

DANSK EFTERÅR PÅ BRÆTTET

BRÆTSPIL
THOMAS VIGILD

RESEARCH: KIM DORFF,
BIRGER HVASS BECHMANN,
CAMILLA MEJLVANG,
ARENØSE WÜGLER OG
EMILIE TAULØ-JACOBSEN
FOTO: JAN GRARUP,
RUNE PEDERSEN OG PR

Rusk, regn og ferie er lige til fælles hygge omkring et brætspil. I disse år udkommer der flere danskproducerede spil end nogensinde før, og samtidig stiger kvaliteten af dem. Lørdagsliv har prøvespillet syv nye danske brætspil til alle aldersgrupper. Årets Voksenspil imponerer, andre taber hurtigt underholdningsværdi, mens Årets Børnespil kun er sjovt for visse børn.

Her er heldet afskaffet



WISEMAN

2-10 deltagere fra 12 år
Varighed: 30-60 min.
Udvikler: Wiseman
Pris: 499 kr.
www.wise-man.dk

Ingen terningekast, ingen spørgsmål med flere svarmuligheder, ingen fifty-fifty-spørgsmål. Kun viden giver sejr. Sådan lyder dogmet bag 'WiseMan', der med sloganet 'Beyond luck' er et ærkepuaritansk quizspil. En rosværdig tanke, det rent faktisk lykkes at omsætte til et vellykket quizspil.

Alle kender til at bakse med spørgsmål om emner, man ikke aner en kæft om, men skal svare på for at få den sidste ost i hus i Trivial Pursuit. Men i WiseMan vælger man fra start selv sin bedste kategori blandt ti mulige. Mens kategorierne ikke er direkte opsigtsvækkende, er det mere nytænkende, at WiseMan kan spilles med nærmest trinløs regulering af spilletid og

sværhedsgrad.

Dels kan hver spiller vælge mellem tre forskellige længder af "baner" rundt på brættet, dels kan de vælge, hvor mange spillebrikker, der skal flyttes fra start til mål. Hver spillebrik svarer til en spørgsmålskategori, og dermed kan de klogeste spillere dyste med handicap, så ubalancer i spillet kan udglignes. Ikke at en voksen kan spille lige op med et barn, da spørgsmålene er svære, men det er god nytænkning.

Man rykker kun sine brikkerne rundt, når man svarer rigtigt. Hvert spørgsmål er opdelt i tre forskellige sværhedsgrader, der avancerer ens brik enten 1, 2 eller 4 felter frem ved rigtigt svar. Lander man på et særligt felt med 'Almen Viden', skal der sættes det samme antal felter - hvilket også betyder, at svarer man forkert her, rykker ens brik selv samme antal felter tilbage.

Gode spørgsmål og en gennemført finish modsvarer til fulde det høje prisskilt på 500 kroner, og WiseMans allerstørste force er, at det tit føles mere afslappet end rivalerne BezzerWizzer og Trivial Pursuit.



Det skyldes for det første, at alle elementer af held er fjernet og for det andet, at man primært får spørgsmål i de kategorier, man selv har valgt. For det tredje er alle spillere er med hele tiden, da turen altid går videre, uanset om der er svaret rigtigt eller forkert. Her er »ikke så meget piss«, som en af mine modspillere spontant sagde, hvilket rammer oplevelsen på kornet. Quizspil er hylderne spækket med, men få spil udviser samme omtanke i reglerne som WiseMan.

thomas.vigild@pol.dk



REN VIDEN. I WiseMan er alle elementer af held elimineret, så man kun kan vinde på rå viden. Samtidig kan spilletiden reguleres, og de klogeste kan spille med handicap. Med 3.200 spørgsmål i ti kategorier inden for bl.a. 'geografi', 'film & bøger' og 'business' er der god variation i spillet.