

GRATIS
MAGASIN OM BRÆTSPIL

& BRIKKER & BRÆT

AT LEVE ER AT LEGE

Charlotte Munck om
benhårdt quizzeri, skuespil
og om at turde lege

HAN TEGNER DINE SPILDRØMME

Jesper Ejsing illustrerer
spil og samlekort, så
kampene sker i dit hoved

ÅRETS BEDSTE BRÆTSPIL

SPILHYGGE TIL DE MØRKE AFTENER

LÆS ALT OM ...

- » Richard Garfield om fremtidens samlekort
- » Sådan indtager du Tokyo med terninger
- » Den udødelige professor-terning
- » Brætspil boomer på tablets



iKNOW 40661

EN NY GENIAL OG SOFISTIKERET FORM FOR TRIVIA SPIL

iKnow blander spænding fra spørgespil med nervepirrende strategi. Først hører du spørgsmålet, og så vælger du, hvor meget hjælp du behøver for at svare. Derefter skal du gætte på, hvordan de andre klarer sig. iKnow giver alle en chance for at brillere. Denne nye måde at spille på gør dette trivia spil til det første af slagsen. Det er så meget mere end bare et spørgespil, og du behøver ikke være ekspert for at få udbytte af det.



MUSIKQUIZEN 41074

Musikquizen er et af DR P3's allermest populære radioprogrammer. Hver lørdag mødes over en 500.000 mennesker foran radioen for at quizze med i Kenneth K.s populære quizshow, hvor omdrejningspunktet er musikken og dens største stjerner, både fra Danmark og fra det store udland. Nu kan du spille Musikquizen hjemme hos dig selv, og teste dine egne og vennernes viden om populærmusik bl.a. i kategorierne 80'erne, 90'erne, 00'erne, Dansk Musik og Eksperts spørgsmål. Der skal gættes hits, kunstnere, albumtitler, årstal, koncerter, onehit Wonders og meget andet. Spillet giver som noget nyt dig også mulighed for at quizze dine venner i din egen musiksamling. Vær den første til at vinde 20 cd'er imens du bevæger dig rundt på den flotte spilleplade. P3's quizmaster Kenneth K. har lavet samtlige 2.150 musiks spørgsmål til brætspilsudgaven af det populære radioprogram.



NYHED

LOOPIN' LOUIE 40957

Legetøjsbranchens fællesråd har kåret "Loopin Louie" som det bedste brætspil for børn. Tør du tag det "hylende morsomme" actionfyldte flyvetur med "Loopin Louie"? I dette actionfyldte spil sidder hver spiller på kanten af sit sæde, mens Louie svinger, gynger og laver loop på tværs af brættet. Spillerens opgave er simple - beskyt dine egne kyllinger og forsøg at flyve over til de andre spilleres hønsehus. Den sidste spiller, der har kyllinger tilbage, vinder spillet. Dette fantastiske "Loopin Louie" spil er et enkelt spil, der henvender sig til børn fra 4 års alderen.



NYHED!

FAMILIE QUIZZEN 40203

HVEM BLIVER FAMILIENS MESTER?

Hele familien deltager i dette spørgespil med 2.310 spørgsmål om alt mellem himmel og jord; fra MGP og fodbold til hunderacer og telefoni. Spillet handler om at besvare spørgsmål i forskellige kategorier på tid, score så mange point som muligt og prøve at "stjæle" de andres spørgsmål. Familien morer sig sammen, og alle lærer noget nyt.

INDHOLD

16 **Det legende menneske**
Charlotte Munck elsker quizzeri, men også at lege i hverdagen og bruge spil i sit arbejde som skuespiller.

28 **Han maler til kamp i dit hoved**
Hvordan tegner man til brætspil, og hvordan skabes liv i billederne? Kig den danske kunstner Jesper Ejsing over skulderen.

36 **Digitale brætspil boomer**
Markedet for digitale brætspil er enormt og kvaliteten høj, så vi anmelder fem af de bedste bud til iPad.

46 **Garfields magi**
Samlekortspillet Magic har 20 år på bagen, så vi tog en snak med skaberen bag - og om fremtidens digitale samlekort.

50 **Tæsk til Tokyo**
Remix yatzy og tilsæt kæmpe-monstre, og du har opskriften på et af årets bedste familiespil. Vi sætte lup på King of Tokyo



"Brætspil skiller sig ud, fordi det samler forskellige generationer"

Citatet stammer fra den tyske spildesigner Reiner Knizia til avisen Information, da han gæstede Danmark i september. Knizia ved, hvad han taler om med hundredevis af spil bag sig, og er særligt på det tyske brætspilsmarked en guru af de helt store.

I Danmark er han stadig relativt ukendt, selvom han står bag gedigne spil som 'Lost Cities', 'Ingenious' og 'Heck Meck'.

Men Knizias observation brændte sig fast på nethinden, fordi den præcist rammer et af de største unikke fordele ved brætspillet. Hvor mange andre medier kan både samle forskellige generationer, udfordre dem og samtidig lære dem bedre at kende? I Tyskland er Knizia netop også en pædagogisk guru, fordi hans spil i årevis har samlet forældre og børn som en fast del af mange tyske børns opdragelse. Hans spil har skabt unikt samvær, og lært børnene både sig selv og sine forældre og bedsteforældre bedre at kende.

Det er ligegyldigt, om man er otte eller 80 år

Som Knizia siger til slut i interviewet til Information:

"Et godt brætspil er et forum, hvor jeg kan blive inspireret i selskab med andre mennesker.«

Det er derfor, vi med stor glæde byder velkommen til tredje udgave af Brikker&Bræt.

Det er derfor vi brænder for brætspil, for det handler aldrig om spillet, men om samværet.

Vi håber du har lyst til at dele vores passion med os - uanset om det er et par minutter, nogle timer eller en glimtvis skimten. Fordi i det møde håber vi at bevise, hvordan brætspillet kan knytte os tættere sammen - uanset om vi er 8 eller 80 år.



Ansv. redaktør **Thomas Vigild**

Redaktion **Bo Jørgensen**
Kim Dorff
Thomas Berger
Thomas Conradsen
Peter Brichs
Jacob Herold

Layout **Bo Jørgensen**
Maria Post Krause

Annoncer **Kim Dorff**

Se formater, priser og kontaktoplysninger på brikkerogbræt.dk

Forsiden **Charlotte Munk**
foto af **Bo Jørgensen**

Trykt ISSN 2245-8859
Digital ISSN 2245-8867

Tryk Strandbygaard Grafisk a/s

Oplag 25.000

Web brikkerogbræt.dk

Redaktionen påtager sig ikke noget ansvar for manuskripter, fotos eller illustrationer indsendt uopfordret. Redaktionen påtager sig ikke noget ansvar for eventuelle fejl i magasinet eller indleverede annoncer.


Bo Jørgensen


Kim Dorff


Thomas Vigild



af Thomas Vigild

BARE BEDRE BØRNESPIL

Fyld affaldsspanden, nedlæg dragen eller tryl frøer om til kaniner. Efterårets 5 bedste brætspil til børn er alsidige, fysiske og nytænkende.

1 **ROSKIS** - Ingen gider at gå ud med skraldet, så i det opfindsomme balance-spil Roskis er det netop straffen, hvis ikke man pakker affaldet godt nok. Med spillet følger vellavede æbleskrog, dåser, mælkekartoner og flasker, som det gælder om at stable i skraldespanden, uden den vælter over. Originalt tema og lærerigt børnespil, der fordrer både taktik og fingerfærdighed.

2 **DE SMÅ DRAGERIDDERE** - Som i et ægte eventyr troner dragen her højt på toppen af bjerget. Derfor skal man i De Små Drageriddere først bygge det originale spillebræt op i højden. Dernæst skal hver lille ridder stable et væld af forskellige papbrikker op ad bjergsiderne, så ridderne kan nå op på bjerget. Men pas på, for der kan falde klippestykker ned, og det gælder om at bygge så stabilt et paptårn som muligt. Forfriskende enkelt og vellavet børnespil, der sjovt udfordrer bygge-begærlige både unge og ældre riddere.

3 **BUNNY BOO** - Gådefulde puslespil til børn under 3 år er både sjældne og sjældent gode, men Bunny Boo er undtagelsen. Groft sagt er det et puslespil i 3D med fire lækre træklods-er, hvor gåderne består i, at barnet skal placere klodserne og kaninen, så opstillingen matcher en af spillets 60 udfordringskort. Men det kan også blot bruges som legetøj, og den elegance og fleksibilitet gør Bunny Boo til en samling suveræne gåder med stigende sværhedsgrad udi logik, problemløsning og rumsans for børnehave-børn.

4 **GHOST TOWER** - Alle kender vendespil, hvor to kort skal matches. Men hvad nu hvis samme spil får en fast tidsfrist og krav om samarbejde? Sådan er Ghost Tower, der handler om at nå at putte et kuld spøgelsesunger, inden uret på spillepladen slår tolv. Efter tur vender ungerne brikkerne, og skal sammen forsøge at hitte tre ens - men laver de fejl, så tikker uret tættere på tolv og spøgelsesungernes sengetid. En suveræn genfortolkning af et kendt spil, der kun bliver bedre med mere samarbejde.

5 **SIMSALA HOPP** - Simsala hopp!! skriger ungerne, mens de hamrer løs under spillebrættet med en tryllestav, så papbrikker danser og springer rundt. Men det er netop meningen i det ganske fysiske og sødt udtænkte færdighedsspil, hvor en samling små papbrikker skal vendes rundt i luften, så frøbrikker bliver "tryllet om" til kaniner i forskellige farver. Uforpligtende og opfindsomt færdighedsspil, som pirrer ungerne fantasi.

BØRNESPIL



ROSKIS
Fra 6 år
2-4 spillere
Udvikler: Carlo Rossi /
Lautapelit
Pris: 300 kr



DE SMÅ DRAGERIDDERE
Fra 6 år
2-4 spillere
Udvikler: PaperGame
Pris: 250 kr



BUNNY BOO
Fra 2½ til 5 år
1-2 spillere
Udvikler: SmartGames /
P-Trade
Pris: 150 kr.



GHOST TOWER
Fra 5 år
2-4 spillere
Udvikler: Heinz Meister /
Lautapelit
Pris: 200 kr.



SIMSALA HOPP
Fra 6 år
2-4 spillere
Udvikler: Inka & Markus
Brand / Competo
Pris: 250 kr

2



5



3



1



4



af Thomas Vigild

FEM FORRYGENDE FAMILIESPIL

De bedste familiespil udfordrer både børn og voksne, og giver mulighed for god variation og nye udfordringer fra spil til spil.

1 **QUIZMYSTERIET** - Thomas Blachman har stjålet et æble og gemmer sig på Københavns Hovedbanegård. Sådan kan mysteriet lyde i denne familie-quiz, hvor 2 til 4 hold flytter deres detektiver rundt på brættet for gradvist at indsamle ledetråde til at løse mysteriet om hvem, der har stjålet hvad og hvor. En unik måde at læse de tre ledetråde til hvert spørgsmål og to forskellige sværhedsgrader gør spillet til et nybrud inden for quiz-genren, der går rent ind hos alle snushaner.

2 **QIN** - Det seneste udspil fra den tyske brætspilsguru Reiner Knizia hedder Qin, og det excellerer i både sin enkelhed og sin suveræne taktiske dybde. Reglerne er ligetil: efter tur placerer man brikker med enten blå, gule eller røde felter, og skaber dermed farvede territorier, der kan erobres med pagoder. På den vis skal der erobres byer og modstandernes territorier, og første spiller med alle sine pagoder på brættet har vundet. Selvom udgangspunktet er enkelt, bliver spillene hurtigt varierede og dybt udfordrende.

3 **LA BOCA** - Inspireret af den farverige bydel i Buenos Aires, kræver La Boca både evner udi klodsbyggeri, samarbejde og rumlig sans. To spillere skal samtidig bygge en konstruktion med de ti farvede træklodser i midten af brættet, så den ligner de byggekort, som begge spillere sidder med. Tricket består i, at hver spiller har forskellige byggekort, da konstruktionen ser forskellig ud fra hver side, og at man konstant skifter makker. Det gør La Boca til et hektisk, men usædvanligt holdbart familiespil.

4 **AUGUSTUS** - Flyt bingo til det antikke Rom, og krydr det med både taktik og sandsynlighedsberegning. Sådan kan Augustus kort beskrives. Spillerne dyster om at indsamle symboler fra en fælles pose til at erobre forskellige kort på bordet. Det taktiske element ligger i, at nogle symboler er mere sjældne end andre. Vil du gå efter de lette kort med mindre belønninger eller spare sammen til de sværere med større udbytte?

5 **IK' SÅ KLODSET!** - En klods kan sige mere end tusind ord. Og efter man har forsøgt at mime, og få de andre spillere til at gætte ord som f.eks. "Tarzan" og "hårtørrer", kun ved hjælp af klodser, så er det nærvædt sandt. Jo flere klodser man inddrager i sin klods-forklaring, des bedre, men er ordet svært, må man placere en klods på et kategori-hjul, der hjælper gæsterne på rette vej. Ik' så klodset er en frisk og sjov nytænkning af de klassiske kreative quiz-spil som Tegn og Gæt og Cranium.

BEDSTE FAMILIESPIL



QUIZMYSTERIET

Fra 9 år
Fra 2 spillere
Udvikler: Bezzerwizzer
Pris: 350 kr



QIN

Fra 8 år
2-4 spillere
Udvikler: Reiner Knizia /
Lautapelit
Pris: 300 kr



LA BOCA

Fra 8 år
3-6 spillere
Udvikler: Inka & Markus
Brand / Competo
Pris: 350 kr



AUGUSTUS

Fra 8 år
2-6 spillere
Udvikler: Paolo Mori /
Hurrican
Pris: 350 kr



IK' SÅ KLODSET!

Fra 8 år
3-12 spillere
Udvikler: Inka & Markus
Brand / PaperGame
Pris: 300 kr



4



af Thomas Vigild

FEM VILDE VOKSENSPIL

Kæmp som mus og byg stjernekrig på spisebordet i efterårets fem bedste spil til modne spillere med hang til større taktiske udfordringer.

1 **MICE & MYSTICS** - At kombinere en eventyrbog med et brætspil er sjældent set så gennemført som i Mice & Mystics, hvor man styrer en fin musefigur i plastik, og sammen spiller sig igennem 11 forskellige og medrivende kapitler. Spillets forrygende finish og velskrevne historie skaber en helt unik stemning, og selvom spillet kræver både gode samarbejdsevner og engelskundskaaber, er dette blandt de allerbedste samarbejdsspil i årevis.

2 **STAR WARS: X-WING MINIATURES GAME** - Over spisebordet suser Tie-Fighters og et virvar af laser-stråler, for her kastes man ud i intense Star Wars-kampe med flotte miniature-rumskibe. I startpakken ligger ti Tie-fighters og en enkelt X-wing, som de to spillere i hver runde udstikker skjulte ordrer til. Derefter afvikles manøvrerne samtidig, og spillerne flytter rundt på rumskibene. Et væld af udvidelser og ekstra piloter giver spillet suveræn lang levetid, og er man træet af den medfølgende rumflåde, kan der tilkøbes ekstra kampfly.

3 **GINKGOPOLIS** - I år 2212 har mennesket udtømt Jordens ressourcer, og må nu leve i pagt med naturen. Selvom temaet for Ginkgopolis er ret hippie-agtigt, så er spildesignet suverænt og stramt. Målet er at bygge den bedste by ved at balancere spillets tre ressourcer, og samtidig spolere hinandens byggeplaner. Dog vælger alle handlinger samtidig, hvilket betyder, at man er på konstant. Balancen mellem at køre sit eget løb og spænde ben for andre er nærværdig perfekt, og man føler sig konstant udfordret.

4 **EGO PICTURES** - EGO-quiz-spillene handler om social paratviden om ens omgangskreds, og i denne nyeste version gælder det om at gætte hvilke billeder, ens venner ville vælge under forskellige omstændigheder. Det kan være det billede, de synes bedst eller værst om, eller det, der passer bedst til et andet billede eller til medfølgende stikord. Billederne giver anledning til overraskende valg, og næsten altid uddybende forklaringer, der på subtil vis giver et sigende indblik i modspillernes verdensbillede.

5 **GAME OF THRONES, 2ND EDITION** - Længe før den populære tv-serie Game of Thrones var bøgerne og også brætspillet på banen. Denne udgave af spillet holder sig loyalt til bøgerne, når op til seks slægter kæmper om magten. Spillet kræver en rum tid både at lære og spille, men har et godt flow, fordi alle spiller deres handlinger samtidig. Det gælder her ikke kun om selve spillet på brættet, men også om hvem, der kan støbe de bedste alliancer ved talens kunst.

DE VOKSNES SPIL



MICE & MYSTICS

Fra 14 år

1-4 spillere

Udvikler: Jerry Hawthorne / Plaidhat Games

Pris: 500 kr



STAR WARS:

X-WING MINIATURES GAME

Fra 12 år

2 spillere

Udvikler: Jay Little / Fantasy Flight Games / Enigma

Pris: 330 kr



GINKGOPOLIS

Fra 12 år

1-5 spillere

Udvikler: Xavier Gorges / Z-man Games

Pris: 450 kr



EGO PICTURES

Fra 14 år

2-16 spillere

Udvikler: Ian Copple / Game Inventors

Pris: 350 kr



GAME OF THRONES, 2ND EDITION

Fra 12 år

3-6 spillere

Udvikler: Christian T. Pedersen / Fantasy Flight Games / Enigma

Pris: 550 kr



af Thomas Vigild

FEM SPIL TIL FARTEN

Hvilke spil fungerer bedst på farten?

Brikker & Bræt har samlet fem bud på gode rejsespil.

1 TRAVEL QWIRKLE - De mest tidsløse spil har oftest de mest enkle regler. Når det kommer til minimalisme i regelsættet, men uanede muligheder for strategier og kompleksitet, er det abstrakte symbolspil Qwirkle et klokkeklart pletsud - både i sin normaludgave, men særligt denne rejseudgave, der fylder mindre i både bagagen og på bordet. Målet er at lægge 108 træbrikker med seks forskellige symboler i forskellige farver på bordet. Tidløst taktisk, enkelt at komme i gang med og et udfordrende remix mellem Scrabble og Sudoku.

2 A-Å REJSEUDGAVE - Hvor mange fisk, madretter eller drenge navne kan du nå at nævne på 30 sekunder for at fylde din bogstavsplade med forbogstaverne? Nok en del, men hvis man er underlagt tikkende tidspres ramler klappen oftest ned og selv de mest åbenlyse ting bliver glemt. A-Å er et evindeligt underholdende, dybt socialt og suverænt rejsespil for alle aldre i familien - også fordi f.eks. føreren af bilen kan deltage i løjerne.

3 GHOOST! - Med mere komiske end skræmmende spøgelse er gyser-kortspillet Ghooost! et stærkt remix af det klassiske UNO. Fra hånden spiller man først sine egne spøgelse, og derefter fra bordet sit spøgelseshus - symboliseret af en kortbunke foran hver spiller. Men mange af spøgelseerne har særlige følger-virkninger, så helt enkelt er det aldrig. Den charmerende finish, originale æske og enkle regler fuldender pakken.

4 LOVE LETTER - En lille rød stofpose med kort og en håndfuld små træklodser er nok til at gøre det elegante kortspil Love Letter til en af de større overraskelser i år. Målet er, at vinde prinsessens gunst ved, at kun dit kærlighedsbrev når frem til hende, så efter tur trækker og spiller bejlerne kort, der viser forskellige folk fra prinsessens hof. Alle kort har hver deres unikke effekt, så det handler om den rette timing og kølig deduktion, og som de bedste spil er reglerne enkle og taktikken svær.

5 RASMUS KLUMP PÅ PANDEKAGEJAGT - Alle er konstant sultne efter pandekager i det opfindsomme Rasmus Klump rejsespil, der nytænker de klassiske flytte-puslespil fra 80'erne. Først lægges et billede af Klump og hans kammerater ned i plastik-rammen, hvorefter det gælder om at rykke de gennemsigtige pandekage-brikker rundt, så alle ender med kage i favnen. Med fire forskellige sværhedsgrader og robust design er det en gennemført suveræn hjernevrider for alle i familien.

GODE REJSESPIL



TRAVEL QWIRKLE

Fra 6 år
2-4 spillere
Udvikler: Mindware /
Competo
Pris: 200 kr



A-Å REJSEUDGAVE

Fra 6 år
2-4 spillere
Udvikler: Tactic
Pris: 90 kr



GHOOST!

Fra 6 år
2-4 spillere
Udvikler: Richard Garfield /
Enigma
Pris: 140 kr



LOVE LETTER

Fra 10 år
2-4 spillere
Udvikler: Seiji Kanai /
Pegasus Spiele
Pris: 100 kr



RASMUS KLUMP PÅ PANDEKAGEJAGT

Fra 4 år
1+ spillere
Udvikler: Smart Games /
P-trade
Pris: 110 kr



COMPETO



Prisvindende spil fra Competo
kan nu også købes i Danmark!



DET LEGENDE MEN

af Kim Dorff

Hun er mest kendt som politikvinden Anna Pihl, men Charlotte Munck er også glad for at skrive, for scenen og for at køre psykisk terror på sine modstandere over et quizspil. Brikker&Bræt pakkede et kuld nye quizspil og udfordrede hende til en snak om fiktive målstreger og legen i hverdagen.

Det er lørdag aften.

Stearinlysene er tændt, gadelygterne kaster et blødt skær over brostenene, og der skænktes potente Nebbiolo-druer op i fyldige rødvinsglas. Scenen er hjemmemandt, og nyforelskede par sender hinanden stjalne blikke omkring små borde.

Her er højstemte parmiddage, her er venner, der mødes over gedigne brætspil og indimellem bryder den fortættede stemning med et jubeludbrud. Her er forretningsmænd i stive puds, der med rødmossede kinder og opknappede skjorter læner sig tilbage mod en dag fyldt med håndslag.

Vent lidt. Skrev jeg brætspil? Lod du øjnene glide hen over teksten uden at stoppe op? Ordet er proppet til randen med associationer som

samlende hygge og social stimulans, men brætspil? Dem spiller man derhjemme. I sommerhytten i Sverige. Men på en vinbar et stenkast fra Vesterbro Torv i København? Det er et sjældent syn.

Quiz og psykisk terror

Sociale konventioner er dog til for at blive brudt. Særligt hvis brætspil skal ud til folket.

Og når det nu skulle være, kunne vi lige så godt have blikfang i det offentlige rum til en uhøjtidelig snak om skuespil, spil – og særligt hvilken Trivial Pursuit-kategori, Charlotte Munck egentlig holder mest af:

”Jeg var klart brun. Måske var jeg også lidt grøn. Lyserød også! Nej, det var nok lidt tilfældigt”, griner hun og fortsætter: ”Vi plejede at spille meget

Trivial Pursuit i min familie.

Det fortsatte, da jeg flyttede i kollektiv. Vi havde krig, når vi spillede. Det skete nu og da, at vi havde udefrakommende spillere med, og der var folk, der syntes det var direkte ubehageligt at spille med os. Vi drak vin

- Født 2. december 1969 i Aarhus.
- Er opvokset i Ørsted - 24 kilometer fra Randers.
- Har medvirket i ”Den eneste ene”, ”Kongekabale” og ”En kort og en lang”.
- Har medvirket i tv-serierne ”TAXA”, ”Rejseholdet” og ”Anna Pihl”, hvor hun spillede titelrollen.
- Har premiere i de tyske biografier til efteråret med filmen ”Meeres Stille”.
- Har vundet knebent (og ved at snyde) over en af Danmarks brætspilseksperter.

NESKE



CHARLOTTE MUNCK

og kørte psykisk terror på hinanden - det var reglerne”, fortæller hun med smilende øjne.

Rødvinen er åbnet, mens jeg nervøst piller ved den lille bunke quizspil, jeg har taget med hjemmefra. Jeg er allerede bange for at blive offentligt ydmyget af en toptunet quizspiller. Især når min paratviden er middelmådig og mine klæbehejre er fyldt til randen med gammelt lim.

”Trivial Pursuit er jo også et meget afrettet quizspil. Det er en helt bestemt form for både viden og

“

Jeg er virkelig et legende menneske. Helt ekstremt. Det er jeg også, når jeg cykler, eller når jeg går ...

”Det kunne være dejligt med et quizspil, hvor der var lidt ekstra information – så der ikke kun stod svaret. Det er jo der, det begynder at blive spændende, der hvor man reelt kan blive klogere samtidig. Jeg elsker at kunne ræsonnere mig frem til svar.” siger hun.



intelligens, der skal i spil”, siger hun, og funderer over, om der er brug for den slags paratviden i samfundet i dag, hvor sproglig, rumlig og kreativ intelligens langt om længe har opnået højere status. I hvert fald figurerer det i vores fælles bevidsthed.



Kampen starter

Hendes tankerække bliver afbrudt. Tjeneren kommer ind og spørger nysgerrigt til vores spil, der skal til at begynde. Charlotte Munck kigger på brættet foran os. "Udfordrer du mig til duel?" siger hun med mørklødet stemme.

Foran os ligger iKnow; et nyt dansk quizspil, hvor man ikke kun skal svare rigtigt på spørgsmålene, men også satse på, hvor mange ledetråde ens modspillere skal have, før de svarer rigtigt.

Straks er hun mistænksom: "Du har helt sikkert spillet det før?", siger hun og kniber øjnene sammen med et lille smil på læben, mens jeg pakker folien af det dugfriske spil.

"Jeg hader det allerede", siger hun for sjov ti sekunder inde i forklaringen af spilreglerne, tager et spørgsmål op og udbrøder, at hun ikke kan nogen af spørgsmålene. "Jeg kan ikke lide det her", siger hun med lille stemme. Er det frygten for tabe eller spiller hun taktisk allerede rollen som chanceløs?

Det går 30 sekunder, hvor hun sidder og pruster. "Jeg kan virkelig ikke nogen af spørgsmålene. Jeg hader at tabe", siger hun hvislende mellem tænderne. Opvarmningen er slut. Kampen kan begynde.

I konstant udvikling

Charlotte Munck fandt først i en sen alder ud af, at hun skulle være skuespiller. Musik fyldte meget i teenage-årene, og hun var en videbegærlig læsehest som matematisk/musisk, sprogligt tænkende student.



"Når det kommer op på et højt nok plan, så er sprog og matematik det jo det samme. Der hvor det bliver til filosofi. Det gælder de fleste ting. Det er der, vi hænger sammen. I en højere åndelighed. Og på et helt grundkropsligt plan. Det basale. Det samme gælder i mit hverdagsliv som skuespiller. Jeg tager de planer meget alvorligt. Formidlingen af dem. Og jeg kan lide at være forberedt. Min tilgang er, at jeg kan hele historieføreløbet. Forfra. Bagfra. Jeg laver et kæmpe forarbejde, så jeg kan læne mig tilbage i det. Give slip på mig selv."

Det at give slip på sig selv er noget Charlotte Munck ofte praktiserer.

"Jeg er virkelig et legende menneske. Helt ekstremt. Det er jeg også, når jeg cykler eller når jeg går", siger hun, tager en tår vin og fortsætter efter en lille tænkepause.

Anderledes quiz-spil, du skal kende

More or Less

Rejsevenligt, lille quizspil, hvor det ikke gælder om at vide det præcise svar – bare gætte så tæt på som muligt. Ved alle spørgsmål dystes alle mod alle – og det skaber interessante og sjove "aha"-oplevelser.



Popkult

I Popkult er det så generel viden om populærkultur, især målrettet mod dem mellem 20 og 40 år. Er du skarp i tv-serier, film, spil og musik fra 80'erne og op til nu, så er dette letbenede quizspil fin underholdning.



Leverpostej, jantelov og klaphatte

Her skal alle svare på pinlige spørgsmål om, hvor danske de egentlig er. De fremragende spørgsmål gør, at ingen undgår at føle sig ramt – mens de trækker på smilebåndet.



➤ "På et tidspunkt tænkte jeg, at der var lidt for fejring i mit liv. Jeg løb fast hver anden dag i Frederiksberg Have. Og lavede en aftale med mig selv om, at når jeg nåede 50-100 meter før min slutdestination, skulle jeg række armene i vejret og sejrsubjule (dog uden lyd!), mens jeg passerede den fiktive målstreg". Hun løfter armene i vejret og skraldgriner. "Sådan her. Det var en stor overvindelse. Især, hvis der var modløbere!".

Opsøger udfordringen

En time senere synger Charlotte en lille jubelsang. Hun har lige ramt plet med, at jeg ikke vidste, at "Destiny's Child" var en amerikansk pigegruppe fra 90'erne – og haler dermed ind på mig.

"Sagde du virkelig Spice Girls – når spørgsmålet lød hvilken amerikansk pigegruppe?", hoverer hun. Hun er nu i front. Spillet er ved at skride fra mig. Spillet er ved at skride fra mig. Jeg bestiller en flaske vin mere.

"Det her spil er som en slags sandsynlighedsberegning – tilsat menneskekundskaber. Det minder mig om et andet spil, hvor man skal kende hinanden". Hun tænker på det danske spil EGO, hvor man skal svare på skæve spørgsmål som bl.a. hvem, man helst vil ende på en øde ø sammen med, hvad man ville gøre i store dilemmaer – og så lade ens medspillere gætte på, hvad man vil vælge.

"Det kan jeg godt lide. Udfordringen i det. Jeg nyder udfordringer. Jo større, desto bedre. Jeg nyder også udfordringen i at gennemskue det komplicerede. Jeg befinder mig godt, når jeg åbner et manuskript, hvor alting ikke er ligetil", siger hun.

Hun er lige hjemvendt fra Berlin. Fra skriveuger. Et nyt filmmanuskript. Ny udfordring efter et ellers allerede langt år, hvor hun både har spillet teater i København og har skullet føle sig til rette med at skuespille på et fremmedsprog i den tyske film "Meeres Stille", hvor Charlotte Munck også har været med til at skrive manuskript og redigere filmen færdig. ➤



Vi elsker brætspil

EGO PICTURES

"I EGO PICTURES er ord og dilemmaer erstattet med billeder. Et mere abstrakt og billedrigt quiz-spil, der på elegant og subtil vis giver et sigende indblik i modspillernes verdensbillede."

Guldbrikkens Jury, 2013.



Scan koden og se hvordan du spiller EGO PICTURES...

MORE OR LESS

"Hvad er gennemsnitsalderen i Angola, og hvor mange etager har Herlev Hospital? Det er umuligt at vide præcist, for More or Less handler netop ikke om paratviden, men om at gætte ud fra sin sunde fornuft. Et twist, der skaber et stærkt inkluderende quiz-spil med mange overraskende svar."

Guldbrikkens Jury, 2013.



Scan koden og se hvordan du spiller MORE OR LESS...

DANMARK KÅRER

Både forhandlere, boghandlere og spilmeldere har dette efterår kåret de bedste brætspil på hylderne. Brikker & Bræt guider til alle vinderne, og ikke mindst hvorfor.



LEGETØJSBRANCHENS FÆLLESRÅD

Legetøjsbranchens Fællesråds repræsentere grossister og detailhandlere inden for branchen, og rådets formål er at virke som "talerør" overfor offentlige myndigheder og presse omkring legetøjsbranchen generelt. Spilskaberne skal selv tilmelde spillene, og juryen består af indkøbere fra bl.a. Top-Toy og Coop. Årets vindere er:

Årets Børnespil 2013: **Loopin' Louie**



Et meget fysisk og opfindsomt børnespil, hvor piloten Louie svinger, gynger og laver loops på tværs af brættet. Målet er, at beskytte egne kyllinger og forsøge at flyve over til de andre spilleres hønseshus, for den sidste spiller, der har kyllinger tilbage, vinder spillet. "Loopin' Louie" vandt ifølge Legetøjsbranchens Fællesråd på grund af sine gode spil-ide, design og ikke mindst kvalitet.

Årets Familiespil 2013: **Quizmysteriet**



Det nye bud på et familie-quiz fra Bezzewizzer er 'Quizmysteriet', der sætter en detektiv-historie sammen med paratviden. Alle spiller detektiver, der skal løse mysteriet om hvem, der stjal hvad og gemmer sig hvor, og med tre ledetråde på hvert kort og spredte spor giver det et suverænt mix mellem Cluedo og Bezzewizzer.

Årets Voksenspil 2013: **iKnow**



Designet af quizspillet 'iKnow' er tydeligvist inspireret af Apples ikoniske hvide design, fordi brættet er kridhvidt med skinnende sølv-tryk, mens brikkerne har stærke farver i plastik. Det emmer af eksklusivitet, og grundlæggende handler 'iKnow' om at satse på både sin egen viden og på, hvordan ens modspillere svarer.

ÅRETS BRÆTSPIL



ÅRETS SPIL FRA BOG & IDÉ

Boghandler-kæden Indeks Retail, der bl.a. driver butikkerne Bog&Idé samt Legekæden, har kåret tre nye danske brætspil som årets bedste. Med i udvælgelsesprocessen er almindelige familier, der får årets tilmeldte spil til test og vurderer dem ud fra en skala på 1-10.

Årets spil for børn: **Hvem finder det først?**



Det nye danske 'Hvem finder det først?' indfører tre forskellige spillemåder på samme tid. Så hvor de ældste spillere skal finde billederne hurtigst på pladerne, kan de yngste nøjes med spille det som et gigantisk billedlotteri. Derudover er der rige muligheder for at stjæle point fra hinanden, og det er umuligt at forudsige, hvem der vinder, fordi man konstant kan drille hinanden.

Årets spil for Familie: **Partners**



Egoistiske sololøb er den sikre vej til at tabe i 'Partners', der umiddelbart minder om Ludo, men twistet er, at alle fire spillere dystes parvis mod hinanden. Der skal tænkes taktisk og hvert træk skal overvejes nøje, for kun det bedste makkerskab vinder.

Årets spil for voksne: **Modspil**



Quiz-spillet Modspil handler ikke blot om paratviden, men også om at benytte sine strategiske evner til at vinde over modspillerne. Udfordringerne kommer i syv forskellige kategorier med to sværhedsgrader, og her er det hverken terninger eller held, der afgør resultatet – kun din viden og vilje til at tage en chance.



GULDBRIKKEN

Guldbrikken startede i 2009 og er en brætspilspris baseret på en jury af danske brætspilsanmeldere fra danske medier og brætspilsforeninger. Juryen voterer en gang om året og kårer de bedste nye brætspil på markedet i seks kategorier. Juryen vægter særligt kvalitet, taktisk dybde, originalitet og innovation højt.

Årets Børnespil: **Simsala Hopp**



I 'Simsala Hopp' fra de tyske brætspilsveteraner Inka og Markus Brand er magien på plads. Når det flotte spilslot pludselig står på spisebordet, bliver det et meget fysisk spil, der udfordrer mange af børnenes sanser: fra behændighed og hukommelse til motorik og reaktionsevne.

Årets Familiespil: **King of Tokyo**



Seks gigantmonstre kæmper om den japanske metropolis, så kast terningerne taktisk og vær det sidste overlevende monster på pladen. Et medrivende, let forståeligt og tidløst udfordrende remix af yatzy på tværs af alle generationer. Læs mere om King of Tokyo på side 50.

Årets Hovedbrud: **Bunny Boo**



Logiske gædespil til børn under 3 år er både sjældne og sjældent gode, men 'Bunny Boo' er undtagelsen. Et vellavet og lækkert puslespil i 3D der træner børnehavebørn i logik, problemløsning og rumsans.

Årets Voksenspil: **Tobago**



Sjældent har skattejagt været så taktisk som i 'Tobago', der med elegante og originale spilmekanikker pisker spillerne rundt på en idyllisk tropeø. Stor variation og imponerende taktisk dybde gør 'Tobago' til en skat af et voksen-spil.

Årets Selskabsspil: **More or Less**



Hvor mange gange sin egen vægt kan en myre bære, og hvor mange grader der skal til, før diamanter brænder? Det er umuligt at vide præcist, for 'More or Less' handler netop ikke om paratviden, men om gætte ud fra sin sunde fornuft. 'More or Less' i høj grad 'less is more' inden for årets mange nye danske quiz-spil

Juryens Specialpris: **The Resistance: Avalon**



Scenen er ridderne af det runde bord og Camelot, hvor ondskaben spreder sig, så i 'Resistance' handler det om at gennemskue hinandens løgne og plante lus i skindpelsen på modspillerne. Fabelagtigt psykologisk socialt deduktions-spil til voksne med mod på anderledes mere sociale spiloplevelser.

Klaus Teuber

SETTLERS FRA CATAN

Vinder af 12 internationale priser. Et taktisk spil om handel, magt og opdagelse. Settlers fra Catan er et spil, som giver nye oplevelser hver gang. Suppler med de fire udvidelser og kombinationsmulighederne er praktisk talt uendelige.



GRUNDSPILET



SØFARER



BYER
& RIDDERE



HANDELSMÆND
& BARBARER



EVENTYRERE
& PIRATER



NYHED

NYHED



ARNOLDBUSCK.DK
MERE MELLEM LINJERNE

 HYGGEONKEL



TROLDMANDENS VÆRKSTED

Thomas Berger fører ordet

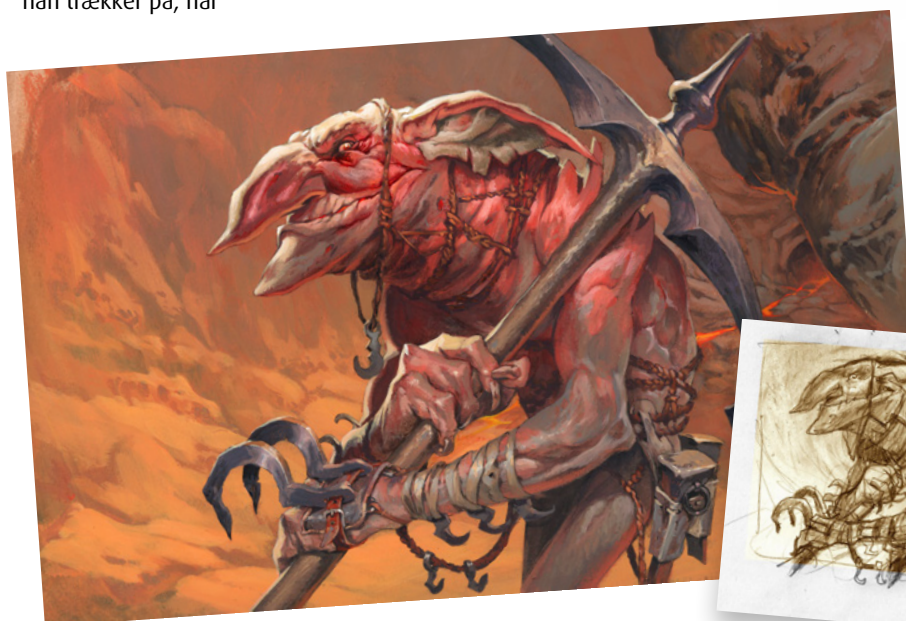
Den danske illustratør Jesper Ejsing vækker både dæmoner, tapre riddere og rynkede goblins til live, når han tegner motiverne til både brætspil og samlekortspillet Magic the Gathering. Brikker&Bræt dykkede ned bag hans pen for at se, hvordan han vækker fantasi-verdener og monstre til live med blæk og papir.

Hvordan føles det at spæne afsted alt hvad ringbrynje og skjold kan holde for at undslippe en glubsk ildspyende drage?

Det ved den danske illustratør Jesper Ejsing alt om. Det har årelang erfaring med rollespil for længst lært ham, og det er disse erfaringer, som han trækker på, når

han fremtryller drabelige monstre og andre eventyrlige væsner med sin blyant og pensel til forsider på samlekort, spilæsker og bøger.

Målet er altid, at en tegning indfanger det øjeblik, hvor en kamp tager en drejning, der er afgørende for alles skæbner. Et klimaks,



© Wizards of the Coast Inc.™





som Jesper Ejsing altid omhyggeligt tegner ind i beskuerens fantasi:

”Jeg tegnede denne ridder, som stod over to ekstremt store isgiganter. De var ti gange større end ham med økser, der var større end hans krop. De kunne knuse ham uden problemer, men det var også lidt kedeligt, så han blev udstyret med et to meter langt flammesværd – så havde han i det mindste en chance.” fortæller Jesper Ejsing.

Virkemidler fra virkeligheden

Jesper Ejsing er for længst blevet træet af de traditionelle fantasy-situationer, hvor helten knejser over en bunke besejrede fjender. Han foretrækker i dag snarere at fortælle historien om pigen, der kun bevæbnet med en magisk pil

tager kampen op mod den enorme drage. Samtidig må monstrene ikke være for mærkelige, så en genkendelighed fra virkelighedens verden er nødvendig:

“ Målet er altid, at indfange det øjeblik, hvor en kamp tager en drejning

”Hvis jeg så samtidig låner lidt fra en krokodille til dragens hoved, skeler til vingerne fra en flagermus og kigger på huden fra en elefant, så bruger jeg elementer fra vores verden til

at sælge ideen om, at det her kunne findes,” siger han.

For fastholde dynamikken i billederne hele vejen fra første skitse og til det færdigmalede resultat, starter Jesper Ejsing altid med at lave en masse såkaldte thumbs – små skitser på 5 x 8 centimeter - for at

side 35

Jesper Ejsing er 40 år, autodidakt illustratør og har siden 1990 tegnet forsider og illustrationer til et hav af bøger primært inden for fantasy-genren. Han har arbejdet for amerikanske Fantasy Flight Games siden 1998, og tegnet bl.a. regelbøger, spilæsker og spillkort til brætspil som 'Descent' og 'Runebound'. Han fik derefter hul igennem til spiludgiveren Wizards of the Coast, og tegnede der forsiden til 'Dungeons & Dragons Monster Manual 2'. Siden har han også leveret illustrationer til samlekortspillene 'Magic the Gathering' og 'World of Warcraft'. Han lever i dag udelukkende af at illustrere amerikansk fantasy og skrive bøger.



"Revenge of the Giants"

© Wizards of the Coast Inc.™

INTERVIEW: JESPER EJSING





© ATARI — Cover til ikke-udgivet computerspil.
Olie på lærred af Jesper Ejsing

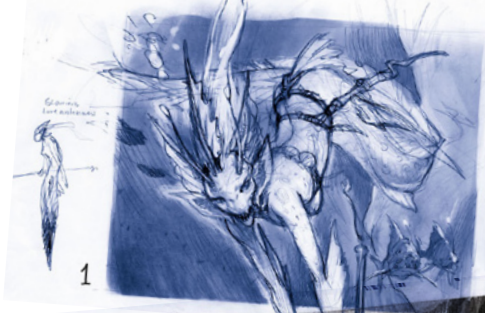
TRIN FOR TRIN

1 Jeg laver en "thumb", altså en skitse. Det hedder det, fordi tegningen gerne ikke er højere end en tommelfinger. Ud af en 5 til 10 skitser vælger jeg den bedste at gå videre med.

2 Skitsten tegnes ren og outlines med sort. Derefter lægger jeg de mørkeste toner på

3 For mig er farveprøven meget vigtig. Den giver mig en tydelig fornemmelse af, hvordan det færdige billede skal se ud, og en ro til at male uden samtidig at skulle forholde mig til valg af farver og lys.

4 I det færdige billede tænker jeg mest på at få fokus til at være omkring ansigtet på figuren. Den bedste måde at gøre det på, er ved at nedtone alt det andet.



► få kompositionen i billedet på plads. Derefter forstørrer han den lille skitse, og rentegner de enkelte dele af billedet på hvert sit stykke papir, så de holder sig inden for skitsens silhuetter, men samtidig får tilført endnu mere dynamik. Slutteligt klipper og klister Jesper Ejsing alle lapperne sammen, og kan gå i gang med at færdigmale det endelige billede.

”Da jeg var yngre og dummere, tegnede jeg mine skitser i fuld størrelse, og brugte usandsynlige mængder af papir, indtil en kollega foreslog mig at tegne lidt mindre. Det har gjort en stor forskel, for jeg laver måske 30 skitser, før den er der, men det tager ikke så lang tid i den lille størrelse. Det er også en stor fordel at lægge alle anstrengelserne i starten af opgaven, for en dårlig komposition kan ikke reddes i farverne.”

Spil billedet selv

Jesper Ejsing fremhæver selv dynamikken i sine billeder og deres fantasifuldhed som de afgørende fordele, der gør, at han fortsat er en efterspurgt illustratør over hele verden. For ham handler det om at tænke som en filminstruktør, der med sin kamerateam stiller skarpere og skarpere for hvert penselstrøg, indtil historien i billedet træder tydeligt frem.

Generelt er Jesper Ejsing ikke begejstret for at tegne skinnende krystalrustninger og kapper med glimtende guldborder, fordi han foretrækker at smøre sine helte ind i mudder og snavs. Og alle, der har spillet rollespil, ved, at sådan ser man ud efter flere dage i skoven, siger Ejsing.

”Jeg er dog vild med tegne gobliner og monstre. Jeg kan selvfølgelig også lide lækre damer og seje riddere,

men de er bare sværere at tegne, fordi grænsen for, hvornår det ser forkerk ud, er hårfin. Alle kender menneskelig anatomi, så alle kan se, når armen er for lang” siger han.

”Når jeg tegner et gorillabæst med horn i stedet for øjne, så har jeg langt større frihed. Og gobliner har så mange rynker, at de fede at tegne. Drager er også fantastiske, men der er forventningerne imidlertid meget høje, så det er fedt, når det lykkedes”.

Jesper Ejsing kan i dag ikke pege på en specifik drømmeopgave, for han føler, at han konstant befinder sig midt i den: ”Da jeg var 14 år gammel og fik mit første Dungeons & Dragons sæt, satte jeg mig det mål, at det spil ville jeg lave illustrationer til. Det tog mig næsten 20 år at opnå, hvad jeg ville, og det er både en stor sejr og en skuffelse, for nu skal jeg finde ud af, hvad jeg vil nu. Det er vanskeligt,” slutter Ejsing. ■

DUNGEON QUEST

Tegningen af den afgørende situation, hvor dragen vågner og troldmanden må teste sit held. I spillet har man store problemer hvis dragen vågner, men i Ejsings illustration er øjeblikket udødeliggjort.



Dungeonquest © Fantasy Flight Games™

DIGITALE BRÆTSPIL BOOMER

af Thomas Vigild

*Brætspil blomstrer på
tablets, så Brikker &
Bræt guider her til fem
suveræne digitale
brætspil til til iPad
og Android.*

ECLIPSE - NEW DAWN FOR THE GALAXY



Episke intergalaktiske rumkrige og teknologiske våbenkapløb er set og spillet til døde før, men sidste år formåede det finske sci-fi brætspil 'Eclipse' at gentænke formularen.

Dog imponerer også det gedigne eurogame i sin iPad-udgave, fordi sjældent er et så informationsrigt brætspil blevet konverteret så brillant til tablet-format. Ikke overraskende er målet at tilrane sig flest mulige galakser i løbet af spillets ni runder ved at banke den bedste rumflåde sammen, og de syv ganske forskellige racer gør i 'Eclipse' både foranderlig, udfordrende og varieret. For nytilkommere udi større taktiske spil kan det dog være en stor mundfuld, fordi skærmen er tæt pakket med informationer. Derfor er 'Eclipse' mindre flirt og mere et fast forhold, for giver man det tiden, bliver man belønnet med suveræn stjernekrig - sågar mod op til fem andre online.



Eclipse - New Dawn for the Galaxy

Pris: 45 kr.

1-6 spillere

Fra 12 år



Reiner Knizia's Qin

Krigen om territorier raser i det romantiske gamle Kina, for i 'Qin' (udtales Chin) skal man erobre byer, rejse gigantiske pagoder og invadere hinandens landområder i ét væk.

Det sker i et forunderligt enkelt, men fremragende omskifteligt strategispil, hvor reglerne kan læres på få minutter, men udfaldene aldrig helt kan planlægges.

Efter tur lægger man kort ned med to enten blå, gule eller røde felter, hvilket skaber enten nye territorier eller erobrer de

neutrale byer på brættet. Hurtigt bliver spillepladen og mulighederne komplekse, og det er en stor bedrift, at 'Qin' fungerer lige så godt på iPad som på spisebordet. Et oplagt familie-spil, der kan spilles på næsten alle niveauer, og den enkle indlæringskurve gør det også oplagt som et spil for dem, der vil videre end de sædvanlige 'Settlers' og 'Risk'-spil.



REINER KNIZIA'S QIN

Pris: 32 kr.

1-4 spillere

Fra 8 år



Magic 2014 - Duels of the Planewalkers



Samlekortspillet 'Magic - The Gathering' er stadig populært, og en af grundene er, at selvom grundreglerne er enkle, bliver spillet konstant genopfundet med nye kortkombinationer og opfindsomme strategier. Det viser denne ovenud elegante digitale version af kortspillet også, der ikke kun er klart forbedret i forhold til sidste års udgave, men også gør konkurrence i digitale 'Magic'-kort til en økonomisk noget mere overkommelig affære. Højdepunkterne i iPad-udgaven er dog en fin historie og en håndfuld svære taktiske udfordringer spillet mod computeren, men der er også rige muligheder for at dyste mod hinanden online.

MAGIC 2014 - DUELS OF THE PLANEWALKERS

Pris: 65 kr.

1-2 spillere

Fra 10 år



KINGDOM BUILDER

Hvem bliver konge over et land fyldt med have, skove, marker og kløfter? Sidste års vinder af verdens største brætpilspris 'Spiel des Jahres' er ligeså eminent på iPad som i sin pap-version, og er en genial måde at lære det ellers herligt enkle



KINGDOM BUILDER

Pris: 45 kr.
2-4 spillere
Fra 8 år

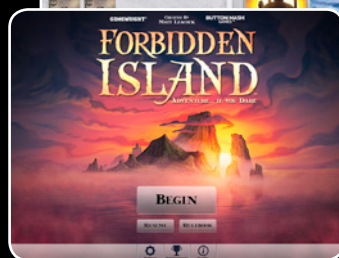
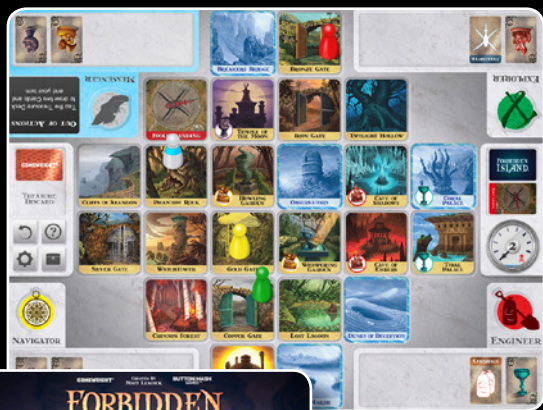


strategispil at kende. Efter tur befolker man det store bræt med minimum tre træhuse, og rent taktisk forsøger man at placere dem bedst

muligt efter tre forudbestemte vinderkriterier - f.eks. at bygge flest huse langs vand eller flest sammenhængende huse. Eftersom både vinderkriterier og selve spillebrættet ændrer sig fra spil til spil, føles 'Kingdom Builder' som et tidløst, friskt og fabelagtigt strategispil for hele familien.

FORBIDDEN ISLAND

Hjælp hinanden med at hale alle skattene i land, inden skatteøen styrter i havet omkring øerne på jer. Forhistorien til samarbejdsspillet 'Forbidden Island' er nuvel stereotyp og som en C-film, men det gør mindre, når selve spildynamikken er stram og enkel. Ganske som i 'Pandemic' skal man konstant hjælpe hinanden og være god til at forudse, hvor næste oversvømmelse på brættet vil ske, så der er heldigvis masser af taktiske situationer at blive uenige om. iPad-udgaven er en nærværdig per-



FORBIDDEN ISLAND

Pris: 45 kr.
1-4 spillere
Fra 8 år



fekt versionering, fordi brugerfladen er strømlet og ethvert tryk føles elegant og enkelt på skærmen.

Super samarbejdsspil, hvor iPad'en virkelig kommer til din ret som digital spilleplade på midten af bordet.

DET TILFÆLDIGE VERDENSFÆNOMEN

Thomas Conradsen knækker gæden



I 33 år har den magiske Rubiks Terning fascineret os, og er solgt i over 350 millioner eksemplarer. Brikker & Bræt tager et kig på et af tidernes bedst sælgende hjerne-legetøj.

Farverne minder om 70'ernes lysende discogulve mikset sammen i et virvar. Som den ligger der, Rubiks Terning, skriger den på at blive løst i alt sit roderi. Faktisk er den praktisk talt umulig at holde fingrene fra. I hånden føles den underligt let og ledløs, som den drejer om sig selv på kryds og på tværs. Der er noget over den. Noget magisk.

Matematisk set har terningen tusindvis af løsninger. Men langt de fleste finder aldrig en. I millioner af hjem ligger den formentlig både uløst, uløst og måske endda glemt og gemt væk. Som et levn fra fortiden. Men terningen, der tog det internationale legetøjsmarked med storm for 23 år siden er blevet solgt i flere end 350 millioner eksemplarer og har stadig legioner af fans.

For disse fans er terningens løsninger en besættelse og et evindeligt kapløb. I dag holdes der mesterskaber overalt på kloden, hvor de allerbedste konkurrerer på tid i et væld af discipliner, men hovedpræmien går stadig væk til den, der løser den simpleste opgave af dem af alle: Hvor hurtigt kan du løse terningen.

I dag er rekordindehaveren er 17-årige Mats Valk fra Holland. I marts

i år "samlede" han terningen korrekt på 5,55 sekunder. Han nåede altså at dreje terningen sider på kryds og tværs så alle seks flader med hver deres ni felter, fik deres respektive farve. Det er næsten dobbelt så hurtigt, som den danske rekord i hundredemeterløb, 10,29 sekunder. Se straks klipet på Rubiks.com. Men se også, hvordan en mand løser 17 ud af 17 kuber på under en time med bind for øjnene. Han kigger på dem alle i starten, inden han maskerer sig. Så nupper han terningerne en efter en. Det vilde er, at dette langt fra er verdensrekorden i dén disciplin. Den bedste har samlet 36 ud af 41 i et tilsvarende tidsrum.

Professorens terning

Rubiks terning blev pudsigt nok opfundet ved et tilfælde. Opfinderen, den ungarske professor i arkitektur Ernő Rubik, samlede for første gang terningen i midten af 70erne for at bevise, at man kunne lave en 3D-terning, der ikke faldt fra hinanden, når man bevægede dens individuelle dele. Det var først bagefter, da Rubik sad og rodede rundt med terningen, at dens virkelige formål gik op for ham.

Uden at vide det havde Rubik lavet et tredimensionalt puslespil.



*RUBIKS TERNING
Hos Games i
Jorcks Passage i
København har
de omkring 20
forskellige varianter
af den mystiske
terning, der blev
opfundet ved et
tilfælde*

I 1977 udgav han terningen på det lokale legetøjsmarked i Ungarn under navnet "Den Magiske Kube". Da han i 1980 indgik salgsaftaler på internationalt niveau blev titlen ændret til "Rubiks Terning" – eller på engelsk "Rubik's Cube".

Det originale design kan stadig købes i dag, men de seriøse "kubere" vælger oftest de kinesiske kopier, der drejer lettere og derfor egner sig bedre til at blive løst på rekordtid. Der er også kommet varianter med to, fire, seks eller otte felter på hver side, men den klassiske 3x3-terning stadig er den mest populære – også her i Danmark:

"Det er komplet vanvittigt, hvor mange Rubiks Terninger, vi stadig sælger den dag i dag," forklarer Thor Bentel, direktør for spillkæden Games

med butikker i Aarhus, Aalborg og København.

"Det er primært teenage-drenge fra 13-14 års alderen og så mænd op til 30, der køber dem. Der er ikke så mange piger, der er til den" siger han.

I 80erne var terningen et enormt fænomen og var også genstand for et væld af artikler og forskning. En ekspert på området udtalte dengang, at han fandt det muligt, at kuberen ville kunne løses på 20 sekunder. "Muligt men ikke sandsynligt." sagde han. I dag hedder Mats Valks verdensrekord imidlertid 5.55 sekunder.

DANSKE REKORDER

De tre hurtigste danskere er:

	SEK.
Oscar Roth Andersen	9.11
Henrik Buus Aagaard	9.78
Karina Grandjean Beck	10.02

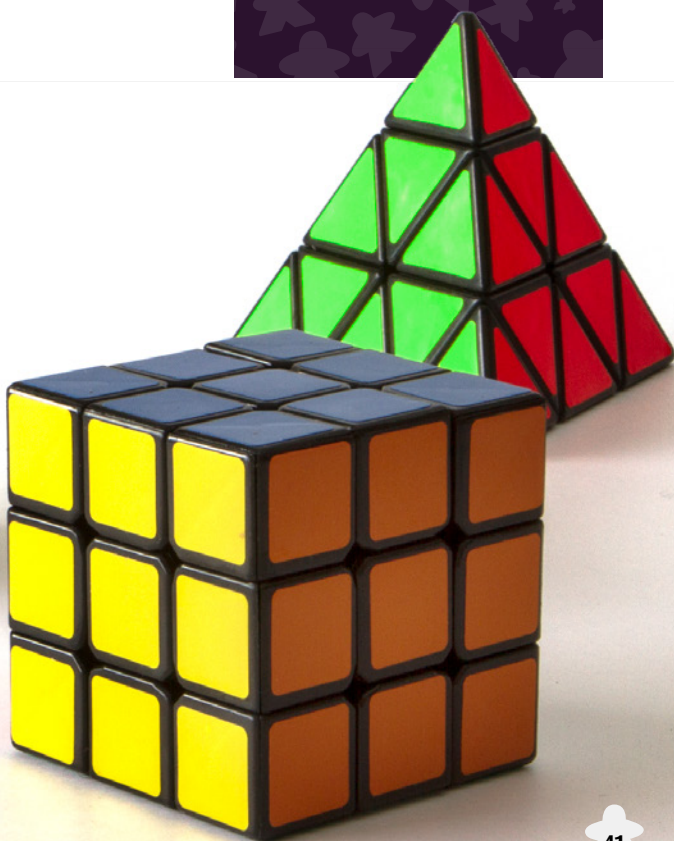
Oscar Roth Andersen har desuden verdensrekorden i den pyramideformede Rubiks-afart: Pyraminx.

Rekorden lyder på blot 1.36 sekunder og blev sat sidste år.



DET VILDE REGNESTYKKE

Alene terningens otte hjørner kan placeres på 239.500.800 forskellige måder. Men kigger vi på, hvor mange forskellige mulige tilstande hele terningen har, så ender vi på 43 kvintillioner. Det ufattelige regnestykke ser således ud: $8! \times 37 \times 12! \times 211 = 43,252,003,274,489,856,000$



JESPER OG KUBEN

Thomas Conradsen kaster terningen

34-årige Jesper Hansen er sjældent alene. Hans følgesvend – Rubiks Terning – er for det meste mellem fingrene på ham.



Jeg mødte Jesper Hansen og kuben for første gang til en mindre julefrokost for snart fire år siden. På et tidspunkt sad den dengang 30-årige Jesper og fingererede med dette... hjernevridende legetøj... og jeg nåede ikke længere end til slutningen af forretten, før jeg måtte have en forklaring på, hvorfor i alverden han sad med den farverige kube mellem hænderne.

Han forklarede, at han var begyndt at dyrke speedcubing – altså løsning af terningen på tid. Øjeblikke senere havde vi fundet stopursfunktionen på en smartphone frem. Først "rodede" han terningen til, så farverne lå komplet tilfældigt. Så gik han i gang.

Der var dømt fælles-måbning, da hans trænede fingre præcist og bestemt flåede terningens sider frem og tilbage, til højre og venstre, op og ned på det tredimensionelle legetøj. Han brokkede sig undervejs:

"Pis, det bliver ikke en god tid det her."

Alligevel gav vi et bifald, da han havde løst terningen på 28 sekunder lige foran snuderne på os. At se en speedcuber imponerede i samme grad, som når man første gang ser elitesportsudøvere live. Hvad enten det er fodbold, bordtennis eller boksning. Det er bare fascinerende at overvære noget, meget få mennesker er i stand til.

Jesper Hansen, der netop er fyldt 34, er dog ikke helt tilfreds med, at han "blot" er den 41. hurtigste dansker nogensinde. 19,34 sekunder er hans bedste officielle tid. Det var til Danish Open 2012, det endelig lykkedes ham at komme under de 20 sekunder til et stævne, selv om han gør det derhjemme forholdsvist ofte. Men han bliver stresset og nervøs. Kroppen spænder så meget, at han får ondt i ryggen under konkurrencerne.

"Det er mærkeligt, for jeg er musiker, og jeg har aldrig nogensinde haft sceneskræk. Ikke ét sekund," siger Jesper Hansen, der lever af at komponere og undervise i musik.

Grunden til Jesper Hansen overhovedet startede med at løse kuben opstod under Aarhus Festuge tilbage i 2007. Dengang arbejdede han for spilbutikken Games, der havde en stand under festlighederne på Store Torv. På standen lå et par af Rubiks terninger. Der kom gæster forbi og løste den

Terningen er på dansk også kendt som Professor-terningen



På internettet findes et væld af guides til både simple og avancerede løsninger af terningen. Jo mere avancerede de er, jo flere algoritmer (en serie af træk) skal du kunne huske og bruge på de rette tidspunkter. Til gengæld kan du – når du har øvet dig længe nok – løse kuben særdeles hurtigt ved hjælp af disse guides. Du kan finde en glimrende, dansksproget guide på www.speedcubing.dk.

“Jeg nåede til et punkt, hvor det ikke bare var hygge og afstresning. Det var decideret træning ...



og spurgte Jesper Hansen, om han også kunne. Nej, måtte han sige, men tænkte samtidig, at det skulle ændres øjeblikkeligt.

Han tog en terning med hjem og gik straks i gang med at finde guides på nettet. Det handlede ikke om, at han skulle regne den ud selv – han ville blot kunne samle den i det hele taget. Hvordan kunne han ellers sælge dem i brætspilsbutikken med god samvittighed?

“Det blev hurtigt en decideret hobby. Den var med mig alle steder. Jeg læste meget om den på nettet, og

jeg opdagede langsomt de her kæmpe fora på nettet omkring cubing.”

Til at starte med blev han hurtigt bedre. Det var let at minimere tiderne fra to minutter til halvandet. Også fra halvandet til et minut. Men ned til et halvt minut begyndte det at knibe: Antallet af algoritmer han skulle lære udenad steg eksplosivt, og hvad der før var en hobby, udviklede sig til en decideret sportsgren:

“Jeg nåede til et punkt, hvor det ikke bare var hygge og afstresning. Det var

decideret træning,” forklarer Jesper Hansen.

På det seneste, har han haft nogle måneder, hvor kubens ligget mindre i hans hånd. Men efter han fulgte VM i Las Vegas sidst på sommeren på nettet er lysten til at træne vendt tilbage.

“Der er noget fantastisk ved den terning - noget utroligt fascinerende. For selv om vi bruger så lang tid på at forske i den, så er den i virkeligheden utrolig simpel,” siger Jesper.



MANDEN B

Peter Brichs spiller kortene

Kortspillet Magic: The Gathering har cementeret Richard Garfield som en af de største spildesignere i verden. I anledning af spillets 20 års jubilæum satte Brikker & Bræt Garfield stævne i København.

Det er de færreste, der har opfundet en hel spilgenre. Men med Magic: The Gathering revolutionerede Richard Garfield kortspillet. Ved at blande et kortspil om duellerende troldmænd, kæmpe-monstre og vild magi med idéen om samlekort startede han genren "collectible card game" - altså samlekortspil-genren.

"Magic er et af de få 'Eureka'-øjeblikke, jeg har haft. Hele idéen til Magic kom som et lyn fra en klar himmel. Jeg fik idéen til, at spillerne kunne have adgang til forskellige typer kort, som man kunne samle på" fortæller Richard Garfield, da Brikker & Bræt møder ham på IT-Universitetet i København, hvor han bl.a. skal holde foredrag om held i spil

for et tætpakket auditorium.

Det var ikke kun Garfield, der var glad for idéen om samlekortspil. Magic: The Gathering, som blev udgivet af amerikanske Wizards of the Coast i 1993, er stadig den dag i dag et af de mest populære spil med turneringer og ugentlige spildage i flere danske spilbutikker. Ifølge Garfield er



'Magic: The Gathering' inspireret af spillet 'Cosmic Encounter'; et brætspil hvor alle spillere råder over forskellige evner.

"Jeg havde i lang tid tænkt over et spil, hvor alle kort i din bunke gav dig specielle evner. Derfra er der ikke

"Jeg vidste nok om brætspildesign til at vide, at her kan man ikke tjene penge..."

Robotter i kapløb

Magic: The Gathering var dog langt fra det første spil, som Ricard Garfield designede, selvom det var det første han fik udgivet. F.eks. var hans brætspil

AG MAGIC

langt til idéen om, at alle spillere har forskellige bunker, når de spiller."

Garfield var dog ikke sikker på, at spillet kunne designes. Ironisk nok var det *netop* spillernes mulighed for at udforme egne kortbunker, som gjorde Garfield nervøs.

"Et spil skak, hvor spillerne selv vælger, hvilke brikker de bruger på brættet, er ikke et særlig godt spil. Det samme gælder et spil poker, hvor spillerne selv vælger hvilke kort, de vil have med på hånden" siger han.

Men efter to år fyldt med spiltests og masser af designarbejde var spillet dog på plads, og endte med at blive et af de mest kendte og spillede spil i dag.

'RoboRally' færdigdesignet helt tilbage i 1985, men tog hele 9 år, før det kom på hylderne – en lektie, der har lært Garfield, at man skal holde fast i sine designs og være tålmodig.

"Dengang vidste jeg nok om brætspilsdesign til at vide, at det ikke er et felt, hvor man kan tjene penge nok til at overleve. Sådan var det i hvert fald dengang" siger han.

RoboRally blev vist frem til mange spiludgivere, og flere var interesserede i spillet. Nogle købte endda spillet, men endte med ikke at ville udgive det i sidste ende.

"Jeg viste til sidst spillet til Wizards of the Coast, som elskede det – men som først ville have et spil, der var



I RoboRally styrer alle en robot, der deltager i et kapløb. Alle spillerne programmerer deres robotter samtidig, og ser derefter deres planer gå op i flammer, når robotterne ramler sammen, står i vejen, plaffer hinanden i småstykker eller skubber spillerne ned i de dybe huller på banerne.

SOLFORGE

MORGENDAGENS MAGIC?

» Kan et samlekort-spil fungere digitalt? Richard Garfields næste samlekort-spil SolForge gør forsøget ved at fortrylle kortene med digital magi.

SolForge minder på mange måder om Magic: The Gathering, men er umiddelbart mere forenklet.

Modsat Magic findes der i SolForge kun to korttyper – monstre og besværgelser – som man spiller mod hinanden i fem kortrækker for at dræne modstanderen for 100 livspoint og sejre.

"I et almindeligt samlekort-spil er det svært at få kortene til at ændre sig undervejs. Derfor var dette den

første spillemekanik, vi valgte at indbygge i SolForge" siger Richard Garfield.

Derfor har alle kortene i SolForge flere facetter. Monstre kan eksempelvis stige i niveau, og din magi bliver gradvist stærkere, som tiden går og kortene bliver spillet. Samtidig er taktikken anderledes, da man nu skal spille monstre i fem kortrækker, og derfor skal træffe svære valg om hvilke monstre, man vil ofre og hvilke, der skal reddes.

SolForge sikrede sig 430.000 dollar (2.3 millioner kroner) på Kickstarter i september 2012. Bag udviklingen af SolForge står Stoneblade

Entertainment, der tidligere har udgivet kortspillet Ascension: Chronicles of the Godslayer til iOS med stor succes. Firmaet blev grundlagt i 2010 under navnet 'Gary Games' af Justin Gary - en tidligere professionel Magic-spiller.

Selvom spillet endnu ikke er færdigt, kan alle være med – spillet er nemlig klar i en beta-udgave på Apples App Store til iPhone og iPad og på Steam til Windows.





"I SolForge valgte vi ideen om, at kortene ændrer sig over tid, så jo flere gange du spiller et kort, desto stærkere bliver det" siger Richard Garfield om det digitale samlekortspil SolForge. Målet er, at spillet skal tage det bedste fra de fysiske samlekort og kombinere det med teknologisk magi.



“ Magic er et af de få 'Eureka'-øjeblikke, jeg har haft...

RICHARD CHANNING GARFIELD

er 50 år og professionel spildesigner med en Ph.D. i matematik. Han er tidligere medejer af Wizards of the Coast, og bor i dag i Seattle sammen med sin kone Koni og sine to teenagebørn.

» billigere at lave.” Det spil blev til Magic: The Gathering.

“Selvom Magic på ingen måde var billigere at lave end RoboRally,” konstaterer Richard Garfield med et smil.



Kæmpemonstre i fantasy-land

Et af Richard Garfields nyeste storhits er King of Tokyo fra 2011, hvor kæmpemonstre slås mod hinanden for at blive det

sidste overlevende monster i den japanske metropol. Spillet startede dog som et klassisk fantasy-spil med mere traditionelle elementer som kæmper, troldmænd og magi.

“Når jeg designer et spil, starter jeg tit med fantasy som tema. Der er få regler, og med magi er alting pludselig muligt,” forklarer Garfield. “Men det er sjældent der, jeg forventer spillet skal ende.”

Efter spilmeknikken i King of Tokyo var på plads, holdt Richard Garfield derfor en brainstorm-session:

“Vi var meget tæt på at vælge gangstere som tema. I stedet for King of Tokyo var spillet blevet kaldet King of New York, hvor forskellige mafia-familier kæmper om magten i den amerikanske storby.” siger han.

RICHARD GARFIELD

Udvalgt ludografi

- 1993 Magic: The Gathering
- 1994 RoboRally
- 1998 Twitch
- 2002 Star Wars: TCG
- 2011 King of Tokyo
- 2012 Android: Netrunner
- 2013 Ghoost!

I år har Richard Garfield udgivet det snedige kortspil 'Ghoost!', mens der er en "Halloween"-udvidelse på vej til King of Tokyo - og med masser af nye Magic-kort på gaden hvert år, vokser Richard Garfields imponerende renomé som en af brætspillets største designere stadig ■

www.osterskov.dk

Verdens fedeste
rollespil efterskole!

Vi har rollespil, brætspil,
kortspil og figurspil
på skemaet.

Gennemfør 8., 9 og 10. klasse
udelukkende ved hjælp af
ugelange læringspil.



Osterskov  Efterskole

Kirketofte 4, 9500 Hobro Tlf. 77 34 29 90

Mail: kontor@osterskov.dk

NU KAN DU BLIVE

KONGEN AF STORBYEN

Kim Dorff tager til Tokyo

Terninger. Skyskrabere. Muterede supermonstre. 'King of Tokyo' er rammer en gylden balance mellem held og taktik. Brikker & Bræt dissekerer den originale nyklassiker.

Året er 1931. Edgar Wallace sidder på sit kammer og skribler løs. Opgaven er enkel; Hollywood ønsker en spektakulær historie. Noget "sensationelt". Allerede dengang for 80 år siden, var der kritiske røster, der hævdede at filmbyen var blottet for originalitet.

To år senere sad både USA og resten af verden og så en kæmpegorilla kravle op ad Empire State Building, mens den viftede angribende fly væk, som var de fluer. Begrebet monsterfilm var skabt.



*VIDSTE DU I ØVRIGT...
King of Tokyo har netop
vundet Guldbrikken
2013 i kategorien Årets
Familiespil*

Fascinationen af de store monstre har fulgt os lige siden, og i Richard Garfields King of Tokyo er alle disse udstødte og misforståede genetiske misfostre samlet. Stadig for at underholde os, men ikke med os som måbende tilskuere. Nu er vi selv monster-mestrene, der tager kontrol over de tonstunge dødsmaskiner.

Temaet lyder voldsomt, men King of Tokyo er i sin udformning visuelt og spillemæssigt et familievenligt og letbetjent terningspil, hvor hver spiller i sin tur må slå med de seks terninger tre gange – og dermed minder det meget om Yatzy i både tempo og forløb. Terningerne har en række symboler, du i tre terningekast skal forsøge at samle til noget meningsfyldt. Målet? Slå alle dine modmonstre – uanset om det er Cyber Bunny, Kraken og Alienoid – ihjel eller indsamle 20 sejrpoint.

Det kan lyde langhåret, men reglerne kan læses på under tre minutter. Brættet er nærmest overflødigt og er primært med til at repræsentere byen Tokyo, for det at have sit monster i Tokyo er King of Tokyos mest besnærende designvalg. Især fordi det indbyggede dilemma er stærkt: Kun ét monster kan være i Tokyo (dog to monstre, hvis man spiller 5-6 spillere). Og selv om det monster kan slå på alle modstanderne samtidigt, bliver det også slået på af alle modstandere – og det mens det ikke kan lappe sine sår. Således er det et tveægget sværd at trampe tankeløst ind i Tokyo; ofte vil modspillerne let kunne tage hævn.

Monstre som dig

Charmen i King of Tokyo ligger i kombinationen mellem et sjovt og stærkt tema, og det besnærende ved at slå taktisk med terninger. Heldet er dermed evigt tilstede, men det er timingen og ens aggressionsniveau, der skaber underholdningen. Kortene skaber variation og øget interaktion, og med en spilletid på en halv times tid fungerer det perfekt som forretten før et længerevarende mere strategisk spil – også for dem, der normalt ikke bryder sig om spil, hvor terninger er et bærende element.



2-6 spillere

45 min

8+ år



BLIV DET

SEJESTE MØNSTER

I TOKYO

DE SMÅ GRÅ

Et snu King of Tokyo-monster spiller ikke kun med musklerne. Det tænker langsigtet og investerer i de evne-kort, der kan købes for energikuber. Evnerne giver f.eks. dit monster mulighed for at lappe sår sammen, uddele mere skade eller skrabe flere sejrspoint sammen.

HÅNDERNE

The King will smash! Hvorfor sidde og dyste mod andre monstre uden at lade testosteronen flyde frit, ikke sandt? Den kampglade Kings of Tokyo-spiller vil ofte gerne ind i Tokyo og hamre løs på modstanderne, så længe han kan. Det er den korte vej til den ultimative sejr: Udslettelse af al modstand. Men passer man ikke på, er man død inden der er gået ti minutter.

FØDDERNE

I disse metroseksuelle, moderne tider kan selv et monster have identitetskrise og føle sig misforstået. Er dit monster inderst inde en detox-glad pacifist, der bare drømmer om verdensfred? Så tager du fødderne på nakken i enhver situation, undgår Tokyo for enhver pris og laver "hjerter"-symbolet med dine blodige monster-klør.



RELIC RUNNERS

Kim Dorff har spændt safari-hjelm

Days of Wonder er en af verdens mest succesrige brætspilsudgivere, selvom de sjældent udgiver nye brætspil. Så da Brikker&Bræt fik muligheden for at smugspille deres kommende Relic Runners, tøvede vi ikke.



Relic Runners kan bedst beskrives som en brætspilsudgave af Indiana Jones-filmene: En gruppe arkæologer blottet for stedsans forsøger at finde vej rundt i junglen i et sindrigt netværk af stier, templer og ruiner på jagt efter dyrebare relikvier.



Men faktisk handlede Relic Runners oprindeligt om munke i Nepal, da det lå i skrivebordskuffen hos den australske spildesigner Matthew Dunstan. Ved et stort lykketræf og en masse knofedt fik han kontakt til Days of Wonder, der årligt får hundredvis af brætspilsidéer tilsendt, og han slap gennem nøglehullet. Det er i sig selv en stor bedrift, når det franske firma i mere end et årti har opereret i superligaen inden for brætspilsudgivelser med nyklassikere som Ticket to Ride, Small World og Memoir '44 under bæltet.


Temaet er dog sekundært i Relic Runners, fordi her gælder det primært om at regne modstanderens kommende træk ud. På det punkt kræver det

mere af deltagerne end tidligere spil fra Days of Wonder, der sætter finish, høj tilgængelighed og taktisk dybde højt.

Brikker & Bræts udsendte var i hvert fald begejstrede for de mange dilemmaer og strategiske overvejelser, der allerede fik de små grå på overarbejde få minutter inde i spillet. ■



Relic Runners udkommer i oktober 2013

 2-5 spillere

 60 min

 12+ år

Udvikler: Matthew Dunstan



EKSPERTER I BRÆTSPIL!

...også i spil til børn



SPOOKY STAIRS

Vær den første oppe ad trappen, forklædt som spøgelse!
Har vundet årets spil i Sverige, Norge og Finland



MAGI LABYRINTEN
Kom først gennem den usynlige labyrint og vind spillet.
Har bl.a. vundet årets spil i Norge.



FAROS CIGARER

KØBENHAVN
Skindergade 27,
1159 København K

LØNGBY
Jernbaneplassen 63,
2800 Kongens Lyngby

Dragons Lair®

ODENSE
Gråbrødrepassagen 9
5000 Odense C

AARHUS
Amaliegade 21
8000 Århus C

AALBORG
Algade 63
9000 Aalborg

FANATIC

ROSKILDE
Grønnegade 2
4000 Roskilde

KØBENHAVN
Classensgade 25
2100 København Ø

DYRK SPILLEGLÆDEN!

af Anders Poulsen

Et forsvar for quizspillet og dets fortræffeligheder og er et direkte modsvar til Kim Dorffs snæversynede opfattelse af spilleglæde. Brikker&Bræt spurgte en garvet designer af quizspil om et modsvar.

Pyha, man får godt nok blæst håret bagud, når man læser Kim Dorffs klumme om quizspillet og alt dets ondskab.

For det første hævder han, at quizspil ikke udfordrer én på taktik eller nogen af de andre sanser, hvilket er fuldkommen uberettiget. Nok var Trivial Pursuit det første store quizspil på markedet, der med rette kan siges at dyrke udenadslære, da spillet i princippet ikke har nogen som helst form for taktisk spilmekanisme i sig. Men dette har dog i høj grad ændret sig inden for de seneste år, hvor der på det danske marked er kommet flere quizspil, der også dyrker det taktiske element i spillene.

For det andet er quizspil afgjort ikke mere ekskluderende end andre brætspilspil på hylderne. Spil, der kræver andre evner end paratviden, er mindst lige så ekskluderende for de personer omkring bordet, der ikke besidder evnerne eller lysten til at spille på andre præmisser og tænke taktisk.

For mig er eneste præmis for om et brætspil fungerer eller ej afhængigt af, om man har det sjovt og kan hygge sig med spillet sammen med venner og familie. Man behøver ikke at være strategisk sværvægter udi papskubberer for at kunne kalde sig brætspiller. Om man føler sig godt underholdt afhænger ikke af ens evne til at styre en hær af små haltende alfer ned i en guldmine for at kaste med tryllestøv, eller af at redde en enøjet prinsesse og dermed stige til level 56 i nørddethed.

Hvor spilentusiasten Kim Dorff vælger at se ned på os almindeligt dødelige, der har det sjovt med at dyrke quizspillet og nyder den – indrømmet – irrationelle øvelse, det er at forsøge at rumme så stor paratviden som muligt, så fungerer det desværre også på samme måde den anden vej rundt. Quizspilleren opfattes af Kim Dorff og hans ligesindede som en stræber, der gerne vil udstille sig selv og sin viden på andres bekostning - og på den måde nedgøre andres intellekt og virke socialt ekskluderende. Omvendt



I forrige nummer af Brikker&Bræt skrev journalist Kim Dorff en klumme om hvor socialt ekskluderende quizspil kan være.

Læs hele Kim's udbrud her: <http://tinyurl.com/psaggl4>

Anders Poulsen – professionel
spiludvikler i Sky High Games
bag brætspil som TIMEOUT,
Wild West Express og senest
quizzone – tager til genmæle.



ser mange quizspillere ganske rigtig spilentusiasten som en nørdet enspænder, der kun formår at udøve sine sociale kompetencer omkring et spil, der foregår i fantasiens rige, og hvor alle skal have smølfehatte på, og hvor flugt fra hverdagen står højest på dagsordenen.

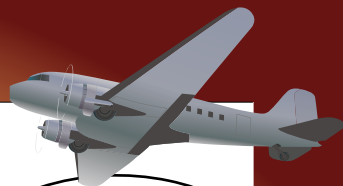
Denne gensidige stigmatisering af to forskellige grupper af brætspillere er helt unødvendig og skaber kun mere mistro og uvilje end sammenholdet om det at spille brætspil.

Lad os derfor spille stridsøksen i jorden og i fællesskab glæde os over, at vi med brætspil formår at komme væk fra skærmene og alle de elektroniske

Anders Poulsens seneste spil er quizzone, der er taktisk quizzeri for 2-8 spillere fra 15 år. Udover først at vælge spillers seks kategorier, så spiller man løbende taktik-kort mod hinanden, der får både ens egne og modspillernes brikker til at rykke sig rundt på spillepladen. Målet er at blive den første spiller, der når midten, men det kræver både taktisk tæft og tjekket paratviden

“ .. omkring et spil, der foregår i fantasiens rige, og hvor alle skal have smølfehatte på ...

tilbud, som nutidens Danmark kaster ned over os. At vi alle evner at tage en timeout og bruge den på nærvær og hygge sammen med venner og familie i en udfordrende quiz zone. Hvad man så foretrækker at spille, når man kobler af fra hverdagens stress og jag, burde være underordnet, da vi i virkeligheden alle dyrker det samme - nemlig nærværet, fællesskabet og spilleglæden omkring spisebordet. ■



Velkommen i den analoge spilverden

Papskubber.dk's vision er at få danskerne til at spille flere brætspil. Hvad enten du læser nyheder, søger hjælp til et spil, ønsker at kommentere spilgennemgangene eller måske har ønsker til spil, der endnu ikke er oprettet, vil vi glæde os til at se dig på siden.

Du læser på Papskubbers facebook-side, at King of Tokyo bliver genoptrykt, og sikrer dig et eksemplar, før den er udsolgt. Slå en ekstra gang.



28 27 26 25 23



Du modtager Papskubbers nyhedsbrev hver søndag og er derfor fuldt opdateret på brætspilnyheder. Slå en ekstra gang.



Du falder over Papskubbers videointroer til brætspil, og tiden løber fra dig. Ryk tre felter tilbage.

18 19 20 21 22



16 15 14 13 12



Du får en genial idé til et brætspil og bruger forrummet for brætspiludviklere på Papskubber.dk. Men det tager lang tid at udvikle et brætspil, så du sidder over en omgang.

7 8 9 10 11



6 5 4 3 2 1



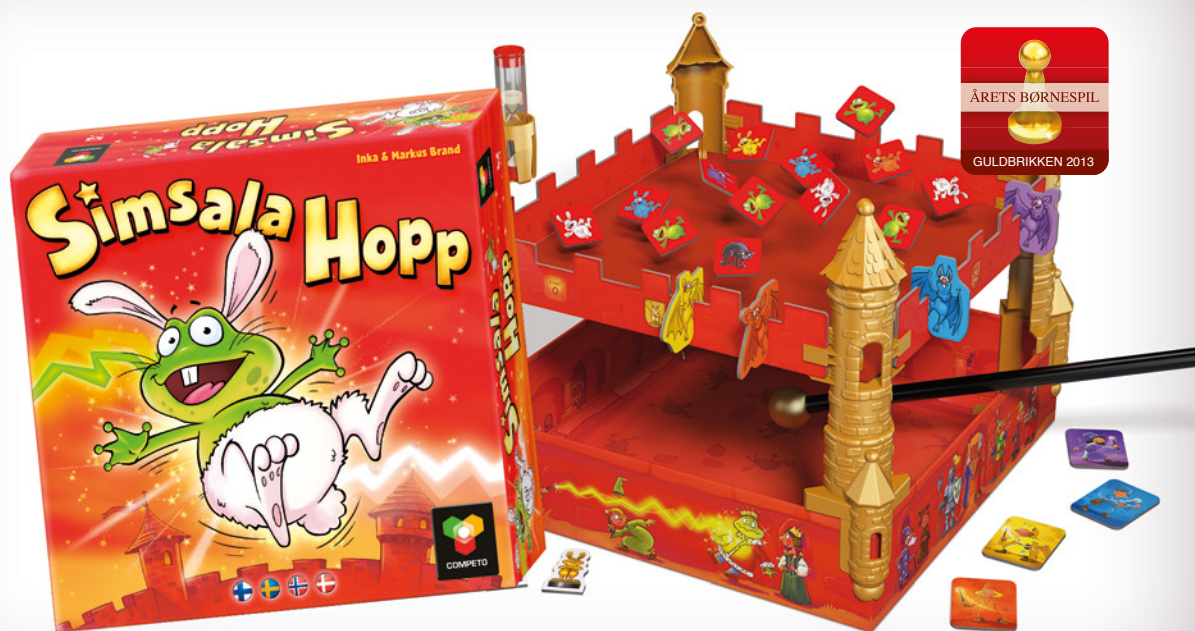
I sommerhuset finder du en gammel udgave af Afrikas Stjerne, men reglerne mangler. Heldigvis finder du dem på Papskubber.dk. Slå en ekstra gang.



COMPETO



Prisvindende spil fra Competo kan nu også købes i Danmark!





NY UDGAVE AF DET KLASSISKE
BEZZERWIZZER
MED 5.000 NYE SPØRGSMÅL