

Design Rationale

「LEIDERS VAN LUSMURGIE」

Perception of Play

Vanessa Catalano

Sam van Crimpen, Noah Baggerman, Tim Dinh, Furkan Tura



In deze design rationale vertellen we over:

Alle spel elementen:

- Spelbord
- Handleiding
- Doos
- Enveloppen
- Partij kaarten
- Fiches
- Stempamflet
- Naambordjes
- Kaarten

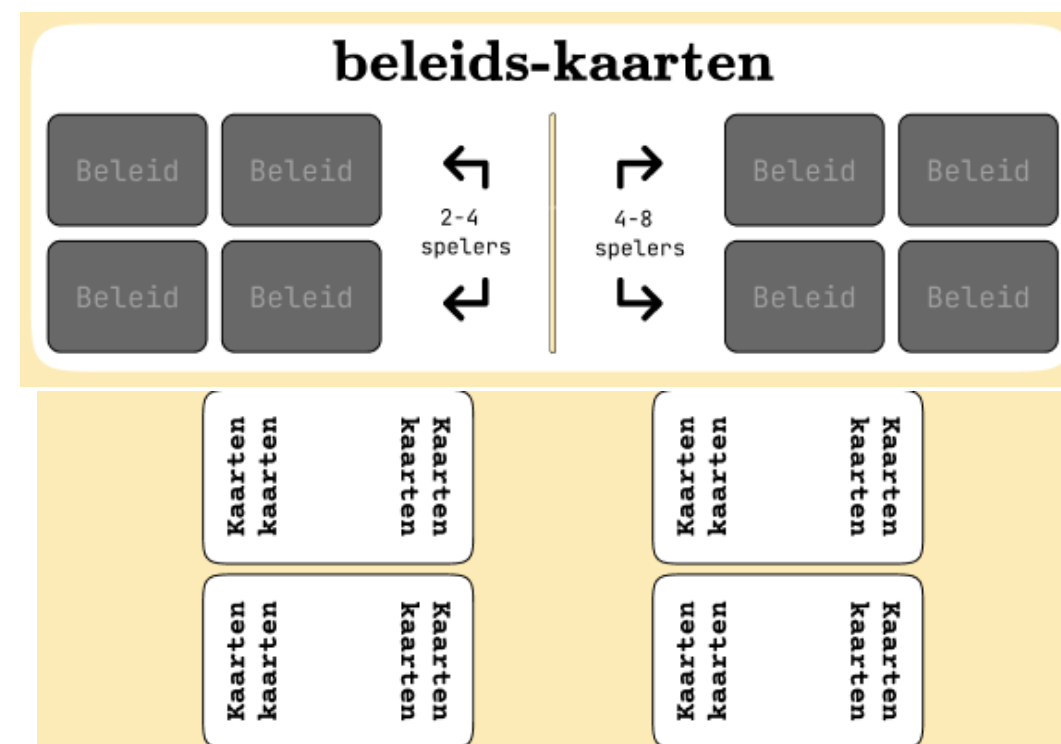


LEIDERS VAN LUSMURGIË

HET SPELBORD

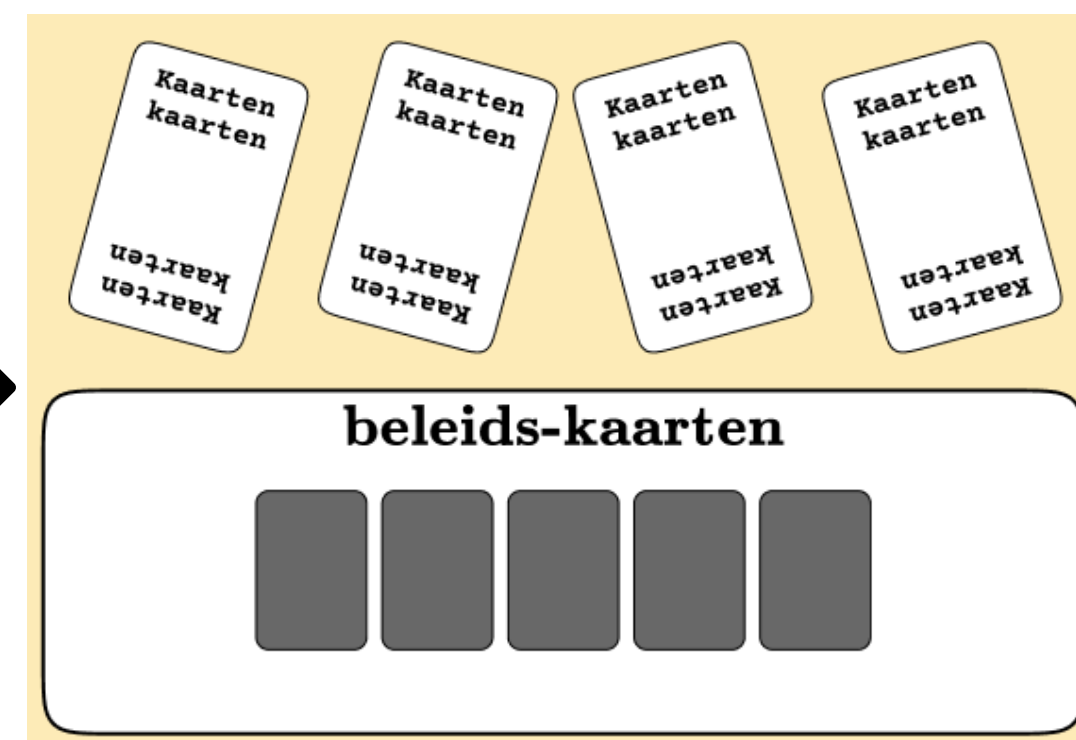
Dit spelbord is geïnspireerd op het bord van Secret Hitler, waaraan we onze eigen spelcomponenten hebben toegevoegd. We begonnen met versie 1 (V1), maar deze was voor meerdere respondenten niet duidelijk genoeg, dus hebben we het bord vereenvoudigd. Versie 2 (V2) maakte niet goed inzichtelijk hoe het met 4-8 spelers werkt, daarom ontwikkelden we versie 3 (V3), die voor de respondenten duidelijker bleek. V3 was lastig te printen op A3 en voldeed niet helemaal aan onze verwachtingen, dus hebben we het bord opgedeeld in twee A4-pagina's. Dit maakt het flexibeler voor spelers om het bord neer te leggen en vergemakkelijkt het spel. Voor de eindversie is de presentatie verbeterd door meer achtergronddetails toe te voegen, waardoor het er netter uitziet. Daarnaast hebben we beleidskaarten vervangen door beleidsfiches om verwarring te voorkomen.

Versie 1

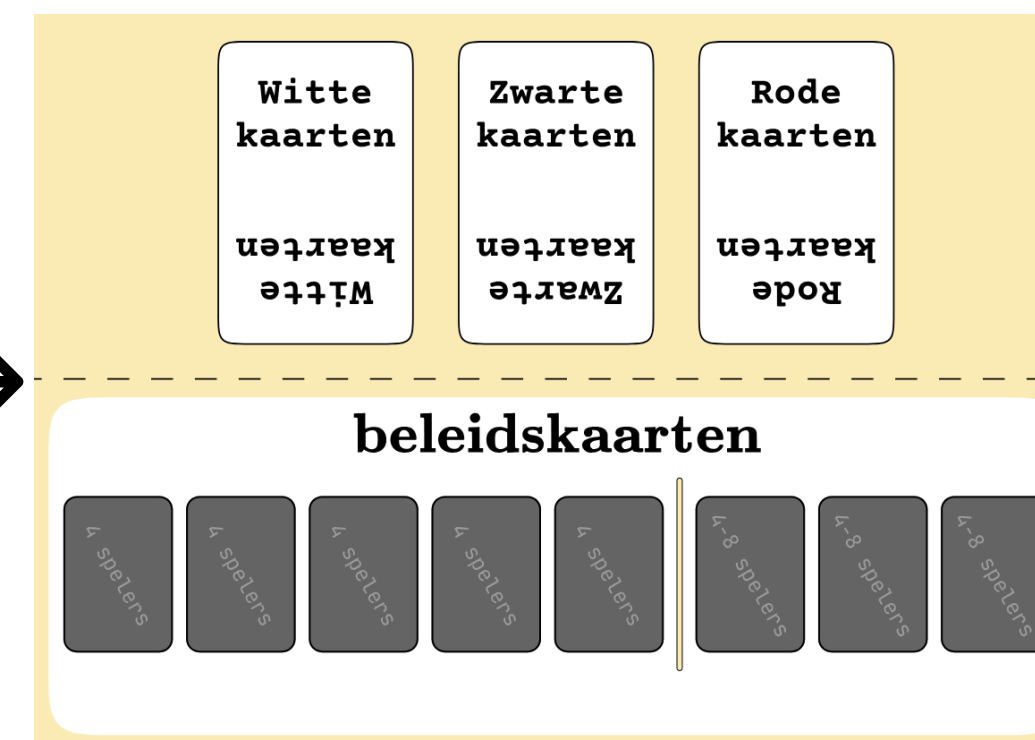


Duidelijker maken en de hoeveelheid kaarten kloppend maken.

Versie 2

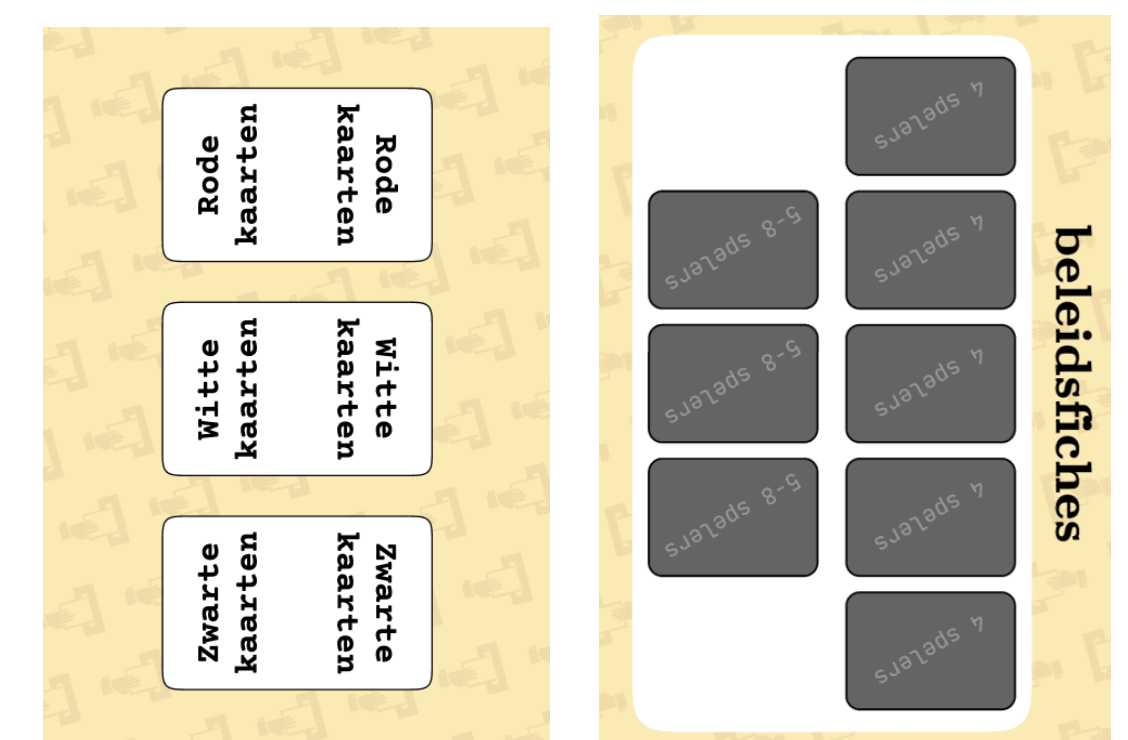


Versie 3



Makkelijk kiezen hoeveel rondes de groep wil spelen.

Eindproduct



Nu de borden niet aan elkaar vast zitten, kan je zelf bepalen hoe je ze neerlegt!

LEIDERS VAN LUSMURGIË

DE HANDLEIDING

We begonnen met versie 1 (V1), waarbij het doel was om een boekje van één A4 te maken. Eerst richtten we ons op de functionaliteit en de belangrijkste informatie die in de handleiding moest staan. Toch ontbrak er nog veel essentiële informatie en was het voor respondenten niet altijd duidelijk. In versie 2 (V2) verwerkten we deze feedback, pasten we de vormgeving aan en voegden we visuele elementen toe. Daarnaast kregen we het idee om de handleiding in de vorm van een zine te maken. In versie 3 (V3) pasten we de volledige huisstijl toe, verwerkten we de resterende feedback en maakten we optimaal gebruik van de beschikbare ruimte. Zo krijgt de speler voldoende informatie om het spel goed te begrijpen. V3 bleek voor de respondenten duidelijker en gemakkelijker om mee te spelen.

Versie 1

Handleiding

Introductie

De bevolking van Lusmurgïë is verdeeld. Er zijn 8 politieke partijen die de macht willen grijpen om het land te hervormen in hun eigen ideologie door debatten te winnen en de meeste stemmen te verzamelen.

Wat krijgt iedereen?

- 1 willekeurig naambordje
- 1 envelop met een politieke partij
- 4 Policy Tokens
- 5 Witte kaarten

Spelregels

- Je mag geen ander witte kaart pakken na het pakken van een rode kaart.
- Onderbreek elkaar niet in het debat ronde.
- De inhoud van het envelop is geheim, niemand mag weten welke politieke partij je hebt.

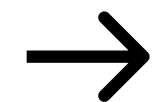
Spelverloop

Er ligt 1 zwarte kaart in het midden

- Kies 1 witte kaart die bij het ideologie van jouw politieke partij past.
- Pak 1 rode kaart en onderbouw je witte kaart hiermee
- 1 speler begint met het onderbouwen van hun standpunt. Onderbreek elkaar niet,
- Ga met de klok rond tot dat iederrean aan de beurt is geweest.
- Stem anoniem voor de partij die je het beste vond inde Ballot
- De partij met de meeste stemmen wint de ronde en mag een policy token in het midden leggen.

Doel van het spel

- Overtuig alle deelnemers elke ronde om de meeste stemmen te krijgen.
- Zorg dat je de meeste policies op het bord hebt.



Versie 2

Handleiding

Introductie

De bevolking van Lusmurgïë is verdeeld. Er zijn 8 politieke partijen die de macht willen grijpen om het land te hervormen in hun eigen ideologie door debatten te winnen en de meeste stemmen te verzamelen.

Doel van het spel

- Overtuig alle deelnemers elke ronde om de meeste stemmen te krijgen.
- Zorg dat je de meeste policies op het bord hebt.

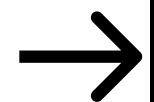
Wat krijgt iedereen?

- 1 willekeurig naambordje
- 1 envelop met een politieke partij
- 4 Policy Tokens
- 5 Witte kaarten

Spelverloop

Er ligt 1 zwarte kaart in het midden.

- Kies 1 witte kaart die bij het ideologie van jouw politieke partij past.
- Pak 1 rode kaart en onderbouw je witte kaart hiermee
- 1 speler begint met het onderbouwen van hun standpunt. Onderbreek elkaar niet.
- Debatteer met de klok rond tot dat iedereen aan de beurt is geweest.
- Stem anoniem voor de partij die je het beste vond in de Ballot
- De partij met de meeste stemmen wint de ronde en mag een policy token in het midden leggen.
- De volgende ronde begint, ga door tot het bord vol is.



Handleiding

Introductie

Lusmurgïë is verdeeld. Acht politieke partijen strijden om de macht door middel van sterke argumenten.

DOEL VAN HET SPEL

Overtuig elke ronde zo veel mogelijk spelers om je partij te stemmen, zodat je uiteindelijk de meeste beleidsfiches op het bord hebt liggen en het spel wint!

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- Vul voor het spelen elke envelop met:
 - 1 politieke partijkaart
 - 4 beleidsfiches van dezelfde kleur als deze partijkaart
 - 1 stemmenfiche
- Ieder speler krijgt een willekeurige envelop
- Kies ook een willekeurig naambordje uit

Belijk de inhoud van jouw envelop en houd de inhoud geheim! Pak ieder 5 witte kaarten en lees deze goed voor, houd elke ronde 5 witte kaarten in je hand.

Spelverloop

Er ligt 1 zwarte kaart in het midden.

- Kies 1 witte kaart die bij het ideologie van jouw politieke partij past.
- Pak 1 rode kaart en onderbouw je witte kaart hiermee
- 1 speler begint met het onderbouwen van hun standpunt. Onderbreek elkaar niet.
- Debatteer met de klok rond tot dat iedereen aan de beurt is geweest.
- Stem anoniem voor de partij die je het beste vond in de Ballot
- De partij met de meeste stemmen wint de ronde en mag een policy token in het midden leggen.
- De volgende ronde begint, ga door tot het bord vol is.

De basis. Puur tekstueel en er mist nog een hoop.

Het wordt al beter, maar er zitten nog onduidelijkheden in.

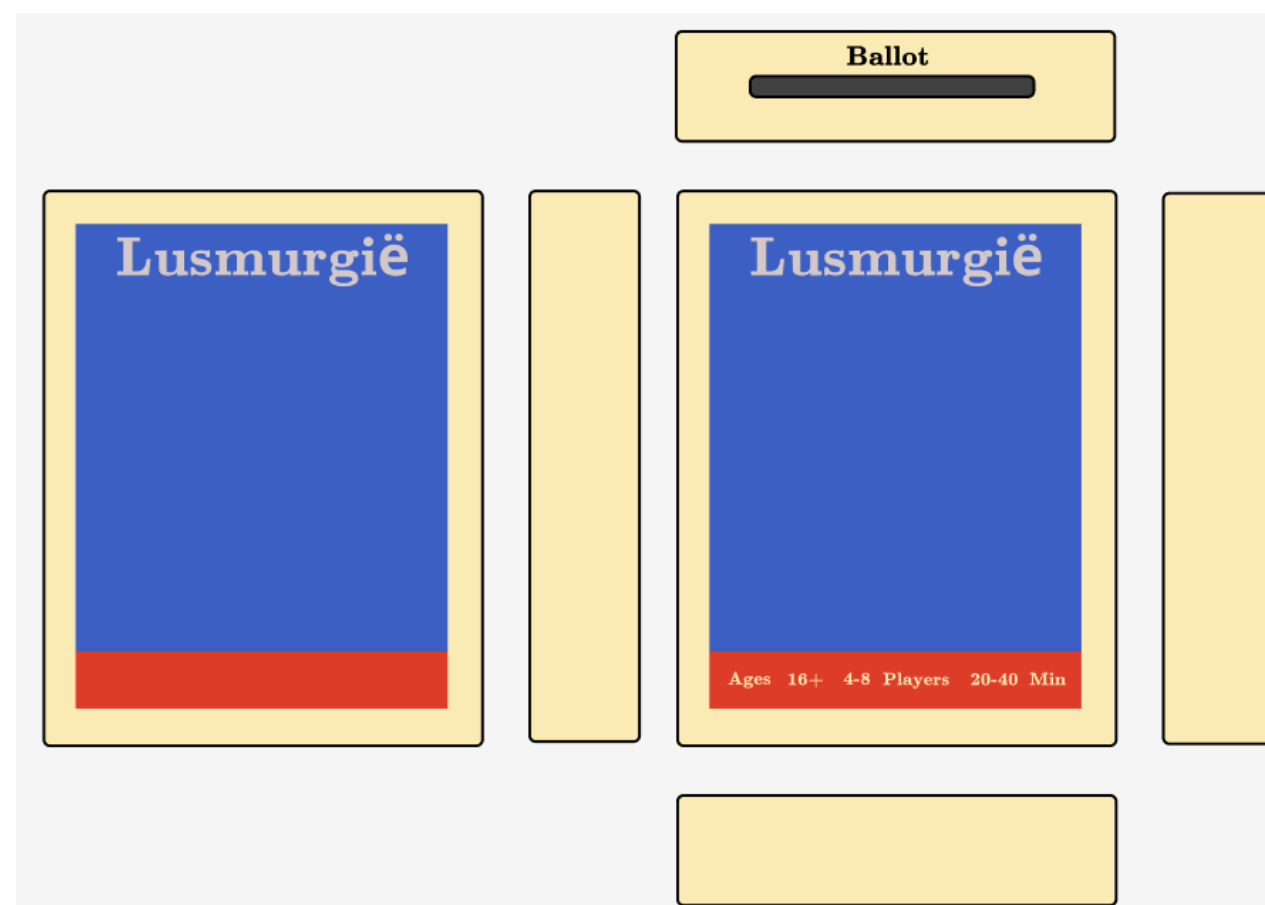
Elk onderdeel is nu uitgewerkt en uitgelegd. Zowel tekstueel als visueel!

LEIDERS VAN LUSMURGIË

DE DOOS

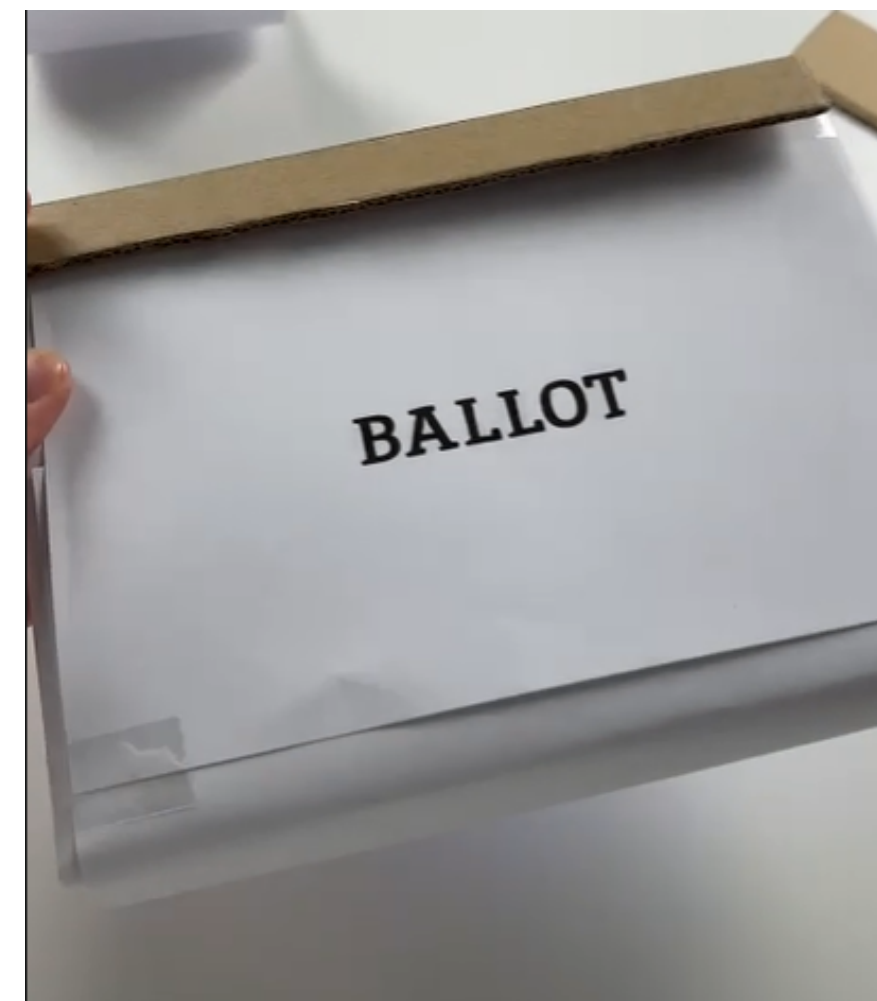
In het begin hadden we een stembus nodig om de stemmen in te verzamelen, waarna we het idee kregen om de doos zelf als stembus te gebruiken. In versie 2 (V2) onderzochten we welk formaat doos geschikt was om alle spelcomponenten, zoals het speelbord, de enveloppen en de handleiding, te bevatten. Hierbij richtten we ons vooral op de functionaliteit van de doos, niet op de vormgeving. In versie 3 (V3) maakten we een volledig werkende kartonnen doos waarin precies alle onderdelen van het spel passen, zodat deze makkelijk te gebruiken is voor de spelers.

Versie 1



Van concept
naar prototype!

Versie 2



De doos werkte goed, maar het
was nogal te klein voor de inhoud

Versie 3



Alles past precies in de doos!

LEIDERS VAN LUSMURGIË

DE ENVELOPPEN

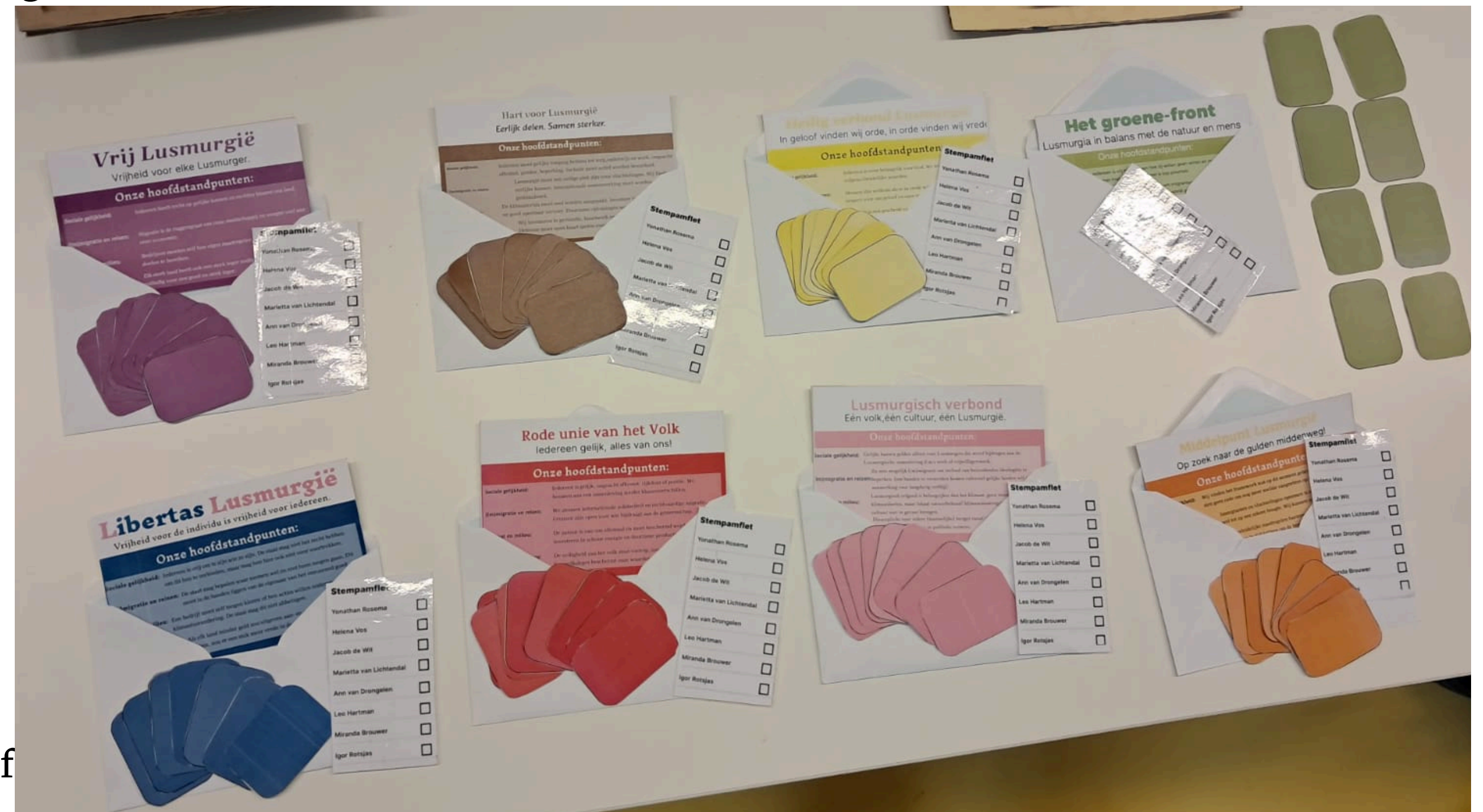
Voor de enveloppen hebben we uitvoerig moeten brainstormen over hoe we de inhoud, zoals de partijkaarten en fiches, geheim konden houden voor de spelers. We lieten ons hierbij inspireren door het spel Secret Hitler, waarin de enveloppen een belangrijk en leuk interactief element vormen dat bijdraagt aan de spelervaring. Echter bleek in Secret Hitler dat de enveloppen niet genoeg context en informatie bevatten over de rollen die spelers kregen toegewezen, wat het spel minder leerzaam maakte. Dit vonden wij een gemiste kans.

In ons spel hebben we dit probleem opgelost door de inhoud van de enveloppen veel duidelijker en betekenisvoller te maken.

Wij hebben onze partijkaarten uitgebreid met vier kernpunten die duidelijk maken waar elke partij voor staat. Tijdens het spelen van het spel moet elke speler zich bij hun pitches houden aan deze standpunten, wat zorgt voor meer diepgang en consistentie in het spelverloop.

Deze aanpak zorgt ervoor dat spelers niet alleen de spelmechaniek volgen, maar ook actief nadenken over politieke ideologieën en standpunten. Uit onze playtesten bleek dat dit een groot verschil maakt: spelers begrijpen beter welke waarden en ideeën de partijen vertegenwoordigen en leren tegelijkertijd meer over politieke ideologieën. Bovendien hebben we deze ideologieën bewust gekoppeld aan de waarden van de Europese Unie, waardoor het spel ook een educatieve laag krijgt die aansluit bij bredere maatschappelijke thema's.

Al met al hebben we met de enveloppen en partijkaarten een interactief en leerzaam element toegevoegd dat het spel niet alleen leuker maakt, maar ook betekenisvoller.



LEIDERS VAN LUSMURGIË

DE PARTIJ KAARTEN

Het ontwerpen van de partijkaarten was voor ons een uitdaging, maar na verschillende tests besloten we om de naambordjes en partijkaarten los van elkaar te houden. Dit maakte het spel niet alleen leuker, maar ook beter geschikt voor roleplaying. Omdat Secret Hitler onvoldoende context bood bij de rollen, maakten wij onze partijkaarten informatief en duidelijker.

We hebben de partijkaarten gekoppeld aan fiches; hoewel de kleuren geheim blijven, helpt dit de spelers om na het spel eenvoudig te zien hoeveel fiches zij op het bord hebben verzameld. In versie 2 (V2) zaten nog diverse fouten en verbeterpunten, die we in versie 3 (V3) hebben doorgevoerd.

Versie 1

Versie 2

Versie 3



En nu de kaarten in dezelfde stijl maken.

Weg met de kernwaardes. Maak het makkelijker met echte standpunten!

En nu de puntjes op de i!

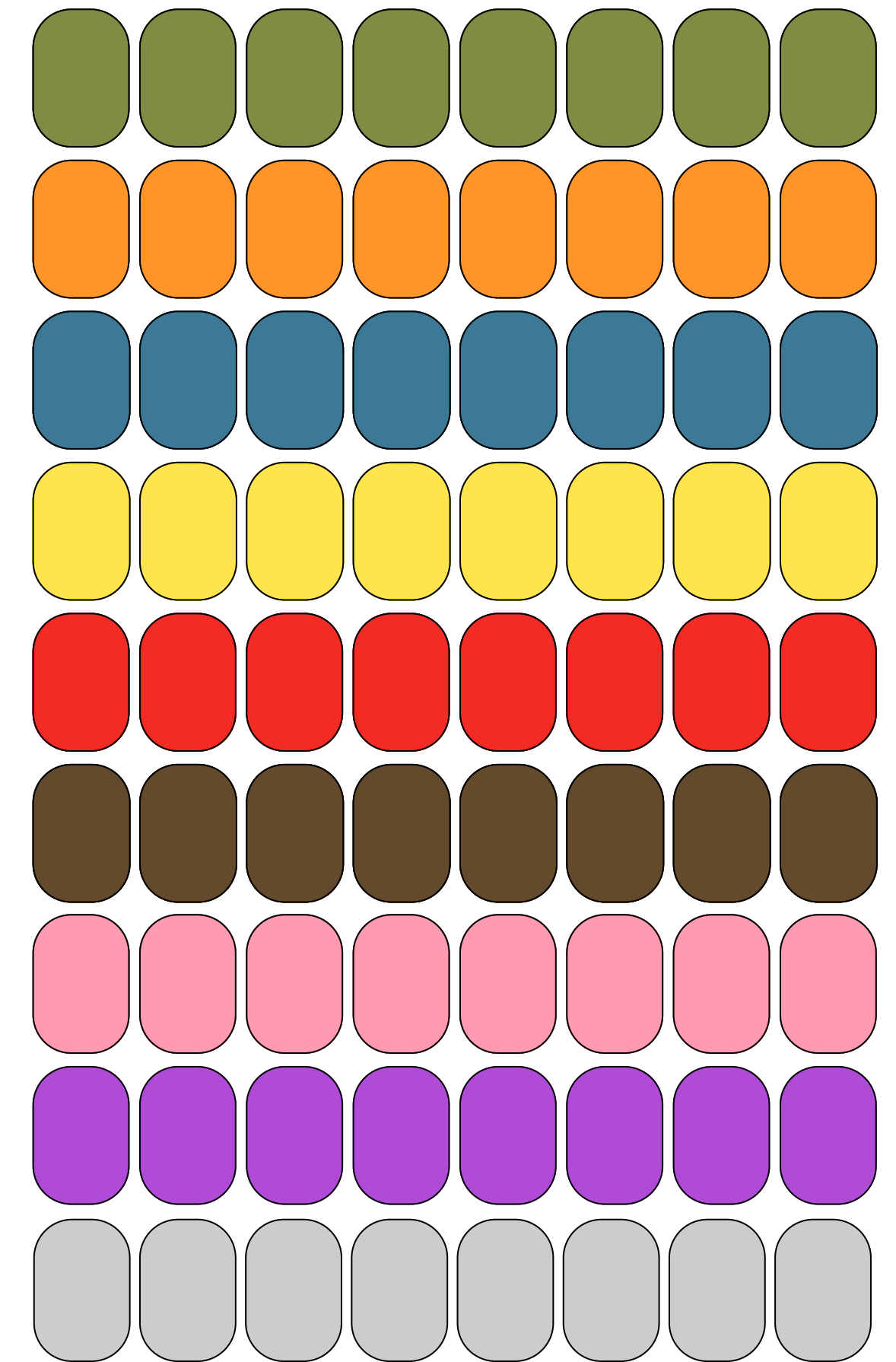
DE FICHES

De fiches vormen een belangrijk onderdeel van het spel, maar in de beginfase van het ontwerp vonden sommige spelers het gebruik ervan onduidelijk. We hebben daarom zorgvuldig alle feedback verwerkt om het spel te verbeteren.

We hebben ook speciale situaties en mogelijke problemen onderzocht, zoals een gelijkspel. Hiervoor bedachten we het gebruik van grijze fiches, die een plek innemen wanneer spelers er niet uitkomen. Dit voorkomt onduidelijkheid en zorgt voor een soepele voortgang.

Daarnaast moeten de fiches te allen tijde geheim blijven. Net zoals bij de naambordjes kan het kennen van de kleuren leiden tot vooroordelen, wat het spel kan beïnvloeden.

Uit meerdere playtesten ontstond het idee om de beleidsfiches ondersteboven op het speelbord te leggen. Zodra het bord vol is, worden de fiches omgedraaid en geteld, waarna de winnaar wordt bepaald. Deze aanpak maakt het spel spannender en verrasender, omdat de speler achteraf kunnen ontdekken dat ze misschien anders gestemd hebben dan dat ze in het echt zouden doen.



LEIDERS VAN LUSMURGIË

DE STEMPAMFLETTEN

Voor het stempamflet hadden we veel verschillende ideeën die we wilden uitwerken, maar duurzaamheid was voor ons een belangrijk doel. Een van onze eerste ideeën was om post-its te gebruiken voor het stemmen, maar dat bleek niet goed te passen binnen onze duurzaamheidsambitie. Daarna dachten we aan kleine whiteboards, maar door de beperkte tijd was dat nog niet haalbaar. Voor de eindversie hebben we daarom gekozen om papier te lamineren, wat heel goed werkt in combinatie met whiteboardmarkers. Zo kunnen de stemformulieren hergebruikt worden, wat duurzamer is en praktisch werkt. Daarnaast hebben we bewust gekozen om het stemmen anoniem te houden. Uit playtesten bleek namelijk dat spelers soms stemden uit vriendjespolitiek in plaats van op basis van overtuigende argumenten. Daarom besloten we een stembus te gebruiken, waarin alle spelers hun stemmen geheim kunnen deponeren. Dit verhoogt de eerlijkheid en de spanning in het spel.

Post-its



ontwerp

Stempamflet

Yonathan Rosema	☐
Helena Vos	☐
Jacob de Wit	☐
Marietta van Lichtendal	☐
Ann van Drongelen	☐
Leo Hartman	☐
Miranda Brouwer	☐
Igor Rotsjas	☐

Eindproduct



LEIDERS VAN LUSMURGIË

DE NAAMBORDJES

We begonnen met gekleurde kaartjes om de rollen binnen het spel te verdelen, wat beter werkte dan het gebruik van de echte namen van de spelers. Bij echte namen spelen persoonlijke voorkeuren en standpunten mee, maar dat wilden wij juist vermijden. Het ontwikkelen van persona's waarin spelers zich kunnen verplaatsen en roleplayen heeft daarom veel impact op het spel. In eerste instantie maakten we naambordjes in dezelfde kleur als de partijkaarten, maar dit leidde tot verwarring. Spelers kregen hierdoor vooroordelen over welke partij anderen hadden, wat het spel oneerlijk maakte en de spanning en het plezier verminderde. Daarom besloten we de naambordjes los te koppelen van de partijkaarten en in de handleiding duidelijk te maken dat spelers zich moeten verplaatsen in hun persona om het spel optimaal te beleven.

Testen



ontwerp

Yonathan Rosema

Ann van Drongelen

Helena Vos

Leo Hartman

Jacob de Wit

Miranda Brouwer

Marietta van Lichtendal

IGOR ROTSIJAS

Eindproduct

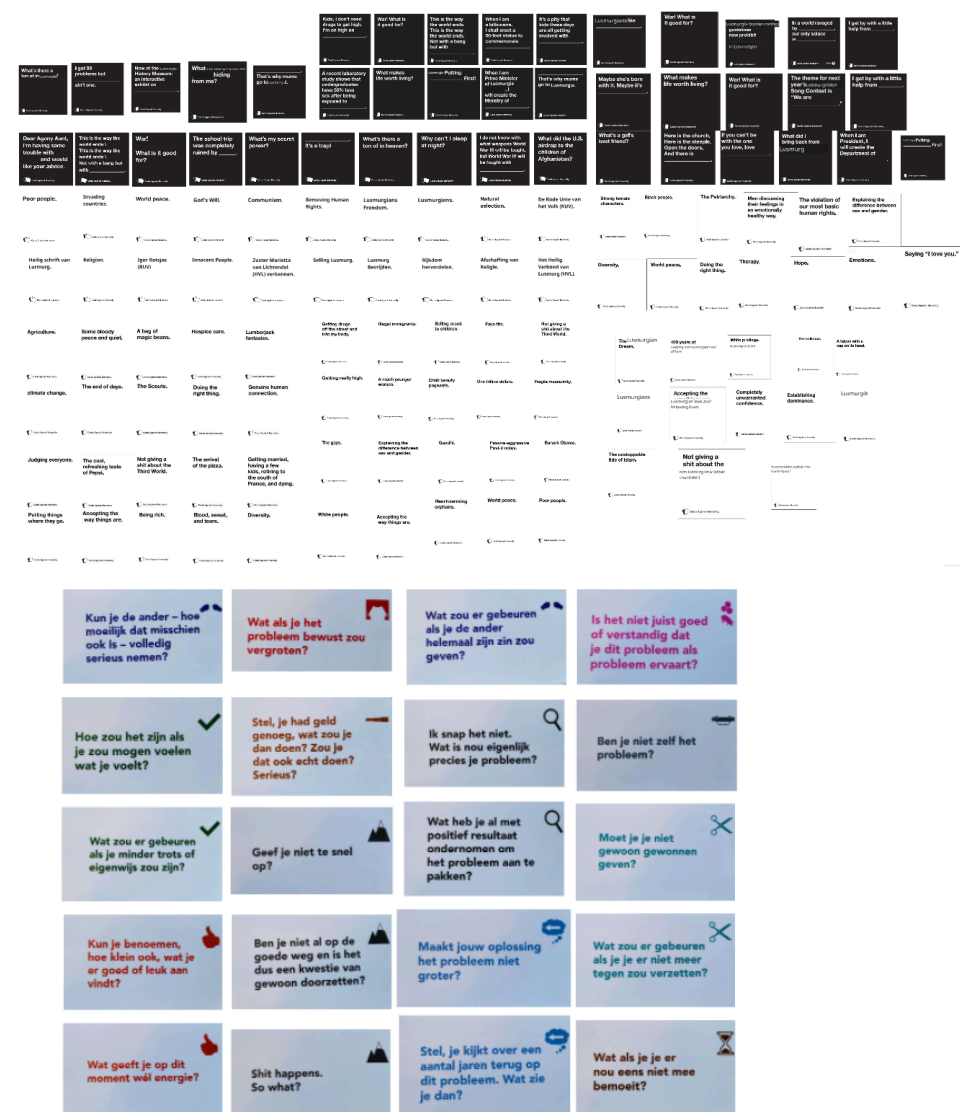


LEIDERS VAN LUSMURGIË

DE KAARTEN

Voor de speelkaarten zijn we begonnen met de kaarten van Cards Against Humanity en Omdenken. We hebben eerst met de echte kaarten van deze spellen getest om de speldynamiek te onderzoeken, hoe het spel verliep en wat de impact was van de inhoud van de kaarten. Uit de playtesten bleek al snel dat de kaarten erg gemakkelijk waren, met veel humor en creativiteit. Daarom besloten we de speelkaarten in universeel Nederlands te houden en ze in onze eigen stijl te ontwerpen, waarbij we gekleurd papier op de achterkant plakten voor een herkenbare uitstraling.

Selecteren



Selectie gebaseerd op deskresearch.

Sorteren



EU values testen en de kaarten categoriseren!

Eindproduct



Vertaald naar het Nederlands en spel specifieke kaarten toegevoegd!