

BOG

Billedbog. Drengen Storm synes, det er synd for farfar, da han flytter ind i familiens hønsehus. Men snart får han store ting at tænke på.

Flyvende farfar

AF JANNIE SCHJØDT KOLD

En dag kommer de rullende med farfar. Han sidder i kørestol og skal bo i hønsehuset. Storm synes, det er synd for farfar. Men farfar er også lidt skræmmende. Hans øjne er gule, og han siger underlige ting, som for eksempel »go' tur«. Men det værste ved farfar er alt det,

mor og far siger om ham. At han aldrig har behandlet dem ordentligt. At han er kold som is og dum som snot.

Alligevel prøver Storm at være sød mod farfar. Han kommer ud i hønsehuset og spørger, om han vil have noget at drikke. Til sidst tager han mod til sig og spørger farfar:

»Er det rigtigt, at du slog min far, da han var lille?«



Otto Dickmeiss har lavet tegningerne til historien om Storm, der må slutte fred med sin sure farfar.

PIXI

Skær en gren

Lav et lille svirp med fingeren, og pludselig vokser dit træ. Grenene springer ud af stammen, og op, op går det – mod solen, væk fra skyggen. Spillet *Prune* er lidt som at have et lille digitalt bonsaitræ i lommen, for med luttet små fingersvirp skal du få et træ til at gro og vokse sig stort under alle slags omstændigheder.

Så snart frøet til træet er plantet, vokser træet lynhurtigt i forskellige retninger. Så i *Prune* gælder hver bane om løbende at beskære grenene, så træet vokser den rigtige vej op til sollyset – uden om alle skygger, forhindringer, glohede sole eller bidende stærk vind.

Med sin enkle, minimalistiske stil bliver man hurtigt bidt af at være digital gartner, og fremdriften og sværhedsgraden i banerne



er perfekt afstemt til at give udfordringer, der er svære, men aldrig uoverkommelige. *Prune* er lige så meget en spilbar stemning af ro, fordybelse og meditation som et tænksomt strategispil, hvor dele af dit træ skal skæres af og dø, for at

andre dele kan overleve. Et smukt og fængslende digt om vokseværk i naturen.

Thomas Vigild

Prune. Udkommet til iPhone og iPad. 1 spiller fra 7 år. Udviklet af Polyculture. 29 kr.

Lækre lanterner

Det nye brætspil *Lanterns* er inspireret af den årlige kinesiske tradition med en lanterne-festival, hvor smukke, flydende lanterner bliver søsat for at hylde forårets komme. I spillet er der dog kamp om, hvem der kan hylde foråret mest, idet kun den dygtigste lampemager vinder.

Efter tur skiftes spillerne til at

placere en brik med fire forskellige farver lanterner på, hvormed alle gradvist opbygger en flot »flåde« af lamper på bordet. Dette udløser udbetaling af farvekort for de lanterner, der matcher, og interessant nok også din placering omkring bordet. Derfor er målet



at lægge brikkerne på bordet, så du får de korrekte farvekort, mens modstanderne ikke gør. Det kan virke noget overvældende i starten, men efter to spil begynder man at have overskud til at lægge mærke til de andre spillere, og så rykker *Lanterns* fra godt til suverænt. Det er nemlig svært at vinde, hvis du kun fokuserer på dine egne kort, så du skal hele tiden holde skarpt øje med, hvad modstanderne gør.

Med sine enkle regler, skønne finish og tidløse spilbarhed er *Lanterns* en perle af et tænke-spil, der er lige så smukt, som det er udfordrende.

Thomas Vigild

Lanterns: The Harvest Festival. Brætspil for 2-4 spillere fra 8 år. Udviklet af Christopher Chung og Foxtrot Games. 300 kr.

Morika. Kamp og kærlighed, rent blod og grøn hud. Der er smæk for skillingen i ny dansk fantasy.

Sagaen om Tolerancens Ø

AF VIBE TERMANSEN

Det er sært med mennesker. Når de finder noget, de godt kan lide, vil de have mere. Alligevel skal det helst være lidt anderledes. Hvis man har fået sin yndlingsret til aftensmad tre dage i træk, vil man nok gerne smage noget nyt. Selv chokoladeis kan man blive træt af.

Det er det samme med fantasy-romaner. Et skønt land, der pludselig bliver truet af noget mørkt og ondt, en flok venner/et rejseselskab, der drager ud for at redde verden, farer og genvordigheder undervejs, skændier og gnidninger i gruppen og en ung kvinde, der ikke kan beslutte sig for, hvilken af to fantastiske mænd hun skal være kæreste med? Gab. Vi elsker det, men vi har læst det en million gange før.

Så er det godt, at folk som Sidsel Sander Mittet pludselig finder ud af, at de vil skrive en fantasy-roman. Skabelonen i *Morika*-trilogien er den samme, som vi kender. Der er alt det, der skal til for at få sådan en historie til at fungere. Men der er også noget mere. Et nyt krydderi i yndlingsretten. Krymmel på chokoladeisen.

I landet Morika ligger Tolerancens Ø, der hylder fred, visdom, poesi og alt, hvad der kan få mennesker til at have det godt sammen. Her mødes seks børn på den ø, hvor alle indbyggere skal bo, fra de er 12, til de bliver 16 år, for at blive uddannet inden for hver sin kunst – visdom, healing, poesi og handel, men også kamp. De bliver uadskillelige venner, og alt er godt. Lige indtil historien begynder, altså.

For selvfølgelig lurder der noget uhyggeligt under overfladen. En flok af gamle adelige, der kalder sig pantere eller Oryndro, vil tage magten i Morika. De går op i »rent blod« og forfølger og piner alle, der enten ikke er fuldblods-morikanere eller elsker en af deres eget køn.

Historien bliver fortalt på skift af Eshri, en ung, smuk kvinde fra visdommens hus, og Korau, en gennemført god soldat fra kampens



hus. Da en af deres venner forsvinder, regner de hurtigt ud, at det må være, fordi han er kæreste med en anden ung mand. Hele flokken drager ud, først på flugt, siden for at finde ham og bekæmpe Oryndro.

Undervejs møder de Zaak, en stærk og vis ung mand, der har grøn hud og sort hår, modsat morikanernes abrikosfarvede hud og røde hår. Zaak er hila og fra den race, der oprindeligt boede på Morika. Hans folk blev slået i et kæmpe slag for 600 år siden og har siden da været brugt som slaver af morikanerne.

Zaak er det nye krydderi i yndlingsretten, krymmel på chokoladeisen. For med ham opdager venneklokken, at det ikke kun handler om de gode morikanere (modstandsfolkene som dem selv) mod de onde (adelige eller Oryndro). Det handler også om alle morikanere mod alle hilaer. For hvordan kan man påstå, at man bor på Tolerancens Ø, når man holder slaver – og har gjort det i 600 år?

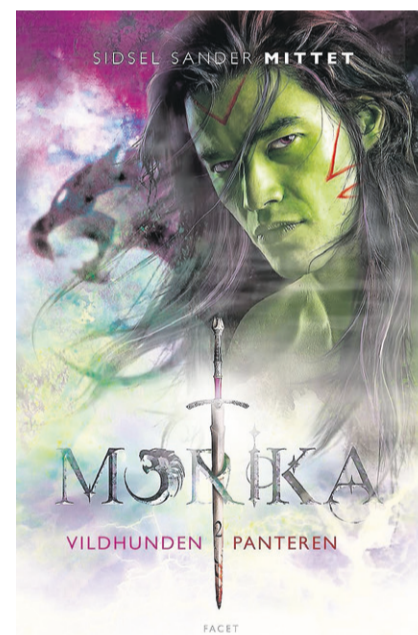
Endnu mere mudret bliver det af, at Eshris kæreste faktisk er adelig, og at hendes bror,

der leder modstandsfolkene, hader grønhudere.

Historien er godt skruet sammen og godt skrevet, hvad enten det er kampscener eller de mere tænksomme passager, hvor personerne udvikler sig. For der er både kamp og kærlighed i *Morika*, så blodet sprøjter, og ørerne bliver røde. Og så er der den første voldtægt, jeg nogensinde har set beskrevet i en bog for børn. Det er råt og uhyggeligt, og måske mest for lidt større børn.

I første bind er venneklokken på vej gennem landet mod modstandsfolkene lejr oppe i bjergene. Andet bind foregår til dels i modstandslejren, og handlingen står lidt mere stille, selvom der bliver tilføjet magi til den i forvejen sprængfarlige cocktail. Der bliver måske brugt lige lovlig meget krudt på fnidder i venneklokken og kæresteforviklinger. Men der er lagt op til en stor finale i bind tre, der forhåbentlig kommer snart. Den skal jeg læse.

Sidsel Sander Mittet: Morika. Bind 1: Rent blod, og Bind 2: Vildhunden & Panteren, 322 og 335 sider. 399 kr. pr. bind, intropris 199 kr. Forlaget Facet.



Farfar bliver vred, han ryster hvidt skum, og han svinger hånden i luften. Storm spurter tilbage til huset. Puha, farfar kan virkelig være ond i sulet.

Men det er rigtigt nok. Da Storms far var dreng, skulle han selv løbe ned i haven og knække en gren af et træ, så farfar kunne slå ham med den. Faktisk er det eneste, farfar nogensinde har elsket, sine modelflyvere, siger Storms mor.

Farfar er en af flere fantastiske billedbøger til børn (og deres voksne), der udkommer i disse år. Det er bøger, som man har lyst til at give i gave, og hvor billedsiden drager mindst lige så meget som teksten. I *Farfar* er tegningerne af Otto Dickmeiss mørke og melankolske, men også bløde og poetiske. Farfar har hår i ørerne og en skaldet isse som en æggeskal, der slår revner. Alle figurene har kæmpe hoveder, der gør dem sårbare og søde at se på, selvom *Farfar* i bund og grund er et grumt eventyr, der handler om at hævne sig, som faren gør over for farfaren.

Forfatteren Lilja Scherfig og tegneren Otto Dickmeiss har før haft det tema på tegnebordet, nemlig med bogen *Rævefjelden* fra 2012. Den handler om drengen Gustav, der tog hævn på ræven, som åd hans kanin, men selv endte med at blive som ræven. På samme måde kan man sige, at Storms far bliver lige så kold og ubehagelig som farfar.

Heldigvis giver Storm ikke op. Han holder fast i retten til at være sød mod andre, og han smider træ og lim ind til farfar i hønsehuset. Så kan han bygge alle de modelflyvere, han vil, og pynte dem med hønsefjer. Til sidst får han selv vinger. Jo, farfar får vinger, og historien sætter af med et magisk trillebørhop. Hvad sker der med farfar? Dør han og stryger til himmels? Vi ved det ikke, men *Farfar* er en alvorlig, fin historie om at sætte hinanden fri. Go' tur, farfar!

Lilja Scherfig: Farfar. Billedbog med illustrationer af Otto Dickmeiss. Forlaget Jensen & Dalgaard. 48 sider. 269 kroner.

Til Yatzy-fans

Terningspil er ofte en nervepirrende balance mellem held, timing og kunnen, og netop de tre elementer er også afgørende i *Dicetto*. Hvis du elsker at dyste i *Yatzy*, så kan *Dicetto* være et alternativ, hvor der er mere kamp om pointene.

I *Dicetto* får hver spiller fire terninger, og på bordet ligger fire kort med hver sin kombination af terningslag – for eksempel treere, to par eller tre ens. Efter tur slår man med sine terninger og forsøger med op til to omslag at matche et af de fire kort på bordet. Hvis det lykkes, lægger man sine terninger oven på kortet, men en anden spiller kan hugge det, hvis denne slår en bedre kombination.

På den måde kæmper alle om de samme kort, og det giver et spil med mere drilleri. Men held spiller



en lidt for stor rolle efter min smag. Ofte får man kort på bordet, som er svære at matche med terningerne, og derfor kan *Dicetto* blive en smule langtrukket særligt med to spillere. Med fire spillere fungerer *Dicetto* langt bedre som hyggeligt sommerhus-spil, hvis man har lyst til en mere social version af *Yatzy*.

Thomas Vigild

Dicetto. Brætspil for 2-4 spillere fra 7 år. Udviklet af Tactic. 120 kr.

Efter katastrofen

Pigen Miku har styret sin spinkle båd over havet i mange dage. Endelig når hun frem til en storby, men havet har for længst dækket gader og huse, så det kun er de højeste bygninger, der stadig rager op af vandet. Samtidig er Mikus lillebror alvorligt såret. For at redde ham er hun nødt til at lede efter mad og medicin i den forladte by.

Spillet *Submerged* foregår i en fjern fremtid, hvor oversvømmelser fuldstændig har forandret verden og udryddet det meste af menneskeheden. Du styrer Miku, mens hun klatrer på de forfaldne bygninger. Der er ingen risiko for at falde ned, og spillet er så let, at det stort set ikke er en udfordring at gennemføre det. Ud over at redde lillebror kan du finde spor, der i billeder fortæller historien



om Mikus familie og den store oversvømmelse.

Den katastrofe kunne der komme et meget tungt og dystert spil ud af, men det er *Submerged* heldigvis ikke. Den oversvømmede by virker ikke uhyggelig, men den er en flot

og anderledes baggrund for et ret enkelt platformspil.

Thomas Linnemann

Submerged fås til PC, PS4 og Xbox One. Fra 10 år. Ca. 140 kr.