

**SPIILPAKKE:**

**Spil samarbejdet stærkt**

**BRÆTSPILS  
BUREAUET**

---

# Indhold

Målet med pakken.....	3
<i>Pointer til dialog efter endt spilsession.....</i>	<i>3</i>
Teoretisk baggrund.....	4
<i>Brætspils faglige relevans i undervisningen.....</i>	<i>4</i>
<i>Emner til diskussion i grupper / plenum.....</i>	<i>5</i>
En forskningsmæssig baggrund for samarbejdsspil .....	6
<i>Fem veje til bedre gruppe-arbejde     (Googles Aristotles-projekt) .....</i>	<i>6</i>
<i>Yderligere læsning .....</i>	<i>6</i>
The Mind (2018) .....	7
Sonar Family (2018) .....	9
Just One (2018).....	11
Den Forbudte Ø (2010) .....	12
Trial by Trolley (2020).....	14
Playlister.....	15



### **The Mind**

Samarbejd om at sortere nummererede kort uden at tale sammen.

### **Sonar Family**

Sænk modstandernes ubåd først ved at kommunikere bedst.

### **Just One**

Få din holdkammerat til at gætte et ord ved at skrive noget unikt, men associeret.

### **Den Forbudte Ø**

Arbejd sammen om at stjæle skattene før I og hele øen synker i havet.

### **Trial by Trolley**

Opbyg dybe som skøre etiske dilemmaer og argumentér for dem i hold.

## **Målet med pakken**

Det tages oftest for givet, hvordan man bedst arbejder sammen i en gruppe.

I uddannelserne trænes der kun sjældent selve samarbejdsevnerne, og der inddrages sjældent pædagogiske teorier omkring, hvad der skaber de bedste hold – herunder træning af styrke evnen til at kommunikere, kende gruppens styrker og svagheder samt holdmedlemmernes individuelle kompetencer.

Målet med Spilpakken “Spil samarbejdet stærkt” er at gøre spillerne bevidste om det gode samarbejde, hvordan de sætter det bedste hold, og hvordan de kan spille og snakke hinanden stærkere både fagligt, personligt og socialt.

De fem spil er udvalgt efter vidt forskellige måder at arbejde sammen på i grupper, varierende magtdynamikker og vidt forskellige måder at interagere på.

Læs gerne afsnittet “Teoretisk baggrund” for uddybelse af spillernes faglige relevans og anvendelighed i undervisningen – og med inspiration til hvilke emner, man kan vende med de studerende som refleksionsøvelser.

### **Pointer til dialog efter endt spilsession**

- At kende rollefordelingen i grupperne
- At kende faktorerne bag et stærkt hold
- At kommunikere hensigtsmæssigt
- At kende hinandens faglige/socialt kompetencer
- At håndtere konflikter og kriser konstruktivt

# Teoretisk baggrund

## Brætspils faglige relevans i undervisningen

I BrætspilsBureauet tror vi på, at brætspil være en vej til mere nær-  
vær, bedre kommunikation og større livsmestring samt almen  
(ud)dannelse.

»Et brætspil kan skabe et slags tredje rum, hvor man sidder ned  
over for hinanden og samarbejder om et fælles gøremål. Man  
er simpelthen mere sammen, end hvis man sad og kiggede ind  
i en skærm ved siden af hinanden.« siger lektor i design og  
kommunikation på SDU Thomas Markussen til Information.

På linje med medier som bøger, film og billeder, så har spil  
sin helt egen måde at kommunikere på – og det primære i  
brætspil er interaktionen mellem spillerne. Det er deri læringen  
ligger – hvis spillet er bedst.

Opsummeret så er et brætspil både en **legeplads**, et **samlings-**  
**punkt**, en **læringssituation**, et **reservat** og en **instans**.

## LEGEPLADS

I spil får man lov til at prøve andre roller, andre måder at agere på og lege med  
regler; både de uskrevne og de nedskrevne. Der er selvsagt regler, som skal over-  
holdes, men man skaber samtidig en legende situation mellem spillerne, som gør,  
at de kan fejle, opfinde, udfinde og kommunikere på nye og anderledes måder, hvis  
de vil vinde spillet.

## SAMLINGSPUNKT

Et spil er en samværsform, som lukker verden lidt ude for en stund, og før at man  
samles omkring et fælles tredje; lidt som et lejrball, en hund eller en hobby kan  
gøre det. Styrken ved spil som samlingspunkt er, at alle skal involveres, have ture,  
udtænke strategier og kommunikere for at vinde spillet – særligt hvis det f.eks. er  
samarbejdsspil som i denne Spilpakke.

## LÆRINGSSITUATION

De bedste spil bliver ved med at lære spillerne noget. Det er derfor spil som Go,  
Skak og Backgammon fortsat er populære. Og samme grund til, at spil som Kryds  
og Bolle hurtigt bliver kedeligt. Sidstnævnte lærer man simpelthen for hurtigt, så  
det altid ender uafgjort, mens de første tre spil kræver, at spillerne bliver ved med  
at opfinde nye strategier og måder at fortolke reglerne på, hvis de vil vinde. Derfor  
er spil en unik læringssituation, fordi de har tydelig feedback, klart mål, faste regler  
og fører til følelser af mestring.

## RESERVAT

Helt afgørende for et spil er, at det foregår i et lukket “rum” – også kaldet den magi-  
ske cirkel – afgrænset fra virkeligheden. Det betyder, at alt hvad der sker i spillet på  
en måde bliver i spiller; spillerne skal forsøge at afholde hinanden fra at vinde ved  
at udtænke dem og være “ond”. Og i nogle spil skal spillerne sågar lyve for at vinde.  
Den slags opførsel er acceptabel i “reservatet”, men ikke uden for spillet. Derfor  
skabes et helt unikt læringsrum i den tryghed, som den magiske cirkel skaber i alle  
spil (dette gælder også sport).

## INSTANS

Et spil er kun godt, hvis det har en afgrænset start og slutning: ingen orker 5 timers  
Matador-spil. Det gode ved spil som læringsform er netop, at det er kortvarigt, og  
man får derfor lyst til at prøve “bare en gang til”, hvis spillet er godt nok designet.  
Følelsen af, at der er tid på eller et vist antal runder skaber samtidig en spænding i  
oplevelse, og skaber mere indlevelse i læringssituationen.



## Emner til diskussion i grupper / plenum

Prøv at stille nogle af de følgende spørgsmål og undringer til grupperne eller i plenum efter endt spilsession:

- Hvad gjorde spillet godt/skidt? Begrund også gerne, hvis de siger “det var sjovt”.  
*Var det sjovt som en komediefilm? Stand-up? Eller hvilken form for “sjov” mener de?*
- Hvordan ændrede I jeres adfærd, mens I spillede?
- Hvordan er taktikken til at vinde i dette spil?
- Hvordan talte I sammen, mens I spillede?  
*Hvem talte mest og hvorfor?*
- Hvordan kan man videreudvikle spillet?  
*Kan man lave egne udgaver, og i så fald hvordan?*
- Hvorfor er spillet udviklet som det er?  
*Hvis I kun skulle ændre en regel, hvad skulle det så være?*
- Hvad siger spillet om at arbejde sammen?
- Er det et spil, som I også ville spille uden for undervisningen?  
*Hvorfor/hvorfor ikke?*

# En forskningsmæssig baggrund for samarbejdsspil

## Fem veje til bedre gruppe-arbejde (Googles Aristotles-projekt)

### Psykologisk sikkerhed:

Alle medlemmer af gruppen skal være trygge ved at tage risici og give udtryk for deres tanker. De skal vide, at deres holdkammerater vil støtte deres handlinger og ikke gøre nar af dem. Alle på holdet skal føle, at de ikke vil blive gjort til eksempler, hvis noget ikke går, som de foreslog eller promoverede.

### Pålidelighed:

Alle skal bidrage efter bedste evne og levere arbejde af høj kvalitet. De skal gøre dette inden for de tidsrammer, der er fastsat og aftalt. Pålidelighed betyder, at de kan regne med hinanden til at udføre deres job.

### Struktur og klarhed:

Tydelig retning og mål er afgørende for et godt hold. Alle på holdet skal forstå, hvilken rolle de spiller, og alle skal også forstå, hvordan de skal gå frem for at få deres arbejde gjort for at hjælpe holdet med at lykkes.

### Mening:

Individuel personlig tilfredshed med det arbejde, de udførte var afgørende for holdets succes.

### Indvirkning/Påvirkning:

Hvordan gavner det arbejde, jeg udfører hele gruppen? Teammedlemmer vil gerne føle, at de ikke bare spilder deres tid.

## Yderligere læsning

*Seven Key Principles of Program and Project Success: A Best Practices Survey*  
NASA.

Læs den her:

<https://ntrs.nasa.gov/api/citations/20080021182/downloads/20080021182.pdf>

*Randi er smidt ud af gruppen*

af Ditte Gøricke Jensen, Pernille Hedegaard Bøgh.

*Teorien Transactive Memory*

af Daniel Wegner.

Læs mere her:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Transactive\\_memory](https://en.wikipedia.org/wiki/Transactive_memory)

*Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us*

af Daniel Pink.



## The Mind (2018)

- Udviklet af Wolfgang Warsch
- Design af Oliver Freudenreich
- Udgivet af Spilbræt.dk

Antal spillere: 2-4

Tidsforbrug: 10 min - 45 min

Spilpakken indeholder 6 eksemplarer af The Mind, så 24 (6 x 4) spillere kan spille samtidig. Er der flere spillere end det, kan de resterende udpeges som observatører, der skal holde øje med samarbejdet i gruppen.

### Hvad?

#### **Samarbejd om at sortere nummererede kort.**

Ud fra den beskrivelse lyder 'The Mind' både kedeligt og enkelt, men netop i denne enkelthed bobler magien frem, fordi spillet handler aldrig kun om spillet, men snarere om spillerne, stemningen og hvordan I kommunikerer.

Målet med spillet er, at spillerne skal lægge en kabale af talkort nummeret 1 til 100, men det afgørende benspænd er, at sorteringen skal foregå uden at snakke sammen – i al fald verbalt. 'The Mind' spilles i runder, så i den første runde har alle spillere blot ét kort på hånden, mens alle får to kort i anden runde. Således bliver spillet gradvist sværere efter hver runde, og hver fejl koster et liv.

Ved fire spillere gælder det om at overleve til runde otte, hvor hver spiller har otte talkort på hånden – dvs. 32 talkort i alt – der alle skal spilles ud i den rigtige rækkefølge for at vinde runden.

### Hvorfor?

Spillet handler om, hvordan man sammen synkroniserer sin tidsopfattelse i gruppen. Derfor gælder det om at sammen finde en "rytme" i kortene, som alle er enige i og alle kan følge: hvor lang tid går der mellem 10 eller 20 tal? Spillerne vil unægteligt fejle, så det interessante er, hvordan gruppen tilskriver fejlen, hvordan de kommer videre og hvad de gør for at overvinde spillet sammen.

Samtidig er der en spænding i hver eneste sekund, da der ikke er ture som vanligt, og klarer man et niveau, så er der ofte high-fives og glædesbrøl som resultat. Derudover udmærker spillet sig ved ingen "downtime", som betyder at man venter på sin tur; Alle er med konstant, og alle skal holde øje med hinanden. På den vis træner spillet også empati, perspektivtagning og non-verbal kommunikation samt kropssprog.

### Hvordan?

- Del spillerne i grupper af 3-4 spillere.
- Alle grupper får 1-100 talkort, som skal blandes.
- Grupperne starter med samme antal liv som spillere og et enkelt kastestjernerkort. Læg level 1-kortet synligt, og læg resten af niveau-kortene under dette i numerisk orden.
- Uddel et talkort til hver spiller, fordi I starter i level 1
- Kig på hinanden og start spillet på "3-2-1-Nu!".



## The Mind (2018)

- Udviklet af Wolfgang Warsch
- Design af Oliver Freudenreich
- Udgivet af Spilbræt.dk

Antal spillere: 2-4

Tidsforbrug: 10 min - 45 min

### Kastestjernekort

Dette er hjælpe-kort, som kan spilles når som helst, hvis man har brug for at kende lidt mere til hinandens kort.

En spiller kan nå som helst "anmode" om, at kortet bliver spillet ved at sætte albuen i bordet og knytte hånden.

Er der ikke flertal, så spiller I videre. Men hvis flertallet stemmer ja, så lægger I kortet væk. Herefter skal alle spillere lægge deres LAVESTE kort fra hånden ud foran dem på bordet. Disse kort udgår af runden, så de skal IKKE spilles, men er en indikation af, hvor spillernes kort er. Derefter spiller I videre som normalt.

### Supplerende info / gode råd:

- Spillet kan gøres sværere ved at spillerne spiller "blindt", dvs. ligger talkortene på bordet med bagsiden opad.
- Spillet kan gøres lettere med flere kastestjerner og flere liv.
- Lav gerne et timeout efter de første 2-3 spil og tal om, hvordan grupperne kan samarbejde bedre.



*Eksempel på opstilling af 'The Mind' til 4 spillere.*

*I dette tilfælde er spillerne nået til level 7, og har derfor 7 tal kort på hånden til start. Øverst ses 2 liv-kort (kanin-kortene) og øverst til højre et kastestjerne-kort.*



## Sonar Family (2018)

- Udviklet af Roberto Fraga, Yohan Lemonnier
- Design af Xavier Gueniffey Durin.
- Udgivet af Spilbræt.dk

Antal spillere: 2-4

Tidsforbrug: 30 min - 60 min

Spilpakken indeholder 6 eksemplarer af Captain Sonar Family, så 24 (6 x 4) spillere kan spille samtidig. Er der flere spillere end det, kan de resterende udpeges som observatører, der skal holde øje med samarbejdet i grupperne.

### Hvad?

#### **Samarbejd om at sænke modstandernes ubåd**

I 'Sonar Family' indtager spillerne rollerne som kaptajn og/eller telegrafist på begge ubåde. Begge hold sidder med et kort over området, og når en ubåd har tur, skal kaptajnen beordre, hvad ubåden gør. Det kan f.eks. være at sejle i en retning, affyre en torpedo eller bruge ubådens sonar for at prøve at finde den anden ubåd i det store ocean. Hver eneste gang ubåden sejler i en retning, noterer modstanderholdets telegrafist dette ryk på en tegneplade. På den vis skal de to besætninger hele tiden prøve at finde ud af, hvor modstandernes ubåd er på kortet som en slags undersøisk gemmeleg / sænke slagskibe.

### Hvorfor?

'Sonar Family' handler ikke kun om at forstå reglerne, men også konstant kommunikere taktisk mellem kaptajn og telegrafist. Det kræver et taktisk overblik, god kommunikation og stram disciplin at styre sin ubåd til sejr, og spillet er afgjort udfordrende og anderledes. Rollefordelingen mellem kaptajn og telegrafist skaber interessante magtdynamikker, som kan vendes sammen bagefter – særligt hvordan spillerne taler sammen, i hvilket toneleje og med hvilket ordforbrug.

Bemærk dog også, at spillet er mere konfliktfyldt og konfrontatorisk end de andre i Spilpakken.

### Hvordan?

- Del alle i grupper af 4, hvor der er to på hver ubåd.
- Lad dem finde ud af, hvem der skal være kaptajn og telegrafist, og sæt dem således omkring bordet med spillets skærm imellem holdene:



*Sæt kaptajnen til venstre, telegrafisten til højre.*

- Giv alle spillere en filtpen og den spilleplade, der passer til deres rolle.
- Lad dem finde på et navn til både deres ubåd og dem selv. Begge kaptajner sætter nu et kryds på sit kort, som er deres ubåds startsted.
- Derefter starter spillet med yngste kaptajn først.



## Sonar Family (2018)

- Udviklet af Roberto Fraga, Yohan Lemonnier
- Design af Xavier Gueniffey Durin.
- Udgivet af Spilbræt.dk

Antal spillere: 2-4

Tidsforbrug: 30 min - 60 min

### Regler:

I hver tur skal kaptajnen på hvert hold vælge en af følgende handlinger:

#### NAVIGÉR!

Sig en retning HØJT (ikke diagonalt) og indtregn ruten på dit kort. Ubåden må aldrig krydse sit spor eller bevæge sig tilbage, hvor den kom fra. Dette ryk giver et felt af "energi", så marker dette i Energi-cirklen.

Sonar! (koster 2 energi) Modstanderholdets kaptajn skal sige ENTEN rækken eller kolonnen, hvor deres ubåd befinder sig.

#### STILHED! (KOSTER 3 ENERGI)

Flyt jeres ubåd, men uden at sige retningen højt til modstander holdet.

#### AFFYR TORPEDO! (KOSTER 4 ENERGI)

En torpedo kan nå hele sektoren, så kaptajnen siger et koordinat inden for denne. Rammes den anden ubåd, så mister den 1 point i helbred.

#### TIL OVERFLADEN!

Sig præcis hvor på kortet din ubåd er og dyk op til overfladen. Slet ruten på kortet, så nu kan ubåden bevæge sig overalt igen (modsat før, hvor man ikke måtte krydse sit spor).

### Vinder

Det første hold, der får ramt det andet hold med 2 torpedoer har vundet.

### Remix-muligheder:

- Nye landkort.
- To personer pr. rolle. Har I mange spillere, så kan to spillere godt indtage en rolle sammen.

### Supplerende info:

- Spillet er en lillebror til det mere krævende voksen-spil 'Captain Sonar' fra 2016. Dette kan også anbefales, men er mere tidskrævende og har to ekstra roller pr. ubåd: First Mate og Engineer.



## Just One (2018)

- Udviklet af Ludovic Roudy, Bruno Sautter
- Design af Éric Azagury, Florian Pouillet
- Udgivet af Asmodee

Antal spillere: 3-7

Tidsforbrug: 10 min - 45 min

Spilpakken indeholder 4 eksemplarer af Just One, så 28 (7 x 4) spillere kan spille samtidig. Er der flere spillere end det, kan de resterende få blyant og papir, så alle spiller med samtidig.

### Hvad?

#### **Gæt korrekte ord ved unikke, men meningsfulde ledetråde**

Hvilket ord tænker du på, hvis du får ledetrådene “bryst”, “nuggets” og “pippip”? Forhåbentligvis “kyl-ling”, men det kan være en svær opgave, hvis dine medspillere tænker for ens. Dette er den centrale udfordring i ‘Just One’, der gælder om at arbejde sammen om at gætte ord, men uden at tænke for ens.



Her har 6 spillere skrevet 6 unikke ord, der skal få Gætteren på rette spor. Svaret er Chokolade (nr. 2 på kortet)

### Hvorfor?

‘Just One’ beviser, at de bedste brætspil oftest er de mest enkle, hvor udfordringen og kompleksiteten aldrig ligger i reglerne, men derimod i løsningerne og vejen dertil. Det er hele tiden afgørende at relatere sine svar til, hvad man tror andre skriver – og hvad der er det med “oplagte”, når der skal gættes ord. Derfor kræver ‘Just One’, at spillerne bidrager giver noget unikt til fællesskabet, men samtidig passer ind, så ledetrådene giver mening for gætteren.

### Hvordan?

- Giv alle spillere en filtpen og en plastik-holder.
- Yngste spiller starter ved at trække et kort og sætte de i holderen uden af kigge på det. Denne spiller siger nu et tal fra 1-5, hvilket angiver det ord, som alle omkring bordet skal få gætteren til at gætte.
- Alle (undtagen Gætteren) skriver nu hver sin ledetråd ned skjult.
- Gættere lukker øjnene, og alle andre spillere sammenligner nu deres ledetråde: Hvis to eller flere ledetråde er ens, så udgår de alle, før gætteren må se dem.

- Derefter vises alle resterende ledetråde til Gætteren, der må åbne øjnene og komme med ét gæt på ordet.
- Hele holdet får 1 point, hvis svaret er korrekt.
- Derefter går turen som Gætter videre til næste spiller i urets retning.

### Remix-muligheder:

Det er nemt at lave egne ord-kort til spillet, så ordene relaterer til spillernes liv, undervisningssted og hobbyer.



## Den Forbudte Ø (2010)

- Udviklet af Matt Leacock
- Design af C. B. Canga
- Udgivet af Spilbræt.dk

Antal spillere: 2-5

Tidsforbrug: 30 min - 45 min

Spilpakken indeholder 6 eksemplarer af Den Forbudte Ø, så 24 (6 x 4) spillere kan spille samtidig. Er der flere spillere end det, kan de resterende udpeges som observatører, der skal holde øje med samarbejdet og særligt sprogbruget i grupperne.

### Hvad?

#### Arbejd sammen om at redde skattene før I og hele øen synker i havet.

Legenderne talte sandt, så som de vovehalse I er, tager I straks turen ud til den forbudte ø på jagt efter fire uvurderlige skatte. Dog var I for overmodige, fordi hele øen er ved at synke ned i havets dyb. Men kan I nå at redde jer selv og skatten, før havet begraver øen for evigt?

Den Forbudte Ø er et samarbejdsspil, hvor 2-4 spillere er i kapløb med tiden om at holde vandmasserne tilbage indtil fire skatte er fundet og sikret. Brik for brik synker øen langsomt i havet under fødderne af spillerne, så intensiteten stiger, mens jeres manøvre-muligheder svinder ind tur efter tur. Spillet er udviklet af Matt Leacock, skaberen bag klassikeren Pandemic, som vi også kan anbefale, men som er en smule mere kompliceret.

### Hvorfor?

I 'Den Forbudte Ø' har hver spiller en unik rolle og dermed færdighed, og hver spiller kan kun få ting i sin tur. Det gør, at spillerne skal kommunikere konstant og samarbejde, hvis de skal nå at bjerpe alle fire skatte og nå tilbage til helikopteren, før havet sluger øen.

Spillet vil vise, hvordan gruppen samtaler, og hvem, der tager lederskab – særligt fordi spillet er helt åbent, og kan derfor lide under "alpha-spiller-syndromet". Det betyder, at en enkelt spiller kan få trang til at diktere, hvad alle de andre spillere skal gøre i deres tur. Disse psykologiske teknikker vil spillet blotlægge, og det kan spilles på forskellige sværhedsgrader alt afhængig af, hvor erfarne spillerne er.

### Hvordan?

#### OPSÆTNING:

Først skal selve øen bygges, og det gør I ved at lægge tilfældige ø-brikker ud i følgende formation, så alle 24 brikker er lagt (med den farverige side opad):



- Bland nu skatte- og oversvømmelseskortene, og læg dem som vist på billedet.
- Sæt markøren på "2".
- Træk 6 oversvømmelseskort. Hvert kort passer med en ø-brik, og denne brik vendes med bagsiden op, så den er nu oversvømmet! Læg de seks brugte kort i en separat bunke.
- Træk et rollekort til hver spiller og find de spillebrikker, der matcher farven på rollerne. Brikkerne placeres på de felter på øen, hvor spillerens farve er markeret.
- **Hver spiller** skal også trække to skattekort – dog ikke kortet "Vandet stiger", der blot blandes tilbage i bunken med skattekort, hvis det trækkes under opsætningen.

Forsættes på næste side >



## Den Forbudte Ø (2010)

- Udviklet af Matt Leacock
- Design af C. B. Canga
- Udgivet af Spilbræt.dk

Antal spillere: 2-5  
Tidsforbrug: 30 min - 45 min

### SPILFORLØB:

#### I vinder samlet som hold, hvis:

- Alle fire skatte er indsamlet
- Alle spillebrikker står samlet på ø-brikken "Fools' Landing"
- En af spillerne bruger et helikopter kort (se senere).

#### I taber derimod, hvis:

- "Fools' Landing" bliver helt oversvømmet og udgår af spillet
- Hvis en skat ikke længere kan reddes, fordi dens ø-brik er ude af spillet.
- Hvis en spiller dør ved at stå på en ø-brik, der synker i havet, og der ikke er en nabo-ø-brik at svømme hen til.
- Hvis vandstanden når sit højeste niveau på vandstandsmåleren.



### HVER SPILLERS TUR BESTÅR AF TRE BEGIVENHEDER (altid udført i denne rækkefølge):

1. Spilleren udfører 0-3 handlinger (se herunder).
2. Spilleren trækker to skattekort
3. Spilleren trækker samme antal Oversvømmelses-kort, som vandstandsmåleren viser. Derefter oversvømmes eller fjernes (hvis brikken allerede er oversvømmet) samme ø-brikker på bordet.

Står der en spillebrik på en ø-brik, der udgår af spillet, skal spillebrikken svømme til en tilstødende ø-brik (ikke diagonalt). Kan spilleren ikke dette, taber alle spillet.

### EN SPILLER-HANDLING ER ENTEN:

- Ryk spillebrikken til en tilstødende ø-brik – dog ikke diagonalt.
- Vend en oversvømmet ø-brik om, så den ikke længere er oversvømmet. Brikken skal være enten der, hvor din spillebrik står eller umiddelbart ved siden af – igen ikke diagonalt.
- Giv en spiller et af dine skattekort. Begge spillere skal stå på samme felt.
- Indsaml en skat ved at kassere fire matchende skattekort, mens din spillebrik står på den ø-brik, der gemmer på samme skat.

Trækker spilleren et "Vandet Stiger!"-kort, så stiger vandstandsmåleren ét niveau på vandstandsmåleren. Derefter blandes alle de allerede brugte oversvømmelseskort sammen og lægges øverst i bunken, så de bliver trukket igen.

### VIGTIGE REGLER:

- Alle spillere kan maksimalt have 5 skattekort på hånden ad gangen. Hvis der trækkes flere, må spilleren kassere kort.
- Specialkortene er engangs-kort, som bliver kasseret efter brug. Husk, at de kan bruges NÅR som helst – også under andre spilleres ture!
- Hver spillers særlige evner står på kortene – husk at bruge dem klogt!

Den spiller, der sidst har besøgt en ø, starter spillet.

Husk i hver tur at bruge jeres handlinger klogt, trække skattekort og derefter oversvømmelseskort, og se, om I kan nå at indsamle alle fire skatte og slippe væk, før havet sluger jer og øen! Det kræver skarp kommunikation og stærkt samarbejde, men hvis I vinder for let, så sæt sværhedsgraden op ved at starte med et højere tal på vandstandsmåleren. På den vis bliver flere ø-brikker påvirket efter hver tur, og I skal i højere grad undgå fejl.



# Trial by Trolley (2020)

- Udviklet af Scott Houser
- Design af Kate Finch
- Udgivet af Asmodee

Antal spillere: 3-13, men bedst 7 eller 8

Tidsforbrug: 30 min - 45 min

Spilpakken indeholder 3 eksemplarer af Trial by Trolley, så 24 (3 x 8) spillere kan spille samtidig. Spillet kan også spilles i grupper af 9 eller 10 spillere, men så bliver det lidt sværere at holde fokus.

## Hvad?

### Byg dybe og skøre etiske dilemmaer og argumentér moralsk for dem.

Quiz handler sjældent om, hvem der skal dø eller leve, men sådan er udfordringen i 'Trial by Trolley'. Ved hjælp af gakkede, men moralsk udfordrende kort bygger to hold først hver sit 'spor' op på bordet bestående af både uskyldige og skyldige personer. Dernæst skal rundens 'konduktør' afgøre, hvilket af de to spor den løbske dræber-sporvogn skal tage, der dermed dræber **ALT** på sin vej. På den vis bliver spillet en quiz om at gætte, hvad rundens konduktør vil elske at enten dræbe eller redde, men også debattere, diskutere og idé-udvikle argumenter sammen i hold.

## Hvorfor?

Umiddelbart ligner spillet sort og dybt gakket humor, men det bygger på det kendte moralske tankeeksperiment 'The Trolley Problem', som er evigt aktuelt – f.eks. i disse år med AI og selvkørende biler. Under overfladen gemmer sig etisk interessant quizzeri, som virkelig kan udfordre spillernes verdenssyn. Ved at konstruere de to spor skal der selvsagt trækkes på viden om rundens "konduktør", men også almen etik og hvornår noget er godt, ondt eller bare gråt. Disse samtaler giver gnist til nogle gange totalt gak, men oftest også netop derfor et

kig ind til dybere personlige præferencer, som ellers aldrig ville være blevet delt – så derfor stiller spillet også højere sociale krav til spillerne end de fire andre. Det kræver, at man godt kan lide at debattere, og sammen udvikle en "sag" for, hvorfor enten ens spor ikke skal dræbes eller modstanderholdets spor netop skal.

## Hvordan?

### OPSÆTNING

- Lav to hold med lige mange spillere.

- Læg spillepladen ud på bordet

- Den der sidst har kørt med tog starter som Konduktør, og er ikke på nogle af de to hold, men rundens "dommer".

- Del Innocent, Guilty og Modifier kortene i 3 separate bunker og bland hver bunke.

### SPIL

- Hvert hold trækker 3 Innocent-kort, 3 Guilty-kort og 3 Modifier-kort.

- Hvert hold lægger 1 tilfældigt Innocent-kort fra kortbunken ned på deres eget spor (dvs. 2 kort trækkes i alt).

- Hvert hold vælger 1 Innocent kort fra deres hånd, som spilles ned på eget spor.

- Hvert hold vælger 1 Guilty-kort, som spilles ned på modstanderholdets spor.

- Hvert hold vælger 1 Modifier-kort, som må lægges på alle kort på bordet.

## ARGUMENTÉR

Hvert hold skal nu argumentere for deres spor. Dels skal de argumente for, hvorfor kortene på deres eget spor ikke skal dræbes, dels for hvorfor at Konduktøren skal vælge det andet spor. Giv evt. hvert hold en tidsfrist, hvis der tales for længe.

## VALGET

Konduktøren skal nu vælge hvilket spor, som togvognen skal køre ned ad. Alle spillere i det hold, der var med på det spor, som Konduktøren vælger, modtager nu 1 Death-token. Dette svarer til et minuspoint.

## NULSTIL

Rollen som Konduktør rykker en plads til venstre og den tidligere konduktør går nu med på et af de to hold. Start næste runde, og spil lige så mange runder, som der er spillere, så alle prøver at være Konduktør.

**Vinderen er den spiller, der har færrest Death-tokens til slut.**

## Remix-muligheder:

- Lav egne Innocent, Guilty og Modifier-kort.

- Spilleren med flest Death Tokens er altid konduktøren i næste runde.

- Hver spiller trækker 3 Modifier-kort, og hver må spille et af dem frit.

# Playlister

Herunder er 4 forslag til, hvordan de fem spil kan kombineres til at fylde fra 1,5 til 2,5 timer.

## Opstart!

(90 min. inkl. pauser og refleksion)

**The Mind** (25 min.)  
Opsamling (10 min.)

Pause (5 min.)

**Just One** (30 min.)  
Remix af Just One  
– lav egne kort og spil igen (15 min.)  
Opsamling (5 min.)

## Snak!

(100 min. inkl. pauser  
og refleksion)

**Den Forbudte Ø** (30-45 min.)  
Opsamling (10 min.)

Pause (10 min.)

**Trial by Trolley** (30 min.)  
Remix af Trial by Trolley  
– lav egne kort og spil igen (15 min.)  
Opsamling (5 min.)

## Alt!

(2,5 - 3 timer **eksklusiv** pauser  
og refleksion)

**The Mind** (30 min.)

**Sonar Family** (30-45 min.)

**Den Forbudte Ø** (30-45 min.)

**Trial by Trolley** (30 min.)

**Just One** (30 min.)

## Eventyr!

(95 min. inkl. pause)

**Sonar Family** (40 min.)  
Refleksion (5 min.)

Pause (5 min.)

**Den Forbudte Ø** (30-45 min.)  
Refleksion (5 min.)

## HVEM ER VI?

BrætspilsBureauet er en non-profit forening, som via **workshops, foredrag, playshops** og **events** udbreder kendskabet til hvordan brætspil kan bruges til læring, kompetence-udvikling, legende undervisning og øget nærvær.



[www.brætspilsbureauet.dk](http://www.brætspilsbureauet.dk)



[thomas@brætspilsbureauet.dk](mailto:thomas@brætspilsbureauet.dk)



+45 23 25 53 17