



CONFRONTATIE

**Het oplossen van een bepaalde
spelsituatie waarbij meerdere
spelers elkaar bekampen.**

We zijn alle drie op hetzelfde vak beland.
We gaan moeten uitmaken
wie mag blijven.



OVEREENSTEMMING

Het identificeren van componenten
met identieke kenmerken: vorm,
grootte, kleur, ...

Dat is het, ik heb twee groene kamelen
gevonden! Oh nee, het waren paarden!



VERPLAATSEN

Het veranderen van plaats van bepaalde spel componenten om bepaalde spelacties te realiseren en/of te veroorzaken.

Ik ga met mijn pion 2 plaatsen naar links. Super, nu aan jou.



RUILEN

**Aan spelers toelaten om middelen
te verhandelen op een al dan niet
evenredige manier.**

Ik neem jouw 5 schapen, en hier
zijn mijn 2 planken!



MEERDERHEID

Belonen of straffen van de speler met een numeriek voordeel met betrekking tot een hulpbron of stem.

Vermits ik meer inwoners heb dan jou, krijg ik het hotel. Jij bezit meer schepen, dus krijg jij de haven.



TREKKEN

Op willekeurige wijze een element
kiezen uit een geheel van
gevarieerde elementen.

Ik trek een nieuwe kaart, ik hoop dat het
de teleportatie gaat zijn, want anders
ben ik gezien...



SAMENWERKING

**De krachten en middelen bundelen
om een gemeenschappelijk
doel te realiseren.**

Jij zorgt voor het fruit hier links, en ik
voor het fruit hier rechts!
We gaan ervoor!



DRAFT

Kies één element uit een geheim
gehouden geheel en geef dan de
rest door aan een andere speler.

Zorgen dat mijn buurman nadeel heeft
gaat me niet echt helpen... Wat te doen?



68

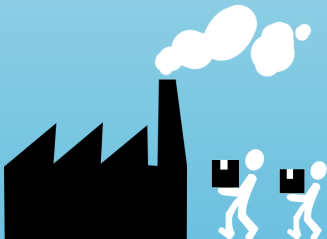
117



OPBOD

Probeer iets te verwerven dat wordt voorgesteld aan meerdere spelers door gebruik te maken van je middelen.

Eenmaal ... tweemaal ... andermaal ...
Verkocht!



RESOURCES MANAGEMENT

Het opslaan, investeren of gebruiken van middelen voor het uitwerken van een strategie op korte en / of lange termijn.

Gelukkig heb ik een magazijn!
Anders zou ik alle tarwe hebben verloren, die noodzakelijk is om brood te maken.



GEHEIME IDENTITEIT

Het geven van een geheime rol aan de spelers gedurende het verloop van het spel.

Ik was er vanaf het begin al zeker van dat jij de verrader was!



HET MATERIAAL PLAATSEN

**Het positioneren van spel elementen
op de spel ruimte met strategische
doeleinden.**

**Ik zet mijn kazerne in het noorden,
mijn muur beschermt de ingang van het
Zuiden, en de mijn is beveiligd!**



STOP OF NOG

Kiezen om een risicovolle actie te
herbeginnen
om meer voordelen te bekomen.

Nog een laatste keer ...
Kom op, nog één ...
Ahhh, wat spijtig !!



COMBINATIE

Gecombineerde acties voor een krachtiger resultaat dan de eenvoudige som van de acties.

Ah, daar is de stok van de kluizenaar!
Vermits ik zijn cape en laarzen heb, kan ik eindelijk gebruik maken van zijn geheime krachten!



STEEN BLAD SCHAAR

Omvat machtsverhoudingen
(sterkten en zwakten) tussen
verschillende componenten.

Ik dacht dat je zou gaan voor het blad
terwijl ik de schaar speelde, maar
uiteindelijk heb je me verslagen
met je steen!



3



POOLING

Samenstellen of wijzigen van een persoonlijke set uit elementen die toegankelijk zijn voor meerdere spelers.

Er blijft slechts één tovenaars over, ik ga hem nemen, dat gaat goed samen met de 3 toverboeken die ik al heb!



PROGRAMMATIE

Organiseer je te nemen acties op voorhand in het vooruitzicht van de manoeuvres van je tegenstanders.

Oké, ik heb mijn manschappen in 3 richtingen gezet, in verwachting van je handelingen!



LOGICA

**Analyse van de spelsituatie voor
het toepassen van een
optimale strategie.**

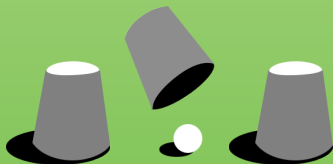
Mijn tegenstander kan dat doen, dus ik
moet dit doen, en als ik dat ook doe dan
... Ahaa! Gewonnen!



GEHEUGEN

Het onthouden van een geheel aan informatie om deze later te gebruiken in het spel.

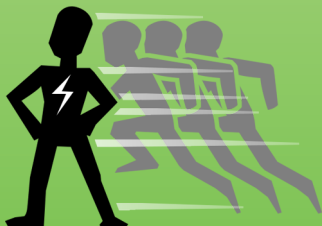
Als ik me goed herinner, heb ik hier een bijl laten liggen en daar een zaag ...
Of was het omgekeerd?



OBSERVATIE

**Het identificeren van verschillende
specifieke visuele elementen
in het spel.**

Drie blauwe lijnen hier,
twee rode vierkantjes daar ... ah,
Ik heb het gevonden: de groene cirkel!



SNELHEID

Een succesvolle actie binnen een voorop gegeven tijd of vóór die van de andere spelers.

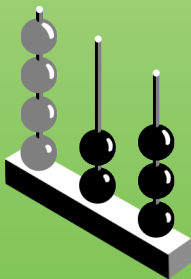
Nochtans zie ik de blauwe jeton, maar elke keer pak jij die piramide voordat ik hem kan pakken! Je hebt betere reflexen ...



BLUFFEN

**Bluf of het verzwijgen van informatie
om zijn tegenstanders te
manipuleren.**

Ja, ik heb een 4 in mijn hand; maar van
hem daar, daar ben ik niet zo zeker
van...



BEREKENEN

Evaluatie, mentale of met een gereedschap, van de verschillende numerieke spel parameters.

3 van jouw pionnen op het vakje, tezamen met mijn vermenigvuldigingsbonus: je moet me 18 bronzen muntstukken!



ONDERHANDELEN

Debatteren over de voorwaarden van een uitwisseling of een overeenkomst met één of meerdere spelers.

3 zandzakken tegen 20 kippen? Ok,
maar je voegt er nog een
zwaard aan toe!



KENNIS

**Parate kennis over onderwerpen
van het dagelijkse leven.**

De geschiedenis van Turkije?
Oh nee! Ik ben beter bekend met de
Australische cinema ...



HANDIGHEID

Realisatie van spelacties die lichamelijke handigheid en / of nauwkeurigheid vereisen.

Zorg ervoor dat je deze pijler niet raakt, anders zal alles omvallen! Ja zo moet het Oh Nee!



VERHAAL - VERTELLING

Uitvinden en / of voorlezen van een verhaal rekening houdend met bepaalde opgelegde restricties.

Dus deze, uh ..., beroemde vis had een helden cape... In wol...



KAARTEN

Dubbelzijdig documenten met spelgegevens en die in de hand worden gehouden.

Je moet me je kaarten tonen,
waarna ik één van mijn kaarten ga
omruilen met één van de jouwe.



DOBBELSTENEN

Objecten die toelaten om een willekeurig symbool te verkrijgen of om een specifiek symbool te behouden.

Om te bewegen, maakt gebruik van de rode dobbelsteen met 10 zijden; en voor de acties is het de groene dobbelsteen met pijlen en schedels.



JETONS

Kleine elementen die objecten of numerieke waarden simuleren.

... 17, 18, 19, 20 stukken en 3 rode kubussen: Ik koop dit gebouw en ik zet de rest op de bank!



PLATEAU

Oppervlak voor het positioneren van spel elementen en ermee te interageren.

Hier is er een rivier, mijn infanterie kan niet passeren. Maar langs het bos gaat wel!



TIMER

Hulpmiddel om het meten
en / of het beperken van de acties
van de spelers in de tijd.

Tic... tac... Let op de tijd, haast
je! Ga weg, ga weg, je hebt geen tijd
meer!



HOUDER

Ondoorzichtig of transparant object
voor het verzamelen van andere
onderdelen van het spel.

Ik pak een chip in de zak.
Laten we hopen dat het een blauwe is
en niet nog eens een rode ...



BEELDJES

Pionnen met verschillende vorm, grootte en kleur; die verschillende personages of objecten vertegenwoordigen.

Vooruit, houten leger!
Breng me de overwinning!



CREATIEF MATERIAAL

Materiaal voor het creëren of
aanpassen
van spelcomponenten.

Het was een kameel!
Kijk, ik heb hem twee bulten getekend!

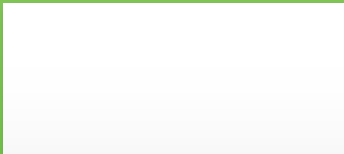


EXOTISCH MATERIAAL

Ongebruikelijke materiaal om aan zeer specifieke behoeften van het spel te beantwoorden.

Super dit spel met een Romeins amfitheater!
Er zijn zelfs netten en drietanden in de doos!







STAP 1: ONTLEDING

Neem het spel van je keuze en gebruik de Mécanicartes om het te ontleden.

Om dit te doen, verzamel je al de kaarten die relevant lijken en laat je de andere kaarten eruit.



Advies:

Er is niet één enkele manier om een spel te ontleden. Het belangrijkste is om erover te discussiëren en het onder elkaar te bespreken. Draai de kaarten waarvan je twijfelt of die minder relevant zijn zijdelings en leg ze opzij om ze te onderscheiden (dit zijn je secundaire kaarten)! Begin met het ontleden van eenvoudige spelletjes om het onder de knie te krijgen.

STAP 3: DE CREATIE

Er zijn 3 traditionele uitgangspunten voor het beginnen maken van een bordspel:

Thema: verkennen van een universum
of het vertellen een specifiek verhaal

Materiaal: gebruik van originele of
specifieke voorwerpen

Mechanisme: het ontwikkelen van een
specifiek type spel

Ziehier het verloop van de thematische aanpak, aanbevolen voor een eerste ervaring: Begin met het verzamelen en het schrijven van alle ideeën die je in gedachten hebt over je thema. Raak niet ontmoedigd: elk

idee, zelfs eenvoudig, is een potentiële piste!

Verzamel dan de gelijkaardige groeps-ideeën om proberen te komen tot de doelstellingen van het spel: wat gaan de spelers doen in je spel? Hoe kunnen ze winnen?

INFORMATIE

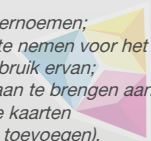
Je kan voorbeelden van varianten voor je favoriete spelletjes terugvinden op de wiki van Mécanicartes:

www.mecanicartes.fr

Heb je een nieuwe manier bedacht om de Mécanicartes te gebruiken? Heb je een nieuwe kaart gecreëerd? Bespreek het op de wiki of neem contact met ons op!

contact@prismatik.fr !

De Mécanicartes zijn Creative Commons CC-BY-NC-SA. je kunt ze daarom reproduceren en ze gebruiken mits:

- *Prismatik te vernoemen;*
 - *Contact met ons op te nemen voor het commercieel gebruik ervan;*
 - *Geen veranderingen aan te brengen aan de bestaande kaarten*
(Je kan er echter toevoegen).
- 

MERCI AUX CONTRIBUTEURS ET À ULULE

@diffuser.net, @MichaelBurow, 5téph4n3, 698991054, A+B=X, Actinedit, Adrien Fenouillet, Adrien Vennet, Adrien Vialettes, Albireo, Alex Némé Gouj, Alexandra Mascarenhas / Geoffrey Loquvet, Alexandre Huyghe, Alice de Casanove, Alyciane, Amaia et Maryla, Amélie, Amelochambini, Ami Fabien, Anne-laureprevost, Anne-Laure Ménard, Anne-Sophie GALAND, Annoa, Antoine Huchin, Antoine Taly, AntoineHH, Arnaud GL, Arnaud Van Hecke, Association la Cultimatheque Guyane, Atout Jeux Ludofolies, Aurélien «Séane» Scapa, Aurore Folny, Avianey, Baga'jeux, Baptiste A., Batiste Carpinetty, Ben, Benjamin «Griffablanc» Donnay, Benofx, Bigbroz13, Bioviva, Bobdarko, Brand, Brigitte & Fred V, Caroline Gimeno Association Hakatah ;), Cedrick Lemonnier, Charles Klipfel, Chedifer Sarah, Christian de Ludambule, Christophe Charruyer, Christophe Da Silva, Christophe Midelet, Christophe Vervaeke, Claire Siegel, Clémence, Coraliecou-pau, Cpaul-3, Croustillant, CSC TEMPO, Cyril Blondel, Cyrus, Daenn, Damien «MatFenric» Légér, Damien Reimert, David «blackmagic» Elahee, David Hazel Lions, David Minatchy, Dervaux François, Dnuht, Docslumpy, Docteur Fox, Durlubette Magius, Ekyrby, Elizabeth Maler, Elliot Dreujou, Elodie Morin, Eludi productions, Emilie Breslavetz, Emilien Gorisse, Emmanuel M, Eraile, Eribac, Eric Rousseau, Fabien Clémenti, Fabien Schuft, Fabrice Davy, Félix Gorintin, Ferg, Florent de Grissac, Florent Toscano (Jeux Opla), Florent Varoqui, Fneup, Francine Vidal, Franck Mercier, François De Graeve, François Maumas, Fred «Linkkipeli» Ormières, Fred H, Freddy Benezit, Frédéric Batardy, Frisette, Gael Baurens, Gaël-Ian Havard, Galaft, Gawelle, Gueu, Guillaume H., Guillaume Leroy, Guillaume OK, Guylène Le Mignot, Hadrien, Harold Hougron, Heidirdf, Héloïse, Hugues Pedreno, Idap_florine, Illioran, Isabelle Guenet, Jamouck-2, Jean Phi Sahut, Jérôme Barthas, Jérôme MAIK, Jocelyn Delsart, JP, Julien Démaret, Juliettepinard



PRISMATIK

LE JEU SOUS TOUTES SES FACETTES



prismatik.fr



PrismatikFrance



PrismatikFrance



contact@prismatik.fr



07.63.20.33.60