

EmPATHs



Dit spel is ontwikkeld door Fernanda Navarro Avalos in het kader van haar masterthesis aan de Technical University of Munich (TUM). Haar onderzoek is gelinkt aan het EU SmartHubs project.

De vakgroep Geografie (Universiteit Gent) heeft de Nederlandstalige versie gemaakt die aangepast is aan de Vlaamse context.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van dit spel is om zo veel mogelijk bestemmingen te bereiken met verschillende personages. Door verschillende personages te spelen is het mogelijk om het bewustzijn rond en de empathie tegenover kwetsbare mensen te vergroten.

SPELOVERZICHT

In dit spel speel je verschillende personages die zich verplaatsen in een stedelijke omgeving. De personages en hun bestemmingen worden willekeurig gedefinieerd door kaarten die blindelings getrokken worden van de stapel aan het begin van het spel. Deze personages hebben specifieke vereisten om bepaalde transportmiddelen te gebruiken voor hun verplaatsingen.

De transportmiddelen zijn:

- Fiets & elektrische step (e-step)
- Wandelen
- Openbaar vervoer (bus, tram & metro)

Het maximaal aantal vakjes dat je per beurt kan verplaatsen, hangt af van de gekozen transportmiddelen..



Wandelen = 2 vakjes



Fietsen & elektrische step = 4 vakjes langs wegen met fietspaden



Bus = 2 bushaltes + 1 vakje wandelen, fietsen of met de elektrische step (voor of na de busrit)



Tram = 1 tramhalte + 2 vakjes wandelen, fietsen of met de elektrische step (voor of na de tramrit)



Metro = 2 metrohaltes + 1 vakje wandelen, fietsen of met de elektrische step (voor of na de metrorit)

Elke keer een bestemming bereikt wordt (einde van ronde), moet de speler een nieuw personagekaart en een nieuwe bestemmingskaart trekken van de stapel.

Speel tot de personagekaarten op zijn of zet een tijdslimiet. Het is aangeraden dat alle spelers tenminste drie personages spelen.

SPELONDERDELEN




Het spel bevat volgende onderdelen:

- 22 personagekaarten (PK)
- 20 bestemmingskaarten (BK)
- 140 elementkaarten (EK)
- 30 speciale kaarten (SK)
- 1 spelbord
- 5 pionnen voor spelers
- 1 dobbelsteen
- 4 tokens voor mobiliteitsknooppunten (uitbreiding)

HET SPELBORD

Het spelbord toont een stedelijke omgeving waar de personages zich in moeten verplaatsen aan de hand van verschillende transportmiddelen.

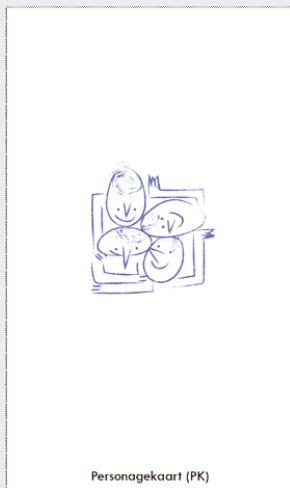
Legende:

	Startpunten
	Wandelvakje
	Fiets- en stepvakje
	Fietspad
	Micromobiliteitsstation (deelfietsen en deelsteps)
	Bushalte
	Tramhalte
	Metrohalte
	Tramlijn
	Metrolijn
	Buslijn

DE KAARTEN

1. PERSONAGEKAARTEN (PK)

Deze kaarten vertellen het verhaal van het personage met hun mobiliteitsnoden en -beperkingen.



Als kind werd er bij jou **Autisme Spectrum Stoornis** vastgesteld. Nu je bijna achttien bent, ben je het gewoon om veel verplaatsingen alleen te maken. Een **overdaad aan informatie** in stations maakt het soms moeilijk om te weten waar je naartoe moet. Veel **drukte en lawaai** kan je soms overweldigden. De aanwezigheid van een rustige plek kan je op die momenten helpen om terug tot rust te komen.

Leeftijd 17

Kenmerken

- Autisme
- Verkiest rustige plekken
- Plannen en routine zijn belangrijk

Welke transportmiddelen kan je gebruiken?
Verzamel alle overeenkomstige elementkaarten om het transport middel vrij te spelen

Fiets & e-step	Je fietst niet graag. Het is te stresserend en onvoerspelbaar.		
Wandelen	Wegwijzers met oriëntatiepunten	Verkeerslichten met langere oversteektijden & snelheidsremmers	
Openbaar vervoer	Consistente, simpele & duidelijk zichtbare info	Vervoersinfo (website, app, dienstregeling)	Assistentiepersoneel



Omschrijving van het personage



Korte samenvatting



Elementkaarten die nodig zijn om transportmiddelen vrij te spelen



Personageletter

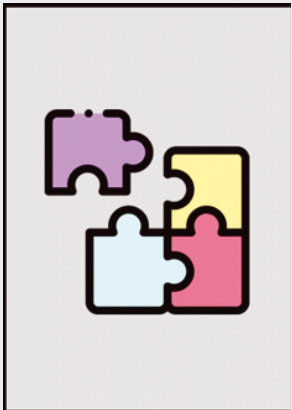
2. BESTEMMINGSKAARTEN (BK)

Deze kaarten tonen de bestemmingen die je als personage wilt bereiken. Het spel bevat 20 verschillende bestemmingen.



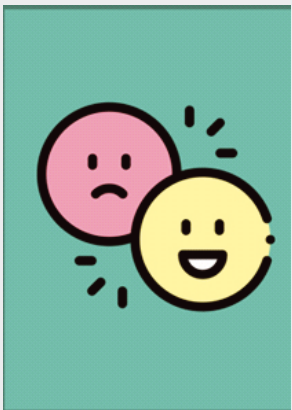
3. ELEMENTKAARTEN (EK)

Deze kaarten geven de inclusieve designelement aan die nodig zijn om bepaalde transportmiddelen vrij te spelen. Er bestaan 27 verschillende designelementen.



4. SPECIALE KAARTEN (SK)

Deze kaarten kunnen de speler helpen of een extra uitdaging vormen voor de speler. Er bestaan 19 verschillende speciale acties.



Sommige speciale kaarten bevatten bovenaan letters. Deze personageletters wijzen op de personagekaarten waarvoor de actie geldt. Indien de getrokken speciale kaart niet geldt voor jouw personage, dan mag deze genegeerd worden en onderaan de stapel gelegd worden. De andere speciale kaarten gelden voor iedereen (aangeduid met “van toepassing op alle PK”).

Als een speciale kaart (zoals een extra vakje verplaatsen of eigenaar van een fiets zijn) niet gebruikt kunnen worden op een bepaald moment, dan kan je:

- De kaart houden voor een volgende beurt
- OF
- De kaart wisselen met een andere speler.

Als je een speciale kaart trekt met een extra tussenstop, dan kan deze zowel voor als na de bestemming (op de bestemmingskaart) bereikt worden. Je moet alle tussenstops bereiken vooraleer je een nieuwe personagekaart (PK) en bestemmingskaart (BK) trekt.

Als de speciale kaart gespeeld is, dan mag deze onderaan de stapel teruggelegd worden.

INSTRUCTIES

1. VOORBEREIDING

- Plaats het spelbord in het midden van de spelers.
- Laat elke speler een pion kiezen.
- Elke speler rolt met de dobbelsteen om zijn/haar/hun startpunt op het spelbord te bepalen. De spelers moeten hun pion in het vak plaatsen met dit nummer. De speler die het hoogst gerold heeft, begint met het spel. De volgorde van de spelers is vervolgens met de klok mee.
- Verdeel de vier soorten kaarten over vier stapels en schud deze afzonderlijk. Leg de kaarten met de beeldzijde naar beneden.
- Geef elke speler een aantal elementkaarten afhankelijk van het totaal aantal spelers:
 - 3 spelers: elk 15 elementkaarten
 - 4 spelers: elk 11 elementkaarten
 - 5 spelers: elk 9 elementkaarten
- Geef elke speler één personagekaart en één bestemmingskaart.

2. EEN BEURT SPELEN

Het is bij elke ronde belangrijk om rekening te houden met de mobiliteitsnoden en -beperkingen van het personage waarmee in die ronde gespeeld wordt.

3. EINDE VAN HET SPEL

Zorg ervoor dat het spel eindigt nadat elke speler een laatste ronde heeft kunnen spelen. Elke speler moet vervolgens het aantal personagekaarten waarmee hij/zij gespeeld heeft, tellen. De speler die de meeste personages heeft kunnen spelen, wint het spel.

