

Spel in Zicht

SPELENNIEUWS VOOR IEDEREEN | DECEMBER 2012 | 16 | WWW.SPELINZICHT.EU



DE HOBBIT VEROVERT SPELLENLAND!
In de Ban van de Ring • LEGO Creationary • Titanic
City of Horror • Casa Grande • Safari Snack • Time's Up

ONTDEK!

Hét magazine voor speelvogels

Speelwijzer



MADE IN CHINA OF JAPAN?

OOSTERSE INVLOEDEN OP ONS SPEELGOED!

Speelwijzer is een nieuw magazine over de speelgoedwereld in Nederland en Vlaanderen. Vier keer per jaar krijg je gratis alle informatie over de nieuwste rages, computerspellen, educatief speelgoed, prachtige poppen, puzzels, baby-speelgoed, evenementen, ... Uiteraard is er ook heel wat speelgoed te winnen. Mis dit prachtige magazine niet en surf naar speel-wijzer.eu!



WWW.SPEEL-WIJZER.EU

Spel in Zicht Magazine 16

SPELENNIEUWS VOOR IEDEREEN



What's in the game?

FAMILIEBORDSPELLEN

- 14 • LEGO® Creationary
- 15 • Titanic
- 17 • Casa Grande

STRATEGISCHE BORDSPELLEN

- 07 • In de ban van de Ring
- 10 • City of Horror

KAARTSPELLEN

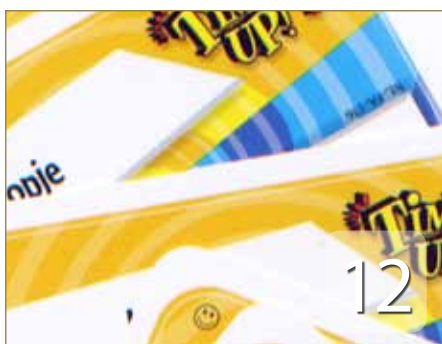
- 06 • De Hobbit
- 11 • Caveman

KINDERSPELLEN

- 20 • Safari Snack

OVERSPEL

- 04 • Spellennieuws!
- 08 • Historie verdorie, deel IV
- 12 • Spellentest: Time's up!
- 16 • SaN
- 18 • Spellenbeurzen
- 21 • Spellenprijzen



Wij danken voor de cover Clan Grugash die we tegenkwamen op de Elf Fantasy Fair 2012.

Beste lezer,



Eindelijk. Héél binnenkort kunnen we een plaats reserveren in de cinema voor The Hobbit. Op deel twee en drie is het een jaartje wachten, maar we kijken met veel honger uit naar de 3D-queeste van Bilbo Baggins en de dwergen. De Ene Ring, Gollemling, Gandalf en de hele horde orks vormen trouwens niet alleen dé inspiratie voor de fantastische Lord Of The Rings trilogie, maar ook voor heel wat spellen. We stellen je het coöperatieve spel 'In de ban van de Ring' en het kaartspel 'De Hobbit' voor.

Heel wat spellen zijn gebaseerd op The Lord of the Rings van Tolkien. In dit nummer bespreken we er twee.

De dagen na de film maken we tijd vrij voor kerst- en nieuwjaarsfeesten. In dit nummer vind je heel wat spelideeën om die avonden op te vrolijken. Lees alles over 'Time's up!', 'Cavemen, playing with fire', 'Titanic', 'City of Horror', 'Casa Grande' en het kinderspel 'Safari Snack'. Of reis met onze serie 'Historie verdorie' de ruimte in.

En uiteraard kan je opnieuw een mooi spellenpakket winnen.

De redactie en ik wensen je veel lees- en speelplezier.

Sarah

SPELENNIEUWS *Wat beweegt er in spellenland?*



Nieuwe releases, evenementen, spelverkiezingen en zoveel meer. In deze rubriek houden we jullie op de hoogte van de spellennieuwtjes. Hier krijg je een pittige preview van wat je de komende maanden zoal mag verwachten.

REAL-TIME DOBBELSPEL



'Escape: The curse of the Temple' is een coöperatief real-time dobbelspel. De spelers zijn opgesloten in een vervloekte tempel en proberen te ontsnappen voordat de tijd om is. Deze tijd wordt bijgehouden door middel van een soundtrack. Iedereen gooit tegelijkertijd zijn dobbelstenen en probeert zo de tempel te ontdekken, schatten te vinden, elkaar te helpen en uiteindelijk op tijd de tempel te verlaten.

Voor 1 tot 5 spelers. Vanaf 8 jaar.

DOBBLE SMURFEN

In ons vorige nummer vertelden we je reeds over Dobble en Dobble Kids. Nu is er ook een variant met de blauwe deugnietjes uit Smurfenland die het spel nog uitdagender maken. Net als bij de klassieke Dobble moet je sneller dan je tegenspelers de enige identieke tekening op twee kaarten ontdekken en luidop benoemen. Grote Smurf, Smurfin, Lolsmurf, Luilaksmurf, allemaal spelen ze mee. Zelfs Gargamel en Azraël ontbreken niet in dit smurfig leuke reactiespelletje.

Voor 2 tot 8 spelers. Vanaf 6 jaar.

Advertentie



De Tafelridder

Meer dan alleen een winkel

Ruim assortiment van:

- Bordspellen
- Collectible cardgames
- Miniature wargames
- Puzzels
- Role Playing Games
- Tweedehands spellen

Een spel uitproberen?
Of mee doen aan een toernooitje?
Kom dan gerust langs.
Wij hebben een grote speelruimte. En organiseren met regelmaat activiteiten in het weekend. Van demo's tot toernooien.

Oude Herengracht 11a, 2312LN Leiden
website www.tafelridder.nl
facebook <https://www.facebook.com/#!/DeTafelridder>



WAT SCHETS JE ME NOU?

Tekenen en raden, niets nieuws onder de zon denk je? Wel, in dit snelle spelletjes moet je jouw tekenboekje doorgeven, de persoon naast je raadt wat jij getekend hebt en noteert dat op de volgende bladzijde. Dit wordt dan weer doorgegeven en de volgende persoon maakt een tekening van dat woord. Leuk is dat iedereen constant bezig is. Winnen is hier niet belangrijk, het gaat om de vaak erg grappige evolutie die de tekeningen meemaken.

Voor 4 tot 8 spelers. Vanaf 8 jaar.



SPELLENTELEX

De hype is nog lang niet over en dus verschijnen er nog dagelijks nieuwigheden rond Angry Birds. Angry Birds Star Wars Jenga Deathstar, bijvoorbeeld. Een spel waarin de boze vogels in Star Wars thema tegen de Stormtroopers strijden. – Wie ook nieuwigheden exploreert is de piepjonge spellenontwerpster Madelief van Tol. Dit 11-jarige meisje ontwierp het tactische familiespel Matchpoint. Een 'brugspel' vanwege zijn eenvoudige instap maar grote diepgang die de wereld van Scrabble en Domino vergroot. Proficiat! – Wil je zelf je eigen spel ontwerpen? Onder de naam My Uno verkoopt Cartamundi een gepersonaliseerde versie van het kaartspel Uno. Jij levert maximaal vijf foto's aan, die via een webtool worden bewerkt en op de 32 actiekaarten van jouw eigen kaartspel worden afgebeeld. Eens iets anders dan een gepersonaliseerde mok of muismat. – Ook eens iets anders is het innovatieve Scrabble speelbord dat wordt voorgesteld tijdens het Mind Sports Festival in Praag. Het bord bestaat uit 9 RFID-circuits met 255 RFID-antennes, die elke individuele lettertegel uitlezen. Begrijp je er niets van? Geen nood, RFID is toch geen geldig Scrabble-woord.



GRATIS SPELLEN MARKT

Enkele jaren geleden sloegen gezelschapsspellenclub Forum Mortsel en speciaalzaak Adriaensen de handen in elkaar. Ze zamen afgedankte spellen in, waarna een twintigtal vrijwilligers deze opnieuw volledig en speelklaar maken.

Eenmaal per jaar worden de gerestaureerde spellen via een 'Gratis Spellenmarkt' uitgedeeld aan geïnteresseerde organisaties die werken met minderbedeelden. Dit jaar waren dat zo'n duizendtal spellen. Proficiat aan de organisatie voor dit mooie initiatief!

Meer weten?

www.forummortsel.be/graspac.html

www.facebook.com/GraSpAc

WEDSTRIJD

Doe samen met je vrienden en familie mee aan onze superwedstrijd! Surf naar www.spelinzicht.eu en waag je kans.



'SPEL IN ZICHT' VERWENT

'Spel in Zicht' verwent jouw organisatie of vereniging met een gratis spellenpakket! Organisaties die spellen in de kijker zetten in hun publicaties of activiteiten, willen we ondersteunen met raad en daad. Contacteer ons via info@spelinzicht.eu en vertel ons over jouw initiatief, magazine, nieuwsbrief, ledenblad. We geven je graag spelleninformatie én misschien zelfs gratis spellen.

GRATIS
SPELLEN

AGENDA

Lentebeurs Ducosim

2 maart 2013

de Flint, Amersfoort (NL)

www.ducosim.nl



— Advertentie —

20 JAAR
SPEELGOEDMERTENS
Diestsesteenweg 61-63 3010 KESSEL-LO
016/259978

SINT EN KERST ACTIES
+ Laatste maand 20 jaar promoties
www.speelgoedmertens.be

De Hobbit

Slagenspel met illustraties uit het boek

Goed en kwaad nemen het in dit eenvoudige kaartspel tegen elkaar op: de hobbit Bilbo, de dwerg Thorin en de tovenaars Gandalf vechten tegen de draak Smaug en de ork Bolg. Wint een speler een slag, dan kan hij de gewonnen kaarten over de spelers verdelen. Met de juiste kaarten kan je schade aan het andere team toebrengen of je eigen team helen en versterken. Wie zal winnen? Goed of kwaad?

Snel spel



bruikt om schade te herstellen die door witte sterren zijn toegebracht. En bruine pijpen zorgen ervoor dat een speler aan het begin van ronde 2 een extra kaart krijgt.

Paars is de troefkleur

Thorin opent altijd de eerste slag. Hij legt één handkaart open op tafel. De kleur van deze kaart, bepaalt de kleur van de slag. Met de klok mee legt iedere speler ook een handkaart in die kleur op tafel. Heb je de kleur niet meer? Dan speel je een andere kaart: paars is altijd de troefkleur. Hierna bepaal je wie de slag wint. Als er geen troef gespeeld werd, wint de speler die de hoogste kaart in de kleur speelde. Anders wint diegene met de hoogste troefkaart.



'Spel in Zicht' beoordeling

'De Hobbit, kaartspel', is een eenvoudig slagspel met een twist. Omdat niet alle kaarten uit het deck worden gebruikt, is de tactiek minder van belang en speelt geluk een grotere rol. De goeden zijn steeds in overtal op de slechten, maar deze laatste krijgen meer kaarten om uit te kiezen. Wat zorgt voor een mooie balans. Goed voor wie houdt van een snel, onderhoudend spel.

Tactiek is minder van belang en geluk speelt een grotere rol.

Buiten de illustraties op de kaarten heeft het spel weinig met de Hobbit te maken, maar met de film is het verkoopstechnisch mooi meegenomen. Hoewel op de doos staat dat het ook met twee kan gespeeld worden, geven we toch mee dat het vooral geschikt is voor 3 tot 5 spelers.

Witte sterren of zwarte orkenhelmen

In dit slagspel nemen twee teams het tegen elkaar op. Welke personages er deelnemen, hangt af van het aantal spelers. Iedereen krijgt een aantal kaarten uit een deck van 60 speelkaarten. Personages van het kwade krijgen meer kaarten, maar moeten het teveel open afleggen. Zo heeft iedere speler aan het begin van een ronde evenveel handkaarten. Het spel duurt maximaal twee rondes.

De meeste kaarten hebben een symbool. Witte sterren brengen schade toe aan het Kwaad. Ze kunnen ook gebruikt worden om schade te herstellen die door de helm van de Zwarte Ork is toegebracht. Helmen van de Zwarte Ork brengen schade toe aan het Goede team. Ze kunnen ook worden ge-

Goed en kwaad nemen het in dit eenvoudige kaartspel tegen elkaar op.

De winnaar van de slag verdeelt nu de gewonnen kaarten over de spelers. Ieder personage heeft hiervoor verschillende regels. Wie een kaart ontvangt, schuift deze onder zijn personage. Nadat alle slagen zijn gespeeld, eindigt de eerste ronde. Heeft een speler van het goede team 2 zwarte helmen, dan is hij uitgeschakeld. Hetzelfde geldt voor een speler van het kwade team, maar dan met 2 witte sterren. Als de overwinningcondities niet bereikt zijn, start de tweede ronde met nieuwe kaarten. Dezelfde regels gelden, maar pijpen tellen niet meer mee.



'Spel in Zicht' evaluatie

Spelmateriaal	★★★★☆
Tactiek	★★★★☆
Complexiteit	★★★☆☆
Interactie	★★★★☆

3-5 spelers 15-30 minuten vanaf 10 jaar

Auteur(s): Martin Wallace
Uitgever: 999Games



Coöperatief spel



In de ban van de Ring

Vier hobbits vechten samen hun weg naar de Doemberg

Gandalf zag het in het vuur. Sauron wil de magische Ene Ring, die Frodo van Bilbo erfde, opnieuw opeisen en Midden Aarde voor altijd in duisternis hullen. Aan jou om zijn plannen te dwarsbomen. Elke speler neemt de rol van een hobbit en werkt samen met de anderen. Doorkruis Midden Aarde langs de gevaarlijkste gebieden: Moria, Helm's Deep, Shelob's Lair en Mordor. En vernietig de Ring in de Doemberg voordat Sauron er de hand op weet te leggen.



Ringdrager

In dit coöperatieve spel nemen spelers de rol van een hobbit: Frodo, Sam, Merijn, Pepijn of Fatty. Hun gezamenlijke doel is de Ring vernietigen en zoveel mogelijk schilden verzamelen. Deze symboliseren de bijdrage van elke speler om de duistere krachten terug te dringen.

Doel van dit coöperatieve spel is samen de Ring vernietigen en zoveel mogelijk schilden verzamelen.

De hobbits worden op het corruptiespoor van het hoofdspelbord op veld 0 gezet. Ze bevinden zich in het licht, maar worden steeds verder de duisternis ingetrokken. Sauron start op veld 12 maar zal tijdens het spel naderen.

Een markeerpion op het bord geeft aan in welk oord je je bevindt. In Bag End, Rivendell en Lothloriën krijg je extra kaarten. Maar in Moria, Helm's Deep, Shelob's Lair en Mordor dreigt gevaar. Op een apart

scenariobord voor elk oord staan avonturensporen waar je schilden, levensfiches of speciale kaarten verkrijgt door het slim uitspelen van kaarten. Er is ook een gebeurtenissenspoor waar spelers kaarten of schilden verliezen, corrupter worden of andere negatieve straffen krijgen. Als het hoofd-avonturenspoor doorlopen is of het einde van de gebeurtenissen is bereikt, reist het gezelschap door naar het volgende scenario.

Frodo is in Moria de ringdrager. Aan het eind van elk scenario wordt bepaald wie de nieuwe drager wordt. Als Sauron op hetzelfde veld komt als een hobbit, is deze uit het spel. Is dat de ringdrager, dan verliezen de spelers onmiddellijk.

Gebeurtenisfiches

In je beurt trek je een gebeurtenisfiche en voert deze uit. De meeste fiches tonen een activiteit: vechten, vriendschap, schuilen of reizen. Hierbij wordt de markeerpion op dat spoor vooruit gezet. Andere fiches lokken een gebeurtenis uit. Kan aan de eis van de gebeurtenis niet voldaan worden, dan volgt een sanctie. Meestal is dat het gooien van de dobbelsteen waardoor kaarten worden verloren, Sauron nadert of een hobbit 1 tot 3 vakken naar Sauron wordt verplaatst.

Vervolgens kunnen spelers witte of grijze kaarten, speciale kaarten of Gandalf kaarten spelen om hen door de moeilijkste momenten te loodsen.

Als het reisgezelschap uiteindelijk de Doemberg bereikt, moeten ze de Ring vernietigen. Er wordt nog eenmaal met de dobbelsteen geworpen. Als de hobbit dan nog in het spel is, is de ring vernietigd en wint het reisgezelschap.

'Spel in Zicht' beoordeling

In de Ban van de Ring is één van de moeilijkste maar meteen ook leukste coöperatieve spelen. En zonder twijfel het beste bordspel over Midden Aarde. De illustraties op de kaarten en bordes zijn van 'Lord of the Rings'-illustrator John Howe. De prachtige look en feel, én het spelverloop dompelen je helemaal onder in de wereld van Tolkien.

De prachtige look en feel, én het spelverloop dompelen je helemaal onder in de wereld van Tolkien.

Maar vergis je niet: dit is een zwaar spel en geen voer voor watjes. Niet alleen de spelregels zijn een harde dobber, je moet het spel ook een aantal keer spelen om te kunnen winnen. Zo moet je weten welke gebeurtenissen op je pad liggen, en is een uitgekiende strategie een must. Bovendien zorgen de dobbelsteenworpen en het trekken van kaarten en gebeurtenisfiches voor een onvoorspelbaar verloop en een grote geluksfactor. Maar wat ons betreft: een steengoed spel voor veelspelers in de ban van Tolkien.

'Spel in Zicht' evaluatie

Spelmateriaal	★★★★☆
Tactiek	★★★★★
Complexiteit	★★★★★
Interactie	★★★★★
2-5 spelers	60-90 minuten
vanaf 12 jaar	
Auteur(s): Reiner Knizia	
Uitgever: 999Games	

Historie verdorie!

Deel IV: Back to the future

5, 4, 3, 2, 1 ... ignition! We teleporteren ons lichtjaren verder naar een plaats waar slechts enkele filmhelden ons 'boldly' voorgingen: de toekomst! Om onze "Historie Verdorie!"-reeks in stijl af te sluiten gaan we helemaal science fiction. Niks voor jou? Meer iets voor nerds en wetenschappers? Helemaal fout! De toekomst blijkt de perfecte inspiratiebron voor flink wat spellenauteurs en bracht zo een hele reeks steengoede gezelschapsspellen voort.

Het leven zoals het is: de toekomst

Spellen over de toekomst doen de fantasie van spellenauteurs vaak helemaal op hol slaan. Toch zijn er ook een aantal spellen waar het toekomstbeeld realistisch blijft. In 'Imperial 2030' (SiZ nr. 12) verplaatsen we ons naar het jaar 2030 – niet zo gek veraf – en maken kennis met de zes wereldmachten van de toekomst: Rusland, de Verenigde Staten, China, Brazilië, Europa en India. Een steengoed spel voor wie houdt van langdurig tactisch spelen.

'Pandemie' (SiZ nr. 3), een andere speltopper, schetst een toekomstbeeld waarin vier dodelijke virussen zijn uitgebroken en spelers moeten als topwetenschappers een geneesmiddel ontwikkelen. Dit coöperatieve bordspel staat garant voor een bijzonder leuke beleving: je krijgt het gevoel alsof je echt de wereld van de ondergang redt.

'Metropolis' is een leuk kaartspel waarbij spelers bouwen aan de stad van de toekomst. Qua spelmechanisme lijkt het op 'Race for the Galaxy' (zie verder), maar het is een beduidend korter en vlotter spel. Een 'light versie'. Ons hoor je niet klagen: minder calorieën, (bijna) evenveel smaak.



Imperial 2030

Ruimteschiploze zondag

Genoeg over realistische toekomstvisies. Laten we eens helemaal uitleven in de science fiction! Het fileprobleem lijkt er helemaal opgelost, want we zoeven allemaal in ons ruimteschip door het heelal.

*Panic Station is een geweldig
paranoïde spel waarbij
alles draait om angst,
onrust en wantrouwen.*

In 'Space Alert' ben je nog maar net van je eerste vliegles in de ruimteacademie gekomen, of je wordt al in de hyperruimte gekatapulteerd en aangevallen door vijandige ruimtewezens. Verkeersagressie wordt er duidelijk niet beter op in de toekomst. In dit leuke spel werken alle spelers samen om hun ruimtemissie tot een goed einde te brengen. Dankzij de bijgeleverde soundtrack, de space-geluiden en robotachtige stem, waan je je helemaal lost in space.

'Galaxy Trucker' (SiZ nr. 4) is thematisch een erg grappig spel. Als intergalactische truckchauffeur zoef je doorheen de melk-



Panic Station

In een vierdelige reeks galopperen we doorheen onze rijke geschiedenis.

Onderweg houden we halt bij een aantal periodes die een grote inspiratiebron blijken voor de hedendaagse spellenauteurs.

weg. Geen tijd om rustig te tukken achter het stuur, want er is werk aan de winkel. Elke speler moet in een race tegen de tijd zijn cargo afleveren terwijl er steeds grotere brokstukken van het schip vliegen. Een intrigerend spel waarbij je eerst je schip in elkaar moet puzzelen en dan hopen dat het bestand is tegen de gevaren van de ruimte. Staat garant voor heel wat animo.

Gezellig in ons ruimtestationnetje?

Aliens zijn uiteraard nooit veraf, maar vergis je niet, de vijand komt niet steeds van buitenaf. Ook binnen ons eigen ruimtestation schuilt gevaar. In 'Panic Station' (SiZ nr. 14) speelt iedereen samen om het ruimtestation te vrijwaren van een gevaarlijke buitenaardse levensvorm die aan boord is gesignaleerd. Iedereen samen? Toch niet, één van de spelers is al geïnfecteerd door de parasieten. Of zijn het er al twee? Of ben ik nog de enige die niet geïnfecteerd is? Geweldig paranoïde spel waarbij alles draait om angst, onrust en wantrouwen. Maar toch vooral om plezier. Heel veel plezier.



Space Alert



'Race for the Galaxy' dompelt ons onder in de strijd van het Imperium tegen de rebellen. In dit tactische kaartspel tracht iedere speler zijn startwereld uit te bouwen. Een prachtig en spannend kaartspel met voortdurend keuzemogelijkheden die zorgen voor een steeds ander spelverloop.

Ook veel spellenklassiekers als Monopoly en Risk laten zich niet onbetuigd in de toekomst.

In 'Andromeda' installeren we zoveel mogelijk ruimtestations op satellieten van verafgelegen planeten. Verrassend spelelement is de planetenring, die zorgt voor een verrassende geluksfactor.

Klassiekers in de toekomst

Ook de spellenklassiekers laten zich niet onbetuigd in de toekomst. Zo bestaan er enkele versies van 'Monopoly Star Wars'. Het spelmechanisme blijft intact, maar we reizen nu door het melkwegstelsel en kopen ruimtevoertuigen en planeten. Ook 'Risk' heeft een spacebroer: 'Risk 2210 AD'. Het

strijdveld beperkt zich niet langer tot miezerige continenten, maar ook de maan en de oceanen veranderen in slagvelden. En in 'De Ruimteschepen van Catan' ontdoen onze Kolonisten zich van de beperktheid van onze aardbol.

Pas op! Een alien!!!

Helemaal mooi wordt het wanneer spellen monsters en andere blubberige wezens introduceren. 'King of Tokyo' (SiZ nr. 11) is daar een fantastisch voorbeeld van. In dit dobbelspel strijden The King, GigaZauer, Meka Dragon, Alienoid, Kraken en Cyber Bunny om de macht in Tokyo. Plezier gegarandeerd in dit eenvoudige en knotsgekke partyspel.

In 'Space Maze' heb je de leiding over een team van drie aliens, die een relikwie tot in hun UFO moeten slepen. Helaas moet je onderweg doorheen een ingewikkeld doolhof en vooral langs de taai aliens van de tegenspelers.

Ook in 'NeuroshimaHex' (SiZ nr. 13) neemt de mensheid het op tegen de vreemdste tegenstanders: gedochten zoals de Moloch en de mutanten willen niks liever dan je in de spacepan hakken. Een gigantische veldslag

is onafwendbaar in dit tactische, maar toegankelijke bordspel.

Toekomst gezelschapsspel?

En last but not least: hoe zit het eigenlijk met de toekomst van het gezelschapsspel? Om daar correct op te antwoorden hebben we de DeLorean DMC-12 uit Back to the Future nodig.

Toch geven we graag het volgende mee: Aan de Queens-universiteit in Canada werd een versie van de Kolonisten van Catan ontwikkeld die het midden houdt tussen een traditioneel bordspel en een computerspel. De zeshoekige tegels zijn gebleven, maar zijn nu blanco, zodat een projector boven de tafel beelden kan projecteren. Een camera registreert gebaren van spelers en de locatie van spelelementen, zodat het spel plots heel interactief wordt, met tal van nieuwe mogelijkheden. Bovendien verwacht men dat het spel binnenkort ook zonder projector kan en dat de tegels zelf beelden genereren. Het klinkt allemaal nog een beetje vreemd. Maar we volgen het op...



Race for the Galaxy



NeuroshimaHex



King of Tokyo

City of Horror

De geur van mensenbloed

"De stad is doodgebloed. Alles wat als wapen kan dienen, hebben we verzameld. We staan op de uitkijk in de watertoren, maar dit konden we nooit voorzien. Deze nacht, rond middernacht, zagen we zombies naderen. Er waren er zoveel dat we ze niet eens konden tellen. We belden om hulp, maar het duurt vier uur voor de helikopter arriveert. En in de opkomende paniek botste de ziekenwagen tegen de bevoorradingstruck. We zijn ingesloten, bang van de zombies ... én van elkaar!"



Spanning
&
Horror



De tijd dringt

In City of Horror heeft elke speler de controle over enkele personages (mensen) die samen vechten tegen een zombie-invasie. De strijd tegen de onnoden is belangrijk, maar je eigen hachje redden staat centraal. Om te winnen moet je allianties sluiten, maar evengoed je vrienden een mes in de rug steken.

Het spel telt vier rondes. Elke ronde stelt een uur voor, van middernacht tot 4u, wanneer de reddingshelikopter komt. In elke ronde komen nieuwe zombies in de stad, bewegen spelers hun personages en vallen de zombies aan. Daarna wordt beslist wie de zombies opeten en wie nuttige kaarten en inenting vindt.

Op het einde van de vier rondes wint de spelers met de meeste overwinningpunten. Die punten krijg je via nog levende personages mét een vaccinatie, door voedingswaren en door speciale kaarten.

De plek des onheil

De stad telt zes locaties waar de spelers zich kunnen verschuilen. In elke locatie kan je op zoek naar meer en betere uitrustingen. Zo zie je op de watertoren waar de zombies het volgende uur zullen aanvallen en haal je in het hospitaal een vaccin. De plaatsen op elke locatie zijn beperkt en spelers die geen plaats meer hebben, komen op het kruispunt terecht. En dat is niet zo aangenaam. Alle locaties hebben ook een B-kant waardoor het spel telkens anders is.

De voorwaarden voor een zombieaanval zijn per locatie verschillende. Spelers kunnen zich verdedigen met actiekaarten of met de speciale krachten van hun personages. Samenwerken of tegenwerken. Belonen of verraden. Alles is toegestaan. Als de zombies een locatie aanvallen dan beslissen de daar aanwezige spelers wie wordt opgegeten aan de hand van een stemming. Letterlijk met de vinger aanduiden wie jij dood wil dus.



'Spel in Zicht' beoordeling

Discussiëren, beloftes maken en breken, ruilen, manipuleren en dreigen. Het hoort er allemaal bij. Hierdoor verschilt het spelverloop enorm naar gelang de spelersgroep. Sommigen zijn poeslief, anderen gunnen elkaar het licht in de ogen niet.

*Samenwerken of tegenwerken.
Belonen of verraden.
Alles is toegestaan.*

Leuke elementen zijn de sfeerschepping en de manier van stemmen. Ook de eigenschappen van de personages zorgt voor veel afwisseling: zo schreeuwt 'het blondje' zich elke ronde te pletter zodat een extra zombie gelokt wordt en kan 'de kleine jongen' zich verstoppen zodat de zombies hem niet vinden. De zwangere vrouw kan dan weer bevallen en zo tijdelijk twee stemmen krijgen ...

Tijdens het spelen heerst er een sfeer van angst. De zombies zijn zo talrijk dat er geen ontkomen aan is. Je kan niemand vertrouwen en moet hulpeloos toekijken als de zombies aanvallen en je medespelers jou aanduiden als volgende slachtoffer. Eten of gegeten worden? Een tof spel voor rotzakskes.

'Spel in Zicht' evaluatie

Spelmateriaal	★★★★☆
Tactiek	★★★★☆
Complexiteit	★★★★☆
Interactie	★★★★☆

3-6 spelers 90 minuten vanaf 14 jaar

Auteur(s): N. Normandon
Uitgever: Asmodee Benelux

Caveman

Spelen met vuur

Rauw vlees eten, verplicht wachten tot de zon opkomt om op zoek te gaan naar voedsel en een makkelijke prooi zijn voor wilde dieren. Zonder vuur was de wereld van de oermens zwaar en moeilijk. Vuur werd daarom beschermd en gekoesterd. Strijdlustige stammen in de oertijd deden echter niets liever dan de vuurtjes van vijandige stammen stelen of, gemener nog, doven. Ga mee naar de prehistorie voor een tactisch kaartspelletje vol bluffen en vallen opzetten. 'Wie niet sterk is, moet slim zijn' was toen al de regel.

2

Tof met twee



Vijandelijke grotten

Beide spelers krijgen een set kaarten in hun kleur en drie vuurtjes die ze moeten beschermen. Er worden drie kolommen van zes kaarten gelegd, die bestaan uit een vuurkaart en twee grotkaarten van elke speler. Tussen die kolommen, en aan de buitenzijkdes, voorzie je plaats voor de holbewoners. Zo krijg je vier loopgangen.

Doel van het spel is één van de vuurtjes van je tegenstander blussen.

De cavemenkaarten zullen hierin bewegen en aanvallen, maar blijven steeds gedekt. Ieder neemt vijf handkaarten, de rest vormt de trekstapel. Het doel? Aan de overkant geraken en één van de vuurtjes van je tegenstander blussen. Onderweg moet je sluw zijn in het aanvallen en verdedigen. Want niet elke holbewoner is even sterk, of even slim.

Gevaarlijke loopgangen

Een beurt bestaat uit vier fasen. In de actie-fase mag je in elk verticaal looppad één actie uitvoeren: bewegen of aanvallen. Daarna, in de bijlegfase, mag je maximaal 3 kaarten bijleggen op het speelveld. Dit mogen zowel cavemenkaarten als grotkaarten zijn.

Grotkaarten leg je bovenop een grotkaart van je tegenspeler. Dit is nuttig omdat je cavemenkaarten alleen mag aanleggen bij eigen grot- of vuurkaarten. Vervolgens mag je een of meerdere handkaarten afleggen en tot slot je hand opnieuw aanvullen tot vijf. De trekstapel is niet oneindig en spelers moeten slim omgaan met de twee holbewoners die de kaarten van de aflegstapel bij de trekstapel voegen.

Unieke holbewoners

Bij een aanval wint de holbewoner met de hoogste rang. Als dat de aanvaller is, neemt deze de plaats in van de verslagen kaart. Zoniet verdwijnt hij naar de aflegstapel.

Bij gelijke rangen gaan beiden weg. Ballys, de hoogste in rang, kan enkel verslagen worden door Zippy, de laagste in rang (vergelijkbaar met maarschalk en spion uit Stratego). Een aantal van de kaarten hebben ook bijzondere eigenschappen. Zo mogen Plucky en Gutsy twee zetten doen in eenzelfde kolom en eet de boze Dino iedereen op.



'Spel in Zicht' beoordeling

Het kleine speldoosje ziet er leuk uit, en het spel is het ook. Maar let op: Caveman is een kort maar vooral strategisch spelletje dat je op verschillende niveaus kan spelen. Het biedt meer diepgang dan je op het eerste gezicht vermoedt. Het doet denken aan Stratego, maar is korter en sneller.

Caveman is een kort maar vooral strategisch spelletje dat je op verschillende niveaus kan spelen.

De spelregels zijn vrij eenvoudig, maar toch wordt het pas echt leuk als je de verschillende eigenschappen van de holbewoners goed kent. Zo kan je een strategie uitdokteren, de ander misleiden en optimaal gebruik maken van de kaarten die nog in je trekstapel liggen. En haal je het beste uit het spel. Voor wie nog meer uitdaging zoekt, stellen de ontwerpers de open variant voor. Hier veranderen de kaarten onder andere steeds van open naar gedekt na een horizontale beweging.

'Spel in Zicht' evaluatie

Spelmateriaal	★★★★☆
Tactiek	★★★★☆
Complexiteit	★★★★☆
Interactie	★★★★☆

2 spelers | 20 minuten | vanaf 12 jaar

Auteur(s): Steffan Ros
Uitgever: Odyne Games



Vertelt een speldoos wat erin zit? Schafte je een spel aan dat in de smaak zal vallen? Of kocht je een kat in de zak? Met deze vraag starten we in elk nummer van Spel in Zicht onze spellentest. We gaan op bezoek bij enkele nietsvermoedende spelers en stellen hen een compleet nieuw spel voor. Wat zijn hun indrukken vooraf? En kloppen deze ook na het spelen? Je ontdekt het samen met onze proefkonijnen.

VIJF EDITIES SUPERLEUKE PARTYSPELLEN!

Eén van de kenmerken van een goed partyspel is dat de spelregels eenvoudig zijn. Een korte uitleg en dan spelen maar, dacht ik. Dat was echter buiten ons testpubliek gerekend: Karlien, Heidi, Elke, Jolien en Annabel. Vijf vrouwen. Moet ik meer zeggen? Elk woord van mijn speluitleg bleek een kans om af te wijken van het onderwerp en geanimeerd te beginnen kletsen over koe-tjes en kalfjes. De sfeer zat dus onmiddellijk goed. Maar toch... omdat jij me als lezer niet kan onderbreken, wil ik eerst bewijzen dat de spelregels van Time's Up wel degelijk eenvoudig zijn.

Klein beetje speluitleg

Bij aanvang verdeel je het gezelschap in ploegjes van twee. Veertig kaarten – met daarop telkens een naam of begrip – worden verdeeld onder de spelers. Vervolgens krijgt iedereen er nog twee bij. Elke speler bekijkt in het geheim zijn kaarten en legt er twee terug in de doos. Zo blijven er veertig kaarten over die op één stapel gelegd worden en geschud.

Tussen de lachsalvo's door maken Elke en Jolien een paar mooie reeksen, waardoor ze op het einde van ronde 1 nipt aan de leiding gaan.

De startspeler neemt de stapel kaarten, zijn ploeggenoot zet zich schrap om te raden. De zandloper wordt omgedraaid, de verteller bekijkt de eerste kaart en omschrijft het begrip. Hiervoor mag hij/zij vrijuit praten, met slechts een aantal beperkingen. Zo mag er in de omschrijving geen deel van

het gezochte begrip gebruikt worden en zijn vertalingen niet toegestaan. De ploeggenoot vuurt mogelijke antwoorden af tot het woord geraden wordt. Daarna gaat de verteller over naar de volgende kaart en dit tot (na 40 seconden) de zandloper leeg is en de tegenstanders 'Time's Up!' roepen. Dan is het de beurt aan het volgende team en zo gaan we verder tot alle kaarten geraden zijn. Elk team telt zijn geraden kaarten en noteert dat cijfer in de scoretabel.

Nu volgt er een tweede ronde. Deze ronde wordt met dezelfde 40 kaarten gespeeld en is gelijkaardig aan ronde 1. Alleen mag de verteller nu slechts één woord gebruiken en mogen de teamgenoten slechts één keer raden per kaart. Wanneer alle kaarten opnieuw weggespeeld zijn, volgt een tweede puntentelling en starten we met de derde en laatste ronde. In deze ronde moet de verteller het helemaal zonder woorden stellen. Uitbeelden en hier en daar een klank uitstoten is de boodschap. Tot slot volgt de eindtelling en geeft de scoretabel aan welk team wint.



Het is groen, geel, blauw en zwart ...

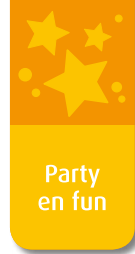
Van zodra ik de speldozen op tafel leg, reageert Elke enthousiast. "Ik heb dat al eens gespeeld en dat was echt leuk." Heidi blijkt de gele doos zelfs thuis te hebben. Ook zij is fan. De anderen hebben nog nooit van Time's Up gehoord, maar Jolien begint meteen de dozen te keuren. "t Ziet er heel kleurrijk uit, ik heb al zin om eraan te beginnen."

Karliën neemt het initiatief en stelt voor om met de groene doos te starten. De 'Time's Up Family'-versie. In deze versie moet je geen bekende namen raden, maar dieren, voorwerpen en beroepen. Na een korte demonstratie, overtuigt Annabel de anderen om toch met één van de andere dozen te starten. Ze heeft inmiddels gelezen dat de groene versie bedoeld is "voor kinderen en hun ouders". En omdat Heidi de gele versie heeft, wordt beslist dat we de blauwe Time's Up zullen spelen. "Strijden met gelijke wapens hé!"

Teams, zet jullie schrap

Hoewel je met een oneven aantal spelers ook kan kiezen voor een spelverloop met wisselende duo's, beslissen de dames om te spelen met een groep van drie en één





van twee. Annabel, Karlien en Heidi nemen het samen op tegen Jolien en Elke. Heidi start met een mooie beschrijving over koning Leopold I. Annabel antwoordt "Sorry, ik ken die koningen niet. Albert is 't niet zeker?"

Karliën zet een aantal prachtige imitaties neer van Jimmy Hendrix, Gerty Christoffels en krijgt iedereen plat met haar Jeanne D'Arc-uitvoering.

De toon is gezet. Zonder namen te noemen, leerde ik die dag veel bij. Een bloemlezing. Dani Klein is niet de zangeres van Vaya Con Dios, maar 'de actrice die Pascalleke van FC De Kampioenen speelt'. Robert De Niro acteert in 'Seven of Eleven ofzo'. De muzikant Jerry Lee Lewis is 'die hele goede loper'. En komiek Raf Coppens blijkt 'de broer van Matthias' te zijn. Tussen de lachsalvo's door maken Elke en Jolien een paar mooie reeksen, waardoor ze op het einde van ronde 1 nipt aan de leiding gaan.

Ronde twee. Nu mag er slechts één woord gebruikt worden. Voor deze spraakwervallen niet meteen eenvoudig. Elke's beschrijving 'hoogspringster Olympische Spelen' kun je bezwaarlijk één woord noemen. Wonder boven wonder worden er nog steeds punten gescoord en het zijn opnieuw Jolien en Elke die hun voorsprong verder uitbouwen. In ronde drie komt het team van Heidi, Karlien en Annabel echter meteen opzetten.

Karliën zet een aantal prachtige imitaties neer van Jimmy Hendrix, Gerty Christoffels en krijgt iedereen plat met haar Jeanne D'Arc-uitvoering. Heidi imponeert met een aantal danspaspjes en springt bijna de halfoopen keuken in als Tia Hellebaut. Intussen demonstreert Annabel haar fantastisch geheugen en zorgt ze met een mooie reeks voor een stevige inhaalbeweging. Uiteindelijk blijkt het allemaal net onvoldoende om de overwinning binnen te halen. Maar niemand die daar om maalde. Zelden zoveel hilariteit gezien tijdens een gezelschapsspel.

Na een kleine pauze, wordt de zwarte doos opengemaakt: Time's Up Academy. Nu gaan we niet op zoek naar bekende personen, maar naar films, liedjes en boeken. Dit spel verloopt al even hilarisch als het vorige. Heel veel Mozart (De Toverfluit, The Pianist en Amadeus) en al evenveel vissen (Finding Nemo, Free Willy en A Fish called Wanda) zorgen voor de nodige verwarring, maar het spelverloop blijkt identiek. Vergissingen, versprekingen, compleet foute antwoorden, een paar keer serieus de slappe lach en uiteindelijk dezelfde winnaars als in het eerste spel. Proficiat Jolien en Elke! Maar evenzeer proficiat Heidi, Karlien en Annabel!

'Spel in Zicht' evaluatie

Spelmateriaal	★★★★☆☆
Tactiek	★★☆☆☆☆
Complexiteit	★★☆☆☆☆
Interactie	★★★★☆☆

2-12 spelers
 30 minuten
 vanaf 4 jaar

Auteur(s): -
Uitgever: Asmodee Benelux

POINTS OF THE JURY



Elke
Ik speelde Time's Up vroeger al eens. Hoewel ik graag af en toe een tactisch bordspel speel, is dit spel is helemaal mijn ding. Ik heb 'mega-gelachen'!



Jolien
Echt een leuk spel. Dezelfde kaarten komen in de verschillende rondes terug. Zo raad je uiteindelijk vlot namen die je aanvankelijk niet kent. Een aanrader.



Karliën
Ik heb me super geamuseerd. Vooral de derde ronde met het uitbeelden was erg grappig. Dit spel ligt ongetwijfeld onder onze kerstboom.



Annabel
Ik ben vooral fan van de blauwe en gele versies. De Academy-versie is moeilijker. Maar ik had heel veel plezier vanavond, vooral met het uitbeelden.



Heidi
Ik kende Time's up al, maar ben blij dat ik die andere versies ontdekte. De Academy-versie is leuk voor liefhebbers van film, muziek en literatuur. De Family-versie is perfect om met kinderen te spelen. Ook ik breid mijn Time's Up-collectie binnenkort zeker uit!



Creationary

Spannend familiespel van LEGO® Games waarin de combinatie van bouwen, fantasie en creativiteit troef is!

*Is het een vliegtuig? Een vogel? Televisie? Helemaal niet. 't Is een stofzuiger!
Pak uit met je bouwvaardigheden en scoor! Bouw met de LEGO® steentjes een draaimolen, F1-bolide of scorpioen. Je start bescheiden maar je medespelers en de tijdsdruk pompen de adrenaline snel de hoogte in. Dat is meteen ook de kracht van dit spel: de interactie met je kompanen. Bouwen maar!*

Knutsel
&
speel



Test je verbeelding!

Doel van het spel: raden wat andere spelers aan het bouwen zijn. En zelf iets bouwen waarvan anderen kunnen raden wat het is. Je start met het sorteren van de stenen naar kleur en het samenstellen van de LEGO® dobbelsteen. Daarna schud je de opdrachtkaarten en legt ze in drie gedekte stapels op tafel: makkelijk, middelmatig en moeilijk. De jongste deelnemer start.

Vier spelvarianten

Je kan Creationary op vier manieren spelen.

1 bouwer, tot 7 raders: de bouwer gooit met de LEGO® dobbelsteen, neemt een kaart en bouwt het voorwerp in de geworpen categorie. De andere spelers moeten gissen wat het is. De eerste die goed raadt én de bouwer zelf, krijgen een punt. Als niemand

binnen een redelijke tijd het juiste antwoord geeft, krijgt niemand een punt en wordt de volgende speler bouwer. Nadat alle spelers geweest zijn, wint diegene met de meeste punten. Je kan ook afspreken dat wie eerst vijf punten verdient, wint.

1 rader, tot 4 bouwers: de rader gooit de LEGO® dobbelsteen en bepaalt een categorie. Elke bouwer neemt dan een kaart van de geworpen categorie zonder deze te laten zien en begint te bouwen. Als de rader het juist raadt binnen een redelijke tijd, krijgt hij of zij én de bouwer een punt. Als het voorwerp niet wordt geraden, krijgt niemand een punt.

Teamspel: 2 tot 4 teams van 2 of meerdere spelers: één speler van ieder team neemt een kaart uit een categorie en begint te bouwen. Het team dat als eerste juist raadt, krijgt een punt. Daarna wisselt de bouwer.

Samenwerkend spelen tegen de klok: leg een tijdslimiet vast om tegen te spelen. De uitdaging: het hoogste aantal goed geraden bouwwerken bereiken binnen de tijd.

Net als in andere LEGO spellen kan je je eigen spelregels bedenken. Zo mag je de dobbelsteen aanpassen of andere regels bedenken zoals met één hand bouwen, met je ogen dicht, met slechts één kleur, ...



'Spel in Zicht' beoordeling

Creationary is een spannend familiespel waarin je je fantasie, creativiteit, bouwvaardigheid en geheugen maximaal test. De frivole en kleurrijke speldoos nodigt meteen uit om te bouwen.

*Fantasie, creativiteit,
bouwvaardigheid en
je geheugen worden
maximaal getest*

De categorieën en de constructies zijn niet altijd even makkelijk. Zo kan je de moeilijkheidsgraad aanpassen voor volwassenen en jongere spelers. Creationary is zo een leuk spel voor jong en oud waarin één vraag eindelijk wordt opgelost ... Wie kan het beste met LEGO stenen bouwen?



'Spel in Zicht' evaluatie

Spelmateriaal	★★★★☆
Tactiek	★★★☆☆
Complexiteit	★★★★☆
Interactie	★★★★★

3-8 spelers 30-60 minuten vanaf 7 jaar

Auteur(s): -
Uitgever: LEGO Games



Titanic

Redde wie zich redden kan!

Toen een te laat opgemerkte ijsberg een eeuw geleden het onzinkbaar schip Titanic toch deed zinken, gingen alle passagiers - vrouwen en kinderen eerst - op zoek naar de reddingsloepen. Helaas waren er veel te weinig sloepen aan boord, en zorgden chaos en paniek er zelfs voor dat de eerste boten halfleeg vertrokken. Slechte organisatie zeg je? Jij kan beter? Goed, dat kan je nu bewijzen in het spel Titanic.

Puzzel
en zoek



Makkelijk, zoals 1,2 3

In het spel Titanic is er genoeg plaats voor alle drenkelingen. Maar je moet goed oppletten wie je in welke sloep laat instappen, want een boot manoeuvreert nu eenmaal niet zo makkelijk.

De eerste stap is het plaatsen van de boten en de passagiers op de golven, zoals aangegeuid op de opdrachtkaart. Vervolgens moet je de boten zodanig verplaatsen dat ze alle passagiers kunnen oppikken. Als je iedereen hebt kunnen redden, vond je de juiste oplossing. In het opdrachtenboekje staan 48 uitdagingen, in stijgende moeilijkheidsgraad.

Reddingsacties coördineren

De spelregels zijn dan wel erg eenvoudig, een reddingsactie coördineren is dat helaas niet altijd.

Drenkelingen zijn wanhopig en kruipen dus op een schip zodra dat kan. Ook al wou je dat plaatsje misschien voor een andere passagier vrijhouden. Reddingsloepen die vol zijn, gaan bovendien voor anker. Zij kunnen niet meer bewegen en blokkeren andere boten.

*De spelregels zijn dan
wel erg eenvoudig,
een reddingsactie coördineren
is dat helaas niet altijd.*

Een goed plan maken is dus zeker nodig. En hoe hoger de moeilijkheidsgraad, hoe uitgekinder je plan moet zijn. Plezier verzekerd!

Digitaal spelen

Ben je benieuwd hoe Titanic werkt? Wil je het online spelen?

Dat kan: surf naar www.spelinzicht.eu en probeer het uit!

'Spel in Zicht' beoordeling

Van junior matroosjes tot echte ervaren kapiteins, ze komen hier allemaal aan hun trekken. De uitdagingen gaan van heel makkelijk tot razend moeilijk.

*De digitale versie van het spel
is nog verslavender. Je kan
heel snel opnieuw beginnen,
een stap terugkeren of een
ander level kiezen.*

De beperkte beweging van de boten voelt realistisch aan en zorgt voor de nodige frustratie en tegelijk motivatie om verder te blijven zoeken naar de juiste oplossing om alle passagiers te redden. Hoe meer passagiers je oppikt, hoe meer plaats er vrijkomt in ze. Maar tegelijkertijd wordt de bewegingsruimte beperkt door volle reddingsloepen.

De digitale versie van het spel is nog verslavender. Je kan heel snel opnieuw beginnen, een stap terugkeren of een ander level kiezen. Enkel voor het spelende orkestje moet je zelf zorgen. En de beloning is groot, want wie wil nu niet de leider van een geslaagde reddingsoperatie zijn? Probeer het zeker uit op www.spelinzicht.eu



'Spel in Zicht' evaluatie

Spelmateriaal	★★★★☆
Tactiek	★★☆☆☆
Complexiteit	★★☆☆☆
Interactie	★★☆☆☆

1 speler 5-10 minuten vanaf 8 jaar

Auteur(s): R. Peeters
Uitgever: SmartGames



De nieuwe spellentopper bedenken, ontwerpen en uitgeven. Het is de droom van vele spelliefhebbers. Ieder jaar starten tientallen aan het creatieve denkproces maar slechts de happy few slagen in hun opzet. Jammer genoeg ligt dat niet altijd aan de kwaliteit van het spel zelf (wat toch de maatstaf moet zijn), maar loopt het fout na het creatieve denkwerk: layout, doelgroepbepaling, productie, prijszetting, marketing, communicatie, netwerking... Het zijn enorme horden die een beginnend speler in zijn of haar enthousiasme kunnen fnuiken. Net daarom werd in Nederland zes jaar geleden een organisatie opgericht: de Stichting spelers Nederland of SaN.

SaN Stichting spelers Nederland



Krachten bundelen

Het bestuur van SaN bestaat uit Richard van Oostrum, Jan-Willem Bentink en Sabine Opstelten, allen zelf spelontwerpers. *“Onze stichting streeft ernaar om uit te groeien tot het Nederlandse instituut waar alle kennis op het gebied van spelontwikkeling wordt gebundeld. Van conceptontwikkeling en producttests tot en met toeleveranciers, producenten en uitgevers”,* vertelt Sabine.

Via SaN kan een speler zijn of haar spel(len) promoten en contacten leggen met de spelindustrie.

“De spelers staan in onze stichting centraal. Doordat SaN bestaat uit beginnende en ervaren spelers die hun netwerken bundelen, ontstaat een waardevolle partij in de spelbranche. We creëren betere kansen voor auteurs en promoten ‘het Nederlandse spel’. Wie lid wil worden, schrijft zich in als ‘donateur’ en krijgt vanaf dan ondersteuning bij de ontwikkeling van zijn of haar spellen.”

Via de website en de database van SaN kan een speler zijn of haar spel(len) promoten en contacten leggen met de spelindustrie. Ook producenten kunnen er de concepten van de spelers inzien en zichzelf promoten. *“Alle aspecten die nodig zijn voor een spel komen aan bod. Uitgevers, spelverenigingen, drukkers, tekenaars, promotiemateriaal, spelonderdelen, vertalers en dergelijke meer.”*

The Game Challenge

SaN organiseert elk jaar een eigen beurs, en is aanwezig op andere beurzen in Nederland, België en Duitsland. Samen promoten ze nieuwe spelconcepten en verkopen ze reeds geproduceerde spellen. Bezoekers dagen ze uit om hun eigen spel te ontwerpen, met hulp van één van de leden van SaN.

Het is de bedoeling om in de toekomst meer ‘Game Challenges’ te organiseren.

“Dit jaar werkten we met Ravensburger samen voor een eerste ‘Game Challenge’. Al onze spelers konden anoniem een concept bedenken dat moest voldoen aan de door Ravensburger gestelde randvoorwaarden. De tien concepten die hieraan voldeden, werden vervolgens uitgewerkt. En toen was het aan Ravensburger om een nummer 1, 2 en 3 te benoemen. De resultaten werden op het Spellenspektakel bekend gemaakt en de uitreiking werd door heel wat pers bijgewoond. Een succes dus. Het is dan ook onze bedoeling om in de toekomst meer van deze ‘Game Challenges’ te organiseren.”



Speler Fred Horn over SaN:

“Als lid van de Duitse SAZ (Spiele Autoren Zunft) was ik bijzonder ingenomen met het initiatief van enkele jonge spelers om ook in Nederland een dergelijke vereniging op te richten. Als wat oudere auteur zie ik mezelf meer als vraagbaak en raadgever dan als iemand die in een bestuur zit. En die rol speel ik sinds het ontstaan.”

Gezamenlijk optreden heeft veel voordelen heeft.

Jammer genoeg heeft SaN nog geen brede basis door het niet toetreden van vele Nederlandse spelers. Helaas wordt het principe gehuldigd: ‘wat koop ik ervoor?’. Zonder te beseffen dat gezamenlijk optreden veel voordelen heeft. Al is het maar om kennis te maken met je – even eigenwijze – collega’s. Ik beleef in ieder geval veel plezier aan mijn betrokkenheid.”

Meer info op www.spelers.nl

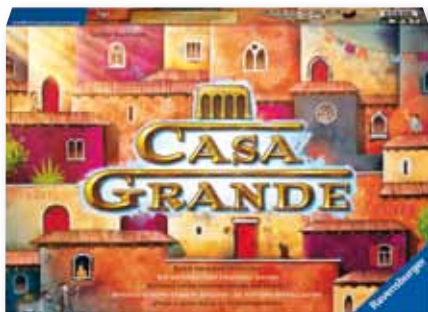


Casa Grande

Samen een meesterwerk bouwen

'La mamma' die een verse, op en top Italiaanse pizza uit de oven tovert. Hemelse geuren die in geen tijd de kamer vullen. Meer is er niet nodig om een paar vrienden rond de tafel te krijgen om te genieten van pizza én een goed gezelschapspel. Want Casa Grande dompelt je helemaal onder in die heerlijker Zuiderse sfeer. Alle spelers bouwen samen aan een meesterwerk. Maar het doel blijft om zoveel mogelijk geld in je eigen zakken te stoppen. Bouw je mee?

Macht en rijkdom



De bouwplaats

Om 'la Casa Grande' te bouwen, lopen de bouwheren via het werpen van een dobbelsteen rond de bouwplaats. In de rij of kolom waar je pion eindigt, plaats je een bouwsteen. Daarna kan je, als je dat wil, een platform leggen waarmee je een bouwlaag afwerkt. Er kan in de breedte of hoogte worden gebouwd, maar gebouwen mogen achteraf niet gestut worden. Niet al te roekeloos terwerk gaan, is dus de boodschap.

Tijdens het bouwen ontstaat een heel mooi kleurenspeel

Het is ook belangrijk om op strategische plaatsen te bouwen, zodat het voor anderen interessant wordt om over jouw gebouwen heen te bouwen. Zo verdien je bonuspunten. Deze kan je ook bijeen sprokkelen door op een hoekveld te eindigen.

De bonussen worden bijgehouden op een puntenspoor links van het spelbord. Je kan ze inzetten om extra verplaatsingsstappen te kopen en zo het spel naar je hand zetten. Iedere speler start met 5 bonuspunten, maar zonder geld. Telkens een speler 9 op de bonusschaal bereikt, krijgt hij/zij onmiddellijk 9 Casa Grande Lire. Daarna start hij/zij wel terug op nul op het bonusspoor.

Bouwlagen voltooien

De platformen hebben allemaal geometrische vormen bestaande uit een telkens verschillend aantal vierkantjes. In elk vierkantje zit een gaatje dat juist past in de bovenkant van de bouwstenen. Platformen mogen alleen gelegd worden als door alle gemarkeerde gaten in het platform de verbindingspunten van bouwstenen van de eigen kleur steken. Als beloning voor het leggen van een platform en dus het voltooien van een bouwlaag, ontvangt de speler geld.



De laatste ronde start zodra een speler zijn laatste bouwsteen plaatst. De speler die het meeste geld wist te verzamelen, wint.

'Spel in Zicht' beoordeling

Tijdens het bouwen van la Casa in de kleuren oranje, violet, beige en grijs ontstaat een mooi kleurenspeel. Hoewel het spel zelf wat abstracter aanvoelt, zorgt het mooie spel materiaal toch voor een leuke sfeer.



De spelregels zijn eenvoudig, de bouwstenen en platformen inventief en het bouwwerk is stevig en stabiel.

De spelregels zijn eenvoudig, de bouwstenen en platformen inventief en het bouwwerk is stevig en stabiel. Naar het einde toe wordt het zoeken naar een plaats waar er nog gebouwd kan worden. De drang om jouw eigen kleur te doen overheersen en de hoogste verdieping op jouw naam te kunnen schrijven, laat iedereen ontpoppen tot volleurde architecten. En als je daaraan nog eens financieel succes kan koppelen, word jij misschien wel de beste bouwheer uit het Zuiden.



'Spel in Zicht' evaluatie

Spelmateriaal	★★★★☆
Tactiek	★★★★☆
Complexiteit	★★★★☆
Interactie	★★★★☆

 2-4 spelers  30-45 minuten  vanaf 8jaar

Auteur(s): Günter Burkhardt
Uitgever: Ravensburger



SPELLENBEURZEN, HOOGDAGEN VOOR SPELLENLIEFHEBBERS!

Elk najaar kijken we reikhalzend uit naar de al de nieuwe releases die gepaard gaan met het seizoen vol spellenbeurzen. Uiteraard waren we erbij om de sfeer op te snuiven en aan de vele speltafels aan te schuiven. Was je er niet bij? Dan verwachten we je volgend jaar zeker op minstens één van deze evenementen. Want een spellenbeurs, dat is een gezellig dagje uit vol spellen spelen en interessante koopjes ontdekken. Wie kan daar nee tegen zeggen?

SPIEL, DUITSLAND

Maar liefst 150.000 bezoekers op 4 dagen. En elk jaar ongeveer 650 nieuwe spellentitels. Spiel in het Duitse Essen is hét jaarlijkse hoogtepunt van elke echte spellenliefhebber.

Uitgeverijen stellen er en masse hun nieuwe releases voor zodat zelfs vier dagen lang niet genoeg zijn om alles in de immense beurszalen te ontdekken. Een must voor iedereen die bezeten is door gezelschapsspellen.



SPELLENSPEKTAKEL, NEDERLAND

Het Spellenspektakel is terug, en hoe! Na enkele jaren kommer en kwel werd de grootste spellenbeurs van Nederland eindelijk opnieuw georganiseerd in Eindhoven. En de hooggespannen verwachtingen werden ingelost. De beurszaal liep vol met spellenliefhebbers en gezinnen op zoek naar demotafels en koopjes. Een heel gezellige bedoening. Overal werd gespeeld alsof het evenement nooit was weggeweest. Hopelijk overtuigde deze editie de grote uitgeverijen om volgend jaar groots uit te pakken. Alvast een dikke proficiat aan de organisatie!



— Advertentie —

JOUW WEBSHOP VOOR SPELLEN!

WWW.SPELLENRIJK.NL

10% KORTING* VOOR LEZERS VAN SPELINZICHT
GEBRUIK CODE: **SPEL2484 IN HET WINKELMANDJE**

*GELDIG T/M 31 DECEMBER 2012

SPEL, BELGIË

Broechem bij Antwerpen is al 13 jaar dé thuishaven voor de gezellige familie-spellenbeurs 'Spel'. Ook dit jaar blonk de beurs uit door zijn fantastische toegankelijkheid. Iedereen werd er op zijn wenken bediend. Families met of zonder kinderen, vriendengroepen die een leuke middag wilden beleven, veelspelers of mensen die nog nooit hoorden van de nieuwste spellen haalden er hun hart op. Ook de grote tweedehandsmarkt was opnieuw een voltreffer.



Spel in Zicht op het Spellenspektakel 2012 en Spel 2012



Advertentie

HET DORP wint de Gouden Ludo 2012

Het Dorp is een strategisch spel waarbij families proberen hun naam in de dorpskronieken te vereeuwigen. Er wordt gewerkt, handel gedreven en zelfs gevecht. Van generatie op generatie...

Samen met King of Tokyo, Revolver en Kingdom Builder is de Gouden Ludo ook dit jaar goed voor heel wat uren spelplezier!

2012 Gouden Ludo Beste Spel

www.goudenludo.be

Safari Snack

Honger als een olifant!

Kai-mook, Dumbo, Douanita,... Alle bekende en minder bekende olifanten gebruiken hun slurf als grijporgaan. Ze nemen er voedsel mee op of bestrooien zich met aarde en water om zich te beschermen tegen de zon. Volwassen olifanten wegen wel 3 tot 5 ton, en hebben dus elke dag een hoop voedsel nodig. In Safari Snack neem jij de controle over een olifant met een verende slurf. Zorg ervoor dat al die heerlijke hapjes in jouw buik terecht komen, en niet in die van je tegenspeler.



Fun for kids



De eerste keer dat je het spel speelt, zet je beide 'Elefuns' in elkaar. De twee blauwe olifantjes krijgen elk een handvat en een springveerslurf. Op het uiteinde van de slurf zit een zuignapje. De kunst is om met dat zuignapje hapjeskaarten op te rapen. Stevige ronde kaarten met heerlijke safarisnacks zoals aardbeien, wortels en hotdogs. Elke speler krijgt ook een thuisplaatje in de kleur van het handvat (oranje of groen) om zijn verzamelde hapjes te stapelen. Er zijn drie spelletjes die je kan spelen met deze gekke olifant.

De kunst is om met het zuignapje hapjeskaarten op te rapen

Het gouden fruittaartje

In dit spel leg je de kaarten gedekt zodat je niet weet waar welke hapjes liggen. De kaartjes liggen verspreid op de grond tussen de twee thuisplaatjes van de spelers. Elk om beurt laten spelers de slurf stuiteren en proberen zo een hapjeskaart op te pikken. Als je een kaartje hebt, breng je dat naar je thuisplaat en schuift het van de slurf. Als je

het gouden fruittaartje hebt, ben je meteen de winnaar. Zoniet moet je snel verder zoeken, want jouw tegenspeler vindt misschien wel de juiste kaart.

Dezelfde hapjes

De kaarten worden in dit spel opnieuw gedekt op de grond verspreid. Deze keer moeten de spelers op zoek naar zoveel mogelijk stelletjes. Van elk hapje bestaat namelijk een variant met een groene en oranje achtergrond. Nadat alle hapjes zijn opgepikt, bekijkt elke speler zijn stapel. Wie de meeste kaartjes heeft, wint.

Dezelfde kleur

In dit spel draait alles om snelheid. De hapjeskaarten liggen nu met hun hapjeskant omhoog. Na het startsein pikken beide spelers zo snel mogelijk al de hapjeskaarten van hun kleur op en brengen die naar hun thuisplaat. Wie daar het eerste in slaagt, is de winnaar.



'Spel in Zicht' beoordeling

Safari Snack is een eenvoudig gezelschapsspel. Het combineert speelgoed - de leuke olifantjes met hun gekke slurf die wel een meter lang wordt - met enkele eenvoudige spelprincipes. Kinderen kunnen er volledig zelfstandig mee aan de slag. Het is best wel moeilijk om met die verende slurf een kaartje op te pikken. Een beetje handigheid en wat oefening is zeker aan de orde.

Leg de hapjeskaarten ver uit elkaar en maak het spel spannender en intensiever

Ook leuk aan dit spel is de mogelijkheid om zelf spelregels te bedenken en zo nog meer spelvarianten uit te vinden. Zo kan je, bijvoorbeeld, de hapjeskaarten ver uit elkaar leggen en zo het spel spannender en intensiever te maken. Ook kan je er memory mee spelen. Veel speelplezier met deze twee hongerige olifantjes.

'Spel in Zicht' evaluatie

Spelmateriaal	★ ★ ★ ☆ ☆
Tactiek	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Complexiteit	★ ☆ ☆ ☆ ☆
Interactie	★ ★ ☆ ☆ ☆

1-2 spelers 10 minuten vanaf 3 jaar

Auteur(s): -
Uitgever: Hasbro



SPELLENPRIJZEN, DE TOPPERS VAN 2012



Voor diegene die niet thuis zijn in de spellenwereld en in de winkel niet weten wat kiezen, is er natuurlijk dit magazine. Hiernaast worden er jaarlijks spellenprijzen uitgereikt die de spellentoppers van het afgelopen jaar bekronen. Je herkent ze aan het logo op de doos. Maar ook hier moet je goed opletten: gaat het om een spel dat bekroond is door een vakjury, door beursbezoekers, een publieksjury of door de sector zelf? Bekroonde spellen zijn geen garantie op een spel dat op jouw lijf geschreven is. Maar ze zijn wel een waardevolle indicatie. Hieronder zetten we de nieuwste laureaten in een handig overzicht.



HET DORP (999 GAMES)

De Gouden Ludo (BE)

Je staat aan het hoofd van een Middeleeuwse familie. Naast de belangrijke graanoogst zorg je ervoor dat ze ambachten leren, reizen en vooral aanzien in het dorp vergaren. Een

onderhoudend spel voor veelspelers.
(Lees meer op www.spelinzicht.eu)

TIMELINE (ASMODEE)

Speelgoed van het jaar (BE)
Gezelschapsspellen 8 jaar +



“Werd de blikopener voor of na de gloeilamp uitgevonden? In ieder geval na de bril, maar ...?” De speler die als eerste al zijn kaartjes op de juiste plaats in de tijdslijn legt, wint het spel. Leerrijk én plezant!



DOBBLE KIDS (ASMODEE)

Speelgoed van het jaar (BE)
Gezelschapsspellen voor kinderen

Elke kaart in Dobble Kids toont 6 verschillende dieren, waarvan de grootte verschilt van kaart tot kaart. Spelers zoeken zo snel mogelijk dat ene dier dat twee kaarten gemeenschappelijk hebben. Voor kleine snelheidsduivels.
(Lees meer op www.spelinzicht.eu)



BILL & BETTY BRICKS (SMART)

Speelgoed van het jaar (BE)
Denk- en logicaspellen

Bouw met houten blokken steeds hogere wolvenkrabbers, maar zorg ervoor dat je bouwvakker altijd op het gebouw blijft staan om de werken te coördineren. Een breinbrekend solospel met verschillende opdrachten in stijgende moeilijkheidsgraad. Uitdagend voor wie graag de grijze hersencellen prikkelt.

STENEN TIJDPERK (999 GAMES)

Speelgoed van het jaar (NL)
12-99 (gezelschapsspellen)



Jij bepaalt wat je vijf stamleden uitvoeren. In de onmiddellijke omgeving van de nederzetting verzamel je grondstoffen zoals hout, klei, steen en goud. Deze heb je nodig om hutten te bouwen of om te handelen. Een zeer toegankelijk en supergoed familiespel.
(Lees meer op www.spelinzicht.eu)

KING OF TOKYO (ASMODEE BENELUX)

Op de spellenwebsite Boardgamegeek kiezen de surfers jaarlijks hun favoriete spellen in tal van categorieën. De winnaars van de verkiezing van 2012 zijn afgelopen weekend beloond met de 'Golden Geek Award'. De stemmers kozen het bordspel Eclipse als spel van het jaar (verscheen nog niet in het Nederlands). Het populaire 'King of Tokyo' eindigde bovenaan in maar liefst drie subcategorieën: kinderspel, partyspel en familiespel.
(Lees meer op www.spelinzicht.eu)



Gratis magazine online

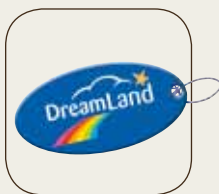
Bevalt ons magazine je? Dan hebben we goed nieuws. Surf naar www.spelinzicht.eu en schrijf je in op onze elektronische nieuwsbrief. Je krijgt dan gratis spellennieuws op jouw maat.

Ken je andere spellenliefhebbers in Nederland en Vlaanderen? Contacteer hen dan vlug. Ook zij zullen graag meer spellennieuws krijgen.

Magazine op papier

Afhaalpunten

Je kan een gedrukte versie van 'Spel in Zicht' verkrijgen bij onze afhaalpunten:



Dreamland

www.dreamland.be



De Banier

www.debanier.be



Speelgoed Mertens

www.speelgoedmertens.be



Spellenrijk

www.spellenrijk.nl

Abonnement

Wil je de volgende edities van dit magazine bij je thuis laten bezorgen? Surf naar www.spelinzicht.eu en neem een abonnement op 'Spel in Zicht', gedrukt op kwaliteitspapier.

Colofon

Spel in Zicht is een communicatieplatform over bord- en kaartspellen, bestaande uit een gedrukt magazine, een website en een digitale nieuwsbrief. Het magazine verschijnt vier keer per jaar.

Sparrestraat 94 • B-9000 Gent • België • Tel. +32 494 64 24 68

Mail: info@spelinzicht.eu • Web: www.spelinzicht.eu

Verantwoordelijke uitgever: Jesse Van Daele

Hoofdredactie: Sarah Vermeersch

Redactie: Freek De Vos, Eveline Vermeersch, Jonathan Vercruyse, Beren Van Daele, Niels Lingier, Ronald Hoekstra, Siegrid Kerstens, Sarah De Meyer, Toon Ingels en Johan Witters

Fotografie: Henk Rolleman

Fotografie cover: Sofie Stevens – www.sofiestevens.be

'Spel in Zicht' evaluatie

Spelmateriaal	★ ★ ☆ ☆ ☆
Tactiek	★ ★ ★ ☆ ☆
Complexiteit	★ ★ ★ ★ ☆
Interactie	★ ★ ★ ★ ★

2-5 spelers 60 minuten vanaf 10 jaar

Elke spelbespreking start met een beschrijving van het spelverloop. We schetsen een algemeen beeld van de sfeer en het spelmechanisme. Merk dus op dat dit geen bespreking is van de spelregels tot in de kleinste details. In de spelbeoordeling zetten we de mening van onze redactie op papier.

Eindigen doen we met de evaluatie. Op die manier gidst 'Spel in Zicht' je in één oogopslag door de spellenwereld. We sommen de voornaamste eigenschappen op, zoals aantal spelers, de speelduur en de leeftijd. Tenslotte krijgt elk spel een aantal sterren toegekend in vier handige categorieën:

SPELMATERIAAL: hoe mooier, functioneler of steviger het spelmateriaal, hoe hoger de score in deze categorie.

TACTIEK: in welke mate ben je afhankelijk van toevallige gebeurtenissen zoals het trekken van kaarten, een dobbelsteenworp of specifieke vakken op het spelbord. Een hoge waarde wijst op een spel dat een grote eigen tactische inbreng vraagt. Een lage waarde op een hoge toevalsfactor.

INTERACTIE: geeft aan of de spelers het gevoel hebben dat ze 'samen' spelen. Spellen waar iedereen bij elke speelbeurt actief betrokken is, scoren hoog. Spellen waar je vooral je eigen spel speelt of beslissingen neemt die weinig of geen invloed hebben op andere spelers, krijgen minder sterren.

COMPLEXITEIT: de hoeveelheid factoren waarmee je rekening moet houden. Ook de spelregels spelen hierin een belangrijke rol. Een hoge waarde wijst erop dat er grote inspanningen nodig zijn om zowel het spel te begrijpen als om het te spelen. Makkelijke partyspellen en kinderspellen krijgen vanzelfsprekend minder sterren.

Het aantal sterren geeft geen appreciatie van een spel. Zo verkiezen sommige spelers bewust een spel met een erg lage complexiteit. Anderen zetten graag hun tanden in een tactisch meesterspel. De sterren geven een indicatie van wat het spel te bieden heeft.





Creëren, spelen, doen!



WINKELS:

Aalst | Molenstraat 65, 053-70 13 80
Antwerpen | Kipdorp 30, 03-202 24 71
Brugge | Katelijnestraat 67, 050-33 86 51
Brussel | Kolenmarkt 85, 02-511 44 31
Gent | Hoefslagstraatje 1, 09-233 87 87
Hasselt | Vaartstraat 14, 011-23 14 89
Leuven | J.P.Minckelersstraat 29, 016-29 97 84
Mechelen | O.L.Vrouwestraat 34, 015-41 02 34
Roeselare | Delaerestraat 16, 051-24 35 11
Turnhout | Warandestraat 97, 014-42 15 13
Sint-Niklaas | Nieuwstraat 13, 03-766 07 66

ALGEMENE DIENSTEN EN MAGAZIJN:

Langstraat 24, 2140 Borgerhout
Tel. 03-270 04 44 – fax 03-270 04 49
E-mail: debanier@debanier.be – www.debanier.be

Kom langs bij De Banier voor een leuk gezelschapspel of origineel spelmateriaal. Snuister eens in onze verkleedspulletjes of in ons circusmateriaal.

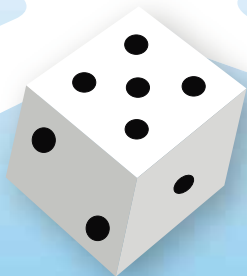
Ben je creatief, dan moet je zeker binnenspringen bij De Banier. Groot of klein, als je graag knutselt, vind je in onze speciaalzaak zeker je gading tussen meer dan 10 000 creatieve producten.

WWW.DEBANIER.BE



Gezelschaps- spelletjes, da's **TOP!**

Zo'n **ruim aanbod** voor klein
en groot, voor denkers en
doeners. En **altijd tegen**
de scherpste prijs.



Weer iets om naar uit te kijken