

Maak samen iets dat rondgaat.

Een creatieve co-op voor 2 spelers / circa 25-35 minuten.
21 kaarten. Vier kleuren. Eén gedeeld verhaal.



COURAGE



KNOWLEDGE



TRUST



XO

01 Print & klaarleggen

Print de vijf A4-pagina's enkelzijdig op 100%. Knip de kaarten op pagina 2-4 en de vier passagetokens uit. Sorteert de twintig opdrachtkaarten per kleur. Leg kaart 21, Passage, in het midden. Neem papier en een pen.

02 Kies jullie project

Kies op het campagneblad: een wereldposter, meme met verhaal of scène van 21 seconden. Kies een XO-wereld of bedenk er één. Begin met spullen en beelden die jullie al mogen gebruiken.

03 Vier rondes

Speel Courage, Knowledge, Trust, XO. Schud elke stapel. Trek twee kaarten van die kleur en kies er samen één. Leg de andere apart. Eén speler is Maker, de ander Seeker; wissel elke ronde. Reserveer circa vier minuten per ronde.

04 Verdien de kleur

Doe de opdracht én de spelregel op de kaart. Controleer samen "Klaar als". Gelukt? Leg één token van die kleur op het campagneblad. Nog niet? Verbeter het of kies een andere kaart. Je verdient elke kleur eenmaal per passage.

05 Open de passage

Met vier verschillende tokens, een toonbaar ontwerp en een bijdrage van beide spelers volgt kaart 21. Leg het resultaat vast. Jullie verdienen samen één spark op het spaarspoor. Publiceren is een aparte keuze; likes tellen niet mee. Volgende passage: tokens terug, sparkstand meenemen.

06 Bewaar de proof

Noteer de vier kaartcodes en beide bijdragen op het campagneblad. Dit is samen bevestigd. Een extra Watcher kan later onafhankelijk meekijken. Kleuren tonen krachten; Maker en Seeker zijn wisselende opdrachttrollen.

Deze lijn is 50 mm op ware grootte.



TRUST

Watcher

01

Heldere afspraak

DOEN

Maak jullie beloofde resultaat af: voor wie is dit en wat krijgt die persoon te zien? Schrijf samen één eerlijke zin.

SPELREGEL

Gebruik geen groot woord zoals uniek, revolutionair of wereldveranderend.

KLAAR ALS

Beiden wijzen dezelfde doelgroep en hetzelfde resultaat aan.

21XO / T01

PROEF 0.1



TRUST

Watcher

02

Spiegeltest

DOEN

De Maker toont het ontwerp zonder uitleg. De Seeker vertelt wat het volgens diegene betekent. Pas één onduidelijk detail aan.

SPELREGEL

De Maker mag eerst alleen luisteren.

KLAAR ALS

Jullie bedoelde verhaal en de terugvertelde versie komen overeen.

21XO / T02

PROEF 0.1



TRUST

Watcher

03

Bronbewaker

DOEN

Bekijk beeld en tekst. Wijs aan wat van jullie is, wat een bron nodig heeft en wat duidelijk fictie of concept is. Vervang een twijfelgeval.

SPELREGEL

Een verzonnen claim mag alleen mee als hij herkenbaar verzonnen is.

KLAAR ALS

Jullie kunnen elk gebruikt element herleiden of weglaten.

21XO / T03

PROEF 0.1



TRUST

Watcher

04

Eerlijke twijfel

DOEN

De Seeker noemt één reden waarom iemand het verhaal niet zou geloven. De Maker maakt de boodschap eerlijker zonder de grap te verliezen.

SPELREGEL

Verboden antwoord: vertrouw ons maar.

KLAAR ALS

De aanpassing is zichtbaar en er is geen onbewezen belofte nodig.

21XO / T04

PROEF 0.1



TRUST

Watcher

05

Het bonnetje

DOEN

Leg de twee versies naast elkaar. Noteer wie wat bijdroeg en welke verbetering jullie samen hebben gekozen.

SPELREGEL

Ieder noemt juist de nuttige bijdrage van de ander.

KLAAR ALS

Er staan twee bijdragen en één gedeelde keuze op papier.

21XO / T05

PROEF 0.1



COURAGE

Seeker

06

21 seconden lef

DOEN

Pitch jullie wereld aan de ander in 21 seconden. De luisteraar kiest het beeld of de zin die het meest bleef hangen.

Bewaar die.

SPELREGEL

Begin alsof je een omroeper op een heel vreemde haven bent.

KLAAR ALS

Beiden herkennen de gekozen zin of het beeld in jullie ontwerp.

21XO / C01

PROEF 0.1



COURAGE

Seeker

07

Omgekeerde reclame

DOEN

Bedenk allebei de slechtste uitnodiging voor jullie wereld. Wissel ze uit en keer samen één slechte eigenschap om.

SPELREGEL

Maak de slechte versie overdreven saai of absurd, niet gemeen.

KLAAR ALS

Er ligt één bruikbare uitnodiging die uit de omkering ontstond.

21XO / C02

PROEF 0.1



COURAGE

Seeker

08

De kleine stunt

DOEN

Verzin ieder een verrassende scène die met papier en spullen op tafel kan. Kies er één en voer een korte proef uit.

SPELREGEL

De hoofdrol is voor het onbelangrijkste voorwerp op tafel.

KLAAR ALS

Jullie hebben een schets, foto of beschrijving van de uitgevoerde scène.

21XO / C03

PROEF 0.1



COURAGE

Seeker

09

Falen mag

DOEN

Maak om beurten een expres onhandige versie van de boodschap. Zoek samen het ene rare detail dat wél werkt en maak het sterker.

SPELREGEL

Niemand verdedigt zijn eerste versie.

KLAAR ALS

Een geslaagd detail uit de mislukking is terug te vinden in het eindidee.

21XO / C04

PROEF 0.1

**COURAGE**

Seeker

10

Bezoek uit morgen**DOEN**

De Seeker speelt een bezoeker uit de toekomst en stelt een vreemde vraag over jullie wereld. De Maker antwoordt met een scène of zin.

SPELREGEL

De bezoeker kent ons dagelijks leven niet.

KLAAR ALS

Vraag en antwoord leveren samen een begrijpelijke haak voor jullie verhaal.

21XO / C05

PROEF 0.1

**KNOWLEDGE**

Maker

11

Eén sterk beeld**DOEN**

Kies ieder één herkenbaar voorwerp voor jullie wereld. Combineer ze in een simpele tekening die jullie verhaal draagt.

SPELREGEL

Gebruik hoogstens drie vormen en één korte tekst.

KLAAR ALS

De Seeker kan aanwijzen wat beide voorwerpen aan het verhaal toevoegen.

21XO / K01

PROEF 0.1

**KNOWLEDGE**

Maker

12

Drie beats**DOEN**

Teken drie vakjes: iets klopt niet, iemand doet iets, er verandert iets. Vul ze samen in voor een posterreeks of korte scène.

SPELREGEL

Eén voorwerp komt in alle drie de vakjes terug.

KLAAR ALS

De vakjes vormen een verhaal dat zonder extra uitleg te volgen is.

21XO / K02

PROEF 0.1

**KNOWLEDGE**

Maker

13

Traitmix**DOEN**

Kies ieder een eigenschap, zoals nieuwsgierig of zorgzaam. Bedenk hoe die samen een klein probleem in jullie wereld oplossen.

SPELREGEL

De oplossing mag niet kopen zijn.

KLAAR ALS

Beide eigenschappen zijn zichtbaar in een handeling, beeld of korte zin.

21XO / K03

PROEF 0.1

**KNOWLEDGE**

Maker

14

Draai het om**DOEN**

Maak twee mini-ontwerpen met dezelfde boodschap: één serieus en één absurd. De ander kiest wat in elke versie beter werkt.

SPELREGEL

Combineer één sterk onderdeel uit elke versie.

KLAAR ALS

Er ligt een derde versie met twee bewust gekozen verbeteringen.

21XO / K04

PROEF 0.1

**KNOWLEDGE**

Maker

15

Slimmer met minder**DOEN**

Bouw samen een eerste versie met alleen bestaand beeld, papier, stem of spullen die jullie al hebben. Verdeel twee concrete bijdragen.

SPELREGEL

Geen aankoop en geen nieuwe beeldgeneratie voor deze ronde.

KLAAR ALS

Er ligt een tastbaar ontwerp en beide bijdragen zijn herkenbaar.

21XO / K05

PROEF 0.1

**XO**

Weaver

16

Tweede stem**DOEN**

Laat de Seeker een tweede stem aan het ontwerp toevoegen: een reactie van een bewoner, voorwerp of toekomstige bezoeker. Verwerk die samen.

SPELREGEL

Die stem is het op een grappige manier oneens met de verteller.

KLAAR ALS

De reactie verdiept de scène en laat de hoofdboodschap begrijpelijk.

21XO / X01

PROEF 0.1

**XO**

Weaver

17

Wereldbrug**DOEN**

De Maker kiest jullie wereld; de Seeker kiest een andere plek, echt of verzonnen. Maak één ontmoeting die beide nodig heeft.

SPELREGEL

Een heel gewoon voorwerp vormt de verbinding.

KLAAR ALS

Een buitenstaander kan zien wat er dankzij de ontmoeting verandert.

21XO / X02

PROEF 0.1

**XO**

Weaver

18

Het cadeaubericht**DOEN**

Bedenk iets kleins dat jullie verhaal de kijker geeft: een lach, idee, tip of bruikbare vraag. Voeg een uitnodiging toe om zelf iets bij te dragen.

SPELREGEL

Geen oproep om alleen maar te liken of kopen.

KLAAR ALS

Er staat iets bruikbaar én één haalbare uitnodiging in het ontwerp.

21XO / X03

PROEF 0.1


XO
Weaver
 19

De wissel

DOEN

Wissel Maker en Seeker. Ieder voegt één klein detail toe aan het werk van de ander. Kies samen welke twee details blijven.

SPELREGEL

Je mag het eerdere werk aanvullen, niet helemaal overnemen.

KLAAR ALS

Beide spelers herkennen een eigen én een ontvangen bijdrage.

21XO / X04
 PROEF 0.1


XO
Weaver
 20

De volgende poort

DOEN

Bedenk samen welke kleine bijdrage een volgende speler kan leveren. Schrijf de opdracht en wat als klaar telt op jullie campagneblad.

SPELREGEL

De nieuwkomer moet met eigen spullen kunnen beginnen.

KLAAR ALS

Er staat één duidelijke vervolgvraag zonder verplichte aankoop.

21XO / X05
 PROEF 0.1

21XO / PASSAGE
21

Open de passage

Leg de vier verschillende tokens hiernaast. Bekijk jullie resultaat samen.

- ☐ Vier kleuren verdiend
- ☐ Beide spelers droegen bij
- ☐ Eén toonbaar resultaat
- ☐ Vier kaartcodes genoteerd

Bewaar jullie resultaat en kleur samen één spark in. Passage geopend!

21XO / P21
 PROEF 0.1

VIER PASSAGETOKENS

Knip langs de rand. Leg per geslaagde kleur één token op het campagneblad.


TRUST
SAMEN VERDIEND


COURAGE
SAMEN VERDIEND


KNOWLEDGE
SAMEN VERDIEND


XO
SAMEN VERDIEND

Van een kleine grap naar een gedeeld project.

Een zelfgemaakte wereldposter, een scène met een pratende fles of een meme die om een nuttige bijdrage vraagt: een opvallend verhaal kan het resultaat van jullie spel worden.

Druk vrij spelen. Een onprettige opdracht mag je vervangen. Gebruik geen echte persoon als mikpunt. Houd de stunt klein en veilig. Vraag elkaar apart akkoord voordat herkenbare beelden of jullie werk naar buiten gaan.

Voorlopig ontwerp: gewone PNP-kaarten zijn vrij te printen. Een toekomstige collectible-editie van maximaal 21 per ontwerp is een afzonderlijk plan. Deze proef deelt geen NFT's, NFC-rechten of productieclaims uit.

Onze wereld op één vel

Maak eerst iets dat jullie zelf willen laten zien. Beslis daarna samen óf en waar het gedeeld wordt.

WERELD / TITEL

DATUM

VOYAGER A

VOYAGER B

ONS RESULTAAT

☐ Wereldposter

☐ Meme met verhaal

☐ Scène van 21 sec.

COURAGE

Kaartcode: _____

Leg je token hier.

KNOWLEDGE

Kaartcode: _____

Leg je token hier.

TRUST

Kaartcode: _____

Leg je token hier.

XO

Kaartcode: _____

Leg je token hier.

BIJDRAGE A

BIJDRAGE B

WAAR BEWAREN WE HET RESULTAAT? (BESTAND / FOTO / PAPIER)

Samen bevestigd: _____

Een extra Watcher is optioneel. Een beoordeling door die persoon wordt apart genoteerd; jullie eigen akkoord heet "samen bevestigd".

SPAAR VOOR EEN GROTER VERHAAL



1 spark / een bewaard resultaat

3 sparks / bundel drie verhalen

6 sparks / ontwerp een gezamenlijke showcase

Kleur per afgeronde passage met een nieuw bewaard resultaat één spark in. Kopieën en likes leveren geen extra spark op. Sparks zijn spelvoortgang; betaald bereik vraagt apart budget.

VOLGENDE KLEINE OPDRACHT + WANNEER IS DIE KLAAR?