

INHOUDSTAFEL

1. Spelinformatie.....	p.3
2. Treed de wereld van Barabar binnen.....	p.3
3. Doel van het spel.....	p.3
4. Fasen van het spel.....	p.4
4.1 EERSTE FASE - maak kennis met de clans.....	p.4
4.2 TWEEDE FASE - samenwerken.....	p.4
4.2.1 Inventaris van onderdelen/ terminologie.....	p.4
4.2.2 Opstelling.....	p.8
4.2.3 Wat gebeurt er tijdens een beurt.....	p.9
4.2.4 Verhaal	p.9
4.3 DERDE FASE -Reddewereld.....	p.10
4.3.1 Puntensysteem.....	p.10
4.3.2 Einde van het spel.....	p.11
5. VARIATIE. DUO BARABAR.....	p.11
6. FAQ/WAT ALS.....	p.12
7. Karakters' beschrijving.....	p.13
8. CREDITS	p.31

1. SPELINFORMATIE

2+ spelers (maximaal 6 spelers)/ 20-60 minuten/ +8 jaar.

2. TREED DE WERELD VAN BARABAR BINNEN

Het is het jaar 2037. 98% van alle aardse grondstoffen zijn verloren gegaan. Enkele van de knapste koppen op de planeet uit de 20ste en 21ste eeuw worden samengebracht om samen doorheen de tijd te reizen met de Interdimensionale Tijdmachine (IT 900) om de meest dreigende uitdagingen in de huidige wereld te helpen oplossen. Om hun krachten te kunnen bundelen en hun kennis te verbreden zijn er vijf clans gevormd:

- De wetenschappers
- De activisten
- De ecologen
- De ondernemers
- De artiesten

Vertegenwoordigers van deze clans nemen deel aan De Raad, een ontmoeting van wijzen, die beslissen of en hoe ze de samenleving kunnen helpen met hun problemen.

3. DOEL VAN HET SPEL

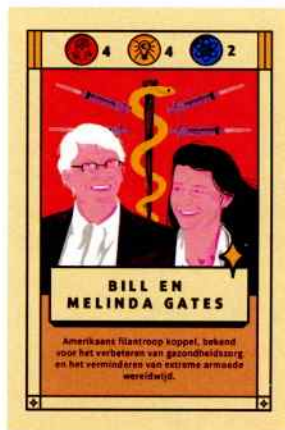
Barabar is een collaboratief spel waar spelers uitdagingen aangaan om onze bedreigde wereld te redden. Als hulpmiddelen hebben de spelers alle macht en middelen van de vijf clans samen met hun eigen creativiteit en verhaal vertellende vaardigheden om het verschil te kunnen maken!

Hieronder vind je instructies voor het spelen van Barabar, maar onthoud dat plezier in het spel en de tijd met vrienden belangrijker is. Mensen leren het best wanneer men vreugdevol ervaringen opdoen. Daarom willen we zo vroeg mogelijk aangeven dat het aanpassen van het spel aan uw teamgeest en -stijl meer dan welkom is! Als u wilt beginnen met spelen vanaf de jongste speler met de klok mee of met de eerste persoon die een funky verhaal om de campagne te starten om de wereld op te lossen heeft, wees onze gast!

4. FASEN VAN HET SPEL

4.1 EERSTE FASE - maak kennis met de clans

Om het spel te beginnen worden er 8 willekeurige kaarten getrokken uit het dek met karakterkaarten en worden ze open op tafel gelegd. Een speler neemt het spelregelboekje erbij een leest de korte beschrijvingen van de acht karakters. De spelers trachten zoveel mogelijk informatie te onthouden. In de tweede fase van het spel (4.2 samenwerken), wanneer een van deze karakters wordt gespeeld en de speler het volledige verhaal achter dit karakter kan vertellen, zullen de middelen van deze karakters verdubbeld worden.



4.2 TWEEDE FASE - samenwerken

4.2.1 Inventaris van onderdelen/terminologie

SOORTEN KAARTEN:

→ Uitdagingskaarten: Elk spel start met een uitdagingkaart die de

spelers samen moeten oplossen. Elke uitdaging vertegenwoordigt een situatie die zich voordoet in het jaar 2037 en de spelers moeten die zien te overwinnen met de macht en kennis van hun clans. Er zijn 15 verschillende uitdagingen die gaan van droogte tot een zombie apocalyps. Ontdek ze allemaal!



→ Karakterkaarten: Aan het begin van het spel, krijgt elke speler 5 willekeurige karakterkaarten. Elke karakterkaart behoort tot 1 van de 5 clans en vertegenwoordigt een historisch of hedendaags persoon die heeft bijgedragen aan een betere toekomst voor iedereen. De kaarten hebben kleurcodes en hebben elk een specifiek primair middel afhankelijk van hun clan:



CLAN	KLEUR	MIDDEL	ICOON
Activisten	Rood	Vuur	
Ecologen	Groen	Natuur	
Ondernemers	Goud	Geld	
Wetenschappers	Blauw	Technologie	
Artiesten	Paars	Cultuur	

→ De selectie van de personages in elke clan vloeit voort uit de intentie van het team van de Infinite Opportunities Association om betekenisvolle prestaties op het gebied van de bescherming van de mensenrechten en sociale doelen die de wereld beter maken, te promoten. Wij hebben ons gericht op een diverse mix van kwetsbare gemeenschappen en ondervertegenwoordigde groepen, maar beschouwen de lijst geenszins als volledig. Wij willen de nieuwsgierigheid prikkelen en meer mensen aanmoedigen om een verandering in hun omgeving te durven maken. De onderliggende educatieve intentie van Barabar kan het best worden omschreven als "food for thought" voor iedereen. Het is ook belangrijk te benadrukken dat geen van de personages enig verband heeft met het spel, inclusief maar niet beperkt tot sponsoring, reclame, reclame, aanbeveling of associatie met Barabar.

→ X-factorkaarten: De X-factorkaarten zijn kaarten die een persoonlijke missie geven aan elke speler. Deze kaarten worden gemengd met de karakterkaarten en wanneer een speler een X-factorkaart trekt, moet deze speler volgen wat er op de X-factorkaart staat. Wanneer een spe-

ler een tweede X-factorkaart trekt, stopt die de eerste weer in het dek, behoudt die de nieuwe X-factorkaart en vervolgt het spel naargelang wat er op je nieuwe X-factorkaart staat. De oude kaart wordt getoond aan de andere spelers alvorens die terug in het dek geplaatst wordt.

Vb hieronder:
X-factorkaart



Vb hieronder:
Bevrijdingskaart



Wanneer een speler een bevrijdingskaart trekt, mag die de huidige X-factorkaart terug in het dek plaatsen. Als de speler op dat moment geen X-factorkaart heeft, kan die de bevrijdingskaart bewaren voor later. Wanneer de bevrijdingskaart gespeeld wordt moet deze eveneens teruggeplaatst worden in het dek.

Als je Barabar voor de eerste keer speelt, kun je misschien beter de X-factor kaarten uit de stapel halen, omdat het hun taak is om het spel uitdagender te maken. Focus op het creëren van een geweldig verhaal met de clans en laat de competitie voor een later moment!

ANDERE ELEMENTEN:

→ Middelen: De middelen zijn de numerieke waarden die op de speelkaarten te vinden zijn. Ze zijn opgedeeld in 5 groepen (Vuur, Natuur, Geld, Technologie en Cultuur), afhankelijk van de clan. Elke karakter-

kaart heeft tot 3 verschillende middelen. Wanneer een karakterkaart gespeeld wordt, dragen de middelen bij tot het oplossen van de uitdaging in een van de campagnes.

- **Het afsluiten van een middel:** Een middel wordt afgesloten wanneer de spelers samen het totale benodigde aantal hebben verzameld die op de uitdagingskaart vermeld staat. De speler die de laatste kaart legt om het benodigde aantal te bereiken, krijgt de punten. (zie 4.4 red de wereld. Puntensysteem en einde van het spel).
- **Campagnes:** Er kunnen tot 3 verschillende parallelle campagnes opgezet worden om een uitdaging te overwinnen. Elke speler heeft de vrijheid te kiezen of ze verder willen spelen in de al bestaande campagnes of een nieuwe campagne willen opzetten binnen de drie toegelaten campagnes.

4.2.2 Opstelling

Een uitdagingskaart wordt op tafel geplaatst en wordt getoond aan alle spelers. Vervolgens trekt elke speler 5 kaarten uit het dek. Als een speler een X-factorkaart trekt, zondert die deze af van de karakterkaarten maar zorgt die ervoor dat geen andere speler deze kan zien (het is de speler's geheime opdracht). Elke speler moet 5 karakterkaarten (+ X-factorkaart die getrokken werd) hebben bij het begin van het spel.

Wanneer de uitdaging overwonnen is (maar niet het spel), moeten alle spelers hun kaarten terug in het dek steken en een nieuwe set kaarten trekken.

Als je graag eens zou zien hoe het spel in zijn werk gaat en wordt opgezet kun je een video bekijken op de Barabar website via deze QR code.



4.2.3 Wat gebeurt er tijdens een beurt

Wanneer het de beurt is aan speler 1, kan deze persoon een karakterkaart spelen in eender welke campagne. Na het spelen van de kaart moet speler 1 een nieuwe kaart trekken uit het dek. De middelen op de karakterkaart die werden gebruikt zullen helpen om de uitdaging te overwinnen.

- De speler trekt een karakterkaart: de beurt gaat naar de volgende speler.
- De speler trekt een X-factorkaart:
 - a. Als de speler voordien geen X-factorkaart had: houdt deze speler de X-factorkaart afgezonderd van de andere karakterkaarten zodat de andere spelers nu weten dat deze speler nu een X-factorkaart heeft maar de speler toont niet wat er op de X-factorkaart staat. Dan trekt de speler nog een kaart zodat er steeds vijf karakterkaarten zijn om mee te spelen. Wanneer de speler opnieuw een X-factorkaart trekt, wordt het proces herhaald.
 - b. Als de speler al een X-factorkaart had, toont de speler deze X-factorkaart aan de andere spelers en plaatst de speler deze terug in het dek. De speler behoudt de nieuwe X-factorkaart afgezonderd van de andere karakterkaarten en toont de inhoud niet aan de andere spelers. Dan trekt de speler nog een kaart om opnieuw 5 karakterkaarten te bekomen. Als de speler opnieuw een X-factorkaart trekt, wordt het proces herhaald.

4.2.4 Verhaal

Een van de meest belangrijke elementen van Barabar is het verhaal. Elke keer een speler een karakterkaart speelt, moet de speler uitleggen/verzinne hoe het karakter zal bijdragen aan het oplossen van de uitdaging. Onthoud: Als je er in slaagt een verhaal te vertellen gerelateerd aan de uitdaging terwijl je het verhaal achter het karakter erbij kunt vertellen, worden de numerieke waarden van de middelen verdubbeld!

Vb De uitdaging is het einde van de voorraad petroleum in de wereld

Speler 1: "Ik speel Elon Musk en hij zal helpen met het oplossen van deze uitdaging door te investeren in een nieuwe moderne vorm van hernieuwbare energie."

Speler 3: "Ik speel Nikola Tesla, hij zal zijn kennis van elektriciteit gebruiken in samenwerking met Elon Musk om een nieuwe vorm van energie te ontwikkelen."

4.3 DERDE FASE - Red de wereld (puntensysteem en het einde van het spel)

Elke uitdaging heeft 5 middelen die moeten “afgesloten worden” en elk middel heeft een numerieke waarde: de speler die bijdraagt met het laatste middel in elk van de middelen krijgt punten: 1 punt voor het middel met de laagste waarde, 2 punten voor het middel met de tweede hoogste waarde en 3 punten voor het middel met de hoogste waarde. Bovendien, de speler die het laatste middel afsluit (en daarmee de hele campagne), krijgt een extra punt.

Vergeet niet dat je maximaal drie campagnes kunt spelen!



- Als twee middelen dezelfde waarde hebben en die waarde lager ligt dan die van het derde middel, tellen ze beiden voor 2 punten en het derde middel voor 3 punten. (2p-2p-3p)
- Als twee middelen dezelfde waarde hebben en die waarde ligt hoger dan die van het derde middel, dan tellen ze beiden voor 3 punten en het derde middel voor 2 punten. (3p-3p-2p)

Naam uitdaging		S1	S3	S5
		S2	S4	S6
CAMPAGNES	CAMPAGNE 1	CAMPAGNE 2	CAMPAGNE 3	
OPTEKSTER				
OVERLEVER				
TOTAAL				

Het spel eindigt wanneer een van de spelers 10 punten heeft verzameld (korte versie) of er 5 uitdagingen zijn gespeeld (lange versie).

Duo Barabar is een variatie van het spel waar de spelers in duo's spelen en zo samenwerken om de uitdagingen te overwinnen. De spelmechanismen zijn nog steeds dezelfde zoals in het individuele spel met het enige verschil dat in duo's gespeeld wordt. De positie van de duo's aan de tafel wordt in het begin van het spel willekeurig bepaald en ze worden ingedeeld in team A, team B en team C (voor 6 spelers).

De spelers kunnen de kaarten die ze hebben niet met hun partner delen en

moeten volgens hun intuïtie spelen om de uitdaging samen te overwinnen en punten te winnen voor hun team.

6. FAQ/ WAT ALS...

- **...Ik twee X-factorkaarten in mijn handen heb voor het starten van het spel**

Een andere speler trekt een van de twee X-factorkaarten willekeurig en steekt deze terug in het dek. Je behoudt de andere X-factorkaart en trekt een nieuwe kaart totdat je 5 karakterkaarten hebt en een X-factorkaart.

- **...Ik geen kaart kan spelen die bijdraagt aan de campagne**

Als je geen karakterkaart kunt spelen die bijdraagt aan een campagne met het middel die benodigd is, kun je geen karakterkaarten spelen, dus stop je een karakterkaart weg ergens in het dek en trek je een kaart uit het dek.

- **...Ik een X-factorkaart trek en nu heb ik er twee**

Je toont je vorige X-factorkaart aan alle spelers alvorens je deze terug in het dek steekt en het dek schudt. Je houdt je nieuwe X-factorkaart afgezonderd van de andere karakterkaarten en toont de kaart aan niemand. Daarna trek je een nieuwe kaart uit het dek totdat je 5 karakterkaarten bekomt. Trek je nog een X-factorkaart? Dan herhaal je dit proces.

- **...Ik een bevrijdingskaart heb van de X-factorkaarten en ik trek een nieuwe X-factorkaart**

Je kunt je bevrijdingskaart gebruiken om de X-factorkaart weer weg te stoppen in het dek. In dat geval stop je de bevrijdingskaart eveneens weg en neem je een nieuwe kaart uit het dek.

- **...Ik net een bevrijdingskaart trek en ik had al een X-factorkaart liggen**

Je kunt nu je bevrijdingskaart gebruiken om je X-factorkaart weg te stoppen in het dek. Je stopt ook je bevrijdingskaart weg in het dek en trekt een nieuwe karakterkaart.

- **...Mijn X-factorkaart mij niet toelaat om een van mijn karakterkaarten te spelen**

Als je geen enkele van je karakterkaarten kunt spelen omwille van je X-factorkaart, zul je een van je karakterkaarten moeten wegstoppen in het dek en een nieuwe karakterkaart moeten trekken, je beurt gaat aan je voorbij.

- **...Een middel werd afgesloten in een campagne maar ik sloot net een datzelfde middel af in een andere campagne. Krijg ik nog steeds punten**

Als een middel (vb Natuur) afgesloten is in een campagne en een speler sluit deze af in een andere campagne, krijgt deze speler de punten ook al is dit middel al afgesloten in een andere campagne.

7. KARAKTERS' BESCHRIJVING

WETENSCHAPPERS

Hedy Lamarr (1914 - 2000)

Hollywood actrice, film producent en uitvinder. Naast verkozen te zijn tot "meest belovende nieuwe actrice" in 1938, werd ze de eerste vrouw die een prijs ontving voor een uitvinding. Ze vond het "Secret Communication System" uit om het Amerikaanse leger te helpen tijdens WOII. Het systeem verdeelde geheime boodschappen en verzond elk deel op een andere frequentie. Op die manier, als de vijand luisterde, kon die slechts een deel horen, en niet de hele boodschap. Deze technologie vormde later de basis voor de hedendaagse WiFi, GPS en Bluetooth.

Alan Turing (1912 - 1954)

Britse computerpionier, die een machine ontwikkelde die de Enigma code, het geheime communicatiesysteem van de Nazi's, kon kraken en zo kon bijdragen aan een snellere overwinning voor de Geallieerden. Hij legde ook de basis voor de moderne informatica en theorieën over artificiële intelligentie. Ondanks zijn technologische succes werd hij naar de rechtbank verwezen voor onzedig gedrag (hij was homoseksueel) wat resulteerde in een gedwongen chemische castratie. Op 42 jarige leeftijd pleegde hij zelfmoord.

Yuval Noah Harari (1976 -)

Israëlische historicus, wordt beschouwd als een van 's werelds meest invloedrijke publieke intellectuelen vandaag de dag, omwille van zijn meningen over vrije wil, bewustzijn, rassen/soorten en evolutie. Zijn populaire boeken verkennen futuristische vragen gebaseerd op de geschiedenis en filosofie zoals de toekomst van de rol van de mens en de impact van artificiële intelligentie alsook de cognitieve revolutie door het historische perspectief. Yuval is ook gekend om zijn veganisme, het bekijken van industriële landbouw als een van de grootste misdaden en hedendaagse ethische problematieken.

Nikola Tesla (1856 - 1943)

Uitvinder en ingenieur die zijn leven wijdde aan het gratis ter beschikking stellen van elektriciteit aan de hele wereld. Meest bekend voor het ontwikkelen van het wisselstroom systeem, wat een type van elektriciteit is dat gebruikt wordt in stop-