

Fortsat fra forrige side

Terningspil med dominoeffekt



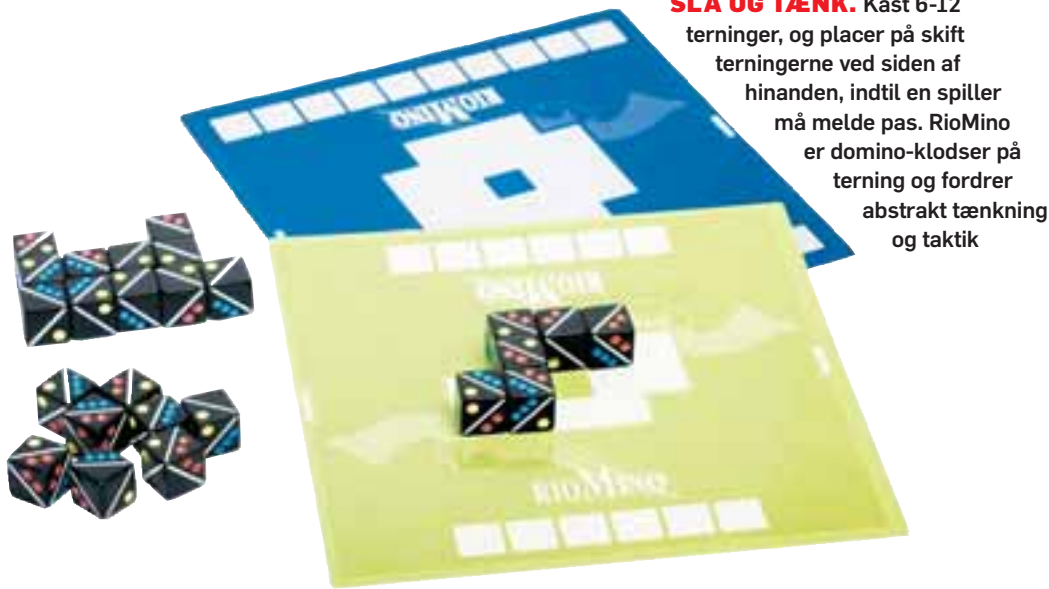
RIOMINO

Fra 8 år. To spillere.

Pris: 140 kr. Spilletid: 10-15 minutter

Som det afgjort mest rejsevenlige spil i denne test er RioMino et hårdt og taktisk krævende terningspil for to personer. Bag spillet står belgiske Smart Games, som excellerer i sjove og smerteligt logiske gådespil for solospillere i alle aldre. RioMino er deres første strategispil for to personer, selv om det blot er en relanceret udgave af terningspillet Tashkent Domino fra 1995.

Ideen er, at de to spillere inden start kaster det samme antal ens domino-lignende terninger. På hver side af terningerne er 0-3 prikker i hver deres farve, og spillerne skal nu efter tur forsøge at placere deres terninger så strategisk snedigt på bor-



SLÅ OG TÆNK. Kast 6-12 terninger, og placer på skift terningerne ved siden af hinanden, indtil en spiller må melde pas. RioMino er domino-klodser på terning og fordrer abstrakt tænkning og taktik

det, at modspilleren til sidst må melde pas.

RioMino kan spilles i forskellige sværhedsgrader, hvor man på brættet for det letteste begynderniveau kun har seks terninger og et begrænset antal felter at overskue. Sværest, men også sjovest, bliver spillet, når man avancerer til den egentlige udfordring og spiller helt uden bræt med 12 terninger hver.

Med ét bliver der pludselig meget koncentreret stille omkring bordet, for som i Domino og særlig dets spin-off Tri-Ominos skal der tænkes, så det knager, over hvert træk.

Spillets solide finish og fem forskellige sværhedsgrader gør RioMino eksemplarisk familieegnet med prioritering af taktik og overblik over held.

www.smart.be

Ind i kroppen-oplevelse



FLING

Fra 7 år. To-seks spillere eller hold.

Spilletid ca. 30 min. Pris: 300 kr.

En pink gummielastik, en irgrøn lodden bold, to små blyanter og et tilmeglas. Indholdet i brætspillet Fling lyder umiddelbart som skitsen til et typisk Olsenbanden-kup, men er grundlaget for et spil, der på ganske unik vis udfordrer den kropslige intelligens. Meningen er at stimulere samspelet mellem krop og hjerne, og det sker med teoretisk udgangspunkt i Gardners teori om de mange intelligenser.

For eksempel udfordres hjernen og hånd-øje-koordinationen i et tegnespil, hvor man skal tegne to vidt forskellige symboler samtidig med en blyant i hver hånd. Kroppen bliver prøvet med elastikken og bolden, hvor man skal stille sig i de forskellige og ret gakkede stillinger som dikteret på opgavekortene. Endelig udfordres ens kreativitet i kortene med billeder af 'roller', hvor man f.eks. skal lave minimum seks bevægelser, der passer til en præst, en taxichauffør eller en pilot.

Interessant nok kan Fling spilles i tre forskellige sværhedsgrader: bronze, sølv og guld, der samtidig kan anvendes som smart handicap, hvis de voksne spiller mod børn. Meget sigende er det dog mest de voksne, der har gavn af den håndsækning, da ungerne ofte har noget bedre styr på deres balanceevne og kropslige intelligens end de voksne. Det er netop i den slags små åbenbaringer, at

Fling kommer til sin ret og leverer en speciel og meget særegen spiloplevelse.

Spørgsmålet er, om Fling også er underholdende. Men præcis som i Stillehed før Storm afhænger morskaben af, hvordan spillerne tolker reglerne og opsætter rammerne for spillet. I sit rette element er Fling banebrydende anderledes, men det kan lige så hurtigt falde til jorden og synes plat og overgear.

Problemet for spillet er i høj grad dets stærke fokus på kropslighed som vigtigste parameter. Underholdningsmæssigt set er der langt til mere mainstream-spilvinklede spil som netop Cranium, der stryger alle med hårene.

Netop derfor kræver det motivation, overskud og lyst at hive Fling frem til at hygge sig med omkring stuebordet. Det kræver, at man orker at udfordre de ofte mere forsømte sider af sit spiller-intellekt, og netop her ville Fling ramme bredere, hvis det havde været tænkt mere pragmatisk og 'spiseligt' i sin spilmekanik, f.eks. med indbyggede muligheder for spillerinteraktion eller mere graduerede sværhedsgrader, for det er – indrømmet – hamrende svært og uretfærdigt på det hårdeste guld-niveau. Men det siger i sidste ende langt mere om mig end om spillet.

LET AT AFKODE. Fling er fuldkommen symbolbaseret, hvilket gør det egnet for alle aldersgrupper og nationaliteter.



PARATVIDEN. Trivial Pursuit Team fortjener anerkendende nik for opfindsomheden og den store gentænkning af det klassiske quiz-spil, der dog stadig mest tiltaler spillere med faktuel paratviden.

Hjernemad uden oste



TRIVIAL PURSUIT TEAM

Fra 12 år. Fra fire spillere og op.

Pris: 450 kr. Spilletid: ca. 30 min.

Trivial Pursuit var engang eneste synonym for brætspil om paratviden. Efter danske konkurrenter som Bet Your Brain, Bezzerwizzer, Ego og Wiseman væltede spillet af tronstolen, har det kæmpet for at genopfinde sig selv med bl.a. det elektroniske Choice-sidespring, hvor man skulle downloade nye spørgsmål til en batteridreven minicomputer, og en dvd-udgave, som spolerede hyggen om bordet, da alle så gloede ind i fladskærmen.

Den mest succesrige genfødsel var Trivial Pursuit Deluxe fra 2007, hvis regler bød på mere action og strategi.

I Trivial Pursuit Team er spillet nu forbedret til hold, der dystet om point og ræser om kap på det runde spillebræt. Samtidig er spillet gjort langt mere overskueligt rent tidsmæssigt, da der nu kun spilles fire runder med seks spørgsmål i hver, mens holdene på skift selv vælger deres kategori af spørgsmål.

Endelig er alle seks spørgsmål i hver runde stillet forskelligt: Som enten *multiple choice*, en mulighed for at score dobbelt, hvis kun én spiller på holdet svarer på spørgsmålet, eller 'alt eller intet', hvor holdet skal svare sandt eller falsk til fem udsagn – og svarer de forkert på det sidste, går alle point tabt.

Det giver variation og spænding, og sammen med kapløbet rundt på brættet frem for at vinde 'oste' gør det Team-udgaven verdener mere familievenlig og overskuelig end originalspillet.

Ulemperne er dog, at Team-udgaven mangler originalspillets enkelhed og Deluxe-udgavens interaktion spillerne imellem. Der er desværre ingen muligheder for at påvirke det andet holds spil, hvilket er ulogisk, når spillet jo netop sætter sig selv i scene som en intellektuel tvekamp hold mod hold. Til gengæld er det fordelagtigt for de spillere, der ynder at vinde på lutter faktisk paratviden og hader held. Målgruppen for Team er stadig folk med faktisk klæbejerne – hvilket vil sige præcis samme målgruppe som originalspillet.

www.trivialpursuit.com

