



LIFETIME



PROJEKTETS OMFANG OG IDEER

VEJLEDNING

Gruppen skal fremstille en kortfattet vejledning i hvordan spillet spilles, herunder:

- Hvad hver spiller skal have inden start (figur, terning, kort?)
- Hvordan man spiller efter tur
- Hvordan man rykker frem i spillet så som kast med terning
- Hvordan man kan tjene/miste point
- Hvordan afgøres det hvem der har vundet spillet
- En oversigt hvad spillet indeholder af plader, handlingskort og brikker når det pakkes sammen/ud

ELEMENTER (BRIKKER)

Spillebrikkerne kan designes på www.tinkercad.com eller hentes fra www.thingivers.com

Sørg for at brikkerne passer i størrelse til spillepladen og at man kan se forskel på brikkerne.

Spillebrikker kan både være små figurer, mønter eller små brikker man kan tjene/miste point undervejs i spillet. Der kan også være elementer der viser maskindele som spillerne skal samle til en eller flere maskiner for at kunne vinde spillet.

NB: Sørg for at elementerne ikke kræver for meget tid at printe, da der er andre grupper der også skal have tid til at kunne printe deres ideer.

IDEER FRA HVERDAGEN

Prøv at inddrage situationer fra hverdagen i produktionen som kræver handling på en bestemt måde



SPILLEPLADEN

Spillepladen skal designes så man kan følge en sti eller rute gennem spillet. Den kan være udformet så den viser en sti i produktionen eller en sti fra råvarer til kunde.

Opret eventuelt felter på stien der har forskellig betydning i spillet og farvelæg sidde.

I kunne tilpasse handlingskort til farverne på stien.

Spillepladen kan laves i A4 og så forstørres til A3 og eventuelt lamineres, hvis denne mulighed findes. Tilføj gerne QR koder til spillepladen med små scripts der "slår 2 terninger" eller viser et "nedtællings ur" hvis dette indgår i spillet.

Spillepladen kan også være en cirkel som spillerne skal igennem flere gange – som i Matador ©

Der kan også være lidt beskrivelse eller historie på spillepladen for at sætte stemningen i spillet

HANDLINGSKORT

Kan benyttes til at ændre spillets gang. Der kan være "trælse" handlingskort der reducerer spillerens point, tvinger spillerne til at afgive point til andre spillere eller skaber en situation eller en krise der skal handles på i spillet.

Handlingskortet kan også benyttes til at tilføje "superkræfter" til en spiller eller måske til blot at kunne hjælpe en spiller ud af en fastlåst situation der kan opstå i spillet og som man kan gemme til situationen opstår.