

Verslag Speelgoed van het Jaar hulpjury 12+

Groep Wendolien Krul

Terra

Wat zit er in de doos?

Terra heeft een mooi vormgegeven speelbord met daarop een landkaart, drie sporen en een spoor met puntentelling. Daarbij komt een hele stapel dubbelzijdige vragenkaartjes, een doosje waar ze in moeten tijdens het spelen, en de wedsteentjes.

Wat is de bedoeling?

De spelregels zijn simpel te volgen wanneer er met de groep een testronde wordt gespeeld. In eerste instantie is het alleen niet helemaal duidelijk of de kaarten geschud of gesorteerd moeten zijn. Later bleek dat we niet hadden moeten schudden, zodat we de moeilijkheidsgraad van de kaarten vooraf kunnen bepalen. Ook de scheiding van de gebieden is op sommige plaatsen niet helemaal duidelijk: hoort Japan nou bij het 'Verre Oosten', of niet? We besluiten dat een tekst op de kaart een apart gebied betekent.

Elk goed antwoord levert 7 punten op, een aangrenzend wedsteentje op de landkaart of op de verschillende sporen levert 3 punten op.

Hoe gaat het spelen?

Omdat wij met een groep van vijf personen zijn, spreken wij af om vijf rondes te spelen. Na zo'n twee rondes zit het er echt helemaal in en worden we met z'n allen steeds fanatieker. Zuinig spelen en niet veel gokken en inzetten van de wedsteentjes? Nee, we gaan gewoon all-in! Zelfs bluffen, pokerfaces en de ander op een dwaalspoor brengen hoort bij een van de tactieken in het spel ("Hebben die twee locaties die er mogelijk zijn van het San Marcoplein soms te maken met een replica in Las Vegas?"). En dan is de mogelijkheid tot meeliften nog niet eens genoemd ("Ik ga met je mee, want daar heb jij wel veel verstand van"). Dat je ook punten krijgt wanneer je antwoord bijna goed is, legt de druk om tóch in te zetten op een antwoord. Je denkt dat je veel weet, van al die quizen en algemene kennis, maar toch stink je erin, want je kennis is tóch beperkt. Het gokelement in Terra maakt het leuk, een frisse invulling op het Triviant thema. De onderwerpen zijn van tevoren een verrassing, en de moeilijkheidsgraad is gemakkelijk te bepalen. Dat maakt dit spel heel toegankelijk voor een breed publiek op het gebied van leeftijd, interesse, en kennis.

Eindoordeel

Toen we door de vijf rondes heen waren en de eindscore was geteld, waren we allemaal een beetje teleurgesteld. We hadden graag nog wat langer door willen spelen, zo leuk en verslavend is dit spel. Het is een zeer leerzaam spel waarbij het gokelement een interessante nieuwe dimensie geeft aan het Triviant thema. Deze verfrissende wending maakt dit spel een zeer goede optie om tijdens familiebijeenkomsten te kunnen spelen.

Codenames

Wat zit er in de doos?

In de doos zit een grote verzameling kaartjes: dubbelzijdige codenaamkaartjes, spionnenkaarten, neutrale kaarten, de huurmoordenaarkaat, codegridkaartjes. Daarnaast zit er in de doos een zandloper en een plastic houdertje om het grid rechtop te zetten.

Wat is de bedoeling?

Twee geheime diensten, dus twee teams, moeten raden wie de spionnen zijn door middel van een gegeven omschrijving. Deze omschrijving word gegeven door het 'hoofd van de geheime dienst', corresponderend met (een aantal) kaartjes die tussen de teams op de tafel liggen.

De truc is om een zo goed mogelijke aanwijzing te verzinnen die zo veel mogelijk kaartjes van het goede team beslaat. Hoe beter en sneller dit gedaan wordt, hoe sneller alle spionnen blootgesteld zijn en daarmee het spel gewonnen is.

Dat lijkt een heel simpel opgezet woordspelletje. De spelregels zijn echter zo uitgebreid, dat het ontzettend ingewikkeld doet voorkomen. We beginnen dus maar gewoon aan het spel en kijken hoe het gaat.

Hoe gaat het spelen?

Wij zijn niet zulke puzzelaars, blijkt. Het spel verloopt traag, de omschrijvingen die we elkaar geven zijn heel simpel. Kortom, we hebben er niet zo'n lol in. Het spionnenthema voelt geforceerd en omslachtig aan, want het is in feite een soort bordspelvariant van een kruiswoordpuzzel. Wat heeft dit dan met geheime diensten te maken?

Wij hebben dit spel niet goed als compleet team kunnen spelen. Met vijf personen is het onduidelijk hoe de spelers verdeeld zouden kunnen worden. Met zo'n enorme lijst aan spelregels verwacht je op z'n minst uitleg hoe te spelen met een oneven aantal spelers.

Tijdens de beurten en bedenktijden, zijn de andere spelers genoodzaakt om stil te wachten tot de andere klaar is. Wanneer het te lang duurt, dan is er de zandloper. Omdat de zandloper niet standaard bij het spel hoort (in de spelregels staat dat deze alleen gebruikt hoeft te worden wanneer het te lang duurt), zal deze niet heel vaak ingezet worden.

De afwisseling in het spel door de grote hoeveelheid codenaamkaartjes en gridkaartjes is oneindig groot. Ondanks dat kan je dit spel niet eindeloos doorspelen op een avond. Door het lage tempo in het spel zouden wij dit spel juist niet als party game bestempelen.

Eindoordeel

Wij denken dat dit spel alleen leuk is te spelen met mensen die veel aan kruiswoordpuzzels doen. Zet deze puzzelaars aan het hoofd van de geheime dienst als aanwijzinggevers en dan heeft Codenames een kans om een leuk spel te zijn. Het spionnenthema heeft in onze ogen een onduidelijke link met het daadwerkelijke spel. Wij vonden daarom dit spel erg tegenvallen en wij begrijpen de hype rondom dit spel niet.

Colt Express

Wat zit er in de doos?

Allereerst moeten de treinstellen en de locomotief in elkaar gezet worden. De instructie daarvoor is duidelijk door de plaatjes op de apart bijgeleverde instructiekaart. Gelukkig hoeft dit maar één keer gedaan te worden, want ze passen in de doos. Het is een behoorlijk werk, maar wij hadden er wel lol in. De cactussen die alleen als versieringen dienen zijn erg leuk. We krijgen gelijk zin om te spelen.

Het bordspel - de opstelling van de verschillende treinstellen, met voorop de locomotief – ziet er erg fraai uit. Het 3D spelen geeft een heel leuke dimensie, want nu ziet niemand aan tafel het bord ondersteboven. Naast de treintjes, zit er ook in de doos de spelersbordjes met daarop in symbolen de speciale eigenschappen van de personages, de bandiet pionnen, en verschillende setjes kaarten.

Wat is de bedoeling?

Ieder speelt een personage, een bandiet die de trein gaat beroven. Degene met de meeste zakken geld wint het spel. Het idee is heel simpel, de regels leken ons echter wat ingewikkeld. Na wat lees en voorbereidingstijd pikten we het spel echter allemaal vrij gemakkelijk op.

Hoe gaat het spelen?

Tijdens de planronde is het de bedoeling te onthouden wie wat gaat doen, zodat je de beste strategie kan toepassen. Daarbij moet je rekening houden met de speciale eigenschappen van de personages. Uiteindelijk zijn dat juist die variaties die in de actieronde van pas komen. Vaak pakt het plan niet zo uit als dat je berekend had. Dat maakt het juist heel leuk, die onvoorspelbaarheid. Zo kan je zomaar in het wilde weg om je heen slaan, omdat degene in je buurt net vertrokken is. Of je vist achter het net, want net de laatste geldzak is voor je neus weggesnaait.

Jammer is wel dat er vrij weinig rondekaarten zijn, maar dat biedt wel weer ruimte voor een uitbreiding in de toekomst. Ook de hoeveelheid mogelijkheden tot gesloten kaarten spelen, wanneer de trein een tunnel in rijdt, is beperkt, terwijl juist de gesloten kaarten het heel spannend en onzeker maken. Er is veel ruimte voor afwisseling door steeds een ander figuur (met andere eigenschappen) te spelen.

Eindoordeel

Het Wild West thema spreekt ons erg aan. De sfeer met de extra figuurtjes brengt je helemaal in cowboy stijl. Het bord ziet er heel uniek uit door de losse wagons en locomotief.

De onvoorspelbaarheid van het plannen ten opzichte van de uitvoering geeft een heel leuke wending en kan tot hilariteit tijdens het spelen zorgen.

Het spel neigt ook tot napraten van de strategie (“Waarom speelde jij die kaart toen?”), waardoor je zo een hele avond zoet kan zijn met dit spel. Dit is dan ook ons favoriete spel.

Skye

Wat zit er in de doos?

In de doos zit een dubbelzijdig speelbord, scoretegels, een ruime hoeveelheid landtegels, een verzameling munten, zes zichtschermen, een startspelefige, scorestenen en een rondesteen, een buidel (waar de landtegels in moeten), en aflegfiches. Er zijn dus heel veel losse onderdelen, met helaas geen opbergruimte of zakjes om deze te sorteren. De landtegels moeten in de buidel, maar de rest ligt los in de doos.

Wat is de bedoeling?

Iedere speler speelt het hoofd van een Schotse clan die het land rondom zijn kasteel wil uitbreiden. Elk clanhoofd ontwikkelt zijn of haar land met whisky, schapen en Schotse hooglanders, verdient geld, en onderhandelt over verkregen land. Degene met de meeste overwinningpunten binnen de vijf of zes rondes, wint het spel en wordt koning van Schotland.

Wij hebben de regels voor vijf spelers toegepast. Hier is de achterzijde van het speelbord voor nodig.

Het spel bestaat uit vijf rondes, met elk zes fases. Deze fases staan duidelijk door middel van symbolen gedrukt aan de binnenkant van de zichtschermen ter herinnering.

Allereerst is er de inkomstenfase, daarna worden er tegels getrokken (fase 2) en prijzen vastgesteld voor de veiling. In fase drie wordt er een tegel uit de veiling afgelegd. In fase vier kan de veiling beginnen. Daarna kunnen de gekochte tegels gebouwd worden (fase 5). Aan het eind van de rond worden de punten geteld (fase 6) met behulp van de scoretegels.

Hoe gaat het spelen?

In het begin is een nieuw spel altijd een beetje zoeken naar hoe het moet. Zo ook bij Skye. Voor het vaststellen van de prijzen is in het begin lastig. Je kan namelijk niet te veel vragen voor je tegels, maar ook niet te weinig. En als men jou tegels niet wil kopen, omdat ze bijvoorbeeld te duur zijn, dan ben je verplicht ze zelf te kopen. Per ronde worden de tegels steeds duurder, want de clans hebben steeds meer geld.

Bij het tellen van de scores is er veel geregeld. De scoretegels (16 stuks) zijn in een overzicht in de spelregels weergegeven. Soms lijken de scoretegels wel heel veel op elkaar en is het lastig te zien welke tegel voor welke landtegels geldt. Op deze manier kan het een behoorlijke opsomming van punten worden. Gelukkig wordt dit elke ronde gedaan, waardoor de vaart erin blijft. Je landtegels raak je niet meer kwijt als ze eenmaal gebouwd zijn, dus het tellen gaat steeds gemakkelijker.

Daarboven zitten er veel extra regeltjes die pas ingaan vanaf ronde drie. Deze regeltjes maken het spel iets ingewikkelder om te spelen, aangezien je wel aan heel veel dingen moet denken bij de verschillende stappen. Het maakt echter elke ronde weer interessanter om te spelen, omdat elke nieuwe ronde andere elementen met zich meebrengt. Elk spel brengt een nieuwe variatie van scoretegels met zich mee, waardoor elk spel een andere strategie vergt.

Eindoordeel

Wie van bordspellen houdt waarbij je moet bouwen aan jouw rijk, werkt met geld, en op een speelse manier je kan in- en verkopen, dan is Skye een heel leuk spel om te spelen. Wij hebben ons er in ieder geval erg mee vermaakt en zullen dit spel vaker spelen. De unieke puntentelling waarin je zelfs beloond wordt wanneer je achter staat op de andere spelers, is een verrassende twist die het spel steeds weer een andere wending kan geven.

Escape Room

Wat zit er in de doos?

De doos ziet er op het eerste gezicht gammel uit. De onderdelen zijn lastig uit de doos te halen. De chronodecoder is een aftelmachine met symbolenreeksen erop die kunnen worden gebruikt tijdens het spel. Verder zitten er in de doos vier enveloppen, elke scenario één, en zestien codesleutels.

Wat is de bedoeling?

Het spel is de huiskamervariant van de populaire escape rooms die overal in Nederland opduiken. Je zit opgesloten in een kamer en door puzzels op te lossen, kraak je de code. De code voer je in de chronodecoder in door de sleutels op de juiste manier in de sleuven te stoppen. Hou pen en papier bij de hand voor het maken van aantekeningen.

Hoe gaat het spelen?

Je wordt direct in het spel meegezogen. Door de mix van ons gezelschap, konden we elkaar aanvullen in het oplossen van de puzzels. Er zitten kijkopdrachten, denkopdrachten, en raadsels in het spel. Alles speelt zich echter af op een paar losse velletjes papier.

Vooraf hebben wij, de app van het spel geïnstalleerd voor de spannende achtergrondmuziek. Helaas produceert de chronodecoder ook een soort achtergrondruis dat tot irritatie toe totaal niet met de achtergrondmuziek van de app matcht. De muziek hebben we dus snel weer uitgezet.

Wij waren met vijf spelers. In principe is dat een goed aantal om Escape Room te spelen (het maximum is vijf). Helaas vonden wij op sommige momenten dat niet iedereen kon bijdrage aan het spel, omdat er geen ruimte voor was voor de verschillende puzzels.

De hintmomenten die werden aangegeven door de chrono decoder hadden we hard nodig. Soms liepen we op precies het goede moment vast met de aanwijzingen, en soms liepen we juist voor op het spel. Soms waren zelfs de hints te cryptisch om direct te kunnen begrijpen.

Eindoordeel

Hoewel het een ontzettend meeslepend spel is dat tot de laatste seconde spannend is, hebben wij heel veel kanttekeningen aan Escape Room: the Game. Het feit dat je elk van de vier scenario's maar eenmaal kan spelen, is wat ons betreft een dealbreaker. De prijs van veertig euro voor een bordspel waar je maar vier keer plezier van kan hebben, is wat ons betreft veel te hoog. Hadden de makers meer tijd en aandacht gegeven in de ontwikkeling van Escape Room door het variabele elementen te geven, dan had dit een spel geweest dat meerdere keren te spelen zou zijn. In deze vorm zullen wij dit spel echter nooit aanraden aan anderen.