

SPIL

FÖSTUDAGUR 30. NÓVEMBER 2012

Kynningarblað

Spunaspil,
þykjustuleikir,
hugmyndaauðgi,
grín og glens.



Til Ævintýralands í fylgd barna

Langar þig að skreppa yfir í ævintýraheim barna og leysa með þeim spennandi þrautir í Næturlandi eða öðrum framandi löndum? Borðspilið Ævintýraland varðveitir dýrmæta brú á milli barna og fullorðinna og sameinar þau í æsispennandi og kitlandi skemmtilegum alvöru þykjustuleik.

Allir þrá að tengjast börnum sínum og leiða þau um þeirra ímynduðu ævintýraheima. Við ákváðum að gera eitt hvað í því og bjuggum til borðspilið Ævintýraland,“ segir Rúnar Þór Þórarinnsson, sem fyrir jólin í fyrra hitti íslenska barnæsku í hjartastað með spili sem sameinar kynslóðir í endalaust skemmtilegum ævintýrum.

„Ævintýraland byggir á þykjustuleik barna og gefur fullorðnum tækifæri á að verða þátttakendur í ævintýrum barna. Á sama tíma rætast óskir barnanna, sem þykir fátt skemmtilegra en að leika við foreldra sína á jafningjagrundvelli. Um leið fá þau tækifæri til að sýna mömmu og pabba hversu dugleg, skapandi, hugmyndarík, gáfuð og sterk þau eru, því börn eru vissulega stórfengleg í sínum hugar-smíðum.“

Töfrabré foreldra og barna

Rúnar segir Ævintýraland brúa bilið á milli barna og fullorðinna. „Með spiliinu er komin óvænt og kærkomin rás yfir í heim barnanna. Í Ævintýralandinu verður maður barn á ný og margt rifjast upp úr eigin æsku um leið og maður verður þess áskynja að börnin manns eru alveg eins.“

Rúnar er bókmenntafræðingur og hefur tveggja áratuga reynslu

í gerð borðspila og tölvuleikja. Hann er höfundur spilanna Asks Yggdrasils og Frækinna ferðalanga og starfaði við gerð tölvuleikja hjá CCP og Funcom í áratug.

„Ævintýraland er mitt háleitasta verkefni og það er ögrandi að byggja brúna yfir í barndóminn,“ segir Rúnar, en kona hans, María Huld Pétursdóttir íslensku- og rússneskufræðingur, hannaði spilið með honum.

Aðrir sem koma að spiliinu eru Ólafur Stefánsson handbolta-

maður og Reynir Harðarson, stofnandi CCP, myndlistarmennirnir Kári Gunnarsson, Björn Börkur Eiriksson og Brian Pilkington og grafísku hönnuðirnir Hallvarður Jónsson, Sverrir Ásgeirsson og Vilhjálmur Ingi Vilhjálmsson.

Einfalt og forvitnilegt

Að sögn Rúnars eru spilareglur Ævintýralands einfaldar og spilið aðgengilegt allt frá smábörnum sem eru rétt farin að tala, upp í afa og ömmur.

„Spilið byggir á hlutum sem allir þekkja. Því fylgja 62 sögur sem fléttast inn í aðstæður á borðinu og í sögunum tala börnin við alls kyns verur, fólk og dýr. Ævintýraland er samvinnuspil; börnin eru saman í ævintýrinu og leysa allar þrautir í sameiningu,“ útskýrir Rúnar um spilið þar sem börn velja sín óskaævintýralönd.

„Börn njóta þess yfirleitt að skoða myndir sem eru fullar af skemmtilegum og forvitnilegum smáatriðum og þannig vildum við hafa spilið. Ævintýralandið er einnig laust við auglýsingar sem íslensk spil eru oftar en ekki útbúið í því að okkar mati hefur slíkt truflandi áhrif á upplifun barna og skemmir sköpunargleði þeirra. Stundum hentar slíkt leikjum en alls ekki Ævintýralandinu.“

Barnvænn boðskapur

Í Ævintýralandi fyrirfinnst ein-

ungis barnvæn ævintýri þar sem öllum er gert jafn hátt undir höfði og ævintýrin höfða jafnt til allra barna.

„Boðskapurinn er gegnumgóður og ég gæfi aldrei út spil sem endurspegladi ljótleika. Börn eiga rétt á sinni eigin saklausu og fallegu veröld,“ segir Rúnar.

Á fyrsta ári Ævintýralands hefur spilið hlotið einróma jákvæðar viðtökur.

„Ánægjuraddir af skemmtilegri upplifun barna eru bestu meðmælin. Börn hreinlega elska spilið og þar sem þau koma saman er Ævintýralandið oft aðal-skemmtunin. Við heyrum af afmælisveislum sem breytast í ævintýraafmæli og spilið virðist ætíð verða uppáhaldsspil þeirra barna sem það prófa,“ segir Rúnar, sem er rétt að hefja vegferð Ævintýralandsins.

„Spilið hefur vakið athygli út fyrir landsteinana og vinnuferli er komið af stað fyrir alþjóðlega útgáfu hjá erlendum útgáfurisa.“

Ævintýralandið fæst í Nexus, Spilavinum, Hagkaupum, A4 og Eymundsson.



Saga úr Ævintýralandinu



Hér er dæmigerð saga úr Ævintýralandinu. Sagan er lesin upp og hjartatákníð þýðir að draga skal Félagaspjald fyrir Skúla skrifara, sem þá gæti orðið talandi dýr! Í hlutanum „Hvað gerist næst?“ sýnir tákn af munni að börn geti látið reyna á hæfileikann „Tal og leikur“, sem ævintýrapersóna þeirra fær í upphafi, til að leysa þrautina. Sögurnar spilast aldrei tvisvar eins, en spilátími hverrar sögu er fimm til fimmtán mínútur.

Hvað segja spilamenn?

„Ég verð að deila því með ykkur að ég var í mæðgnaflokki í Vindáshlíð þar sem mömmur áttu heila helgi með dætrum sínum á aldrinum 5 til 15 ára. Ég tók Ævintýralandið með ásamt tíu öðrum spilum og því líkt sem það sló í gegn. Spilin voru flest mikið notuð en Ævintýralandið var ALDREI í kassanum! Það var stöðugt í notkun! Þetta er meiriháttar spil sem þroskar ímyndunaraflíð, hugarflæðið og samvinnu á frábæran hátt. Stelpurnar skemmtu sér konunglega og allar mömmurnar líka!“

– Anna Arnardóttir á Facebook

„Ég er höfundur spilsins Kjaftöskju sem var markaðssett á sama tíma og Ævintýraland og frá fyrsta degi hef ég öfundað höfunda Ævintýralandsins. Þetta er spil sem ég hefði viljað hanna. Útlitið er einstakt á Íslandi og ég hef sjaldan séð svo mikið lagt í fallegar teikningar og notagildi allra hluta sem tengjast kassanum. Þetta er afskaplega einfalt spil sem börn grípa á mjög stuttum tíma. Það eru kannski hinir fullorðnu sem eiga erfitt með að brjótast út úr skelinni og fara að leika og segja sögur eins og börn. Ég mæli hiklaust með þessu spili og óska þess að við fáum að sjá meira af Ævintýralandinu í framtíðinni.“

– Jens Ívar, höfundur Kjaftöskju 2011



Hressir strákar úr Hafnarfirði að spila Ævintýralandið. Sögu- maður á endanum heitir Albert Elías Arason. Spilamenn við borðið eru vinir sem þjóta daglega í heimsókn til að spila Ævintýralandið, en Albert lendir iðulega í kappi heim úr skólanum við yngri bróður sinn og hans vini að ná spiliinu. Á endanum var annað spil keypt á heimilið.

„Þetta er þannig spil að viðskiptavinir sem hafa keypt Ævintýralandið hringja í okkur alveg frá sér numdir og segja: „Váá, hvað þetta er frábært spil. Krakkarnir elska það!“

– Júlí, kaupmaður í Nexus

Barist við dreka og drýsla

Spunaspil hafa notið mikilla vinsælda um allan heim undanfarin ár. Þar leysa þátttakendur ýmis vandamál sem sögumaður spilsins býr til. Bækur tengdar spunaspilinu búa til ramma utan um ævintýrið en spilið sjálft getur tekið marga daga.

Ein gerð spila sem notið hefur mikilla vinsælda um allan heim undanfarin ár er spunaspil. Um hlutverkaleik er að ræða þar sem þátttakendur eru tveir til fimm. Einn þátttakenda leikur hlutverk sögumanns og hinir eru spilendur í ævintýrinu. Ágúst Þorvaldsson, starfsmaður Nexus, er einn þeirra sem spilað hafa spunaleik í mörg ár. Hann segir best að útskýra spunaleik þannig að spilendur séu persónur í sjónvarpsríu þar sem sögumaður sé leikstjórinn. „Þátttakendur vinna saman í því að búa ævintýrið til. Skemmtunin er fólgin í því að sá sem býr söguna til kemur með eitthvert atvik eða vandamál og leikmenn þurfa að finna lausn á því, hvort sem það er að berjast við innrás frá drýslum eða leysa glæpamál. Skemmtunin liggur í því að spilið hefur engin bein takmörk nema þau sem þátttakendur setja sér sjálfir. Um leið er eina leiðin til að tapa þegar persóna manns deyr eða nær ekki takmarki sínu í spilu. Annars hafa spilin sjálf ekki formlegan endi heldur halda áfram endalaust eins og uppáhaldssjónvarpsrían þín.“

Bækur búa til heiminn

Ágúst segir teninga notaða til að halda spilu gangandi. Hann segir að ef spunaspil er spilað og hægt er að leysa öll vandamál án þess að mistakast verði engin spenna til staðar. Þar komi teningurinn inn í myndina. „Í raun er þetta svolítt samkvæmisleikur. Nokkrir aðilar taka þátt sem spilendur og hver og einn skráir hvað persónan hans getur og getur ekki gert. Það sem spilendur geta ekki gert er búið að tölusetja og þegar teningnum er kastað er athugað hvort talan sem kemur upp er fyrir ofan eða neðan töluna hjá spilaranum. Þannig afmarka tölurnar og teningurinn næstu skref í leiknum. Síðan eru yfirleitt til bækur sem búa til umgjörð um leikinn. Þær eru í raun reglur um heiminn sem spilað er í. Væru þær ekki til staðar gætu persónurnar gert hvað sem er og þá væri lítið gaman.“



„Þátttakendur vinna saman í því að búa ævintýrið til,“ segir Ágúst Þorvaldsson spunaspilari.

MYND/ANTON



Teningurinn heldur spilu gangandi.

MYND/ANTON



Dungeons & Dragons er vinsælt spunaspil.

MYND/ÚR EINKASAFNI

Eykur sköpunargleði

Vinsælasti spunaleikur heims að sögn Ágústs er Dungeons & Dragons, sem er bæði elsta spunaspilið og það þægilegasta fyrir byrjendur. Ágúst segir spunaspil til þess fallin að örva fólk til að leysa ýmis vandamál og um leið að auka ímyndunargáfuna og sköpunargleðina. „Það er mikið af fólk sem spilar spunaspil hér á landi og þetta er fólk á öllum aldri og af báðum kynjum. Sjálfur byrjaði ég að spila sextán ára gamall og er enn að 27 ára

gamall.“ Hann segir spunaspil líka vera skemmtilega afsökun til að hitta vini sína. Hverju spili er skipt niður í litla hluta og vinir hittist gjarnan aftur og aftur til að halda áfram með spilið. „Vínahópur minn notar spilið sem afsökun til að hittast. Konurnar hafa saumaklúbba en við höfum spunaspilið. Annars fer ekki allt kvöldið í að spila heldur bara hluti þess. Yfirleitt fer stærri hluti kvöldsins í spjall um spilið, ævintýrið og um hvað hægt er að gera við persónurnar.“



MARGRÉT HIN HAGA SKAR ÚT LEWIS-TAFLMENNINA

Samkvæmt kenningu Guðmundar G. Þórarinssonar, verkfræðings og skákmanns, voru Lewis-taflmennirnir svokölluðu skornir út úr rostungstönnum af Margréti hinni högu og teymi hennar í Skálholti 1180-1200, í smíðju Páls Jónssonar biskups. Lewis-taflmennirnir eru sagðir vera dýrmætustu taflmenn sögunnar og taldir meðal fimm merkustu forngripa í eigu Breska þjóðminjasafnsins. Lengi var talið að taflmennirnir hefðu verið skornir út í Prándheimi, en þeir fundust árið 1830 á Lewis-eyju við Skotland.

Sjá www.skalholt.is.

Sendum um allt land www.spilavinir.is

Þú færð spilin hjá okkur

Spilavinir

Langholtsvegur 126 · 104 Reykjavík · Sími 553 3450 · www.spilavinir.is
Opið 11-18 virka daga og 11-15 laugardaga

Skemmtilegasta borðspil ársins

Skrípó er nýtt borðspil eftir höfunda Fimbulfambs. Í þessu sprenglæglega spili sem öll fjölskyldan getur spilað saman hafa skemmtilegustu skopmyndateiknarar landsins lagt til teikningarnar en þátttakendur semja brandarann. Útkoman er hláturskast!

Öll fjölskyldan getur spilað skemmtilegasta borðspil ársins, **Skrípó**, og upplifað grín, fjör og spennu saman. „Skrípó er beinlínis fyrir alla; ef börnin eru það ung að þau kunna ekki að skrifa eru þau einfaldlega með einhverjum í liði,“ segir Kjartan Örn Ólafsson, sem bjó spilið til ásamt Ragnari Helga Ólafssyni bróður sínum. „Það er okkar reynsla af spilinum að það eru yfirleitt krakkararnir og ömmurnar sem eiga fyndnustu myndatextana.“

Skrípó á í grunninn nokkuð sameiginlegt með spilinum Fimbulfambi, en bræðurnir eru líka höfundar þess. Í stuttu máli byggist spilið á því að keppendur reyna að finna fyndnasta textann við skopmyndir sem þeir draga. „Skrípó er bráðeinfalt. Skemmtilegustu skopmyndateiknarar landsins leggja til myndirnar og þátttakendur semja brandarann. Stig fást fyrir að geta upp á hver samdi hvaða myndatexta og auðvitað fyrir að semja þann sniðugasta. Við bræðurnir settum spilið saman en við viljum frekar líta á okkur sem ritstjóra en höfunda þess.“

Í okkar huga er kjarni spilsins þessar snilldarlegu skopmyndir eftir teiknarana fjóra. Í þeim Hugleiki, Lóu, Halldóri og Sigmund á Ísland skopmyndateiknara á heimsmælikvarða og við viljum hampa þeim,“ segir Kjartan.

Efni spilsins er alíslenskt þó að hugmyndin að því byggir á gömlum grunni. „Keppni um fyndnasta myndatextann er í sjálfu sér ekki ný. Strax á níttjándu öld voru slíkar samkeppnir vinsælt efni í blöðum og tímaritum um víða veröld. Nú til dags er líka fjöldi slíkra leikja í boði á internetinu. Við undirbúning spilsins höfðum við til hliðsjónar vinsæl borðspil eins og Fimbulfamb auk annarra myndaleikja eins og Pictionary og spila sem nota skopmyndir eins og Snaption, Caption It og The New Yorker Cartoon Caption Game“.

„Þegar við vorum ríflega tvítugir settum við saman spil



Bræðurnir Kjartan Örn og Ragnar Helgi Ólafssynir eru höfundar Skripó.

MYND/VILHELM

sem heitir Fimbulfamb. Það sló í gegn, seldist upp og var ófánlegt í fimmtán ár þar til við loksins slógum til með endurútgáfu fyrir tveimur árum. Í millitíðinni fórum við eins og gengur að fást við allt

aðra hluti. Ég er myndlistarmaður og grafískur hönnuður og Kjartan á internetfyrirtæki í New York með fjölda fólks í vinnu,“ segir Ragnar. „Þetta er því ekki aðalstarf okkar. Við höfum aftur á móti ákveðið

að vinna saman eitt verkefni á ári sem snýst eingöngu um að það að skemmta okkur og taka okkur sjálfa ekki of hátíðlega. Þetta er því kannski meira eins og sérviskulegt áhugamál. Við erum aldri

upp í útgáfubransanum og finnst gaman að dunda okkur saman við að búa eitthvað svona til. Sumir spila golf, safna frímerkjum eða sauma út. Þetta árið bjuggum við til spil.“

SKEMMTILEGIR SKOPMYNDATEIKNARAR

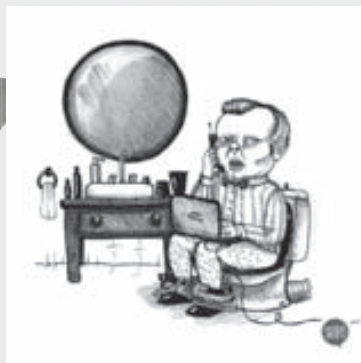
Skrípó inniheldur 150 teikningar eftir Hugleik Dagsson, Halldór Baldursson, Lóa Hlín Hjálmtýsdóttir og Sigmund.



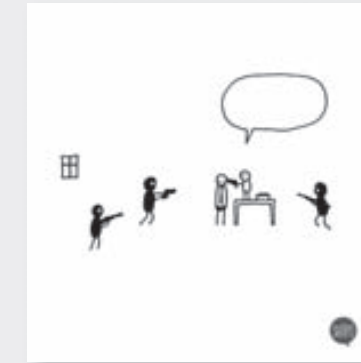
Sigmund



Halldór Baldursson



Lóa Hlín
Hjálmtýsdóttir



Hugleikur Dagsson



FYRSTU SPILIN KOMU HINGAÐ Á 16. ÖLD

Mánudaginn 18. desember árið 1978 birtist grein í Vísi þar sem vitnað er í Sögu spilanna eftir Guðbrand Magnússon sem var þá nýkomin út. Þar segir að spil hafi borist hingað til lands snemma á 16. öld.

„Ekki er vitað með vissu hvar eða hvenær spilin voru fyrst fundin upp. Til Evrópu komu þau fyrst til Ítalíu í kringum 1375. Þau munu fljótlega hafa borist norður yfir Alpafjöll til Þýskalands og í Danmörku munu þau hafa verið orðin allgeng um 1480. Virðist tæplega hægt að draga í efa, að þau hafi komið hingað snemma á 16. öld, eða jafnvel fyrr.“

www.timarit.is



JÓKERINN VAR TROMPIÐ

Í venjulegum spilastokki eru yfirleitt tveir jókerar, oftast ólíkir. Oft er annar jókerinn litaður en hinn svart/hvítur. Jókerinn kom til sögunnar í kringum 1860 og var þá notaður sem hæsta tromp í hinum ýmsu spilum. Í bókinni Sögu spilanna (e. A History of Playing Cards) eftir Catherine Perry Hargrave kemur fram að á fyrsta jókernum sem heimildir finnast um, frá árinu 1862, er mynd af tígrisdýri og textinn „hæsta trompið“ ritaður á spilið. Frá því í kringum 1880 varð jókerinn yfirleitt eins og hann er þekktur í dag, í líki trúðs eða hirðfífls. Margir jókerar eru söfnunargripir og eru eins og aðrir slíkir misverðmætir. Blómleg verslun er með þá á netinu og hægt að græða vel ef fólk kemst yfir sjaldgæfar tegundir.

HÆ GOSI ER SÉRDEILIS HRESSANDI SPIL

Spilareglur.is er gagnlegur vefur fyrir þá sem þurfa að skerpa á reglum sígilda spila. Þar er að finna spilareglur fyrir félagsvist, hæ gosa, kana, kleppara, lönguvitleysu, laumu, manna, póker, rommí, ólsen-ólsen, svartapétur, veiðimann, þjóf og fleiri. Grípum niður í reglur hæ gosa:

Spilagjöf: Spilunum er skipt á milli tveggja.

Framgangur spilsins: Spilarar skiptast á að fletta upp af sínum bunka. Eitt spil er tekið upp í einu og lagt á mitt borðið. Sá byrjar sem ekki gaf. Þegar eftirfarandi spil koma upp skal gefa ákveðin merki.

Tía: Leggja flatan lófa ofan á bunkann

Gosi: Hrópa hæ gosi.

Drottning: Blístra.

Kóngur: Bera hönd að enni að hermannaði.

Ás: Standa upp.

Sá tekur bunkann sem er fyrri til að gefa merki og eru vinningsspilin sett neðst í bunkann sem spilarinn hafði fyrir framan sig. Ef báðir spilararnir eru alveg jafn fljótir að gefa merki er bunkinn látinn liggja áfram á borðinu.

Sá vinnur sem endar með allan bunkann.



skemmtilegri



JÓLADAGATAL SKOPPU OG SKRÍTLU HEFST 1. DES.

SKOPPA OG SKRÍTLA OPNA GLUGGA Á DAGATALINU Á HVERJUM DEGI TIL JÓLA

Jóladagatal Skoppu og Skrítlu fæst í verslunum Hagkaup og Bónus.



Disney
www.disneybok.is