**OPDRACHT BORDSPEL: Je idee in een oogopslag**

**Vul dit sjabloon in om jezelf voor te bereiden op je ‘game pitch’. De enigszins absurde voorbeelden geven wat extra duiding.**

**Game Identiteit / Mantra:**

Je game in 1 zin. ( **Voorbeeld:** ‘Levensweg voor sinaasappels waarbij ze proberen zo veel mogelijk mensen te voozien van vitaminen’ **of** ‘Een foresight canvas dat helpt scenario’s verkennen met betrekking tot de invloed van stadsmussen op de hoeveelheid voedselresten op straat’ )

**Design Pijlers:**

Geef in 3 zinnen/woorden de algemene ‘feel’ van je spel weer. ( **Voorbeeld:** Juicy / Complete mayhem in fruit paradise / Duurzaamheid )

**Genre/Verhaal/Mechanismen Samenvatting:**

Wat is het verhaal van je spel? Welke scenario’s passen binnen je spel? Via welke mechinismen ontwikkelt het spel zich naar een ontknoping/finale? Welke elementen bepalen de loop van de scenario’s? Hoe kunnen spelers winnen? (**Voorbeeld:** De elke speler krijgt om te beginnen een pakket sinaasappels elk van die sinaasappels volgt een pad waarbij de positie bepaald wordt door het gooien van dobbelstenen. Elke positie op het pad triggert een event dat afhankelijk is van een kaart die getrokken wordt. De events zijn gelinkt aan de overheid, de private sector, de academische wereld of burgers bv. ‘je hebt geluk, de exporteur van sinaasappels is optimistisch over de markt en wil extra sinaasappels leveren, ga naar het containerschip voor sinaasappel-export’. Je wint door … . )

**Features:**

Welke coole features maken je bordspel super tof? ( bv. De sinaasappel-pionnen zijn extra squishy! **Of** Kinderen kunnen door het spelen van het spel beseffen hoe gezond sinaasappels zijn maar ook hoe onduurzaam de hele import ervan is … .)

**Interface:**

Welke elementen laten de spelers toe het spelt e spelen. ( **Voorbeeld:** een spelbord dat aan de muur gehangen wordt, magneten, dobbelstenen, kaarten met acties, … )

**Mood boards: *Mood boards* zijn collages die je helpen visueel een idee, stijl, concept, … te communiceren. Gebruik hiervoor bv. Canva:** <https://www.canva.com/create/mood-boards/>

1. **Maak een *mood board*, om de thematiek ‘stad van de toekomst en de invloed van technologie’ visueel weer te geven.**
2. Maak een *mood board* dat een idee geeft van de visuele stijl van je bordspel/foresight tool. Kleurenpallet, soorten pionnen, andere elementen, … .

Je dient mood boards in als **.pdf**.

**Roadmap & info ( lees volgende webpagina ter inspiratie:** <https://nl.wikihow.com/Je-eigen-bordspel-maken> **):**

**Doelgroep:**

**Hoeveel spelers:**

**Deadline ontwerp:**

**Deadline prototype 1 (nadien pas je het prototype aan of je maakt een nieuw voor de volgende test):**

**Deadline test 1 (leg na elke test meteen een deadline vast voor een volgende test):**

**Deadline eindresultaat: 22 januari 2019**

**Eerste kladversie van de belangrijkste spelregels (dit mag nog tamelijk beknopt en ruw zijn):**