

BEDSTE BRÆTSPIL

50 CLUES: RITUALET

Af Jeppe Norsker

50 Clues: Ritualet er kombinationen af et Escape Room og en kriminalroman kogt ned til at enkelt kortspil på kun 50 kort. Det er et samarbejdsspil om at afsløre mystiske mord på tid. Reglerne introduceres meget enkelt på spillets indledende kort, som også instruerer spillerne i hvilke nye kort der opbygger og afslører mysteriet. Spillerne kommer videre ved at løse gåder, finde diskrete spor og kombinere de rigtige objekter på de forskellige kort – alt sammen styret af den tilhørende app, som også holder styr på holdets tid.

50 Clues: Ritualet nomineres for at være et helstøbt og udfordrende spil, der pirrer folks nysgerrighed og formår at få glæden ved Escape Room ned i en overraskende lille pakke.

DUNGEON CONTRACTORS

Af Kaare Torndal Kjær

En Dungeon Lord er svær at stille tilfreds og sætter derfor altid sine byggeplaner i udbud. Du forsøger at vinde udbuddet ved at grave huler, bygge rum og tiltrække monstre alt imens der konstant er fare for at dine konkurrenter tiltrækker trælse eventyrere som ødelægger alt dit møjsommelige arbejde og stjæle kontrakten for næsen af dig. Spillets grundmekanik er en elegant *action selection*, hvor den aktive spiller får den bedste mulighed og de andre spillere får lov at udføre en tilsvarende svagere handling.

Dungeon Contractors nomineres for sin veludførte spilmekanik, der minimere ventetid og det solide tema som portrætterer den risikable *cutthroat*-verden som en fangekælder-entreprenør befinder sig i.

GALSKAB

Af Anders Fischer Riber

Galskab er et historisk læringsspil om psykiatriens morbide historie fra dens fødsel omkring 1750 og ca. hundrede år frem. Spillerne skal sammen styre en galeanstalt og holde økonomi og omdømme under kontrol og undgå for mange dødsfald. Man opfinder jævnligt nye behandlingsmetoder, såsom *bad med levende ål*, *arsenik* og *pisk med brændenælder*, men med tiden kan behandlingsmetoder også falde i unåde og så må man sadle om.

Galskab nomineres for at sætte spilleren i nogle svære dilemmaer og for at være et spændende læringsspil som formidler historisk stof på en elegant og engagerende måde gennem både tekst og spilmekanik. Det er underholdende, lærerigt og hurtigt at komme i gang med.

KNIGHT TALES

Af Stefan Hansson

En flok riddere forsvarende en by mod monstre i klassisk *fantasy*-stil. Om dagen skal de købe nyt udstyr, gå i kirke og pleje deres sår. Men når natten kommer, kæmper vores helte mod monstre til de alle er nedlagt eller ridderne er gået i gulvet af træthed. Slipper monstrene igennem og overrender byen, er hele gruppen tættere på at tabe. Hvis ridderne derimod klarer sig gennem fire dages sårlikkeri og indkøb samt fire nætters hård kamp, så løber den dygtigste helt med kongens gunst og sejren over de andre spillere.

Knight Tales nomineres for god brug af kendte spilmekanikker. Spillet er lige til at gå til, og det lækre *spilflow* gør det til en fornøjelse at spille igen og igen.

WITCH HUNT

Af Kasper Christiansen og Kåre Werner Storgaard

Witch Hunt er et asymmetrisk kortspil, hvor du i rollen som heks eller heksejæger skal nå at fuldføre henholdsvis et ritual eller en heksejagt før din modstander. I løbet af spillet har du mulighed for at påvirke byens borgere og sågar komme til at anklage de forkerte, hvilket kan lede til problematiske dødsfald, som hæver spillets sværhedsgrad.

Witch Hunt nomineres for at være et velbalanceret asymmetrisk kortspil. Fælles handlinger med overlappende spilmekanikker, kombineret med meget forskellige måder at spille kort på, giver et meget dynamisk og intenst spil, hvor sejren først afgøres i sidste sekund.

BEDSTE INNOVATION

ANTASIA

Af Otto P Jensen

I Antasia er alle spillerne små myrer, der skal ud og samle dugdråber hjem til kolonien og desuden undgå at blive bidt af de væmmelige biller, som er ude efter myrerne. Dette gøres ved at spille kort i bedste børnevenlige deck building-stil og ved at bevæge sig rundt på en 3D-bane sat op af klodser. Vent, en 3D-bane siger I? Hvordan kan det lade sig gøre? Alle komponenterne er magnetiske, og man kan derfor med sin lille myre også kravle på undersiden af klodserne, hvilket giver spillet et rumligt twist.

Antasia nomineres for sin brug af magnetiske insekter på en tredimensionel spilleplade, og for at invitere børn til at udvikle deres rumlige sans på en kreativ og morsom måde.

GALSKAB

Af Anders Fischer Riber

Galskab er et historisk læringsspil om psykiatriens morbide historie fra dens fødsel omkring 1750 og ca. hundrede år frem. Spillerne skal sammen styre en galeanstalt og holde økonomi og omdømme under kontrol og undgå for mange dødsfald. Man opfinder jævnligt nye behandlingsmetoder, såsom *bad med levende ål*, *arsenik* og *pisk med brændenælder*, men med tiden kan behandlingsmetoder også falde i unåde og så må man sadle om.

Galskab nomineres for sin sømfrie sammensmeltning af brætspilsmekanikker, historie og medrivende narrativ. Spillet sætter en ny standard for hvad et læringsspil kan være.

MOVE IT!

Af Sofie Liv Støvelbæk

Move It! En *dance battle* som brætspil. To hold af dansere har sat hinanden i stævne på dansegulvet. Med dansetrin som *Headbanger*, *Macarena* og *Guitar Leg* skal modstandernes hold fejes af banen eller ydmyges. Spillet kan spilles som brætspil eller man kan kridte danseskoene og tage udfordringen op *live!*

Move It! nomineres fordi det kombinerer mulighederne for at spille spillet som almindeligt brætspil eller som fysisk partyspil, hvor 12 personer udspiller deres karakterers dansetrin på underholdende og seværdig vis.

PARTS PER MILLION

Af Aske Christiansen

Parts Per Million er et turbaseret resource management spil hvor spilleren opbygger deres nation af fabrikker, vindmøller, forskningscentre og storbyer. Undervejs i spillet udfordres spillerne af overbefolkning, stigende temperaturer og luftforurening. Politiske valg og anarkisme truer nationernes udvikling, og der er ikke plads til alle.

Parts Per Million nomineres for at være et ambitiøst projekt, der på sin komplekse måde håndterer udviklingen på brættet samt point scoringen, samtidigt med at spillerne både konkurrerer og arbejder sammen på kryds og tværs af hinanden. Effekten af den accelererende globale opvarmning illustreres eklatant gennem spillets mekanikker og giver en klar forståelse for den brændende platform.

RISING SANDS

Af Asger Harding Granerud og Daniel Skjold Pedersen

I Rising Sands skal en gruppe eventyrere kæmpe sig gennem horder af orker, gobliner og trolde i en grotte og nå at samle deres skatte. Spillet er en hæsblæsende jagt på tid, hvor spillerne udfører alle deres handlinger via timeglas, som de indbyrdes skal koordinere. Med forskellige karakter typer handler det om at udnytte holdets styrker bedst muligt. Mellem hver bane kan spillerne bruge de opsamlede skatte til at købe bedre udstyr.

Rising Sands nomineres for at presse og intensivere deltagernes beslutningstagen, samt udfordre spillernes samarbejdsevner. Rising Sands er en nyfortolkning af klassisk dungeon crawl og bringer bestemt noget frisk blod til genren.

BEST BOARD GAME

50 CLUES: THE RITUAL

By Jeppe Norsker

50 Clues: The Ritual is a combination of an Escape Room game and a crime novel in only 50 cards. 50 Clues is a cooperative game where you try to solve mysterious murders before the clock runs out. The rules are introduced on the first 5 cards, that also instruct the players in how new cards are introduced to the game. The players progress through the game by solving riddles, finding hidden clues and combining the right objects on the different cards. Everything is controlled by an app, that also keep track of the teams playing time.

50 Clues: The Ritual is nominated for being a well-made and challenging game, that tickles the curiosity of the players. It also succeeds in jamming the joy of an Escape Room into a surprisingly small package.

DUNGEON CONTRACTORS

By Kaare Torndal Kjær

It is difficult to please a Dungeon Lord. The solution for this is to outsource the building of the dungeon to the highest bidder. You try to complete most contracts by digging caves, building rooms and summoning monsters, while under the constant threat of destructive parties of annoying heroes called to the dungeon by your competitors. The game is based around an action selection mechanic, where the active player gets the best option and the other players get an equal, but weaker, action.

Dungeon Contractors is nominated for its well designed game mechanics lowering down time and the solid theme, that portrays the risky cutthroat world of the dungeon contractor.

GALSKAB

By Anders Fischer Riber

Galskab (Eng. *Madness*) is a historical educational game about the morbid history of psychiatry from its birth in 1750 and a hundred years forward. The players are together managing a lunatic asylum and trying to keep both economy and reputation under control whilst avoiding unnecessary deaths. You frequently invent new treatment methods, such as *bath with live eel*, *arsenic*, and *whipping by stinging nettle*. Later in time some methods might be considered distasteful and you have to reorganise to avoid a bad reputation.

Galskab is nominated for putting the players in difficult dilemmas as well as communicating its historical material in an elegant and engaging fashion through both text and game mechanics. It is entertaining, educational and easy to play.

KNIGHT TALES

By Stefan Hansson

A group of knights defend a town against monsters in a classic fantasy setting. During the day they can buy equipment, go to church and tend their wounds. But when night falls, our heroes fight against monsters until they are all defeated or the heroes are exhausted. If the monsters get through however, they'll raid the town and everybody is closer to losing. If the knights make it through four days of wound licking and shopping and the accompanying four nights of intense fighting, the most valiant warrior is rewarded with the favor of the king and wins the game.

Knight Tales is nominated for its excellent use of well-known game mechanics. The game is very accessible and the smooth flow makes it a pleasure to play again and again.

WITCH HUNT

By Kasper Christiansen og Kåre Werner Storgaard

Witch Hunt is an asymmetric card game, where you as witch or hunter must complete either a ritual or a witch trial respectively before your opponent. You can levy the help of the citizens of the village during the game, but you might end up accusing the wrong person. The death of an innocent will increase the difficulty for the hunter.

Witch Hunt is nominated for being a well-balanced asymmetric card game. Common actions with overlapping game mechanics combined with very different ways of playing cards result in a dynamic and intense game. The outcome is not certain until the very last second.

BEST INNOVATION

ANTASIA

By Otto P Jensen

In Antasia you play little ants who venture out into the world in order to collect dew droplets to bring home to the colony. At the same time you must avoid getting bitten by beetles. This is done with an easy-to-learn deck building mechanic and by moving around on a three dimensional game board made out of blocks. Wait, a three dimensional game board you say? How is that possible? All the components are magnetic and you can therefore move your little ant around on the walls of the game board or even up-side down, which also gives the game a spatial twist.

Antasia is nominated for its use of magnetic insects on a three dimensional game board and for inviting children to develop their spatial perception in a creative and fun way.

GALSKAB

By Anders Fischer Riber

Galskab (Eng. *Madness*) is a historical educational game about the morbid history of psychiatry from its birth in 1750 and a hundred years forward. The players are together managing a lunatic asylum and trying to keep both economy and reputation under control whilst avoiding unnecessary deaths. You frequently invent new treatment methods, such as *bath with live eel*, *arsenic*, and *whipping by stinging nettle*. Later in time some methods might be considered distasteful and you have to reorganise to avoid a bad reputation.

Galskab is nominated for its seamless fusion of board game mechanics, history and engaging narrative. The game raises the bar for what an educational game can be.

MOVE IT!

By Sofie Liv Støvelbæk

Move It! A dance battle board game. Two teams of dancers challenge each other on the dance floor. With dance moves like *The Headbanger*, *Macarena* and *Guitar Leg*, your opponents team must be beaten or humiliated. The game can be played as a board game, or you can ready your dance shoes and pick up the challenge as live action.

Move It! is nominated for combining the possibilities of playing the game as an ordinary board game, or as a physical party game where 12 participants mimic their dance moves in fun and entertaining ways.

PARTS PER MILLION

By Aske Christiansen

Parts Per Million is a turn-based resource management game, where the player builds a nation with factories, wind turbines, research centers and cities. The players are constantly battling overpopulation, increasing temperatures and air pollution. Political agendas and anarchy threaten the development of your nation, and not everyone will make it.

Parts Per Million is nominated for being an ambitious project, that in a complex way manages development on the board as well as point scoring, all while the players simultaneously compete and cooperate in different ways. The effect of accelerating global warming is neatly illustrated through the game mechanics and results in a clear understanding of the burning platform.

RISING SANDS

By Asger Harding Granerud og Daniel Skjold Pedersen

In Rising Sands a group of adventurers fight their way through dungeons filled with orcs, goblins and trolls trying to collect their treasures. The game is a merciless time chase where the players rush to turn hourglasses and perform actions for the best of the party. With different character classes the game is all about utilising strengths and weaknesses of the individual party members. Between each level the players pick up treasures and improve their equipment.

Rising Sands is nominated for intensifying and pressuring decision making at the same time as challenging the team work. Rising Sands is a new interpretation of classic dungeon crawl and brings new blood to the genre.