

STAPPENPLAN



WAT IS EEN SPEL?

Een spel wordt over het algemeen voor het plezier van de deelnemers gespeeld, hoewel een doel van het spel ook kan zijn om vaardigheden of kennis te vergroten.

Een goed spel voldoet aan volgende voorwaarden:

- je moet er iets van leren;
- de spelregels moeten heel duidelijk zijn;
- het moet leuk en uitdagend zijn.

LIJST BESTAANDE SPELLETJES OP.

Denk even na en noteer welke spelletjes je leuk vindt en welke niet. Probeer ook te achterhalen waarom je ze wel of niet leuk vindt.

VERKEN DE SPELLETJESMARKT.

Zoek online naar leuke bestaande spelideeën. Ga eventueel naar een speelgoedwinkel of spelletjesbeurzen en ontdek welke gezelschapsspelen er op de markt zijn.

SCHRIJF LEUKE IDEEËN OP.

Hou een notitieboekje bij de hand. Gebruik dit om regelmatig een ideetje te noteren. Denk en kijk zo breed mogelijk, overal valt wel inspiratie te vinden.

- Leuke verhaallijnen (boek, film, computerspel, gebeurtenis, ...)
- Leuke figuren
- Leuke omgevingen
- Leuke uitdagingen

Op deze manier kan je al snel de goede ideeën van de minder goede onderscheiden. Later kan je verschillende ideeën combineren tot een groter geheel.

ZOEK OP HET INTERNET.

Allicht staat er online al heel wat informatie over hoe zelf een spel te ontwikkelen. Gebruik ook zeker deze informatiebronnen.

<http://hansvg.infoteur.nl/specials/spelletjes.html>

<http://www.nrcnext.nl/blog/2011/07/01/tips-voor-wie-eindelijk-dat-bordspel-wil-maken/>

<http://www.bol.com/nl/p/begin-bij-start/1001004010998854/>



STEL JE TEAM SAMEN.

Het maken van een bordspel kost veel tijd, bepaal of je alles alleen zal doen of dat je de verschillende taken binnen een groepje verdeelt.

BEPAAAL DE VERANTWOORDELIJKHEDEN.

Zowel wanneer je alleen te werk gaat, als wanneer je in groep zal werken, is het goed even stil te staan bij de verschillende deelactiviteiten. Bepaal wie waarvoor verantwoordelijk zal zijn. Hieronder alvast enkele mogelijke functies:

- materiaalmeester
- tijdsbewaker
- ...

MAAK EEN PLAN VAN AANPAK.

Er is geen goede of foute manier om je spel te ontwerpen. Sommige mensen verzinnen eerst het mechanisme en bedenken daar dan een thema bij, terwijl anderen juist eerst het thema hebben bedacht en daar een mechanisme bij verzinnen. Denk hier even over na hoe je te werk zal gaan en maak dan een duidelijk plan van aanpak.

MAAK EEN TIMING.

Een belangrijk aspect van je planning is de timing. Maak vooraf, aan de hand van eventueel een kalender, een duidelijk overzicht en noteer wat wanneer klaar moet zijn. Bepaal zo realistisch mogelijk de verschillende deadlines van je plan van aanpak.

PLAN JE BUDGETTEN.

Denk vooraf even na over mogelijke kosten. Afhankelijk van de financiële middelen die voorhanden zijn, zal je ontwerp er misschien anders uitzien. Om hierop te besparen, kan je altijd met recyclagematerialen werken.

BEPAAL DE DOELGROEP VAN JE SPEL.

Als je de leeftijd van je toekomstige spelers weet, kun je een spel ontwerpen dat zo simpel of complex is als wat de spelers aankunnen.

BEKIJK DE BESCHIKBARE MATERIALEN.

Er zijn heel wat materialen die je kan gebruiken om je spel te maken. Denk vooraf even na wat er voorhanden is, dit kan bepalend zijn in de ontwerpfase.

BEKIJK DE BESCHIKBARE TECHNIEKEN.

Er zijn heel wat mogelijkheden en technieken om de onderdelen van je spel te vervaardigen. Bekijk zeker ook de mogelijkheden van het FabLab+.

3D-printen: ideaal om pionnen, verbindingsstukjes, spelattributen, ... te printen. Neem contact op met het FabLab+, ze kunnen je zeker begeleiden en helpen bij het ontwerpen en uiteindelijke printen.

Lasersnijden: ideaal om speelborden, attributen, ... of wat dan ook uit te snijden. De moeilijkste vormen kunnen uit hout, plexi, karton, ... uitgesneden worden (max. dikte +- 4mm, max. grootte 30 x 60 cm). Neem zeker contact op met FabLab+ !



Een spel ontwerpen is een creatief proces, vaak met vele wiskundige en ruimtelijke inzichten.

Maak daarom, alvorens te beginnen ontwerpen, eerst je hoofd leeg.

Beginnen met een thema of beginnen met een spelstructuur? Er is geen vast ontwerppatroon.

De onderstaande onderdelen zijn een opsomming van aandachtspunten ter inspiratie tijdens het ontwerpproces. Ze staan niet noodzakelijk in een chronologische volgorde en zijn niet limitatief.

BEPAAL HET SOORT SPEL.

- Bordspel (*Monopoly, Mens erger je niet, ...*)
- Kaartspel (*Kwartet, Boonen, ...*)
- Mechanisch spel (*4 op een rij, ...*)
- Gebruik van elektronica
- Compact reisspel
- ...

🔄 BEPAAL DE CATEGORIE VAN HET SPEL.

- Denkspel
Bij het spelen van een denkspel hoort meestal het nemen van besluiten. Bij de besluitvorming kan onderscheid worden gemaakt tussen een strategische planning en tactiek.
 - Strategie is de algemene leidraad die een speler volgt tijdens een spel. Deze zal tijdens het spel weinig of niet veranderen. Enkele belangrijke strategische aspecten zijn opbouw, initiatief en balans.
 - Tactiek is de wijze van handelen bij confrontaties. Deze kan tijdens een spel veelvuldig wisselen. Enkele tactische elementen zijn bijvoorbeeld uitdagen, verrassen en verwarren.
- Geluksspel (*Bingo*)
- Geheugenspel (*Memory*)
- Doe-spel of behendigheidsspelen (*Pictionary, Mikado*)
- Vragenspel of Quiz (*Trivial*)

🔄 BEPAAL HET AANTAL DEELNEMERS EN DE SPELDYNAMIEK.

- Eén speler: sommige spellen kunnen door één persoon worden gespeeld.
- Competitief: over het algemeen gaan twee of meer personen in een spel met elkaar een competitie aan. Er is na afloop meestal duidelijk een fysiek aanwezige winnaar.
 - Eén tegen één
 - Eén tegen meer
 - Groep tegen groep (*Trivial*)
- Coöperatieve spellen: dit zijn spellen waarbij de deelnemers niet tegen elkaar strijden, maar moeten samenwerken om het spel tot een goed einde te brengen.

🔄 BEPAAL HOE DE SPELERS INFORMATIE BEKOMEN.

In sommige spellen beschikt een speler altijd over volledige informatie. In de meeste spellen is dat echter niet het geval, bijvoorbeeld doordat:

- men de hand en andere bezittingen van de andere speler(s) niet kan zien (*Scrabble, Zwartepieten*);
- men het doel of de opdracht van de andere speler(s) niet weet (*Risk, Carrière*);
- men (de volgorde van) de stapel of een andere voorraad niet kent (*Magic: The Gathering, Domino*);
- algemene informatie (nog) verborgen is, bijvoorbeeld een deel van het bord of de wereld (*Civilization, Dungeons & Dragons*);
- de zetten worden (mede) bepaald door het toeval, zoals een worp met een dobbelsteen (*Mens-erger-je-niet, Monopoly*);
- de regels aangepast kunnen worden als spelers daartoe besluiten (*Nomic*);
- op sommige momenten (een deel van) de informatie volledig is en vervolgens weer verloren gaat (*Scotland Yard, Annamaria Koekoek*).

Bij onvolledige informatie zijn kansrekening en geluk, en soms ook geheugen (*Memory, Babushka*) wezenlijke onderdelen van het spel. In sommige spellen is het vergaren van informatie een belangrijk hulpmiddel (*Bridge, Stratego*) of zelfs het hoofddoel (*Cluedo*).

Bij volledige informatie is het in theorie mogelijk om met zekerheid de beste zet te bepalen en te weten of men kan winnen (zie Minimax). In de praktijk is dat echter alleen in eenvoudige gevallen te doen (bijvoorbeeld bij *Boter-kaas-en-eieren*), en soms lukt het zelfs met een computer (nog) niet (*Dammen, Schaken, Go*), doordat het aantal mogelijkheden zeer groot is.

🔄 BEPAAL HET DOEL EN THEMA VAN HET SPEL.

Het thema is het "gevoel" van het spel.

Bij een spel als *Mens-erger-je-niet* moet je gewoon proberen zo snel mogelijk je pionnen binnen te krijgen terwijl je je medespelers zo veel mogelijk dwarszit, maar complexere oorlogsspelen zoals *Risk* en *Zeeslag* hebben grote conflicten en strategieën als thema. Denk na over het doel van het spel, wat moet er aan bod komen, zit er een verhaallijn in? Moet je op zoek naar iets? Wanneer ben je gewonnen?

🔄 MAAK EEN MOODBOARD.

De vertaling van moodboard is sfeerbord. Een moodboard is dus een bord waar je de sfeer van je uiteindelijke spel op kan creëren. Je kan iemand proberen uitleggen welke sfeer je in je spel wil maken, maar dit gaat natuurlijk veel makkelijker met afbeeldingen. Want een afbeelding zegt vaak zoveel meer dan een paar woorden!

Als achtergrond voor een moodboard kun je het beste een wat stevigere achtergrond gebruiken zoals dik karton of een mdf-plaat.

Tegenwoordig kun je overal foto's en afbeeldingen vinden: van het internet (af te printen), uit magazines en eventueel de foto's die je zelf hebt gemaakt.

Als je een sfeer of meerdere sferen gekozen hebt en afbeeldingen hebt gevonden, dan kun je beginnen met de afbeeldingen te plaatsen op je achtergrond.

Plak ze niet meteen op je achtergrond, kijk eerst of het allemaal mooi ligt. Neem daar even de tijd voor en kijk van een afstand naar je moodboard, misschien zie je nog iets waar je niet tevreden mee bent. Pas als je helemaal tevreden bent, plak je ze op.

Er is ook de mogelijkheid om online een moodboard te maken. Hier is een top 10 van de beste online moodboard makende programma's en software:

<http://www.werkstudent.nl/top-10-moodboards-mindmaps/>

Een online moodboard maken is natuurlijk wel handig, maar een echt dat je kunt aanraken en kunt voelen, is natuurlijk "way to go".

🔄 MAAK EEN RUWE SCHETS VAN HET SPEL.

Ontwerpen begint meestal met enkele schetsen. Deze geven een beeld van hoe het spel er uiteindelijk in grote lijnen zal uitzien en/of hoe het geheel praktisch in elkaar past. Steek nog niet te veel tijd in details, deze kunnen best pas na de testfase toegevoegd worden.

Afhankelijk van het thema en het mechanisme van je spel kunnen volgende elementen voorzien worden. We sommen er enkele op ter inspiratie.

Speelbordelementen

- Een pad.
Zorg dat je de start en finish duidelijk maakt en laat zien in welke richting de spelers zich moeten bewegen. Bepaal of je het pad ergens wilt splitsen of dat het rond moet lopen om variatie toe te voegen of de speeltijd te verlengen.

- Een speelveld.
Dit is het tegenovergestelde van een pad. Spelletjes met een speelveld hebben geen vastgesteld pad, maar hebben gebieden waarmee de spelers te maken krijgen afhankelijk van het mechanisme. Risk is bijvoorbeeld zo'n spel dat een speelveld heeft en geen pad.
- Posities waarop spelers terecht kunnen komen.
Deze kunnen aangegeven zijn door vormen (vierkanten, cirkels, driehoeken) of door getekende objecten (rotsen, eilandjes, wolken). Zorg dat de spelers op sommige posities worden teruggestuurd, opdrachten krijgen om kaartjes te moeten lezen, voorwerpen winnen of verliezen, enzovoorts. Als je posities maakt waar spelers worden terug- of doorgestuurd naar andere locaties, zorg dan wel dat er geen domino-effect ontstaat (bijv. "Ga twee plaatsen terug", waarna er op die positie staat: "Ga vijf plaatsen vooruit").
- Pionnen, kleine voorwerpen, constructies, obstakels die op het speelveld geplaatst kunnen/moeten worden.

Speelkaarten:

Een willekeurig geschud assortiment van kaarten kan variatie aan een verder onveranderlijk spel geven door spelers op verrassende manieren te treffen. Een kaart vertelt vaak een kort verhaaltje over iets dat de speler is overkomen en verandert dan zijn/haar score, positie of verworven objecten. Als je verschillende soorten kaarten hebt (bijv. kaarten die de locatie veranderen, kaarten die de stand veranderen, kaarten die verzameld kunnen worden en/of kaarten die een opdracht geven die uitgevoerd moet worden, zoals dansen, zingen, aan het wiel draaien, de persoon links van je tekenen, etc.) kan dat de manieren waarop het spel zich ontvouwt flink vergroten.

Mechanisme

Hier kunnen we moeilijker een opsomming van geven. We denken voornamelijk aan volgende zaken:

- zaken die je kan stapelen/puzzelen;
- bolletjes/ringetjes die doorschuiven;
- pinnetjes/voorwerpen die ergens inpassen.

SCHRIJF DE BASISREGELS OP.

Deze zullen ongetwijfeld nog veranderen terwijl je het spel verder ontwikkelt, maar als je een paar basisregels hebt, kun je al snel beginnen met testen en experimenteren. Hou in gedachten hoe je het spel kunt winnen en zorg dat je mechanisme duidelijk is.

Schrijf de regels goed uit. Laat ze lezen aan een vriend, je zult verbaasd staan hoeveel hij niet snapt.

Zorg dat de regels eerlijk zijn. Je wilt dat het spelen van je spel een gezellige, grappige en positieve ervaring wordt - en niet dat er ruzie onder de spelers ontstaat.

Maak de regels niet te ingewikkeld. Hou ze kort en simpel. Anders verliezen de spelers al snel hun interesse en het kan voor jou ook te moeilijk zijn om het spel te maken.



VERZAMEL DE NODIGE MATERIALEN EN WERKTUIGEN.

- Een basis voor je speelbord – karton, oude pizzadozen, een bestaand speelbord van een ander spel.
- Pionnen: bestaande pionnen van een ander spel of je eigen ontwerpen.
- Dobbelstenen, draaischijf of kaarten.
- Teken- en kleurmateriaal: stiften, verf, pennen, potloden enzovoorts.
- Versiering en ontwerp: afgedrukte computerontwerpen, collages die je uit tijdschriften hebt geknipt of zelfs familiefoto's.
- Een schaar
- Lijm of plakband
- Een liniaal
- Een boekje met spelregels
- Verf

MAAK EEN TESTUITVOERING.

Voordat je aan je echte spel gaat beginnen, maak je een ruwe testuitvoering zodat je wat met het mechanisme kunt experimenteren. Het hoeft niet mooi te zijn. Je moet alleen kunnen zien hoe het in de basis werkt.

- Knip bijvoorbeeld pionnen of stukken uit restjes karton of visitekaartjes.
- Gebruik muntjes of knopen als tokens.



TEST JE PROTOTYPE.

Als je eenmaal alle basisstukken voor je ruwe versie bij elkaar hebt, kun je het spel testen om te zien hoe het speelt. Voordat je het aan anderen laat zien, kun je het alleen doen door zelf met meerdere pionnen te spelen. Het kan lastig zijn om het tegen jezelf op te nemen, maar probeer het spel toch meerdere keren te spelen om zo waardevolle informatie te verzamelen.

SPEEL MET VRIENDEN OF FAMILIE.

Als je het spel vaak genoeg alleen hebt gespeeld en de meeste foutjes eruit gehaald zijn, is het tijd voor de eerste echte test. Verzamel wat vrienden of familieleden en leg uit dat je het spel met hen wilt testen. Laat ze weten dat het nog in ontwikkeling is en dat alle tips welkom zijn.

EXPERIMENTEER MET DE REGELS.

- Geef bijvoorbeeld de mogelijkheid om met een speciale token een bepaalde tijd in andere richtingen te mogen bewegen.
- Voeg posities toe vanwaar je naar andere locaties mag gaan, of die je volgende worp verdubbelen.
- Bedenk een ander einddoel dan op de "finish" te eindigen. Stel bijvoorbeeld dat je 10 keer op de fontein moet komen, alle goudstukken moet verzamelen, enz.



TEST MET ZOVEEL MOGELIJK VERSCHILLENDE MENSEN.

Probeer zoveel mogelijk mensen bereid te krijgen je spel te testen, niet alleen je vrienden, die je niet willen bekritisieren, maar ook bijvoorbeeld bij leden van een spelletjesvereniging.

Vraag hun mening en ideeën voordat je het spel afmaakt, luister naar hun mening en bedenk of dit is wat je echt wilt.

Iedereen speelt spelletjes een beetje anders en als je het vaker test, weet je zeker dat het spel voor een groot publiek geschikt is. Hoe meer mensen het uitproberen, hoe meer mogelijkheden je hebt om je zwakke punten eruit te halen en die te verbeteren.

- Schrijf altijd op wat wel en niet werkt en breng veranderingen aan om het te verbeteren.
- Probeer het spel te kraken terwijl je het test tegen jezelf. Kijk of het mogelijk is voor spelers om altijd te winnen als ze een specifiek trucje uitvoeren, en of je de regels sowieso kunt omzeilen.
- Maak aantekeningen terwijl het spel gespeeld wordt. Schrijf op als iemand het niet leuk meer lijkt te vinden, of als mensen de regels verwarrend vinden. Let op hoe het spel eindigt. Als er een speler heel ver voorloopt op de anderen, kijk dan hoe dat komt. Bordspellen zijn spannender als het een nek-aan-nekrace is.
- Probeer je niet aangevallen te voelen als mensen kritiek op je spel geven. Kritiek is essentieel om je spel voor zo veel mogelijk mensen leuk te maken. Dus wees beleefd en schrijf alles op.
- Probeer als dat kan te kijken naar een groep mensen zonder zelf mee te doen. Dan kun je zien hoe een groep mensen die het spel niet kent, met de regels omgaat.



VERFIJN JE TESTVERSIE.

Wanneer de testrondes voorbij zijn, kun je veranderingen of aanpassingen maken aan je spelbord, de regels en de onderdelen, als je denkt dat dat de speelbaarheid verbetert.

VERBETER JE VORMGEVING.

Besteed nu aandacht aan de vormgeving van je spel. Zorg dat het vlot speelbaar is en bijvoorbeeld ook tegen water kan (lamineer eventueel je karton).

OVERWEEG NIEUWE TECHNIEKEN.

Experimenteer met nieuwe technieken, ook bijvoorbeeld met elektronica als dat bij het spel past.

UITBREIDING REGELS.

Overweeg om regels voor beginners en voor gevorderden te maken, dan kunnen meer mensen je spel spelen. Als je ze goed toepast, kunnen de basisregels helpen het spel aan een speler te introduceren, waardoor het makkelijker wordt om later de geavanceerde versie te spelen. Door optionele regels toe te voegen kun je de creativiteit van de spelers aanspreken.



♻️ MAAK DE DEFINITIEVE VERSIE.

Als de testfase en 2^{de} ontwerpfase voorbij zijn en je bent tevreden met hoe het spel gespeeld wordt, kan je beginnen met het maken van de echte versie.

Maak een lijst van alle onderdelen die hiervoor nodig zijn. Hieronder alvast enkele tips.

- Spellen zijn meestal bevestigd op stevig karton of spaanplaat. Dat geeft een duurzame ondergrond voor je spel en zorgt voor een professionele uitstraling.
- Je kunt ook een oud spel als basis nemen, als je liever niets nieuws wilt kopen.
- Koop karton om de ondergrond mee te bekleden.
- Knip speelkaarten uit karton of koop bij een hobbywinkel een pakje blanco kaartjes.
- Knip cirkels uit karton als je fiches of tokens nodig hebt.

♻️ VERSIER JE SPEL.

Je spel mag er ook leuk uitzien, wees dus creatief in je ontwerp. Zorg dat het pad of speelveld duidelijk gemarkeerd is en dat de instructies goed leesbaar zijn.

- Er is geen limiet aan de dingen die je kunt gebruiken om je spel te versieren: gebruik plaatjes, bedrukt papier, stiften, ... Kortom, alles wat je maar wilt om je spel op te fleuren.
- Maak je ontwerp zo levendig mogelijk, dan blijven je spelers geboeid.

♻️ MAAK ATTRIBUTEN VOOR HET SPEL.

Je kunt iets op papier tekenen en dat dan op dikker materiaal zoals karton plakken. Als je een spel voor familie of vrienden maakt, kun je zelfs hun foto's gebruiken. Als je wat meer geld uit wilt geven, kun je met je ontwerp naar een drukkerij gaan en het op dik karton laten afdrukken.

- Om bijvoorbeeld attributen rechtop te laten staan, kun je een reep karton uitknippen en dat in een driehoek vouwen (zoals aan de achterkant van een fotolijstje) en daar je stuk tegenaan plakken.
- Een andere manier om pionnen rechtop te zetten, is door een stukje rubber of foam aan de onderkant te plakken.
- Als voor jouw spel een draaischijf of dobbelstenen nodig zijn, kun je die van een bestaand spel gebruiken, of zelf maken van karton en stiften. Je hebt hiervoor een spijker of punaise, een rond stuk karton, een pijl van karton en een stift nodig. Steek de spijker of punaise door de pijl en in het midden van de cirkel, en teken op de randen van de cirkel de uitkomsten.

GEEF JE SPEL EEN NAAM.

Bedenk een originele naam voor je spel.

KIJK EENS NAAR 3D-PRINTEN EN LASERSNIJDEN.

Als je echt een heel bijzonder spel wilt maken, kun je kijken of je de pionnen in 3D kunt laten printen of onderdelen laten lasersnijden. In het FabLab+ kan je gratis gebruik maken van deze machines. Bovendien willen je er graag ondersteunen bij het tekenen en uitwerken van je spelobjecten.

MAAK DE VERPAKKING VAN HET SPEL.

Vergeet de doos niet! Maak het kleurrijk en creatief en zorg dat het je thema goed laat zien.

MAAK EEN BOEKJE MET SPELREGELS.

Als je een gestructureerd boekje met regels maakt, weten mensen beter hoe ze het spel moeten spelen.