

**AARHUS  
BRÆTSPILSFESTIVAL**

Designer's Night

4/3/2022

Find mere info og køb billet på: [braetspilaarhus.dk](http://braetspilaarhus.dk)

**AARHUS**  
**BRÆTSPILSFESTIVAL**  
Designer's Night  
4/3/2022

Fredag d. 4. marts er Designer's Night på Aarhus Brætspilsfestival, hvor vi har besøg af mere end 30 danske brætspilsdesignere, som har deres spil og prototyper med, og dem kan du få lov til at prøve!

Prøv spillene, mød designerne bag, og få en unik oplevelse og indblik i det danske brætspilsdesign-miljø med hjem. Vi står klar til at vise spil frem og sætte igang hele fredag aften fra kl. 17.00, og helt til kl. 22.00

På de kommende sider kan du læse en kort præsentation, af de mere end 30 brætspil, som designerne har med.

Så skulle det være ligetil, at finde en masse spændende spil på forhånd, og så er det ellers med at holde sig til, for det er først til mølle med pladserne på selve dagen!!!

Læs mere om festivalen og køb billet på [braetspilaarhus.dk](http://braetspilaarhus.dk)

Find mere info og køb billet på: [braetspilaarhus.dk](http://braetspilaarhus.dk)



# DRAWN TOGETHER



SPILLERE: 3-7



SPILLETID: 20-30 MIN.

**Bord #1****17:00-19:30**

Én spiller ved bordet skal tegne og alle andre skal gætte. Det lyder jo nemt nok! Men den aktive tegner, skal tegne bag en afskærmning, og de andre spillere skal "tegne efter" på sit eget papir, efter instruktion fra den aktive tegner - som dog er begrænset i, hvad de må sige og give af instruktioner. Det ender ofte i morsomme misforståelser og skøre og skæve tegninger. Et meget let tilgængeligt spil, som alle kan være med på.

DESIGNET AF: MADS FLØE

# SHAKE THAT CITY

I Shake That City ryster man i hver runde forskelligt farvede kuber ud af en æske i et 3 x 3 grid. Herfra vælger spillerne en farve, og genskaber kubernes mønstre, ved at lægge tilsvarende brikker af huse, butikker, fabrikker, parker og veje på deres by-plade. Det gælder om, at få lagt brikkerne på den mest pointgivende måde, og samtidig opnå bonuspoint for, at udfylde rækker og kolonner på bestemte måder.

Spillet udkommer kommercielt i 2022 fra forlaget AEG (Alderac Entertainment Group), der bla. er kendt for spil som Calico, Cascadia, Space Base, Cubitos m.fl.



SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 20-40 MIN.

**Bord #1****19:30-22:00**

DESIGNET AF: KÅRE TORNDAL L KJÆR &amp; MADS FLØE



# FLUGTEN FRA DEN MAGISKE SKOV



SPILLERE: 5-10



SPILLETID: 20-30 MIN.



## Bord #2

17:00-19:30

En gruppe børn er blevet taget til fange af den onde troldmand og skal nå at flygte gennem den magiske skov, inden troldmandens håndlanger indhenter dem. Spillet er et huskespil, hvor spillerne i fællesskab skal planlægge den rigtige rute ved at lægge kort i en bestemt rækkefølge. Laver man fejl rykker håndlangeren tættere på. Gruppen vinder, hvis de lægger kortene rigtigt og slipper ud af skoven.

DESIGNET AF: DENNI PEDERSEN & MICHAEL LØHDE ANDERSEN

# PROPHECY

The King has lost his patience with the Royal Soothsayer and thrown him from the tallest tower. As a result, he is now hiring. He has summoned all the soothsayers in the land, and to determine who is fit for the job, he asks you all to perform five legit prophecies for him. Once a player has completed five prophecies, the king will come, assess the work, and declare a winner. The rest will be graciously kicked from the Castle!



SPILLERE: 2-3



SPILLETID: 30-45 MIN.

## Bord #2

19:30-22:00



DESIGNET AF: NIELS VILHELM FRANG



# WIZARD DUEL



SPILLERE: 2+



SPILLETID: 10 MIN.



**Bord #2**  
**19:30-22:00**

Et hurtigt og hæsblæsende kortspil for 2 og flere spillere. Kraftfulde troldmænd slynger besværgelser mod hinanden i dødbringende magisk kamp! Skyd lyn og ildkugler imod dine modstandere! Forsten dem og forvandl dem til tudser! Men pas på! Konservér din defensive magi så ikke dine egne besværgelser kastes tilbage i ansigtet på dig selv!

DESIGNET AF: NIELS VILHELM FRANG

# GRAVEYARD

Et hemmelige okkult broderskab har hyret en flok explorere til at få forbandelsen ophævet, og kardinalen sendt tilbage til underverdenen. Okkulte præster og genfærd vil hjælpe jer, men er I stærke nok i troen på det kan lykkes, og har I heldet. Missionen bliver ikke nem, mange explorere er gået ind på GRAVEYARD, men aldrig kommet ud igen.

Nu får du og dine venner chancen for at bekæmpe det onde, tør du arbejde alene og sammen på den GRAVEYARD, hvis I tør så lad os spille....



SPILLERE: 3-6



SPILLETID: 60-90 MIN.

**Bord #3**  
**17:00-19:30**



DESIGNET AF: KIM ZACHO & ANDY JÜRGENSEN



# STELLAR SCRAMBLE



SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 90-120 MIN.

**Bord #3****19:30-22:00**

Tag rollen som en dristig rumpilot, og kæmp om sejren mod invasionen fra rummet. Opgrader dit rumskib og fyld dit inventar med energi, som du trækker fra din pose for at aktivere våben, motorer og systemer. Pres dit held for at nedkæmpe flere rumvæsener, men bliv ikke for grådig – ellers risikerer du at dit rumskib overopheder!

Stellar Scramble er et tempofyldt spil med strategisk tableau- og pose-opbygning, kombineret med et push-your-luck-element, der vil tvinge spillere til at tage pinefulde beslutninger tur efter tur.

DESIGNET AF: SØREN BRANDBOG &amp; MARK ELSDON

# POWER PIE

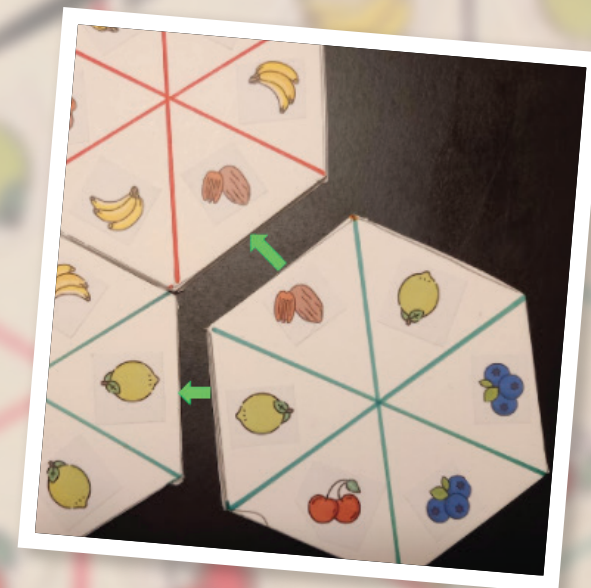
Your speciality pies are selling like crazy! But you can't build a pie empire on banana cream alone. To win, you must diversify your pie offerings, compete with rival pie sellers, and take over their share of the market. Complete secret campaigns and build speciality "Power Pies" to gain advantage, sabotage your rivals, earn the most points and win!



SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 30 MIN.

**Bord #4****17:00-19:30**

DESIGNET AF: AIMEE WIELECHOWSKI



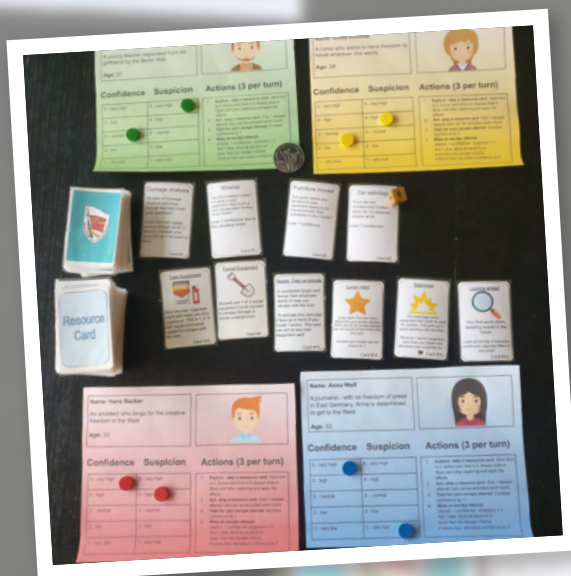
# ESCAPE FROM EAST BERLIN



SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 20-40 MIN.



## Bord #4

19:30-22:00

Året er 1984 og Berlin muren står næsten uigennemtrængeligt. Du bor i Østberlin, men er fast besluttet på at flygte til Vesten for enhver pris.

Spillet er et kortspil, hvor det gælder om at samle nok udstyr og flugt kort. Vinderen er den første spiller, som succesfuldt flygter, uden at blive fanget af Stasi-agenterne.

DESIGNET AF: MARTIN KNUDSEN

# BREAK EVEN

Et spil hvor man skal satse på at få nok funding til at gennemføre rumfarts-missionerne, eller overlade ressourcerne til de andre spillere. Hver tur skal spilleren vælge om de vil fylde ressourcer i deres ressource-pose, eller trække ressourcer fra deres ressource-pose til deres missioner.

Brug for meget tid på at fylde ressourcer i posen, og du ender med at falde bag efter de andre, men hvis ikke du fylder ekstra ressourcer i din pose ender du med at mangle ressourcer til at gennemføre dine missioner.



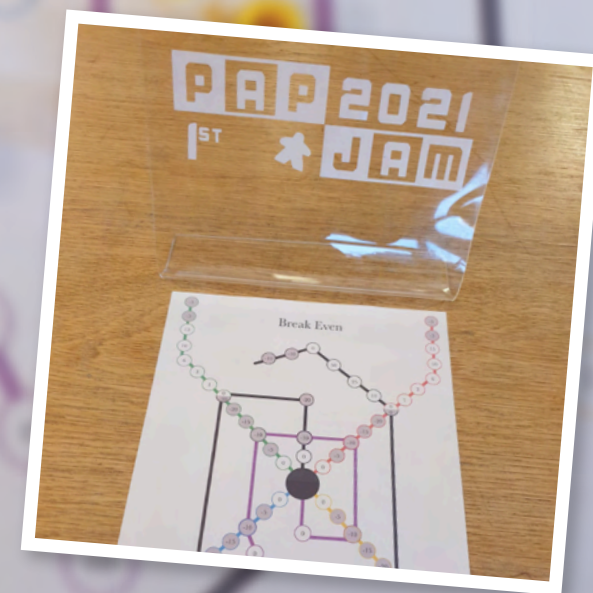
SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 15 MIN.

## Bord #5

17:00-19:30



DESIGNET AF: MORTEN BLAABJERG, JOHANNES FØLSGAARD & LARS WAGNER HANSEN



# DICE VILLAGE



SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 30 MIN.

**Bord #5****19:30-22:00**

I Dice Village starter hver spiller med tre små landsbyer, med et par købmænd. Hver tur kommer karavanerne hjem med varer (i form af terninger) fra fjerne egne, som man enten kan sælge i sin egen landsby for en lille profit, eller i modstandernes landsbyer for en lidt større profit, men så tjener modstanderne også lidt, eller sælge til vennerne, hvorved man kan opnå tjenester, som man kan bruge til senere at manipulere terningerne med.

I takt med at man tjener penge, kan man udvide sine landsbyer, og derved forøge profitten. I den runde hvor en spiller når 9 kort, slutter spillet og spillerne med flest kort på bordet vinder.

# DYRESAFARI

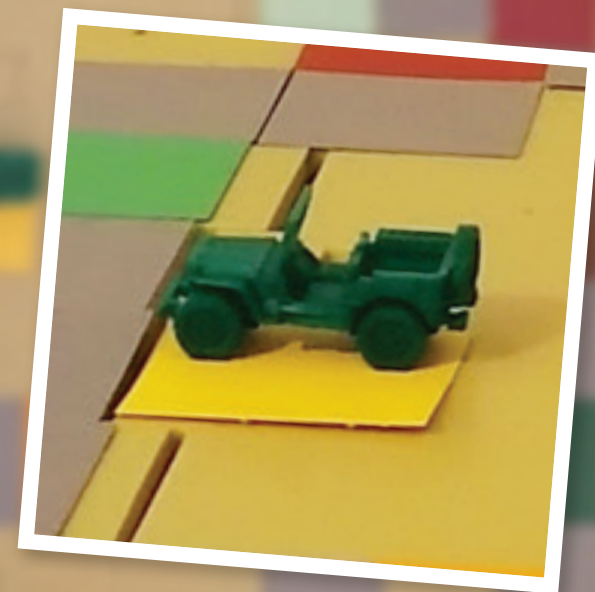
DyreSafari handler om at svare på sjove, vigtige og spændende spørgsmål om dyr. Lær om Afrikas dyr på en sjov og lærerig måde. Kan spilles ca. 10 år og opefter.



SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 60 MIN.

**Bord #6****17:00-19:30**



## ASGÅRD



SPILLERE: 2-6



SPILLETID: 60 MIN.

Bord #6

19:30-22:00

Hej. Jeg hedder Jeanette, og den covid-lukkede verden sidste vinter fik mig pludselig til at lave spillet ASGÅRD, inspireret af Dominion. Det er et offensivt deck-building spil med Nordisk mytologi som tema.

Det kan spilles af 2-6 spillere og lidt strategisk. Du spiller om at vinde på point eller slet og ret udrudere de andre spillere. Spillet kan slutte på forskellige måder, og har også et sæt terninger, der gør det helt uforudsigeligt.

DESIGNET AF: JEANETTE HOLMSTRØM

## JOURNEY &amp; CHALLENGE

Journey and Challenge er et let familiestrategispil. Det er så let at børn kan være med, og så svært at det kan drille voksne.

Spillerne rejser hen over hver sit bjerg, som indeholder en personlig udfordring. På sin personlige rejse har man mulighed for at drille og manipulere de andre spilleres rejse og udfordring, alt imens man prøver på at komme først i mål.



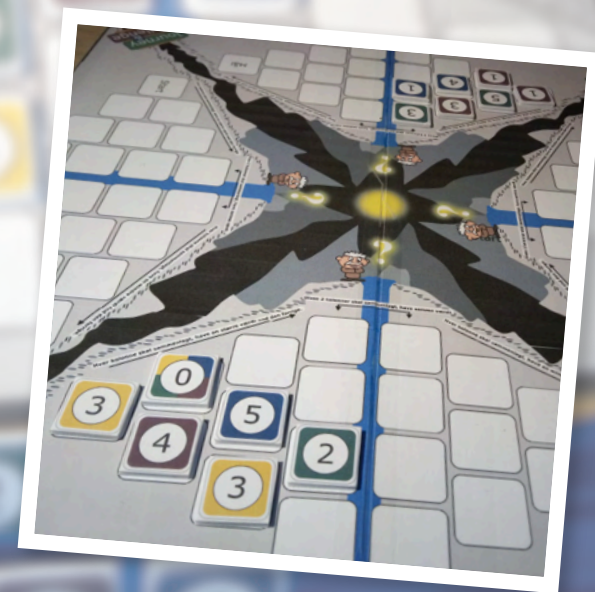
SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 20-40 MIN.

Bord #7

17:00-22:00



DESIGNET AF: PETER NIELSEN



# SPACESHIP RAIDERS

 SPILLERE: 2

 SPILLETID: 20-30 MIN.

**Bord #7**  
**17:00-22:00**



SpaceShip Raiders er et nemt lille 2 personers kortspil, hvor spillerne er Space Pirater, som overfalder rumskibe, og ser hvem der kan få kontrol med skibet først!!

Der er flere måder at vinde på, og interessante ting der gør at spillet er varieret fra gang til gang. Spillet har et begynder rumskib/bane, men lægger op til, at man kan designe/lave alle de kendte rumskibe fra film, eller finde på sine egne.

DESIGNET AF: PETER NIELSEN

# WHITE BUFFALO

White Buffalo (Bisonspillet) er en episk deckbuilder om prærieindianernes guldalder på sletterne i Nordamerika ca. 1700-1875. Du skal mestre brugen af heste og jage de store bisonhjorder, følge hjorderne på deres vandring, samt udvide din stamme og dens indflydelse i konkurrence med andre stammer. Imens må du imødegå de store udfordringer foranlediget af ekspansionen mod vest af ranchere, jernbaner og den amerikanske regerings krav om traktater.

 SPILLERE: 2-4

 SPILLETID: 20-40 MIN.

**Bord #8**  
**17:00-22:00**



DESIGNET AF: MORTEN BLAABJERG



## RC RACING



SPILLERE: 1-6



SPILLETID: 60-75 MIN.

**Bord #9**  
**17:00-22:00**

RC Racing er et spil om fjernstyrede biler der skyder hinanden i smadr for at køre en omgang på en bane hurtigere end konkurrenterne. Så hvis man nogensinde har spillet Mario Kart så ved man ca. hvad spillet handler om.

Spilletiden er 60-75 minutter, og regelforklaringen tager 10 minutter yderligere. Det er et spil om programmering, og hvor det er sjovt når ting går galt. Så det er enten en kur mod at være en dårlig taber eller det værste man kan gøre ved sig selv.

DESIGNET AF: CHRISTIAN KELDBORG &amp; MORTEN NØRGAARD

## ROGUE ALONE

Rogue Alone is a solo game inspired by computer games like Slay the Spire and Monster Train. Play as one of the four pixie classes and try to erect the Dark Lord from the Realm through six levels of increasing danger. Enhance your skills by adding cubes to your bag and get new items to get versatile and powerful in this small push your luck game lasting 30-60 minutes – depending on your luck and skills.



SPILLERE: 1



SPILLETID: 30-60 MIN.

**Bord #10**  
**19:30-22:00**

DESIGNET AF: BASTIAN BORUP



## BIOSFÆRE



SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 90-120 MIN.

**Bord #10**  
17:00-19:30

I Biosfære styrer du forskellige organismer (brunbjørn, bøg, bombarderbille m.fl.), der kæmper for at nå deres livsmål før konkurrenterne. Forvent en nervepirrende spiloplevelse, hvor du løbende må tilpasse din taktik i forhold til modstandernes, og kombinere dyr, planter og parasitters egenskaber på snedig vis. Sejren er sjældent mere end få træk borte, men det samme er sabotagen. Bare rolig, du behøver ikke vide noget om biologi for at vinde!

DESIGNET AF: JON POULSEN

## KNIGHT TALES: EXP.

In Knight Tales, 2-4 players stand against hordes of monsters and must cooperatively or semi-cooperatively defend a remote village for three days and three nights (three rounds). Knight Tales has a mix of genres; character-building, set-collection, a tower defense mechanism with a puzzly twist. A wide diversity of interacting monster effects, a clever system of spending fatigue, losing health and unleashing wrath as well as a doom mechanism that empowers the bosses triggering their own deck of tactic cards unfolds into a challenging puzzle that you will need to solve in order to be victorious. Expansion introduces new elements to the base game.



SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 90 MIN.

**Bord #11**  
17:00-19:30



DESIGNET AF: STEFAN TIZAR HANSSON



# DET STORE SELSKABSSPIL



SPILLERE: MINDST 3



SPILLETID: 60 MIN.

**Bord #11**  
**19:30-22:00**



Det går ud på at dyste, hygge og satse på at din strategi holder. Igennem en række sjove selskabslege, spil og samtaler ser i hvem der kan mønstre flest point. Det er ikke kun gennem selve aktiviteterne at du kan få point, for du skal løbende udfører missioner og se om du i al hemmelighed, kan få samlet flere point ind, end dine modspillere. Først til sidst er I sikrer på hvem der har vundet.

DESIGNET AF: FREDERIK SVINTH &amp; JONAS KYVSGAARD

# MASTER OF ELEMENTS

*"Fire and Water, Air and Earth, Gloom and Radiance - the elements have always been in opposition to each other. Harness the different powers, vanquish your opponents and become Master of Elements."*

I dette spil er du herre af et af seks element-riger og skal gennem spillet vinde indflydelse og herredømme over de andre elementer ved at opbygge tilstedeværelse med enheder og konsolidere den med fæstninger i de andre element-riger, hvilket giver adgang til de respektive element-kræfter og udvider dermed dine muligheder. Undervejs gemmer du trofæer i dit skattekammer.



SPILLERE: 2-6



SPILLETID: 30-90 MIN.

**Bord #12**  
**17:00-22:00**



DESIGNET AF: SVEN STRANDBYGAARD



# BLOCKFIGHT



SPILLERE: 2



SPILLETID: 20-60 MIN.

**Bord #13**  
**17:00-22:00**

I BlockFight skal spillerne fylde rækker ud ved hjælp af figurbrikker. Hver udfyldt række giver point og hvis spillerne kan matche en figurbrik med en tilsvarende markeret brik på spillepladen, er der yderligere point at hente. Men det er ikke nemt at udfylde linjerne, for det er et sæt spillekort der bestemmer, hvilke figurbrikker man må tage fra bunken. Spillet har varianter, således at man - i takt med at man bliver bedre - kan udvide sværhedsgraden. Det kan spilles af både børn og voksne.

DESIGNET AF: JANNIK DUE &amp; JACOB DUE

# REBEL SCUM

Strap yourself tight and enter the greatest dogfight in the galaxy in this tight and strategic two-player game. As the Rebel, you place your dice on approaching ships in your cockpit frame or bomb the military facilities to eventually free the Galaxy. As the Emperor you must use deckbuilding and tableau building to build up a specialized and enhanced fleet of cards and place your ships in the rebels window frame to destroy the threat to a steady rule in eternity.



SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 30-45 MIN.

**Bord #10**  
**19:30-22:00**

DESIGNET AF: BASTIAN BORUP



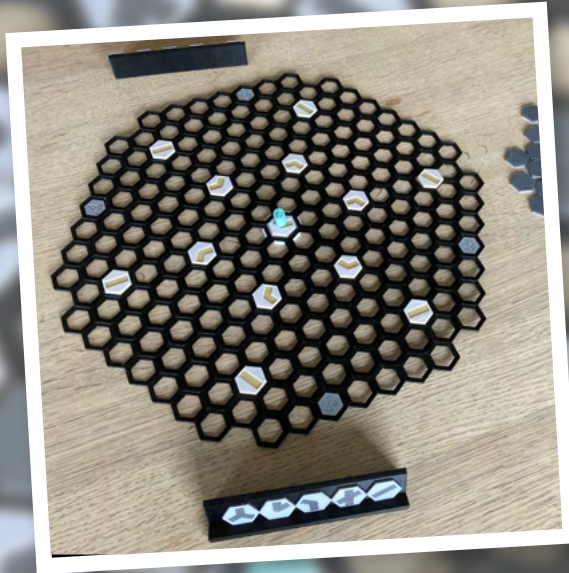
# LA STRADA



SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 20-30 MIN.

**Bord #15**  
**17:00-22:00**

La Stradas formål er, at lægge den længste vejbane, i den retning du har valgt. Vejens længde måles i forhold til begyndelsepunktet men ... dét kan forandre sig! Undervejs kan der skabes MURE, LØKKER og BLINDE VEJE. Du tror du har opnået en vinderposition, men pludselig kan lykken vende. La Strada er strategi til sidste brik.

DESIGNET AF: SØREN BREDÅHL RASMUSSEN

# STAR MEEPLES

Tillykke med forfremmelsen "kaptajn"!

Her er dit rumskib og en håndfuld friske rekrutter. Det er tid til at udforske rummet, hjælpe rumvæsner, bekæmpe pirater og løse så mange missioner som muligt.

Star Meeples er et Star Trek inspireret engine-building, worker placement, contract fulfillment spil. Du vil have tre forskellige typer af rekrutter, der kan aktivere forskellige rum på dit rumskib. Som spillet skrider frem, kan du forfremme dine rekrutter til officerer, så de kan blive endnu bedre.



SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 90 MIN.

**Bord #16**  
**17:00-22:00**

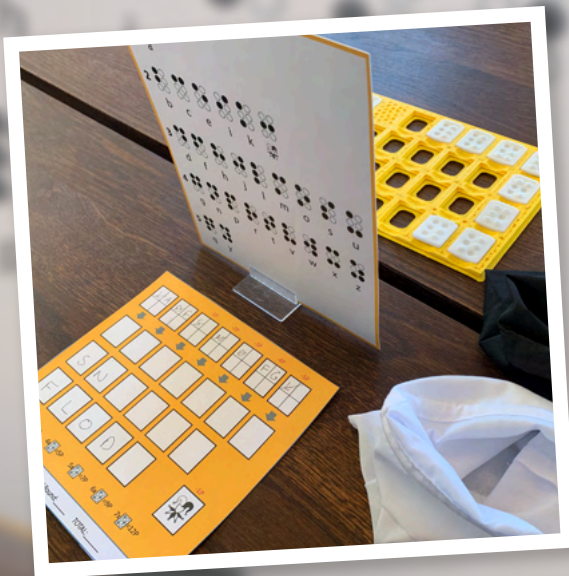
DESIGNET AF: PETER HOFFGAARD MØLLER



# MISSION FINGERSPITZENGEFÜHL

 SPILLERE: 2-4

 SPILLETID: 25 MIN.



**Bord #17**  
**17:00-22:00**

I skal arbejde sammen om at konstruere ord—uden på noget tidspunkt at se bogstaverne. I kommunikerer nemlig på Braille, det universelle kodesprog for blindskrift.

Én spiller på hvert hold er den "blinde", og må som den eneste røre bogstav-brikkerne, der trækkes fra poser med henholdsvis konsonanter og vokaler. Den anden spiller er hjernen bag operationen, og skal alene ved hjælp af lyde og hints identificere bogstaverne og dirigere deres placering.

DESIGNET AF: JACOB BERG

# SPACE CARAVAN

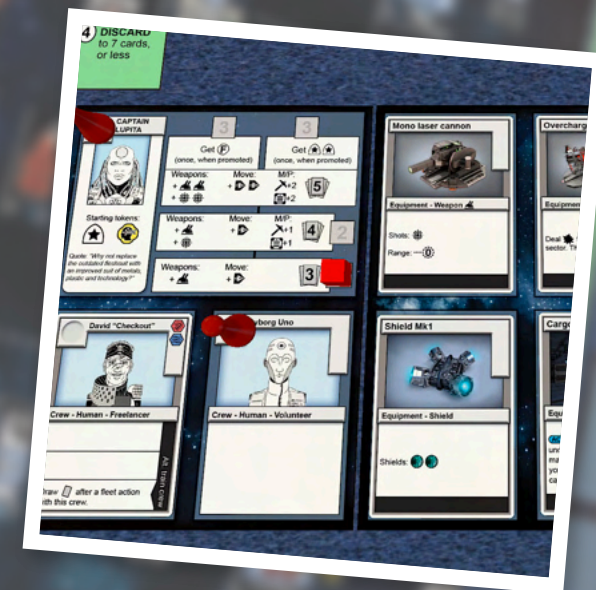
Du er kaptajn på et rumskib i menneskehedens sidste flåde. Opgrader dit skib og din besætning, mens du forsvarer flåden mod fjender. Selvom du samarbejder med de andre spillere om at forsvare flåden, konkurrerer du også med dem om politisk indflydelse med flådens fraktioner. Spilleren med den højeste politiske magt vinder spillet.

Space Caravan er en tungt worker-placement spil med en høj grad af indirekte interaktion mellem spillerne.

 SPILLERE: 2-4

 SPILLETID: 3-4 TIMER

**Bord #18**  
**17:00-22:00**



DESIGNET AF: ALLAN KIRKEBY



# GNOME KINGDOM



SPILLERE: 2-5



SPILLETID: 25 MIN.

**Bord #19**  
**17:00-22:00**

I GNOME KINGDOM møder vi skovnisserne (the gnomes), som i tusindevis af år har bekæmpet hinanden. De fem store klaner har altid været i krig med hinanden over de bedste fødesteder i skoven. Mange skovnisseres liv er gået tabt på grund af stridighederne, men en dag forandres alt, da Svampeklanens leder skal tage et valg.

GNOME KINGDOM er et eventyrligt familiespil, hvor spillerne ved hjælp af terninger skal samle flest ressourcer og nå først i mål.

DESIGNET AF: CHARLOTTE HUMMELUHR &amp; FREDERIK JENSEN

# LIVING FOREST: EXP.

Udvidelse til 'Living Forest':

I Living forest indtager du rollen som en af skovens ånder, der skal beskytte den hellige skov fra den onde ånd Onibis flammer. Living Forest er et familievenligt deckbuilding-spil med et push-your-luck element, der udkom i 2021 og på dansk til marts.

Her har du chancen for at prøve kræfter med en måske kommende udvidelse, længe inden det kommer i handlen!



SPILLERE: 2-4



SPILLETID: 60 MIN.

**Bord #20**  
**17:00-22:00**

DESIGNET AF: ASKE SEVERIN JUUL CHRISTIANSEN



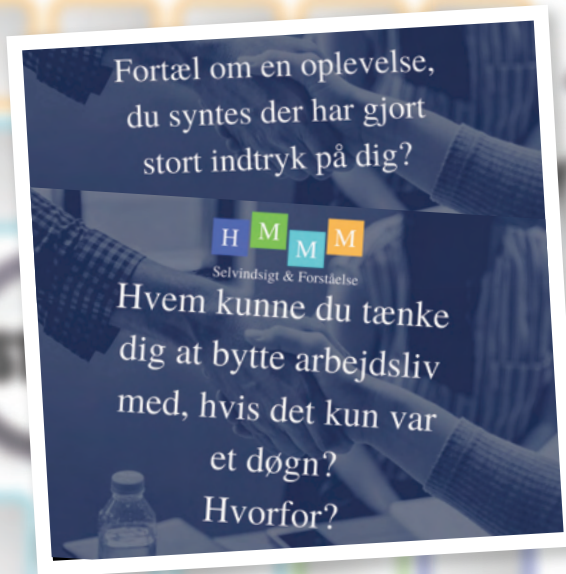
# HMMM... SELVINDSIGT & FORSTÅELSE

 SPILLERE: ?-?

 SPILLETID: ?-? MIN.

**Bord #14**

**17:00-22:00**



Hvad tænker du om dig selv, og hvordan ser/tænker andre om dig? Du bliver udfordret på de forskellige spørgsmål du bliver mødt af i spillet. Personligt indsigt, kan give en forståelse af andre. ALLE vinder.

DESIGNET AF: CHRISTIAN STEENFAT

# SCARCITY

Take your seat at the high table of political intrigue as you and your peers try to save humanity from the catastrophe of resource scarcity. Through simultaneous plotting and planning, players will need to walk the fine line of negotiation between the common good and the individually opportune in order to overcome their worst enemy: Themselves.

 SPILLERE: 3-6

 SPILLETID: 120 MIN.

**Bord #14**

**19:30-22:00**



DESIGNET AF: ASGER HØEGH CHRISTIANSEN



# XALTOCAN



 SPILLERE: 2-4

 SPILLETID: 120 MIN.

**Bord #20**  
**17:00-22:00**

I Xaltocan spiller du som en leder af en Aztekisk stamme, der skal bosætte sig på øen Xaltocan. Du skal opbygge din økonomi af ressourcer, men alt hvad du gør kan også hjælpe dine medspillere. Spillet er et Eurogame med Worker movement og dice drafting som de primære mekanikker.

DESIGNET AF: ASKE SEVERIN JUUL CHRISTIANSEN

# TYPESETTERS

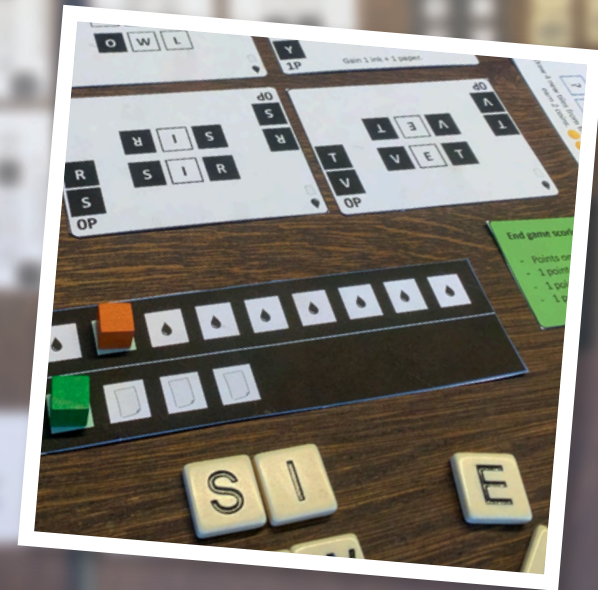
I TYPESETTERS er i typografer i oplysningstiden, der skal optjene tilstrækkeligt med income points til at starte jeres eget trykkeri.

I skal samle typografiske bogstaver fra det åbne marked, og sammensætte dem til at trykke ordene på demand kortene. Hvert færdige tryk udløser værdifulde income points og særlige effekter, der kan bruges til at udføre mere krævende- og værdifulde-trykkeopgaver. Eller I kan lave jeres helt egne tryk og sælge dem på det åbne marked i bytte for guldmønter, der er nødvendige for at købe nye forsyninger af papir og blæk.

 SPILLERE: 2-4

 SPILLETID: 30 MIN.

**Bord #17**  
**17:00-22:00**



DESIGNET AF: JACOB BERG



# HERO CLASH



 SPILLERE: 3-5

 SPILLETID: 45-90 MIN.

**Bord #??**  
??:??-?:??

Go from zero to hero in this high fantasy RPG arena with deep player interaction. Once every generation, a great tournament is hosted in the world of Ashelor to find the champion of the realm. Play as one of five powerful heroes. To win, you will need to use your unique abilities, the artefacts you find and all your wits.

DESIGNET AF: NICOLAJ QUIST LAURITZEN

# ANIMOSITY

A competitive deck building game with area control. Outsmart your opponent using your favorite strategy: Swarm the board with cheap minions, build up your economy, collect tactical movement cards or buy powerful minions with unique abilities. Beware! Your enemy's minions are on the move. Battle for control of the three lanes to secure victory.

 SPILLERE: 2

 SPILLETID: 30 MIN.

**Bord #??**  
??:??-?:??



DESIGNET AF: NICOLAJ QUIST LAURITZEN