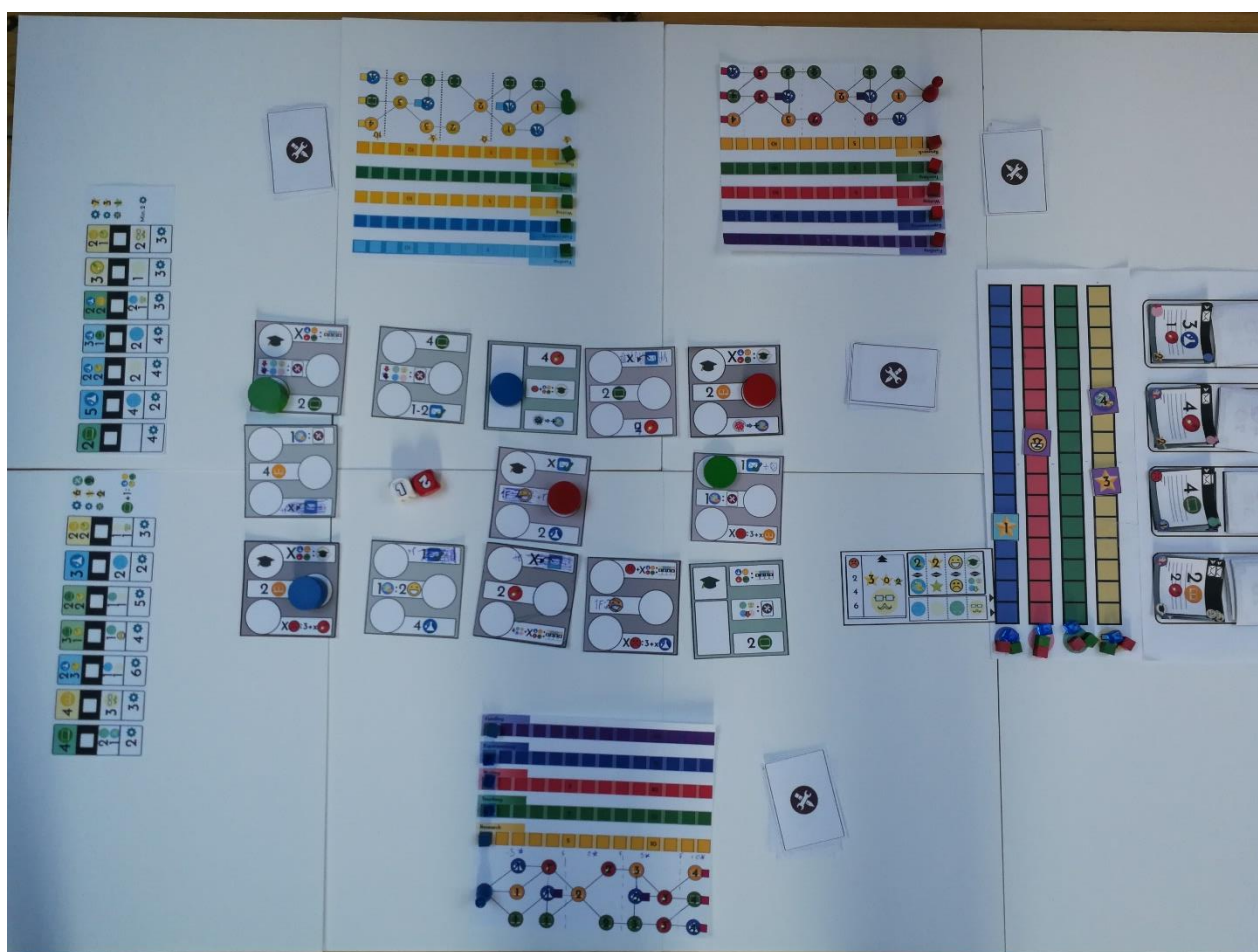
# Tenure Tournament

Af Aske Severin Juul Christiansen og Jakob Givskud

## Regler

### Note til dommerne

Tenure Tournament er stadig under udvikling og dette regeldokument er primært tænkt til brug for dommerne. En af designerne er udskiftet undervejs og vi er først kommet sent i gang givet spillets omfang. Vi har derfor måtte lave nogle hårde prioriteringer for at få det bedst mulige produkt klar til Fastaval. Enkelte af komponenterne er ikke færdigudviklet og spillet er ikke visuelt designet og vil ændre udseende. Dette dokument forklarer bedst muligt reglerne overordnet, men er ment til at skabe overblik, ikke et gennemarbejdet regelsæt. Værdierne på de enkelte spillekomponenter kan desuden ændre sig undervejs efterhånden som vi tester og balancerer.



I midten: 13 handlingsfelter med spilbrikker og 2 funding terninger. Desuden små bunker med evnekort (facedown). Til venstre: 2 fakultetsprojekter. Til højre: Professortracks med forventningsindikator samt opgaveanretning. For oven og neden: Playerboards.

## Introduktion

En gruppe unge forskere konkurrerer om at blive fastansat på et universitet. De er alle dygtige videnskabsfolk, men det er ikke nok. De skal være bedre end deres kollegaer til at vise sig, løse opgaver, arbejde på projekter og møde stejle forventninger alt imens de forsøger at arbejde på deres eget projekt. Der er ikke timer nok i døgnet til at nå det hele så stress er en konstant faktor. Kun nogle vil klare det – men hvem kan klare det og samtidig ofre mindst mulig af sin egen lykke?

**Tenure Tournament er et strategispil der som udgangspunkt er for 3-5 spillere og tager ca. 30 min pr. spiller. Der er dog en særlig 2-spiller variant, som dog ikke er beskrevet i dette regelsæt.**

Tenure Tournament består af 4 runder, kaldet semestre, og i hvert semester har spillerne hver især 10 ture (med muligheden for at købe ekstra ture) hvor de på skift tager 1 handling. Hver spiller har to spillebrikker. Den ene er forskeren og den anden er en student forskeren har som assistent. En tur består i, at man rykker én af sine to spillebrikker 1 eller 2 felter på spillepladen og udfører en af de handlinger som feltet man lander på tillader. Når de 10 ture er overstået får man muligheden for at presse sin forsker til at tage ekstra-handlinger - men det koster *stress*. Forskerne indsamler forskellige videnskabelige ressourcer, som de kan bruge på forskellige opgaver og projekter. Disse kan give *prestige*.

Forskerne er dog sjældent frie til at arbejde på deres eget projekt. På fakultetet hvor forskerne arbejder er der magtfulde professorer der giver forskerne opgaver og har høje forventninger til de unge forskere og møder de ikke forventningerne, mister de adgang til ressourcer og det giver også *stress*. Spillerne samler den stress og prestige som deres forsker får i en lille pose. I slutningen af spillet sammenligner spillerne prestige. Den halvdel af spillere med mest prestige bliver fastansat, men vinderen af hele spillet er den spiller som bliver fastansat OG har færrest stress-kuber.

## Spillets bestanddele

En spilleplade (ikke vist)

13 handlingsfelter

1 professor-track

1 Forventningsindikatorbox til professortracket

XX professoropgave-brikker

YY evnekort

1 anretning til opgavetiles (ikke vist)

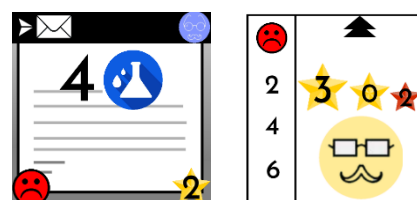
YY Projekt-tiles

1 Semestermarkør til projekterne

5 playerboards med hypotese-track

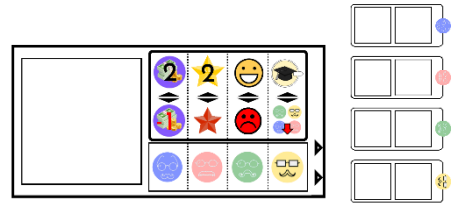


Handlingsfelter med 3 forskellige handlinger. Venstre felt har en forsker-specifik handling vist med huen

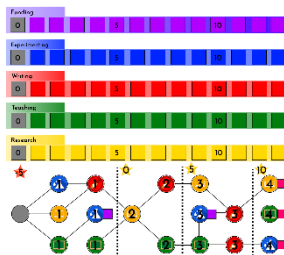


Opgavebrik (tv) med straf, bonus og anseelse. Semesterbrik (th) med semesterspecifik information

- 5 spillerposer med spilbrikker og kuber i spillerfarverne
- 1 pose med engangsbonusser
- 1 pose med sorte stress-kuber (ikke vist)
- 1 pose med prestige (ikke vist)
- 1 bunke med semesterbrikker
- 1 spillerpose til stress og prestige (ikke vist)
- 2 fundingtærninger



Forventningsindikator med straf og bonus for hver professor og plads til semesterbrikken. Pilene skal pege på professortracket. Til højre; Opgaveanretning.



Playerboard med ressourcetracks og personlig hypotese forneden.



Evnekort der giver bonus for hver opgave. Mulighed for opgradering (2).



Eksempel på fakultetsprojekt med delprojekter. Til højre bonus for gennemførelse.

## Begrebsforklaring

**Ressourcer:** Spillerne har 4 videnskabelige ressourcer samt en funding-ressource på deres playerboards. De 4 ressourcer er *eksperimenter*, *skrivearbejde*, *undervisning* og *research*. Det er disse ressourcer spillerne skal bruge til at løse opgaver fra professorerne, prestigefyldte fakultetsprojekter samt deres personlige forskningsprojekt (hypotesetracket i bunden af playerboardet). Funding kræves i nogle situationer.

**Fakultetsprojekter:** er store prestigeprojekter som alle spillere kan arbejde på, men hvert delprojekt kan kun udføres én gang. Et udført delprojekt markeres med en spillerkuber. Når en bestemt mængde af delprojekterne er udført bliver hele projektet gennemført og udløser prestige til de som har arbejdet på det. Projekter kan dog blive forældet hvis de ikke gennemføres i løbet af 1 år (2 semestre).

**(Professor)Opgaver:** Forefaldende opgaver som spillerne får smidt i hovedet af professorerne. Skal løse på et semester. Udførelse giver en mindre belønning - mangel på udførelse giver en straf.

**Professortracks:** Der er fire magtfulde professorer på fakultetet og de fire tracks repræsenterer spillernes anseelse hos professorerne. At ligge højt kan udløse bonusser. At ligge lavt kan udløse straffe.

**Forventningsindikatoren** indikerer professorenes stigende forventninger til spillerne.

**Semesterbrikken:** De spillere som har højest og lavest anseelse i slutningen af semestret får eller mister den angivne mængde prestige. Pilen øverst indikerer hvor meget forventningsindikatoren flytter sig. Endelig viser brikken hvor meget ekstra-handlinger koster når de 10 standardhandlinger er brugt op.

**Evnekort:** Repræsenterer de evner og kompetencer spillerne kan lære i løbet af spillet. Der startes med 6 og man trækker 1 ny hver gang man lærer en evne.

**Hypotesetrack:** Hver af forskerne arbejder på deres eget personlige videnskabelige projekt. Det er en hypotese de gerne vil udvikle og samle evidens for – den der kan gøre dem kendte og skabe deres karriere! Den er dog mange forskellige veje at gå og det er vist nederst på playerboardet.

## Opsætning

Spillepladen lægges ud midt på bordet.

De 13 handlingsfelter fordeles på spillepladen så de danner to firkanter (eller et 8-tal). De fem felter der har en forsker-specifik handling placeres i hvert hjørne og i midten som vist på billedet. De øvrige felter lægges tilfældigt ud.

*Variant: Ønsker man at varierer spillet, kan man blande alle sektionerne og lægge dem tilfældigt ud. Det anbefales dog mest når man har spillet spillet nogle gange.*

Professortracket lægges på bordet for enden af spille-området. Forventningsindikatoren lægges som vist på billedet og bunken med semesterbrikker lægges face-down på den.

Bunken med *professoreopgaver* sorteres efter professor og efter niveau og lægges op i anretningen ud for hvert professor-symbol som vist på billedet.

Der trækkes to Fakultets-projekter tilfældigt og de lægges ud fra 1. semester indikatoren.

Endelig lægges der en bunke af prestige og stress inden for rækkevidde af alle spillere.

Hver spiller tager nu et playerboard og en pose med spilbrikker og placerer en kube i sin farve for foden af hvert professor-track, samt en kube for enden af hvert ressource-track på playerboardet.

Endelig trækker hver spiller nu 6 evnekort.

## Spillet formål og afslutning

Spillet handler om at få nok prestige til at blive fastansat. Det får man ved, at være i den gode "halvdel" af spillerne. Men den endelige sejr går til den fastansatte spiller som er mindst stresset og ulykkelig!

*3-4 spillere: 2 fastansatte*

*5 spillere: 3 fastansatte*

Når spillerne får prestige eller stress er det aldrig hemmeligt, men de lægges i spillerens pose og dermed er den samlede værdi hemmelig!

Spioneringsreglen: Spillerne må til enhver tid tage 1 stress-kube for at undersøge mængden af én anden spillers prestige. Denne information er ikke offentlig! Mængden af stress kan ikke afsløres.

Spillet foregår over 4 runder, kaldet semestre og i hvert semester har spillerne på skift 10 ture der består af én handling. I slutningen af semestret har spillerne muligheden for at tage ekstra ture. Ønsker man ikke at tage flere ture, siger man pas. Efter alle ture er taget er semestret slut. Efter 2 år (4 semestre) er spillet slut.

## Spillets gang

Førstespilleren er den spiller som sidst har publiceret en artikel. Alternativt er det den spiller som sidst har bestået en eksamen.

Spillerne vælger nu på skift en professoropgave fra en vilkårlig professor efter nedenstående skema og rykker op på det korresponderende professor-track. Når spillerne har taget den påkrævede mængde opgaver, må de spillere der har lyst fortsætte med at trække opgaver op til et maksimum på 6 opgaver.

|             |                              |
|-------------|------------------------------|
| 1. semester | 2 mindre opgaver             |
| 2. semester | 3 mindre opgaver             |
| 3. semester | 1 større og 2 mindre opgaver |
| 4. semester | 2 større og 1 mindre opgaver |

Herefter vendes den første semesterbrik.

Førstespilleren placerer nu en af sine brikker på et vilkårligt handlingsfelt og udfører en af de handlinger som det pågældende felt tillader. Turen går nu rundt og derefter placerer alle spillere deres anden brik. Lægger man sin brik på et felt hvor der står en eller flere andre spillere, så modtager man én stress-kube for hver anden spillerfarve til stede, som lægges i spillerposen. Når begge brikker er placeret, begynder spillerne nu at flytte rundt på brættet. I sin tur skal man flytte en af sine brikker ét eller to felter i urets retning! Spilleren skal udføre en af de handlinger som brikken lander på. Lander man på et felt med andre spilleres brikker skal man tage en stress-kube for hver af de andre farver der er til stede på feltet.

- Hvis man tager en ressourcehandling, bevæger man markøren på sit playerboard op det tilsvarende antal ressourcer.
- Søger man funding, så slår man 2 gange med fundingterningerne. Spilleren bestemmer selv hvilken kombination af terninger han vil benytte og markerer det på sit playerboard. Der er to forskellige terninger med lidt forskellig værdi på siderne.
- Tager spilleren en projekthandling, skal spilleren udføre et valgfrit del-projekt ved at betale de pågældende ressourcer og placerer en kube i sin farve på det pågældende delprojektfelt. Spilleren høster med det samme den umiddelbare anerkendelse fra professorerne som markeret på feltet.
- Vælger spilleren at indløse én eller flere opgaver, betaler spilleren de pågældende ressourcer, høster belønningen fra opgaverne og vender dem om så de danner en bunke af løste opgaver.



*Handlingsbrik med 3 muligheder. Øverst: Udfør en del af et fakultetsprojekt ved at betale de pågældende ressourcer. Denne handling kan kun tages af forskerbrikken – ikke af studenterbrikken. I midten: Plag en professor om et kursus. Du falder i anseelse på et valgfrit professortrack, men du får en ny evne som spilles fra din hånd. Nederst: Planlæg en workshop. Du får 2 undervisningsressourcer.*

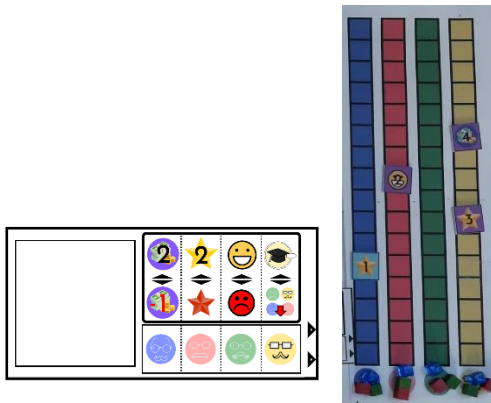
- Endelig kan en spiller på nogle felter vælge at arbejde på sin personlige videnskabelige hypotese. Gør spilleren det, betales de pågældende ressourcer og der kan rykkes et felt frem på hypotesetracket. Krydser man en milestenslinje, som er de stiplede linjer på hypotesetracket, skal der desuden betales 1 funding.
- På feltet med "uddeleger"-handlingen kan spilleren slippe af med en enkelt opgave og derved undgå negative konsekvenser ved ikke at fulføre den.

Når spillerne har taget deres 10 standardhandling er semestret ved at være slut. Spillerne kan stress-kuber for at nå at lave nogle flere handlinger. Prisen er angivet på semesterbrikken.

## Semester- og årsafslutning

Når et semester er færdig opgøres

1. Spillernes manglende opgaver (hvis nogen) udløser en straf og opgaven lægges væk.
2. Dernæst opgøres professortracket og bonusser og straffe høstes.
3. Dernæst tjekkes fakultetsprojekterne. Hvis deres tærskelværdi er opfyldt bliver det færdiggjort. Den spiller som har bidraget mest (målt ved hvert delprojekts bidragsværdi) bliver projektleder og får projektlederbonusen. Andre bidragsydere får bidragsbonusen (uanset bidragets størrelse). Spillere der ikke har bidraget til afdelingens fællesprojekt får den påskrevne straf. Projekter der ikke er færdiggjort rykkes en tak op på semestermarkøren. Ved slutningen af et år (2 semestre) bliver projekter forældede og automatisk afsluttet. Der gives kun halv pointværdi for disse (rundet ned).



Forventningsindikatoren indikerer professorernes forventninger. Den peger på 2 niveauer på professortracket. Ligger man over den pågældende professors forventning ved semesterafslutning får man lidt ekstra hjælp, men ligger man under giver professorens modvilje nogle forhindringer.

## Prestige og stress

Forskernes synlige opgaver og projekter høster prestige i det videnskabelige samfund og det er denne prestige der afgør om de bliver anset som værdifulde. Prestige måles i point, der gives undervejs i spillet. Der er flere måde at vinde prestige på. Får man prestige i løbet af spillet, tages den pågældende værdi i prestigebrikker som lægges i spillerens pose. Den samlede mængde af prestige er hemmelig (men se spioneringsreglen), men det er åben information når man modtager prestige.

Stress er forskernes akkumulerede ulykkelighed når den ene uge efter den anden forsvinder i arbejde og ekstraopgaver for at vinde tilstrækkelig prestige. Det fås også ved at bruge beskidte tricks eller ved at arbejde under trange kår. Stress tages i løbet af spillet for at udføre bestemte handlinger og det er altid åben information. Stress samles ligesom prestige i spillerposen og den samlede mængde stress kan aldrig afsløres – heller ikke af spilleren selv!

## Symbolforklaring

Smiley sur/glad: Stress eller afstressning. Stjerne: prestige. Penge: funding. Graduate-hat: forsker-spilbrikken. Farvede ansigter: De 4 professortracks. Værktøj: Evne. Farvede symboler: De 4 videnskabsressourcer. Terning: fonds-ansøgning.

## Afsluttende bemærkning

Dette er ikke udførlige regler, men forhåbentlig nok til at give et overblik over spillet, som altså stadig er i udvikling. Uddybende spørgsmål er velkomne.