TEST Dragende vinderspil – og rigtig træls taber

Gør vinterferie til vinderferie med denne nyeste kollektion af brætspil til de kolde dage. Politiken har testet seks spil, hvor I kan dyste i alt fra glasmosaikker til ildspyende drager og planetbyggeri. Men vi udsender samtidig en direkte forældreadvarsel mod et af årets hidtil ringeste børnespil.

THOMAS VIGILD

FAKTA

Sådan gjorde vi

Over en periode på to måneder testede vi alle seks familiebrætspil med minimum tre gennemspilninger per spil og altid med repræsentanter for den målgruppe, som spillene primært henvender sig til.

Spillene er udvalgt ud fra deres nyhedsværdi, underholdningsværdi, originalitet, aldersspænd og variation.

Anmelderen Thomas Vigild har anmeldt spil for Politiken siden 1991 og er juryformand for den danske kritikerbaserede brætspilspris Guldbrikken.

DRAGON'S BREATH

Fra 4 år. 2-4 spillere. Spilletid: 15 min. Udviklet af Lena & Günter Burkhardt, udgivet af Haba. Engelske regler. Vinder af Spiel des Jahres, Kinderspiel i 2018. Pris: 150 kr.

✓✓✓✓✓✓

Is og ædelstene. Hvad er vigtigst i et brætspil til børn? Motorik? Farvegenkendelse? Taktik? Leg? Historien?
Svaret er heldigvis aldrig entydigt, men hvis det lykkes at stoppe alle ovennævnte faktorer ind i et spil, har du en født klassiker. Med Dragon's Breath cementerer firmaet Haba sit renommé for at udvikle skarpe, holdbare og opfindsomme brætspil til børn.
Selv spillets historie holder, fordi en dag, da de fire drageunger fløj rundt på eventyr, stødte de på en kæmpe isblok fyldt med funklende ædelstene. Men eftersom dragepoder endnu ikke har et veludviklet ildorgan, måtte de kalde på deres dragefar til at smelte isblokken.
Derfor starter spillet med, at I midt på brættet bygger en rund 'isblok' af ni ringe, som derefter bliver fyldt op til randen med små ædelsten i fem farver. Hver spiller styrer nu en drageunge, som i sin tur først skal satse på, hvilken farve ædelsten der falder flest af ned på pladen, når isblokken smelter.
Dernæst skal denne 'smelte', ved at spilleren løfter en ring væk, så ædelstene drysser ned.
Til slut samler hver spiller sine ædelsten op ved at pusle dem ned i små rum under spillebrættet, hvor de gemmer sig, indtil der skal tælles point.

Dommen: Dragon's Breath gør simpelthen alt rigtigt. Det er originalt og spændende og medrivende, lækkert og velbygget, let at forstå og sublimt til efterfølgende leg uden spilleregler. Reglerne er dog kun på engelsk, men med lidt voksenhjælp er ungerne i gang inden for få minutter.
Største udfordring for vores test-børn var at bygge isblokken og lægge alle ædelstenene ned i den før starten af spillet, men det trænede samtidig deres motorik, så derfor næppe en klage herfra.
Slutteligt er spillet også underholdende for os medspillende voksne, som, uanset alder, interessant nok ikke har nogen som helst fordel i forhold til børnene.

DECRYPTO

Fra 12 år. 3-8 spillere. Spilletid: 30 min. Udviklet af Thomas Dagenais-Lespérance, udgivet af Asmodee. Engelske regler. Kendskab til engelske ord nødvendigt. Pris: 200 kr.

✓✓✓✓✓✓

Ordspil. Kan du finde på de bedste kodeord, der får dit eget hold til at associere korrekt, men samtidig er skrupforvirrende for modstanderholdet?
Det er i de korteste træk, hvad det nye ordspil Decrypto handler om. Det er inspireret af klassikeren Codenames, men er alligevel sit helt eget og et ofte langt sværere spil, hvor alle spillere konstant skal spidse både ører og hjerne.
I første runde får hvert hold fire nummererede ord som f.eks. 1. *black*, 2. *cocktail*, 3. *athlete* og 4. *revolution*. Lederen på hvert hold får samtidig en hemmelig talkode – f.eks. 3-4-1 – hvilket er rækkefølgen af de ord, som lederens holdkammerater skal gætte. Nu skal lederen sige tre ord – ledetråde, som får eget hold til at gætte de tre tal korrekt, f.eks. i dette eksempel ved at sige ledetrådene *sport*, *kamp* og *nat* .
Holdkammeraterne skal uden lederen tale sammen og forhåbentlig skrive talkoden 3-4-1 ned, hvilket ikke er så svært, da de jo har ordene foran sig.
Men modstanderholdet har lyttet med og indsamler i hver runde informationer om, hvilke ledetråde der passer til hvilke af jeres holds ord. Derfor gætter modstanderholdet altid først i runden, og gætter de koden 3-4-1 korrekt *før* jer, scorer de et point.
Og da det kun kræver 2 point at vinde, er det en halv sejr. Samtidig kan holdet også tabe, hvis holdkammeraterne ikke rammer den rigtige talrække i en runde.

Dommen: I tekst er det svært at forklare Decrypto, men i praksis bliver det en dybt sigende og evigt interessant kamp om kreativ kommunikation, og særligt hvordan ord kan udnyttes, (mis)fortolkes, bøjes og leges med, så dine holdkammerater hele tiden gætter rigtigt, mens modstanderholdet bliver frydefuldt forvirrede.
Decrypto er er fænomenalt medrivende, mere taktisk og inkluderende, da begge hold er i gang samtidig.

AZUL: SINTRA

Fra 8 år. 2-4 spillere. Spilletid: 45 min. Udviklet af Michael Kiesling, udgivet af Asmodee. Engelske regler. Pris: 350 kr.

✓✓✓✓✓✓

Glaskunstner. Knap har du lagt sidste fuge langs mosaikfliserne i paladset, før kong Manuel I af Portugal pisker dig videre til din næste opgave i byen Sintra, der er verdenskendt for sin arkitektur.
Sådan er dagligdagen for flise- og nu også glaskunstnere i det gamle Portugal, fordi dette nye abstrakte strategispil, Azul: Stained Glass of Sintra er den direkte fortsættelse til Azul, der har høstet klapsalver, cadeauer og kæmpe popularitet siden sin udgivelse for to år siden.
Azul: Sintra tager flere af sine grundlæggende mekanikker fra forgængeren, men blender dem sammen på spritnye måder, så I skal tænke i helt nye retninger.
Hvor det i Azul gælder om at bygge en tætpakket flisevæg op i vandrette rækker, så er glasmosaikkerne i Sintra nu opsat i otte lodrette kolonner, som skal fyldes op flere gange undervejs i spillet.
Glasmosaikkerne i Sintra er nemlig dobbeltsidede, og grundlæggende skal du i din tur tage lækre farvede (og helt forurolige-nde slikagtige) glasbrikker fra forskellige bunker på bordet og flytte dem ned på dit eget spillebræt, hvorefter du scorer point, alt efter hvor smart brikkerne er lagt.
Det er dog vigtigt at have knivskarpe øjne på modstanderne, fordi du ved altid, hvad de har af valgmuligheder efter dit træk. Du kan tvinge dem ud i enten at tage håbløse glasbrikker fra puljen eller sågar slet ikke tage nogen.

Dommen: Sammenlignet med sin forgænger er Azul: Sintra dybere, mere alsidigt og vil skabe større strategisk tilfredsstillelse særligt hos de garvede spillere, men rammer til gengæld ikke samme lethed og elegance som før.
Så rådet herfra er enkelt: Spil Azul først, og kan du lide det, så er Azul: Sintra den dybere og mere komplekse toer, der går andre veje med de kendte mekanikker.

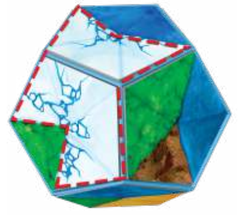
NESSOS

Fra 8 år. 3-6 spillere. Spilletid: 20 min. Udviklet af Takaaki Sayama & Toshiki Arao, udgivet af Iello/ Spilbræt.dk. Engelske regler. Pris: 120 kr.

✓✓✓✓✓✓

Lyv med overbevisning. Går vinterferien mod steder, hvor oppakningen skal være lille og let, så er det kompakte kortspil Nessos perfekt. Her er blot 55 kort, men trods størrelsen skaber det en givende siploplevelse fyldt med bluff, satsninger og intens nedstirren.
Temaet er spundet over græsk mytologi, så du sidder med talkort på hånden med alt fra mandetyren Minotaurus og slangekvinden Medusa til den nihovedede Hydra. Alle kort giver forskellige point med undtagelse af færgemanden, der sejler de døde til dødsriget – Charon. Han er nitten, og du ryger ud af spillet, hvis du får tre af disse lagt foran dig.
I din tur skal du lægge et kort fra din hånd ned på bordet og sende det skjult videre til næste spiller. Du skal samtidig sige enten det sande tal, hvis du spiller et talkort, eller lyve, hvis du giver et nitte-Charon-kort videre.
Modspilleren vælger nu blandt tre reaktioner: afvise kortet, tage det selv eller sende det videre. Vælger modspilleren at afvise kortet, får du det fluks tilbage i knolden og skal herefter vende det om som enten point eller nitte.
Tager modspilleren kortet, gør denne det samme, og endelig kan kortet sendes uset videre sammen med et nyt skjult kort fra modspillerens hånd til næste modspiller omkring bordet.
På den måde cykler tal- og nittekortene rundt blandt spillerne, og der skal virkelig bluffes, trænes pokeransigt og tælles kort, da der kun er fire af hvert talkort.
Dermed bliver spillet gradvist mere intenst, jo længere I spiller, og da vinderen afgøres ved at være først til et bestemt antal point, kan der opbygges både ven- og fjendskaber undervejs.

Dommen: Nessos rammer den forgyldte balance mellem slående enkelhed og underholdning, men er klart bedst som et hurtigt og kækt spil, der ikke skal trækkes ud til flere timer i træk.



PLANET

Fra 8 år. 2-4 spillere. Spilletid: 30 min. Udviklet af Urtis Sulinskas, udgivet af Blue Orange/spilbræt.dk. Engelske regler, men udkommer snart på dansk. Pris: 240 kr.

✓✓✓✓✓✓

Planetens dyreliv. Hvordan skal din planet se ud?
Drømmen om at bygge sin helt egen planet er magien bag brætspillet Planet, fordi det rykker drømmen helt fysisk ud i virkeligheden.
Hver spiller starter med hver sin golde planetkerne, men runde efter runde skal I fylde planeterne op med frodige haver, langstrakte savanner og vildtvoksende skove.
Planetkernen er nemlig proppet med små magneter, som spillets sekskantede brikker let hæfter sig fast på.
Taktikken i spillet er klar, fordi målet med planetpusleriet er at tiltrække både flest muligt og flest forskellige dyr til netop din planet.
Hver runde byder derfor på kort med dyr, der hver især tiltrækkes af forskellige typer af leveområder. Eksempelvis vil pandaen kun flytte ind på den planet, der har det største skovområde, mens elefanten elsker planeten med den største savanne, der vel at mærke skal støde op til bjerge.
Da du hele tiden kan se de kommende runders dyr, handler Planet om, hvem der er bedst til at planet-planlægge, men samtidig holde styr på modstandernes planeter.

Dommen: Det gør Planet til et roligt og charmerende puslespilsagtigt strategispil, hvor konkurrencen er primært indirekte – og du kan også sagtens vinde ved, at din planet er den mest gennemførte is- eller skovplanet. Planet giver derfor noget, som ingen digitale spil kan: en fysisk fornemmelse ved hele tiden at holde og forme din planet mellem hænderne.
Som garvet brætspiller savner jeg flere taktiske variationsmuligheder i længden, men som allround familie-spil er Planet uforglemmeligt, originalt og solidt.

PIRATJAGTEN

Fra 4 år. 1-6 spillere. Spilletid: 30 min. Udviklet og udgivet af Games4u. Danske regler. Pris: 250 kr. Kåret som Årets Børnespil af Bog&Idé-kæden.

✓✓✓✓✓✓

Trælse terningekast. Terningen er et centralt element i mange børnespil. Med den følger den gyldne konsekvens, at held spiller en rolle, og derfor kan både børn og voksne være med på ens vilkår. Dødssynden er, når terningen bliver til selve spillet, så hvad du som spiller reelt gør på pladen bliver komplet ligegyldigt.
Sådan et spil er det nye danske Piratjagten, et spil, som gjorde, at jeg måtte bryde med reglerne for denne spiltest ved kun at spille én gang. Mit nervesystem kunne simpelthen ikke magte at spille det flere gange. Spillets historie er, at en gruppe pirater har overfaldet en by og stjålet en guldskat, men åbenbart også de voksne. Begge dele er nu låst inde i fragtrummet på piratskibet, og kun seks modige unger kan nu redde dagen.
Derfor spiller alle her mod piraterne – dvs. spillet selv. Spillebrættet viser piraternes skib, hvor spillerne løber rundt og indsamler ting som net, fodlænker, lygter og til slut hammere for at overmande piraterne og vinde spillet.
I hver tur slår du med terningen og må rykke en valgfri børnebrik. Rundt på skibet ligger poletter, og lander du dér, skal den vendes. Den kan være enten en god ting, som spillerne skal bruge for at vinde spillet, eller det kan være en planke eller en pirat. Planken sender spillebrikken 'planken ud', hvilket betyder ud af spillet, mens piraten kræver et kast med en anden terning, der så kan lande på 'planken ud' igen, fængsel (fungerer ligesom i Matador) eller en smiley. En smiley betyder, at der ikke sker noget, og du skal smile.

Dommen: Men der er ikke noget at smile over efter bare fem minutters piratjagt, fordi alt – og jeg må understrege ALT – i spillet afhænger af terningkast. Hvilket betyder held. Hvilket igen betyder, at det er øjenudkradsende komplet ligegyldigt, hvordan du rykker på brikkerne i hver runde. Piratjagten er et usandsynligt ringe brætspil, og det er komplet uforståeligt, hvordan det kan score prisen som Årets Børnespil i kæden Bog & Idé.