

SPIL

FÖSTUDAGUR 29. NÓVEMBER 2013

Kynningarblað

Ævintýralandið, Besta svarið, Spilin hjá Magna, dýrasta skáksettið, barnaleikir á netinu. ,



Ímyndunaraflað fer á flug í Ævintýralandinu

Ævintýralandið er skemmtilegt fjölskylduspil fyrir fullorðna og börn. Magnús Halldór Pálsson hefur spilað Ævintýralandið með dóttur sinni Áróru, fjögurra ára. Hann segir spilið veita þeim feðginum góðar samverustundir auk þess sem það þroski ímyndunarafl þeirrar stuttu.



Ævintýralandið er alíslenskt spil sem byggist á þykjustuleik barna. Í spilinu vinna allir saman og það er tilvalið fyrir fjölskyldur með börn á aldrinum 4 til 12 ára. Einn leikmaður er stjórnandi leiksins. Hann er sögumaður í ævintýri en aðrir þátttakendur skapa og leika hver sína söguhetju í því. Sögur eru dregnar af handahófi og inn í þær fléttast talandi dýr, spennandi fólk og alls kyns hlutir sem sumir hafa yfirnáttúrulega krafta.

Magnús Halldór Pálsson hefur reynslu af spilinu og er afar ánægður. „Ég hafði augastað á Ævintýralandinu frá því spilið var gefið út. Á þeim tíma var dóttir mín þó aðeins tveggja ára og því ekki tímabært að kaupa það. Í haust fór Áróra dóttir mín að segja mér sögur og brandara eins og henni þykir skemmtilegt og ég tók eftir því að sögurnar fóru að verða flóknari og ítarlegri. Þá datt mér í hug að tími væri til að festa kaup á spilinu,“ lýsir Magnús sem var sjálfur spenntur fyrir að prófa.

Kvöldið eftir að Magnús keypti spilið settist hann niður með Áróru og móður hennar til að spila. „Ég var sögumaður og þær mæðgur spiluðu og lituðu,“ segir Magnús en skemmst er frá því að segja

að Áróra var í skýjunum. „Þar sem móðir hennar er upptekin í skóla höfum við Áróra spilað mikið tvö saman og það þykir henni alveg jafn gaman,“ segir Magnús sem telur að Ævintýralandið geti haft mjög þroskandi áhrif. „Mér finnst sem þykjustuleikir Áróru séu orðnir mun flóknari og dýpri núna,“ segir hann.

Ein af mörgum jákvæðum hliðum spilsins að mati Magnúsar er hvað það er sveigjanlegt. „Það er ekkert mál að víkja út af reglum og söguþræði. Þá tekur spilið heldur ekki langan tíma. Gert er ráð fyrir tíu mínútum á hverja sögu og því tekur um hálf tíma að fara í gegnum þrjár slíkar,“ segir hann og telur jafnframt lítið mál að laga spilið að aldri og þroska spilaranna.

Magnús og Áróra eru afar nán og eyða miklum tíma við spil og lestur. Magnús telur Ævintýralandið enn eitt tækið til að eiga góðar stundir saman.

„Foreldrið þarf að vera tilbúið að sleppa dálítið fram af sér beislinu,“ segir Magnús glettinn en bætir við að það ætti ekki að reynast erfitt enda hafi krakkarnir ekkert fyrir því að lifa sig inn í ævintýraheiminn og foreldrarnir hrífist ósjálfrátt með.



Magnús Halldór Pálsson með dóttur sinni Áróru og vini þeirra Þórarni Rúnarssyni.

MYNDVALLI

Þróðu Ævintýralandið í tíu ár

Höfundar Ævintýralandsins eru hjónin Rúnar Þór Þórarinnsson og María Huld Pétursdóttir en hugmyndina að spilinu fengu þau árið 2001 þegar elsti sonur þeirra var lítill. „Þá fórum við að velta fyrir okkur hvernig væri best að tengjast honum og hvernig við gætum orðið honum nán, líka eftir því sem hann eldist,“ segir María og úr varð að þau ákváðu að prófa spil sem byggðist á þykjustuleik. „Enda eru krakkar í þykjustuleik alla daga,“ segir hún og brosir. Ævintýralandið varð síðan að veruleika árið 2011 þegar eldri strákurinn var tólf ára. „Við vorum því með hugmyndina í vinnslu í tíu ár en síðustu fimm til sex árin vorum við komin með prótótýpur og gátum spilað og þróað spilið áfram þannig,“ útskýrir María.

Í Ævintýralandinu geta foreldrar fengið innsýn í ímyndunarsvæði barnanna. „Dregnar eru sögur og lesnar upphátt og lýsa þær alls kyns verkefnum og þrautum. Börnin eru virkir þátttakendur í þeim,“ lýsir María en bendir á að stjórnandi spilsins verði að kunna að lesa enda taki foreldrar yfirleitt að sér það hlutverk. „Barnið kemur með sínar hug-



Höfundar spilsins, Rúnar Þór Þórarinnsson og María Huld Pétursdóttir, fengu hugmyndina að Ævintýralandinu þegar eldri sonur þeirra var lítill.

MYNDVALLI

myndir um hvernig megi leysa verkefni,“ segir María. Þannig geti foreldrið komist að ýmsu um hugarheim barnanna. „Maður fær að vita hvernig barnið hugsar sem er sérstaklega skemmtilegt hjá yngri krökkunum, þeir koma manni alltaf á óvart. Íðulega búa börnin sjálf til verkefni sem hvergi finnast í sögunni og þá geta hlutverkin snúist og foreldrið orðið þátttakandi í ævintýri barnanna.“

María og Rúnar stofnuðu fyrirtækið Pælingu sem gefur út Ævintýralandið. Þá barst þeim góður liðs-

styrkur þremur árum áður en spilið kom út. „Ólafur Stefánsson handboltamaður heyrði af spilinu og sýndi því mikinn áhuga og fannst hugmyndin spennandi. Hann prófaði spilið með börnunum sínum og vildi endilega taka þátt í þessu með okkur,“ segir María og bendir á að Ólafur hafi notað spilið talsvert sjálfur. „Óli er fæddur sögumaður og hreifst af því hvernig ævintýrið sprettur upp úr samskiptum á milli þeirra sem spila og þroskar skapandi hugsun og orðfæri.“

Frábær íslensk spilahönnun

Ármann Halldórsson, kennari og spilahönnuður, skrifaði dóm um Ævintýralandið á bloggsíðu sinni en hann hafði spilað spilið með dætrum sínum 7 og 11 ára. Hér eru nokkrir punktar sem hann setti fram um kosti spilsins:

– Í þessu spili er unnið með hugmyndir úr klassískum spunaspilum, þær einfaldaðar og snikkaðar til, til að henta yngri spilurum. Það eru karakterblöð þar sem eru sex eiginleikar sem maður getur raðað á fimm stjörnum í upphafi. Að auki getur maður fengið verkfæri, féлага, furðuhluti og hluti. Spilahópurinn glímir svo saman við ákveðin verkefni/sögur og fær að launum peninga – peningarnir koma í stað reynslustiga (XP). Það sem minni sjö ára finnst mest spennandi er að fá að kaupa nýja hluti, öðrum finnst mest gaman að lita karakterana sína og aðrir lifa sig inn í sögurnar.

– Kostur við þetta spil er að í því er mikill sveigjanleiki, maður losnar við samkeppni (þó ekki alveg, því gæta þarf að því að allir hafi sitt hlutverk í hverri sögu). Annar kostur er að spilið er fallega hannað, teikningarnar eru flottar og það ýtir undir ímyndunaraflað.

– Þá tel ég að hér sé um frábæra íslenska spilahönnun að ræða og ég vona að það komi fleiri svona spil á markað.

– Ég tel líka að þetta spil eigi fullt erindi inn í skólastofuna og frístundaheimilin þar sem hér er ýtt undir samvinnu og samræður, læsi, tölvísi, rýmisskynjun, leikræna tjáningu og margt annað það sem góð spil geta gert – áfram Ævintýralandið!



Góðar minningar frá Laugaveginum

Borðspil og hefðbundin spil eru stór hluti af jólahaldi margra fjölskyldna. Þrátt fyrir tilkomu tölvunnar og netsins er Magni R. Magnússon ekki svartsýnn á framtíðina. Persónulegi og mannlegi þátturinn skipti alltaf miklu máli í spilamennsku.

Verslunin Hjá Magna skipar stóran sess í lífi íslenskra spilamanna. Magni R. Magnússon og kona hans, Steinunn Guðlaugsdóttir, ráku verslunina saman í aldarfjórðung á Laugaveginum og hafa á þeim tíma selt ógrynni spila af öllum stærðum og gerðum til Íslendinga á öllum aldri. Upphaflega ætlaði Magni ekki að einblína á sölu spila heldur sölu frímerkja og myntar. „Sala á frímerkjum og myntum er meira árstíðabundin og fljótlega sáum við að bæta þurfti öðrum vörum í verslun okkar. Ég sá að til voru spilafarar sem söfnuðu ekki bara handspilum heldur líka borðspilum. Til dæmis var gefið út hér borðspilið vinsæla Monopoly sem útlendingar keyptu í stórum stíl. Þá voru þeir að safna spilinu frá öllum mögulegum löndum. Við hófum því fljótlega að selja ýmis spil og salan fór vel af stað.“

Fyrstu árin voru gömlu borðspilinn vinsæl að sögn Magna. „Lúdó og slönguspil voru vinsæl en fljótlega varð úrvalið meira og spilin fóru að þróast. Mikil sprenging varð svo þegar Trivial Pursuit kom á markaðinn. Um 10.000 spil seldust á landinu og litla verslunin okkar seldi um eitt þúsund spil.“

Allt fer í hringi

Magni og Steinunn sóttu ýmsar spilafarar, til dæmis í London og Nürnberg, og hófu í kjölfarið að flytja sjálf inn spil. „Þannig prófuðum við ýmis spil og gátum metið viðbrögð viðskiptavina okkar betur. Á þessum tíma bættist til dæmis Scrabble í spilaflóru Íslendinga sem varð geysilega vinsælt ásamt ýmsum öðrum spilum.“

Undanfarin ár hefur margt breyst þegar kemur að spilum, sérstaklega hjá börnum og unglingum. Tölvuspil, leikjatölvur og netið eru fyrirferðarmikill þáttur í spilamennsku fólks á öllum aldri. Magni er þó alls ekki svartsýnn á framtíðina. „Þetta gengur allt í hringi og hefðbundin spil og borðspil deyta ekki út. Ef einungis er spilað gegnum tölvur er ekki hægt að svindla eða ræða við spilafélagana. Þessi persónulegi og mannlegi þáttur spilar alltaf stóra rollu. Borðspilin eru enn stór þáttur hjá fjölskyldum yfir jólin og ekki má gleyma púsluspilum. Marg-

ar fjölskyldur kaupa stórt púsluspil í desember og setja á borðstofuborðið. Síðan ganga fjölskyldumeðlimir í verkefnið yfir jólin og klára það saman.“

Góðar minningar

Hjónin seldu verslunina árið 2006 en þá var Magni 70 ára gamall. „Ég sagði við konuna mína að best væri að hætta á meðan ég gæti gengið óstuddur út úr búðinni. Þessi ár hafa verið ofboðslega skemmtilegur tími og ég á margar góðar minningar frá þessum árum, sérstaklega kringum jólin en þá var mikil og góð stemning á Laugaveginum.“ Hann segir marga krakka hafa

komið ár eftir ár og seinna meir með eigin börn og bent þeim á „karlinn“ sem seldi þeim spil þegar þau voru yngri. „Svo var gaman að ömmunum sem komu til okkar ár eftir ár með lista yfir barnabörnin sín. Þau urðu eldri með hverju ári sem leið og þurfti ný spil sem hæfðu þeim. Við hjálpuðum þeim að velja rétt spil og svo komu þær gjarnan milli jóla og nýárs og þökkudu okkur mikið fyrir gott val.“



„Borðspilin eru enn stór þáttur hjá fjölskyldum yfir jólin og ekki má gleyma púsluspilum,“ segir Magni R. Magnússon, sem rak verslunina Hjá Magna í aldarfjórðung með konu sinni, Steinunni Guðlaugsdóttur.

MYNDVALLI



Velkomin í nýja verslun

Við aðstoðum þig við að velja spilin. Úrvalið er hjá okkur!

Nýtt

KALEIDOS

Frábær skemmtun!



8+ 2-12 30+

Spilavinir

Suðurlandsbraut 48 (bláa húsin í Faxafeni) - Sími 553 3450 - Vefverslun: www.spilavinir.is - sendum um allt land!

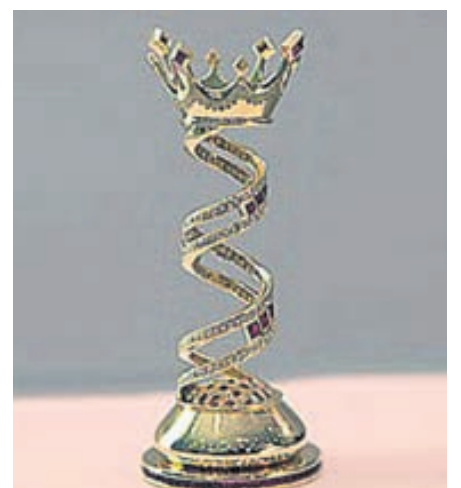


Skák er virðulegur leikur sem kallar á elegant peð sem þessi.

Dýrasta skáksett í heimi

Skák er sívinsælt borðspil og í raun íþróttagrein, þraut og listgrein. Tveir leikmenn, sem kallaðir eru skákmennt, tefla sín á milli með 32 taflmenn á taflborði sem skipt er í átta reiti á hvorn veg, samtals 64 reiti.

Skáksett eru misjafnlega dýr og íburðarmikil en dýrasta skáksett veraldar var búið til af breska skartgripaframleiðandanum Royale Jewel Company og er nú metið á 5 milljónir punda. Það er smíðað



Kóngurinn er dýrasta djásnið og í hann eru lagðir demantar, rúbínsteinar og 18 karata gull.

úr gulli og hvítgulli og skreytt með glitrandi demöntum, smarögðum, perlum, rúbín- og safírsteinum. Kóngurinn er tignarlegastur; úr 18 karata gulli og stendur á gylltum spíral sem skreyttur er með 73 rúbínsteinum og 146 demöntum.

Útgefandi: 365 miðlar ehf., Skaftahlíð 24, s. 512 5000

Umsjónarmenn auglýsinga: Sverrir Birgir Sverrisson, sverrirbirgir@365.is, s 512-5432

Ábyrgðarmaður: Jón Laufdal.

KREFJANDI SPIL UM VIÐSKIPTI OG VÖLD!



20%
afsláttur

Catan grunnspilið
fyrir 3-4 leikmenn
vnr. 851570
~~6.489~~
5.191

Viðbót við grunnspilið
fyrir 5-6 leikmenn
vnr. 868433
~~4.999~~
3.999

CATAN HELGARFJÖR

29. nóvember - 1. desember



20%
afsláttur

Sæfarar. Stækkun
við grunnspilið
3-4 leikmenn
vnr. 868434
~~6.489~~
5.191

Viðbót fyrir
5-6 leikmenn
vnr. 868435
~~4.999~~
3.999



20%
afsláttur

Borgir & riddarar.
Stækkun við
grunnspilið
3-4 leikmenn
vnr. 868456
~~6.489~~
5.191

Viðbót fyrir
5-6 leikmenn
vnr. 868437
~~4.999~~
3.999



20%
afsláttur

Kaupmenn &
skrælingjar.
Stækkun við
grunnspilið
3-4 leikmenn
vnr. 868438
~~6.999~~
5.599

Viðbót fyrir
5-6 leikmenn
vnr. 868439
~~6.499~~
5.199



Catan – Evrópa sjálfstætt spil!



20%
afsláttur

Catan Evrópa
3-4 leikmenn
vnr. 868440
~~8.999~~
7.199



EINFALT AÐ
SKILA EÐA SKIPTA

Skilamið
Skilamiði
HAGKAUP
HAGKAUP

HAGKAUP
Ein ferð betra verð



Hversu vel þekkinga vinir þínir þig?

Besta svarið er bráðskemmtilegur afþreyingarleikur sem ekki á að taka of alvarlega. Í góðra vina hópi er því tilvalið að draga hann fram eða spila í fjölskylduböðum en í leiknum er kannað hversu vel leikmenn þekkinga hver annan. Besta svarið er þýtt upp úr spilinu Say Anything og er framleitt af sömu aðilum og framleiddu Alias-spilið, söluhæsta spil á Íslandi frá upphafi. Say Anything hefur fengið verðlaun um allan heim og var meðal annars valið besta partíspilið á Golden Geek. Besta svarið er komið í verðslanir.

Veldu spjald, lestu upp spurningu og vinir þínir svara henni fyrir þig! Þú velur það svar sem þér líkar best og hinir giska svo á hvaða svar þú valdir og veðja á það með því að nota spilapeninga. Besta svarið er hressilegt og einfalt spil sem gaman er að spila jafnt í vinahópi sem á kósíkvöldum fjölskyldunnar en spilið gengur út á að kanna hversu vel leikmenn þekkinga hver annan.

Hvernig á að spila Besta svarið?

Áður en leikurinn hefst

- Veljið eina svartöflu og tvo spilapeninga í sama lit.
- Setjið tússpenna á borðið þannig að allir spilarar geti náð til þeirra.
- Stokkið spurningaspjöldin og leggið þau hvolf á borðið.
- Náðið í bréf svo hægt sé að þurrka út svörin eftir hverja spurningu.
- Veljið stigavörð sem skráir niður stigin á stigatöfluna.
- Látið lágvaxnasta leikmanninn fá valhjólíð og hann byrjar leikinn.

Að spyrja spurningar

Ef þú ert með valhjólíð ert þú spyrjandinn. Veldu spjald, veldu síðan hvaða spurningu sem er á spjaldinu og lestu upphátt.

Hinir leikmennirnir skrifa svör sín með tússpennunum á svartöflur sínar og leggja þær svo á borðið þannig að allir sjái svörin.

Að velja svar

Spyrjandinn velur uppáhaldssvarið sitt með því að snúa valhjólínu á sama lit og er á svartöflunni sem hefur að geyma besta svarið, án þess að sýna hinum það strax.

Hinir leikmennirnir velja besta svarið með því að leggja spilapeninga sína á það svar sem þeir halda að spyrjandinn velji. Þegar allir leikmenn hafa valið svar sýnir spyrjandinn hvaða svar hann valdi.

Að telja stigin

Spyrjandinn fær stig fyrir hvern spilapening sem er á því svári sem hann velur en hinir leikmennirnir fá 1 stig fyrir hvern spilapening sem þeir hafa sett á svárið sem spyrjandinn velur. Sá leikmaður sem skrifaði valda svarið fær 1 aukastig.

Hefjið svo nýja umferð með hrein spjöld og sá leikmaður sem situr til vinstri við spyrjanda síðustu umferðar verður spyrjandi.

Eftir að allar umferðirnar hafa verið spilaðar á stigavörður að telja saman stigin. Sá leikmaður sem er með flest stig sigrar!

Dæmi um spurningar:
 Hvaða kvikmyndapersóna væri ég síst til í að vera?
 Hvað myndi ég gera ef ég ynni milljón í lottó?
 Ef ég væri ósýnileg/ur í einn dag, hvað myndi ég gera?
 Ef líf mitt væri kvikmynd, hver væri þá titillinn?
 Hvaða persónu gæti ég ekki hugsað mér að sitja við hliðina á í flugvél?



Ef líf mitt væri kvikmynd, hver væri þá titillinn? Vinir þínir skrifa niður það svar sem þeir halda að eigi best við þig og þá er fróðlegt að sjá hversu vel þeir telja sig þekkinga þig. Þú velur það svar sem þér líkar best.

Algengar spurningar um hvernig spila á Besta svarið

Getur spyrjandinn reynt að hafa áhrif á hina leikmennina?

Nei! Spyrjandinn má alls ekki hafa áhrif á hvað hinir leikmennirnir skrifa niður né hjálpa þeim á neinn hátt. Spyrjandinn má hins vegar segja allt sem hann vill eftir að svarið hefur verið sýnt!

Má leikmaður reyna að hafa áhrif á að sitt svar verði valið?

Já! leikmenn geta reynt að hafa áhrif á hvaða svar er valið. Það er hluti af skemmtigildi leiksins.

Hvað ef tvö svör eru eins?

Aðeins fyrra svarið sem lagt er á borðið gildir. Sá sem er seinni til verður að skrifa nýtt svar. Ef upp kemur ágreiningur um hvor varð fyrri til verður spyrjandi að skera úr.