



Manual for SpeedMeet

SPELUITLEG

Op het grote scherm bevindt zich de lobby en QR-code. Spelers komen door middel van het scannen van de QR-code in het spel. De spelers zien op hun scherm eerst een uitleg over het spel, daarna kunnen ze verder klikken om hun karakter te maken en naam te kiezen. Hierna kunnen ze doorklikken om in de lobby van het spel te komen. Wanneer iedereen in de lobby zit, kan het spel gestart worden. De spelmeester krijgt een script dat hij stap voor stap moet volgen om het spel te kunnen hosten voor de spelers.

De host kan het spel starten via het grote scherm. De spelers krijgen dan automatisch een tafel toegewezen waar ze heen moeten gaan om de ronde te spelen. Als alle spelers bij de juiste tafel zitten, roept de gamemaster een **ijsbreker** om het gesprek op gang te brengen. Deze ijsbreker blijft zichtbaar op het grote scherm gedurende de ronde. Zodra de spelers hierover zijn uitgepraat, verschijnen er op hun scherm **gesprekskaarten** met nieuwe onderwerpen om verder over te praten.

Een ronde duurt in totaal **10 minuten**:

- **3 minuten** voor het gesprek met behulp van de gesprekskaarten,
- gevuld door **2 minuten** waarin spelers elkaar **positieve feedback** geven.

De resterende tijd van elke fase wordt weergegeven op het grote scherm en door de gamemaster benoemd. Na afloop van de ronde krijgen spelers **2 minuten** om van tafel te wisselen of het spel te verlaten. Op hun scherm zien ze automatisch **naar welke tafel** ze moeten of kunnen ze **het spel beëindigen** via de knop op hun scherm.



THEMA EN SETTING

Stap in een gezellige en interactieve spelwereld waar ontmoeting centraal staat. In **SpeedMeet** kruipen jij en je medespelers in de huid van unieke **katkarakters** die samen rond een knapperend **kampvuur** zitten. Hier draait alles om verbinding, humor en gezelligheid; een warme, speelse omgeving waarin iedereen elkaar op een laagdrempelige manier leert kennen.

De sfeer is gemoedelijk en uitnodigend: het kampvuur knettert zachtjes, de sterren fonkelen boven jullie en de kattenkarakters vormen samen een vrolijke groep. Hier is geen ruimte voor spanning of ongemak, alleen voor plezier, nieuwsgierigheid en een vleugje speelsheid.

Tijdens **SpeedMeet** gaat het niet om winnen of verliezen, maar om het delen van verhalen, lachen met elkaar en het ontdekken van overeenkomsten die je misschien niet had verwacht. Het kampvuur symboliseert warmte en verbondenheid; een plek waar iedereen zichzelf mag zijn.

Of je nu een praatgrage kat bent of liever luistert, **SpeedMeet** biedt een veilige en leuke omgeving om op een natuurlijke manier met anderen in contact te komen. Laat je meeslepen door de sfeer, geniet van het moment en leer elkaar kennen op een manier die net zo gezellig is als een echte avond bij het kampvuur.



BENODIGDHEDEN

GROTE SCHERM:

Zorg ervoor dat je een **scherm** hebt met USB-kabels die een connectie kunnen maken met een **windows laptop** (GEEN macbook). Als het nodig is, breng een **speaker** mee voor een **goede geluidsverdeling** in de ruimte of gebruik een scherm met goed werkende speakers.

MICROFOON:

Het is een slim idee om een **microfoon** te gebruiken voor als het te luid wordt in de ruimte. Dit is om ervoor te zorgen dat **alle spelers** de **host** van het spel **goed kunnen horen en verstaan**.

APPARATEN:

Alle spelers moeten hun **eigen telefoon** hebben met een **bruikbare camera** om de **QR-code** te kunnen scannen. Anders wordt **deelnemen** aan het spel **moeilijk**.

ZITPLAATSEN:

Er zijn 12 deelnemers die deelnemen aan dit spel; **één paar per tafel**, dus zorg ervoor dat er **minimaal** 6 tafels en 12 stoelen zijn. Voor de **organisatoren** en de **vertegenwoordigers van het spel** moeten er ook stoelen aanwezig zijn.

DOEL SPEL

Het doel van het spel is om **ontmoeting, interactie en positieve gesprekken** tussen deelnemers te stimuleren op een **speelse manier**.

De game is ontworpen om mensen met elkaar in **contact** te brengen tijdens het **JoinUs-event**. Door middel van korte gespreksrondes, ijsbrekers en feedbackmomenten leren deelnemers elkaar beter kennen in een ontspannen en luchttige sfeer. Het spel moedigt **sociale verbinding** aan, helpt deelnemers uit hun comfortzone te komen en bevordert **open communicatie**.

Daarnaast zorgt het **digitale spelelement** voor een interactieve en visueel **aantrekkelijke ervaring**.



GAME EXPLANATION

The lobby and QR code are located on the big screen. Players enter the game by scanning the QR code. Players first see an explanation of the game on their screen, after which they can click to create their character and choose a name. After this, they can click through to enter the game lobby. Once everyone is in the lobby, the game can start. The game master receives a script that they must follow step by step to host the game for the players.

The host can start the game via the big screen. Players are then automatically assigned a table where they must go to play the round. Once all players are at the correct table, the game master calls out an **icebreaker** to get the conversation going. This icebreaker remains visible on the big screen for the duration of the round. Once the players have finished talking about this, **conversation cards** with new topics for further discussion appear on their screens.

A round lasts a total of **10 minutes**:

- **3 minutes** for discussion using the conversation cards,
- followed by **2 minutes** for players to give each other **positive feedback**.

The remaining time for each phase is displayed on the big screen and announced by the gamemaster. After the round, players have **2 minutes** to switch tables or leave the game. Their screen automatically displays **which table** they need to go to, or they can **end the game** by pressing the button on their screen.



THEME AND SETTING

Enter a fun and interactive game world where connection is key. In **SpeedMeet**, you and your fellow players take on the role of unique **cat characters** gathered around a crackling **campfire**. It's all about connection, humor, and camaraderie; a warm, playful environment where everyone gets to know each other in an easy-going way.

The atmosphere is friendly and inviting: the campfire crackles softly, the stars twinkle above you, and the cat characters form a cheerful group. There's no room for tension or awkwardness here, only for fun, curiosity, and a touch of playfulness.

SpeedMeet isn't about winning or losing, but about sharing stories, laughing together, and discovering common ground you might not have expected. The campfire symbolizes warmth and connection; a place where everyone can be themselves.

Whether you're a chatty cat or prefer to listen, **SpeedMeet** offers a safe and fun environment to connect with others naturally. Let yourself be carried away by the atmosphere, enjoy the moment and get to know each other in a way that is just as cozy as a real evening around the campfire.



SUPPLIES

BIG SCREEN:

Make sure you have a **screen** that has USB cables that can connect with a Windows **laptop** (NOT a MacBook). If needed, bring a **speaker** for **proper sound distribution** in the area or have a screen with working speakers.

MICROPHONE:

It is a good idea to have a **microphone** in case the background noises get too loud. This is to ensure that **all players** can **hear the host properly**.

DEVICES:

All players must have their **own smartphone** that has an **accessible camera** to scan the **QR code**. Otherwise, **participation** in the game becomes **difficult**.

SEATING:

There will be 12 participants for this game; **a pair per table**, so make sure there are a **minimum of 6** tables and 12 chairs. For the **organizers** and **those representing the game**, there must be seating too.

GAME PURPOSE

The goal of the game is to encourage **interaction, positive conversations, and connection** between participants in a **playful way**.

The game is designed to **connect** people during the **JoinUs event**. Through short rounds of conversation, icebreakers, and feedback sessions, participants get to know each other better in a relaxed and lighthearted atmosphere. The game encourages **social connection**, helps participants step outside their comfort zones, and promotes **open communication**.

In addition, the **digital game element** creates an interactive and visually **appealing experience**.