

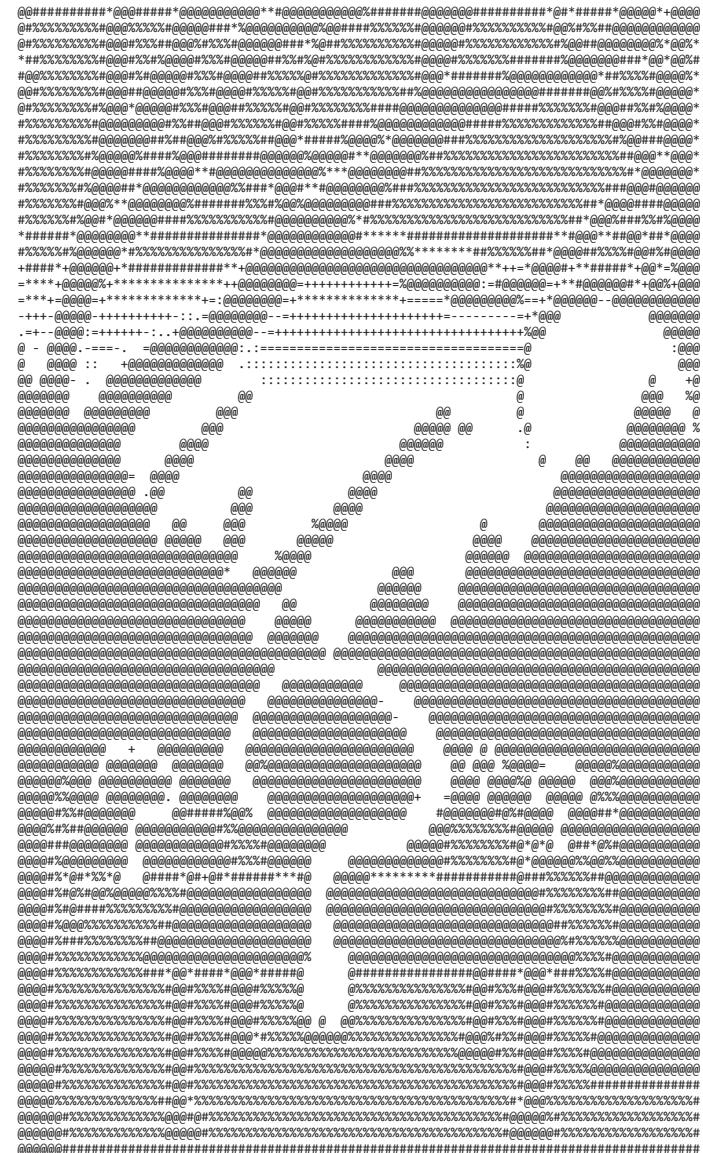
# FYSIEK WORDEN

'Fysiek worden' is een samenwerkingspel waarin digitale wezens de verbinding met de fysieke wereld proberen te herstellen.

Tijdens dit spel creëer je samen een verhaal door middel van eenvoudige instructies. Maar laat je niet misleiden uit eenvoudige dingen kan complexiteit onstaan.

Samen creëren jullie karakters, een wereld en een reeks gebeurtenissen die zich in die wereld afspelen.

Dit boek begeleidt je bij het proces om je digitale wezens fysiek te maken.



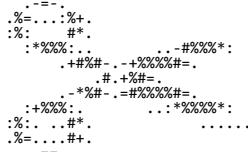
Ko de Beer

# WAT HEEB JE NODIG?

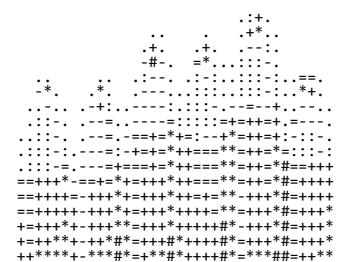
3 mensen

1 uur

Een tafel



Pennen

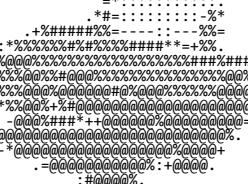


Potloden

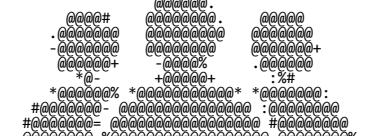
Papier

Scharen

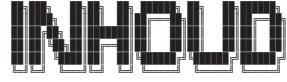
Lijm/tape



Printer



Nietmaschine



### Zo maak je dit boekje:

Stel de printer in op dubbelzijdig afdrukken en draai de pagina's om over de korte zijde.

Leg de pagina's horizontaal neer.

Vouw de omslagpagina dubbel. Ga verder met de volgende pagina en vouw deze in de vorige pagina. Ga zo door tot je bij de extra pagina's komt. Deze pagina's hoeven niet te worden gevouwen en kunnen voorlopig apart worden gelegd. Nu kun je het boekje afmaken door de rug te nieten.

### Hoe speel je dit spel?

De focus van dit spel ligt op samenwerken en het maken van een verhaal. Het gaat niet om winnen. Deze handleiding dient als richtlijn voor het spel. Als je de regels in deze handleiding wilt aanpassen of negeren, doe dat dan gerust als dat het spel voor iedereen leuker maakt.

### 01-02 Introductie

Geeft een introductie over wat het spel is en het doel.

### 03-08 Het maken van de fysieke en digitale ruimte.

Hoe je de omgeving maakt

### 09-12 De uitdagingen

Wat zijn de uitdagingen in deze wereld?

### 13-14 Maak je karakter

Maak een karakter in deze wereld.

### 15-16 Voorbeeld karakter

Als inspiratie of als POV karakter.

### 17-18 Ontsnapping

Hoe gaan jullie karakters ontsnappen?

### 19-20 Fysiek worden

Print, teken of maak je karakter hoe jij het maar wilt.

### Extra Het tekenen van de digitale ruimte

Het tekenen van de fysieke ruimte

Maak je karakter x3

Standaard maken x3

# INTRODUCTIE

## Je bent digitaal.

## Ben je altijd al digitaal geweest?

Ben je digitaal  
geboren of ben je  
digitaal geworden?

Deze keuze is aan jou.

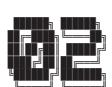
Maar je bent digitaal  
en hebt één grote wens:  
je wil fysiek worden.

Je kunt zelf bepalen waarom je dit wil.

Hoe is het voor jou om  
digitaal te zijn?

Hoe ziet de digitale wereld eruit? Hoe lang ben je al digitaal?

Er is fantastisch nieuws voor je: in dit spel draait alles om het waarmaken van je wens. Aan het eind word je fysiek. Samen gaan we op reis van digitaal naar fysiek.



# HET MAKEN VAN DE FYSEKE EN DIGITALE RUMTE

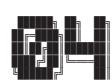
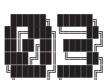
@@@@@@@@@@ @@@@@@@@@ @@@@@@@@@ @@@@@@@@@ @@@@@@@@@ @@@@@@@@@ @@@@@@@@@ @@@@@@@@@

z { — } ~ ç ü é â ä

Eerst gaan we samen de digitale wereld creëren.  
Het is belangrijk om goed over deze plek na te denken.  
Nadat je beslissingen hebt genomen over de digitale ruimte,  
kun je deze intekenen op de pagina 'Drawing the digital space'.

Het moet wezenlijk verschillen van de fysieke wereld.  
Er moet een manier zijn om verbinding te maken met de fysieke wereld.  
Er moet iets aan deze wereld zijn waardoor digitale wezens eraan willen ontsnappen en fysiek ~~willen~~ worden.

å å ç ê ë è ï î ì Ä Å ø £ Ø × f á í ó ú ñ Ñ



Nu gaan we samen de fysieke wereld creëren.

Het is belangrijk om goed over deze plek na te denken.

Nadat je beslissingen hebt genomen over de fysieke ruimte, kun je deze tekenen op de pagina 'De fysieke ruimte tekenen'.

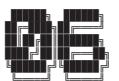
Enkele vragen om je op weg te helpen:

## In welk jaar leven we?

Het hoeft niet per se het heden te zijn.

Het kan zelfs een tijd van vóór het digitale tijdperk zijn.

Wat maakt de fysieke ruimte aantrekkelijker dan de digitale?



Wat maakt de digitale wereld onaantrekkelijk?

Bijvoorbeeld: gebrek aan gevoel, informatie overload, alles gaat te snel, er is constante verandering.

Wie hebben de touwtjes in handen?

Bijvoorbeeld: vrije wil, mensen zijn aan de macht, hiërarchisch systeem: sommige symbolen zijn belangrijker dan andere.

Waar bevindt de digitale wereld zich ten opzichte van de fysieke wereld?

Bijvoorbeeld: op een server, op iemands privécomputer, op een spelconsole.

Antwoord

Γ Ι Ε Ζ Η Ν Θ Ι Κ Μ Ο Π Π Σ Τ Υ Φ Χ Χ Ψ Ω ω.

Antwoord

γ Δ δ ε ζ Η η θ θ Ι ι κ κ λ λ μ ν υ ε ξ ο ο π π ρ σ ζ τ γ υ φ φ χ χ ψ ψ Ω ω.

Hoe ziet een dag eruit in de digitale wereld? Wat doen de digitale symbolen om hun tijd te vullen?

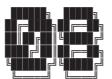
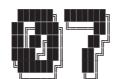
Bijvoorbeeld: filosopheren, werk, hobbies, verveling, familiebezoek.

Zijn er maatschappelijke problemen? Zo ja, welke?

Bijvoorbeeld: ongelijkheid tussen de getallen, de hogere getallen hebben meer macht.

Waar is de digitale wereld uit opgebouwd?

Bijvoorbeeld: elektriciteit, tandwielen, nullen en enen.



# DE UITDAGINGEN

Wat maakt het zo moeilijk om aan de digitale wereld te ontsnappen?

Op dit punt zou er een duidelijk beeld moeten zijn van de fysieke en digitale ruimte.

Onze volgende stap is het formuleren van uitdagingen die overwonnen moeten worden om je personage fysiek te laten worden.

Enkele voorbeelden van wat het uitdagend kan maken:

Niemand is ooit teruggekeerd nadat hij fysiek is geworden.

Hierdoor zijn de Karakters  
bang voor wat er na  
de digitale wereld komt.

```

@@* . +%%%%%%%%%%%%%# - : #@@=
@@@% . %@@@@* . @@@*%
#@@# . +@@@@ . @@@=-
@@@@ . +@@@@ : @@@@-
=@@@# . +@@@@ =@@@#:
@@@@+ . +@@@@ @@@# .
%@@@# . +@@@@ : @@@@#-
-#@@@@@@@ @@@@ @@@@ @@@@ @@@@+ -
. +@@@@ . .
. +@@@@ .
. =@@@@ .
. +@@@@ .
. #@@@@= .
+@#@@#@# -

```

M N  
# O \*%@@\* . +%%%%%%%%%%%%%# - :#@@=  
\$ P @@@@% . %@@@@\* . @@@@\*  
% Q #@@@@# +@@@@@ . @@@@= :@@@@-  
& R \*@@@@@ +@@@@@ :@@@@ : =@@@@@:  
' S =@@@@@ +@@@@@ @@@@# .  
( T . @@@@+ +@@@@@ :@@@@#  
) U . %@@@# . +@@@@@ :@@@@# -  
\* V . . . +@@@@@ . . . .  
+ W . . . =@@@@@ . +@@@@@ . . . .  
, X . . . +@@@@@ . #@@@@= -  
- Y +%@@@@@@@@@@# -  
. Z  
/ [ \ ] ^  
0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
:  
;  
<  
=  
>  
?  
@  
A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
  
- Zelfs praten over  
a de fysieke wereld  
b is verboden en kan  
c leiden tot  
d zware straffen.  
e Stel je voor wat  
f de machthebbers  
g met je zouden  
h doen als ze  
i erachter komen dat  
j je probeert te  
k ontsnappen naar de  
l fysieke wereld.  
m  
n  
o  
p  
q  
r  
s  
t  
u  
v  
w  
x  
y

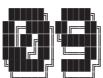
Je hebt de hulp van  
een fysiek wezen  
nodig.

Hoe kun je een  
fysiek wezen om hulp  
te vragen?

Zelfs praten over de fysieke wereld is verboden en kan leiden tot

Enige voorstellen:

Stel je voor wat de machthebbers met je zouden doen als ze erachter komen dat je probeert te ontsnappen naar de fysieke wereld.



```

@@@* . +%%%/%/%/%/%/%/#- :#@@=@
@@@% . %@@@@* . @@@@*=
#@@# . +@@@@ . @@@@=-
*@@@@ . +@@@@ :@@@@@-
=@@@@@ . +@@@@ =@@@@@:
@@@@+ . +@@@@ @@@@@:
.%@@@# . +@@@@ :@@@@#-
. -#@@@@@@@@@@@@@@@@@@@+- .
. +@@@@ . .
. +@@@@ .
. =@@@@ .
. +@@@@ .
#@@@@=-
+%%@@@@@@@@@@@#@#-

```

```

*@@@* . +%%%%%%%%%%%%# - :#
@@@% . %@@@@* . @@@#
#@@@# . +@@@@ . @@@#
*@@@@ . +@@@@ . :@@@@#
=@@@@ . +@@@@ =@@@@#
@@@@+ . +@@@@ . @@@@#
.%@@@#. +@@@@ :@@@@#
. - #@@@@@@@@@@@@@@+ - .
. . . . +@@@@ . .
. . . . +@@@@ . .
. . . . =@@@@ . .
. . . . +@@@@ . .
. . . . #@@@@= .
+%%%%%%%%%%%%# - .

```

Z { | } ~ Ç Ü É Å Æ Ò Ù Ö Ø Ø Á Í Ó Ú Ñ Ñ a ö

```

*@@@*. +%%%/%/%/%/%/#- :##@@@=
@@@@% . %@@@@@* . @@@@*=
#@@@@# . +@@@@ . @@@@=-
*@@@@@ . +@@@@@ :@@@@@-
=@@@@@ . +@@@@@ =@@@@@:
· @@@@@+ . +@@@@ @@@@# .
· %@@@@# . +@@@@@ :@@@@#-
· -#@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@+- .
· . +@@@@ . .
· . +@@@@@ .
· . =@@@@@ .
· . +@@@@ .
· . +@@@@@=-
+%%%@@@@@@@@#-

```

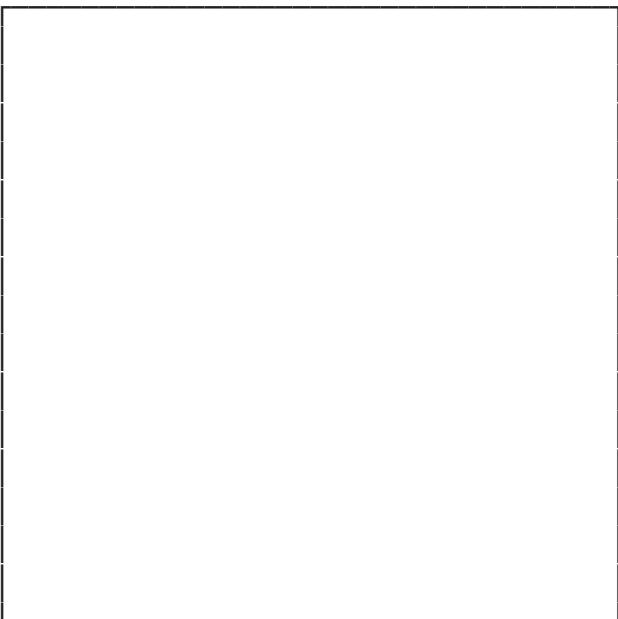
Noteer de uitdagingen in deze vakken:



# MAAK JE KARAKTER

Jij bent een bewoners van de digitale wereld.

Iedere speler maakt een karakter. Het verhaal wordt verteld vanuit het perspectief van deze karakters. Op de volgende bladzijde vind je een vragenlijst die je helpt bij het maken van een karakter. Je kunt ook het voorbeeld karakter van de volgende pagina gebruiken. Nadat iedere speler een karakter heeft gemaakt, stel je deze kort voor aan alle andere spelers.



Teken hier je karakter.

z { } ~ Ç Ü É Â Ä À Å Ç È Ë Ì İ Ä Å É æ æ ô ö ò û ù ý ö ü ø ø x f á í ó ú ñ ñ a o  
í ® - % i « » Á Â À © ¶ ¢ ¥ ] T + ä Ä ¶ = ¶ x ð ð ê ë

Naam:

Welk ASCII-karakter ben jij?

(Je kunt er een kiezen uit de rij in het midden van de pagina's in dit boek)

Wat vindt jouw karakter niet leuk aan de digitale wereld?

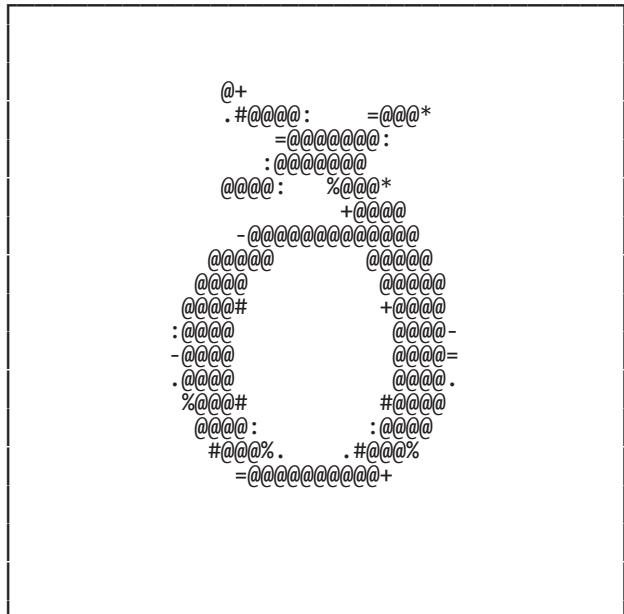
Wat is de sociale status van je karakter?



# VOORBEELD KARAKTER

Korte introductie over dit karakter.

Eilifr is het symbool Eth. Het Eth-symbool werd veelvuldig gebruikt in middeleeuwse geschriften. In het digitale tijdperk zijn Eths zeldzaam. Door fysiek te worden, hoopt Eilifr zijn glorieuze verleden te herwinnen.



Γ γ Δ δ Ε ε Ζ ζ Η η Θ θ Ι ι Κ κ Λ λ Μ μ Ν ν Ξ ξ Ο ο Π π Ρ ρ Σ σ Τ τ Υ υ Φ φ Χ χ Ψ ψ Ω ω.

Naam:

Eilífr

Welk ASCII-karakter ben jij?

Eth

(Je kunt er een kiezen uit de rij in het midden van de pagina's in dit boek

Wat vindt jouw karakter niet leuk aan de digitale wereld?

Eilífr's karaker Eth werd in de middeleeuwen veelvuldig gebruikt. Tegenwoordig zijn er nog maar weinig van overgebleven. Daardoor is Eilífr eenzaam.

Wat is de sociale status van je karakter?

Afkomstig uit een familie met een  
rijke geschiedenis, maar die  
in ongenade is gevallen. De dromen  
van grootheid blijven bestaan.



# ONTSNAPPING

Het is tijd om te ontsnappen.

Nu de omgeving en karakters zijn gemaakt, is de eerste fase van het spel voltooid. Nu is het tijd om de uitdagingen van pagina 11 en 12 aan te gaan. Verdeel de rollen onder de spelers.

Speler 1 bepaalt wat speler 1's **karakter** doet.

Speler 2 bepaalt wat er met de **omgeving** gebeurt.

Speler 3 zal optreden als **moderator**.

Een beurt verloopt als volgt:

**Het karakter** gaat een uitdaging aan en vindt een manier om die te overwinnen. Beschrijf dit zo gedetailleerd mogelijk zodat de andere spelers meer aanknopingspunten hebben.

Elke actie heeft een effect op de **omgeving**.

Na de beurt van het **karakter** beschrijft de **omgeving** speler voor iedere oplossing twee complicaties/veranderingen aan de omgeving.

**De moderator** begeleidt het proces, geeft inzicht en stelt verduidelijkende vragen aan beide spelers. Het doel is om het gesprek begrijpelijk te houden.

! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @ A B C D E F G H I J K L M

M Het aanpassen van de tekening van de digitale en fysieke ruimte.

P Q Pas na elke ronde de tekeningen aan naar de nieuwe realiteit. Bijvoorbeeld: als de digitale ruimte eerst zwart-wit was, maar nu kleur heeft om de verveling tegen te gaan, voeg dan kleuren toe aan de tekening.

W X Een kijkje nemen bij de karakters.

Y Z Na elke ronde is het belangrijk om naar de karakters te kijken. Pas de tekeningen van de karakters aan en beantwoord de volgende vragen:

a Wat hebben ze ervaren tijdens het oplossen van deze uitdaging?

b c Heeft het hun uiterlijk veranderd of wat ze bezitten? (Zo ja, maak een aanpassing aan de karaktertekening.)

d e f g h Is hun sociale status daardoor gestegen of gedaald?

j k l Werd hun motivatie om fysiek te worden groter?

m n **Wissel en herhaal**

o p Wissel na elke uitdaging van rol.

q r **Karakter > Omgeving > Moderator > Karakter.**

s t Herhaal dit totdat alle uitdagingen zijn voltooid, ga dan verder naar de volgende pagina.

# FYSIEK WORDEN

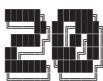
Na alle uitdagingen te hebben overwonnen, is het nu tijd om de tekeningen van de karakters uit te knippen en op een standaard te plakken. Instructies voor de standaard vind je op de volgende pagina. Nadat je de standaard hebt gemaakt en de tekening van je personage erop hebt geplakt, plaats je de standaards naast elkaar op je tekening van de fysieke ruimte.



Nadat je je stands op de plattegrond hebt geplaatst, bekijk je de tekening en reflecteer je samen met de andere spelers op wat er allemaal gebeurd is. Besef nu het volgende:

Je bent fysiek geworden!

Bedankt voor het  
spelen!



Geïnspireerd door  
Dead Minutes van Tom K. Kemp  
The Cloud Dungeon van Andrew Miller

Gebruikte fonts:  
Drafting\* Mono  
Consolas

ASCII art gemaakt met hulp van:  
[www.asciiart.eu/tools](http://www.asciiart.eu/tools)

Γ γ Δ δ Ε ε Ζ ζ Η η Θ θ Ι ι Κ κ Λ λ Μ μ Ν ν Ε ε Ξ ξ Ο ο Π π Ρ ρ Σ σ Τ τ Υ υ Φ φ Χ χ Ψ ψ Ω ω.