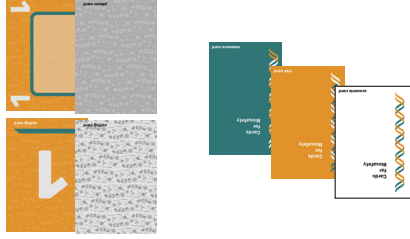
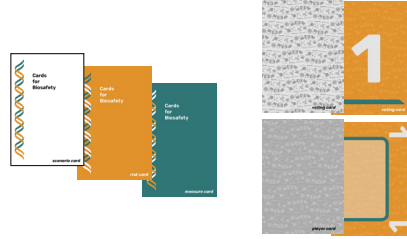


Spel onderdelen

15 Scenario kaarten (wit)
 100 Risicokaarten (oranje)
 200 Maatregelkaarten (groen)
 50 punt fiches
 56 stem kaarten (witte achterkant)
 8 speler kaarten (grijze achterkant)
 Facilitator boekje
 Extra: 10 lege scenario-, risico- en maatregelkaarten

**Cards for Biosafety****Components**

18 Scenario cards (white)
 114 Risk cards (orange)
 185 Measure cards (green)
 50 point tokens
 64 voting cards (white backs)
 8 player cards (grey backs)
 Facilitator booklet
 Extra: 10 blank scenario, risk and measure cards



The goal of the game and target group

Cards for Biosafety is a serious card game for junior biotechnology researchers. They play the game under the guidance of experienced researchers, biosafety officers or topic experts. By playing the game, the junior researchers will learn about safety and security risks and measures of biotechnology projects in different environments.

Some game mechanics got inspired by the entertainment game "Cards against Humanity". Cards for Biosafety consists of several rounds where players choose and vote on cards (risk and measure).

A facilitator hosts the game. They explain the rules to players (and who might or might not be the guiding expert). The facilitator makes sure that the game is played in the right way. They also stimulate players in the discussion, argumentation and linking with real life.

The game might become informal on many occasions, but the out-of-the-box thinking is what we want to support with this game. This way of thinking will allow players to get to interesting anecdotes and lessons for the junior researchers.

Cards for Biosafety is een serious game voor junior biotechnologie onderzoekers. Het wordt gespeeld onder begeleiding van een onderzoeker, biosafety officier of expert. Door het spel te spelen leren junior onderzoekers over veiligheid, de risico's en de maatregelen die erbij komen kijken. De scenario's van het spel gaan over verschillende onderwerpen, situaties en omgevingen. Een deel van de spelregels en het spelmechaniek zijn geïnspireerd door het entertainment spel "Cards against Humanity". Tijdens Cards for Biosafety zal je kaarten (risico's en maatregelen) moeten kiezen, beargumenteren op anderomans kaarten moeten stemmen. Een facilitator zal het spel begeleiden. Hij of zij zal de regels aan de spelers uitleggen. De facilitator kan zelf ook de expert zijn, maar dat hoeft niet. De taak van de facilitator is onder andere er voor zorgen dat het spel juist wordt gespeeld en soepel verloopt. Daarnaast is het ook de taak aan de facilitator om spelers om argumentatie te vragen en discussie op gang te brengen en deze te begeleiden. Dit spel vraagt spelers om out-of-

Doel van het spel en de doelgroep

the-box te denken, waardoor soms grappige of rare combinaties ontstaan. Dit is juist de bedoeling: door verder te kijken dan standaard antwoorden zullen er interessante anekdotes boven tafel komen. Hiermee kun je de junior onderzoekers nieuwe en interessante lessen leren.

Deze regels zijn geschreven voor de facilitator. Lees ze alsjeblieft door en leg het spel aan de spelers uit. Onthoud dat het belangrijkste onderdeel van het spel de discussie is. Moedig de spelers aan in discussie te gaan en hun ervaringen te delen.

De regels gaan dieper in op de eerste twee rondes. Als facilitator zal je dan ook het spel meer moeten begeleiden in die eerste rondes. Je zult de spelers hun kaarten uitdelen en begeleiden door deze twee rondes heen. Trek de scenariokaart en lees deze voor. Vertel welke stap je elke keer doet. Dit zal de spelers helpen het spel sneller onder de knie te krijgen. Je kunt als facilitator ook zelf meespelen in het spel. Je zult dan zelf ook een risico- en maatregelkaart kiezen en op een stemmen.

This manual is written for the facilitator. Please read these rules and explain them to the players. Keep in mind that the most important lesson is the discussion that will come from this game. Encourage the players to share their experiences and tell your own.

The manual closely explains the first two rounds. You deal everyone their cards, pick the scenarios and read them out loud. Announce each step for the players as you go; they are not difficult, but this will help players to get into the game. You are allowed to play along with the players. In that case, you will be picking your own risk and measure cards as well.

Setup

As the facilitator, you can look through the **scenarios** and pick whichever you find most suitable or most important to discuss. You can also choose to include all the cards in your scenario deck and draw scenario cards at random.

Before you start, determine how the game will **finish**. Will you play until a player has received a certain amount of points, or will you play a certain number of rounds or time? The picked scenarios can also determine the end of the game.

You can now set up the game area. If you want to, you can shuffle the scenario cards. Place them close to you. You can also keep the facilitator booklet close. On the back, it gives a quick summary of the game. Inside, you can find more information on the different scenarios.

If you play along with your players, make sure you do not read the additional information without reading them to your players. We advise you to read the additional information at the end of

Als facilitator kun je door de **scenario's** kijken om degene te kiezen die je wilt behandelen. Maak van deze kaarten een aparte stapel. Je kunt er ook voor kiezen om alle scenario's te gebruiken en de scenario's willekeurig te trekken.

Bepaal voordat je begint ook wanneer het spel **afgelopen** is. Je kunt spelen tot een speler een bepaald aantal punten heeft gehaald, een vooraf bepaald aantal rondes zijn gespeeld of een voor een bepaalde tijd. Als je bepaalde scenario's hebt gekozen kun je natuurlijk ook spelen tot die allemaal zijn langs geweest.

Maak nu het spelgebied klaar. Begin met de scenario's: leg deze gedekt op een stapel naast je neer. Als je wilt kun je deze schudden. Leg hier ook het facilitator boekje neer. Achterop dit boekje vind je een korte samenvatting van het spelverloop. In het boekje vind je meer uitleg bij de verschillende scenario's. Je kunt deze voorlezen tijdens het spel. Zorg er voor dat alle spelers deze informatie dan krijgen.

Wanneer je zelf meespeelt raden we je het aan om deze informatie na een ronde te delen. Zo heb jij niet meer informatie tijdens een ronde en dus ook niet een voordeel.

Schud de risico- en maatregelkaarten in twee aparte stapels. Leg ook deze dicht bij jou neer. Verzamel de punttiches en leg deze bij jou neer.

Geef alle spelers een spelerkaart (grijze achterkant), ze leggen deze kaart voor zich neer met de goede kant omhoog zodat iedereen de kaart kan zien. Als je zelf ook meespeelt kun je jezelf er ook een geven. Geef elke speler ook de stemkaarten die corresponderen met de spelerkaarten die in het spel meedoen. Ze hebben geen stemkaart nodig van hun eigen spelerkaart aangezien je niet op jezelf mag stemmen.

Voorbeeld: In een spel met 5 man krijgen spelers 4 stemkaarten. De speler met spelerkaart 2 zal 4 stemkaarten 1,3,4 en 5 krijgen.

Als laatste deel je zes **risicokaarten** (oranje) uit aan de spelers. Als je zelf meespeelt geef je jezelf ook 6 risicokaarten.

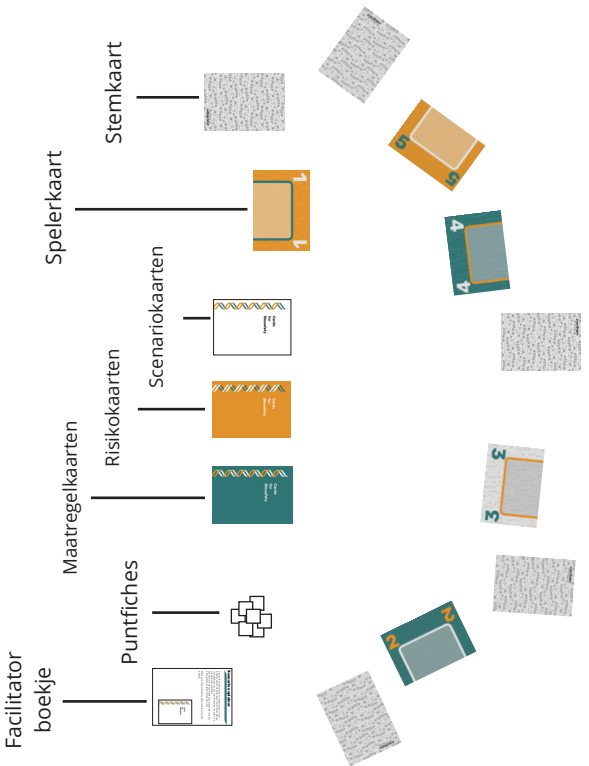
the round. The facilitator should avoid gaining preliminary knowledge that might give them an edge over other players.

Shuffle the **risk** and **measure** cards in two separate piles and place them close to you. Place the **tokens** close to you as well.

Give each player a player card. If you plan to play along, give yourself one as well. Players will use these to vote on the playing cards. Give every player voting cards corresponding with the available players.

If there are 5 players, each player only needs 4 cards. Cards numbered 1-5 without their number as they cannot vote for themselves.

Finally, deal 6 **risk cards** to each player. If you play along, give yourself 6 risk cards as well.



Facilitator boeklet

Point
tokens

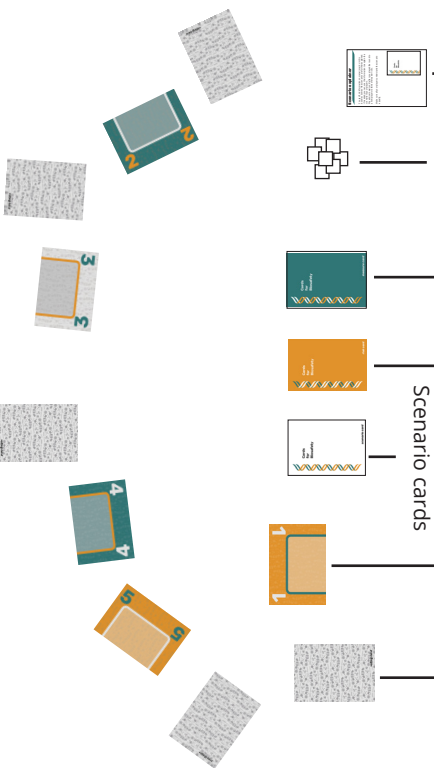
Measure cards

Risk cards

Scenario cards

Player card

Vote card



Eerste ronde:

Trek een **scenariokaart** en lees deze voor. Controleer dat iedereen het scenario begrijpt. Je kunt de kaart verder uitleggen met je eigen ervaringen en kennis als dat nodig is.

De spelers kiezen een risicokaart voor het scenario. Let er daarom op dat je niet al mogelijke risico's weggeloft!

Risico fase, bepaal het risico:

Elke speler kijkt naar hun risicokaarten en kiest er een die zij het beste bij het scenario vinden passen.

Je kunt, als je wilt, stimuleren dat de spelers vooral realistische kaarten neerleggen. We moedigen jullie echter aan om spelers hier vrij in te laten zijn.

Ze mogen elke kaart spelen die ze willen, zolang ze hun keuze maar kunnen beargumenteren. Kaarten die op het eerste gezicht misschieten grappig lijken, kunnen met de juiste argumentatie interessante discussies opleveren. Bovendien is dit een van de leuke onderdelen van het spel.

Vertel de spelers dan ook dat ze vrij zijn in het

First round:

Draw a **scenario** card and read it out loud. Make sure that all your players understand the card. You can further explain the card with your own experiences and knowledge if needed.

The players will choose a risk card for this scenario. Make sure you are not already giving away possible risks!

Risk phase, determine risks:

Each player will look through their risk cards and pick one they find the best fitting.

You can, if you want, stimulate players to choose realistic risks only, but we encourage you to let players choose any card.

Stimulate the players to come with their argumentation for their risk cards. The seemingly funny cards might initiate the most interesting discussions. Additionally, the players will be having fun doing so.

Tell players to interpret the contents of their

cards freely: they are allowed to leave out words or twist the meaning of the card if it fits their story.

The cards are starting points for the player's story or argumentation.

Players place their chosen **risk** card **face down** on their player card, as indicated on the player card (so that the player numbers are still visible).

After each player picked their card to play, go around the table. Each player turns around their card and read it out loud, starting with player one.

The player should explain why they choose this card and why it fits the scenario. Encourage players to give this argumentation if they forget or keep it too short.

You can put the player cards and their risk cards in the middle of the table. Make sure each player can read them for the voting round.

After each player has presented their risk, players pick their favourite. The players vote with their **vote cards** (white back). They select the one corresponding with their favourite risk and place this card face down in front of them. Each player

interpreteren van de kaarten. Ze zijn vrij om de kaarten zo te interpreteren dat het bij hun argument past. Dit kan door een kaart breder in te zetten of woorden weg te laten.
De kaarten zijn bedoeld als startpunt van een argumentatie.

Spelers leggen hun gekozen kaart **gedekt** voor zich neer op hun speler kaart. De speler kaart heeft een indicatie waar de kaart kan liggen zodat het spelnummer nog steeds zichtbaar is.
Om de beurt draaien spelers hun gekozen **risicokaarten** om en lezen deze voor. Begin bij speler 1 en ga daarna met de klok mee. Hierbij geven ze ook argumentatie waarom ze de kaart hebben gekozen.

Stimuleer de spelers ook als facilitator om argumentatie te geven wanneer ze dit vergeten, of wanneer de gegeven argumentatie erg kort is. Eventueel kun je de spelkaarten met hun risicokaart in het midden van de tafel leggen zodat iedereen ze goed kan lezen voor de stemronde.

Wanneer iedereen hun kaart heeft opgelezen en beargumenteerd heeft, is het tijd om te stemmen.

Je kunt een paar minuten nemen om deze ronde scenario en het nu bijbehorende risico. Ga daarna verder te **bespreken** of dieper in te gaan op het door met de volgende fase, maatregelen.

Bij gelijkspel: Als er gelijkspel is vraag je de spelers van wie de kaarten met de meeste stemmen zijn te debatteren over hun kaart. De andere spelers stemmen dan nogmaals op een van deze spelers. Is er nog steeds gelijkspel, dan winnen beide spelers een punt. De facilitator kiest welke van de twee risicokaarten wordt gebruikt in de volgende fase, de **maatregel** fase.

Spelers kiezen hun favoriete kaart door uit hun stapel te stemkaarten (witte achterkant) de kaart te kiezen met het nummer waar ze op willen stemmen en leggen deze gedekt voor zich neer. Alle spelers draaien dan tegelijk hun stemkaart om, om te zien welke kaart gewonnen heeft. De speler met de winnende kaart ontvangt een **puntfiche**. Leg deze **risicokaart** naast het **scenario**. De andere gespeelde risicokaarten leg je af op een aparte aflegstapel.

will flip their card and show their choice at the same time.

Players cannot vote for their own cards.

The player who ends up with the most votes collects a **point token**. Place the chosen **risk** cards next to the **scenario** card. Discard the other risk cards on a separate pile.

In case of a draw:

*If a draw occurs, ask the players with the chosen risks to debate why their card is the best. Everyone except these players votes on one of those cards. If there is still a draw, each player gains a coin. The facilitator chooses one of the risks. You will use this risk in the **measure** phase.*

You can take a couple of minutes to **discuss** the scenario and risk combination. You can share some stories but keep an eye on the time. Move on to the measures.

Measure phase, deploy measure:

After you have chosen the risk card, deal each player 6 **measure** cards (green back).

Similar to the risk phase, each player chooses one of their **measure** cards and places them face down on their card. Again, choose the card best fitting (or the funniest or otherwise best choice).

Remind players that the measure should be an answer on the risk card picked in the risk phase.

After everyone chose their **measure** card, they read their choice and explain them to the rest. This time the player who just won a point will start.

Similar to the previous round, everyone chooses their favourite. The players place their **vote** card face down in front of them. Flip them right side up at the same time and see who won.

In case of a draw:

If a draw occurs, ask the players with the chosen measure card to debate why their cards are the best. Everyone except these players then votes on one of those cards. If there is still a draw, each player gains a coin. Place both cards next to the scenario and risk card.

Net als in de vorige fase stemt iedereen weer op hun favoriete kaart, maar niet hun eigen kaart. De spelers **stemmen** weer met gesloten stemkaart en draaien deze dan tegelijk open.

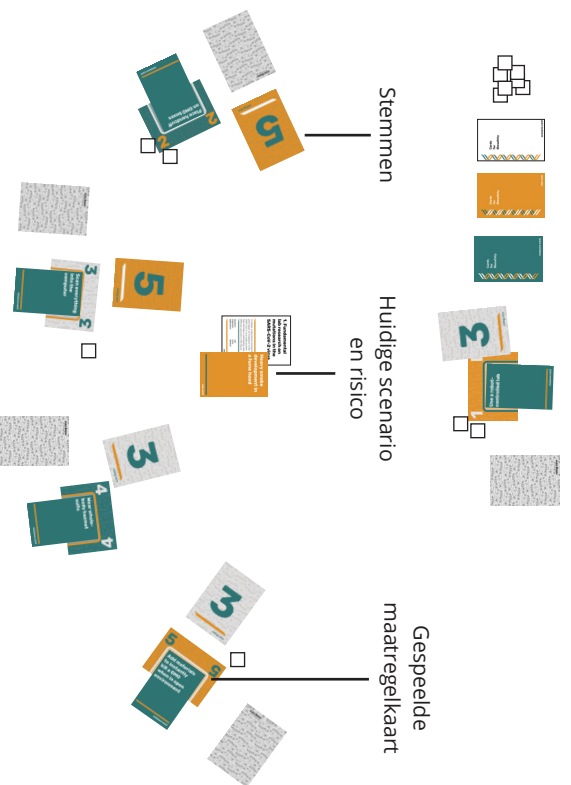
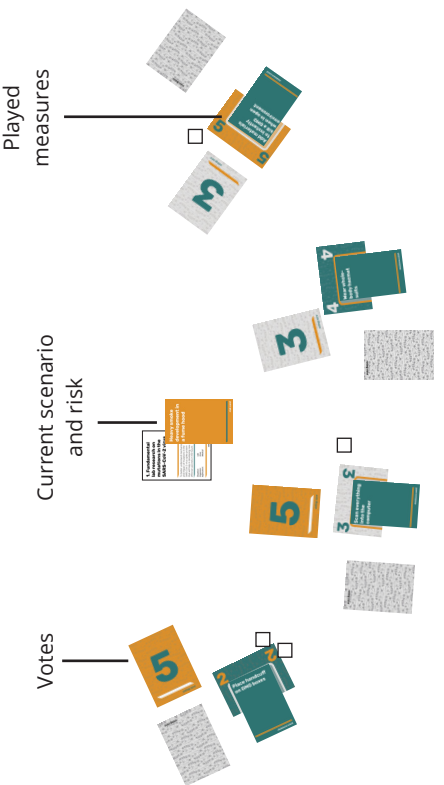
Wanneer iedereen een **maatregelkaart** heeft gekozen, ga de spelers langs en vraag ze hun keuze voor te lezen en te beaarwoorden. Begin dit keer met de speler die net een punt heeft gekregen.

Herinner de spelers eraan dat de kaart niet alleen bij het scenario, maar ook bij het gekozen risico moet passen.

Deze fase is vergelijkbaar met de risico fase. Elke speler kiest een van hun **maatregelkaarten** die zij het beste bij het scenario en risico vinden passen. Ze leggen deze gekozen kaart gedekt op hun spelkaart.

Nadat een risico is gekozen, geef je elke speler 6 **maatregelkaarten** (groen). Geef jezelf ook 6 maatregelkaarten als je meespeelt.

Maatregel fase, kies de maatregel:



Place the winning measure card with the scenario and risk card. The player who played the winning card can collect a **point token**. Discard the other measure cards.

You can **discuss** the outcome in the group. Share anecdotes or fears surrounding the scenario, risks and measures. After the discussion, place the three cards (**scenario** card, **risk** card, **measure** card) to the side.

De speler met de winnende kaart ontvangt een **puntche**. Leg deze **maatregelkaart** naast het scenario en risico. De andere gespeelde maatregelkaarten mogen op een aflegstapel.

Bij gelijkspel:

Als er gelijkspel is, vraag dan de spelers met de meeste stemmen hun kaart te verdedigen. Iedereen behalve deze spelers stemmen dan op hun favoriete kaart. Als er nog steeds gelijkspel is krijgen alle spelers met de meeste stemmen een punt. Plaats dan beide maatregelkaarten bij de scenario en risicokaart.

Je kunt nu de ronde **bespreken**. Deel verhalen, anekdotes, of andere angsten rondom het **scenario**, **risico** of **maatregel**. Wanneer je het scenario besproken hebt leg je de kaarten aan de zijkant van de tafel uit het speelveld. Let erop dat je ook niet te veel tijd neemt bij het bespreken als je nog andere rondes wilt spelen.

Ronde twee:

Kies of trek een nieuwe **scenariokaart** en leg deze weer uit aan de spelers net als in de vorige ronde. Deel één nieuwe **risicokaart** aan alle spelers (zodat alle spelers **11** kaarten hebben, **risico** en maatregel). De spelers kiezen een **risicokaart** om te spelen. De speler van de winnende maatregelkaart begint met het uitleggen van hun kaart. De spelers kiezen dan net als in de vorige ronde hun favoriet. De winnaar krijgt weer een punt. Deel iedereen een nieuwe **maatregelkaart** zodat iedereen **11** kaarten heeft. Speel dan weer de maatregelronde.

Zeg telkens duidelijk welke stap in het spel jullie spelen. Hierdoor zullen spelers beter doorhebben wat ze moeten doen als ze zo zelf spelen.

Second round:

Pick or draw a new **scenario** card and explain it. Deal each player another **risk** card. They should have **11** total cards in their hands (risk and measure together). When players have picked their risk cards, let the player who won with their last measure card start. After players have played and chosen the risk card, deal everyone a new **measure** card. Each player should have **11** cards in their hand.

Remember to announce each step and phase as you play through them. That way your players will know what to do for the next rounds.

Following rounds:

After the second round, you can place the **risk** and **measure** decks on the table so that players can draw their own cards. Players should now understand the flow of the game and be able to play it without much assistance. If you are a player, you can join in and play. If you are not playing along with your players, you can still draw the scenario cards and make sure everyone is involved in the conversation.

Na het spelen van deze tweede ronde zouden de spelers het spel moeten doorhebben. Ze kunnen het spel nu zonder al te veel begeleiding spelen (kondig dit ook aan). Leg de **risico**- en **maatregelstapels** in het midden zodat spelers nu hun eigen kaarten kunnen trekken. Als je een speler bent kun je nu gewoon meespelen in het spel. Als je zelf niet meespeelt kun je wel nog steeds het scenario trekken en voorlezen. Zorg er ook voor dat de spelers nog steeds de kaarten bespreken en beargumenteren.

Volgende rondes:

Einde van het spel:

Het einde van het spel hangt af van de conditie die je in het begin hebt gekozen. Dit kon zijn een aantal punten dat een speler heeft verzameld, een vooraf bepaald aantal rondes of als de tijd op is. De speler met de meeste punten wint. Als er twee spelers met gelijke punten zijn, dan winnen ze allebei.

Kijk aan het einde van het spel terug op de gemaakte combinaties. Kun je verschillen zien tussen rondes? Je kunt wat extra tijd nemen om de scenario's nog even te **bespreken**. Neem ook genoeg tijd om het spel af te sluiten met een nabespreking.

End of the game:

The game ends depending on the conditions determined in the setup phase. The condition can be a certain amount of points, a certain number of rounds or the available time. The player with the most point tokens wins. In case of a draw, they both win.

At the end of the game, look back at the combinations you have made during the rounds. Can you see a difference between the various rounds? You can have a short **discussion** to wrap up the game.

Debriefing:

Debrief with your players to make a connection between the game and real-life working practices. Discuss the correlation between insights from the game and real life.

Some example questions:

- Why did you choose this (risk/measure) card?
- Do you have an idea about what a specific reason for the occurrence of such a risk could be?
- Have you (or a colleague) already experienced this or a similar situation?
- For the chosen scenario, what is the main risk you need to take into account when planning, preparing or doing research?
- For the chosen scenario, what could be an appropriate measure to mitigate the corresponding risk?
- Do you see a connection between the information about the measure on the card and reality?
- How can you transfer such a measure to your everyday work? What is needed to do so?

Nabespreken:

Bespreek het spel na met je spelers. Bespreek wat de connectie tussen het spel en de realiteit is. Laat spelers nagaan hoe de inzichten van het spel kunnen worden toegepast op echte situaties.

Voorbeeldvragen:

- Waarom koos je voor een bepaalde (risico/maatregel) kaart?
- Weet je of er een specifieke reden is waarom een risico zou kunnen voorkomen?
- Bij een bepaald scenario, wat is het belangrijkste risico om rekening mee te houden?
- Hoe bereid je jezelf voor op risico's wanneer je onderzoek doet?
- Zie je een verbinding tussen de informatie op de maatregelkaarten en de realiteit?
- Hoe kun je de maatregelen die zijn besproken toepassen op je alledaagse werk?
- Wat heb je nodig om dit te kunnen doen?

Alternatieve spelregels:

We raden het aan om het spel een aantal keer te spelen volgens de normale spelregels. Wanneer je die helemaal onder de knie hebt en alle scenario's kent kun je deze spelregels uitproberen. Deze spelmethodes kunnen het spel interessant houden, maar ook nieuwe inzichten geven. Probeer de variaties, combineer ze, pas ze aan of verzijn je eigen regels!

Ronde leider:

In plaats van een facilitator, heb je in deze versie een rondelider. Elke ronde is er een nieuwe rondelider. De leider van een ronde speelt zelf geen risico of maatregelkaarten. In plaats daarvan kiest de leider hun favoriete kaarten van de andere spelers. Een ronde bestaat uit het kiezen van een scenario, risico en maatregelkaart.

Aan de start van elke ronde bepaal je wie die ronde de leider is. Deze speler trekt de scenariokaart en leest deze voor. Deze speler zal ook meer uitleg geven over het scenario zoals een facilitator zou doen.

Alternative play modes:

We recommend you to play the game as described before a couple of times. When you have mastered the game and each scenario, you can try out some of the rules stated below. These new rules could give new insights or work to keep the game interesting. You can combine the different variations. Maybe you come up with some rules of your own!

Round leader:

Instead of a facilitator, you play the game with round leaders, each round, the round leader changes. The round leader will not be playing their own risk and measure cards, but instead, pick who wins each time. A round consists of drawing a scenario card and choosing a risk card and measure card.

At the start of the round, determine who will be the round leader. This person draws the scenario card and reads it to the players. The leader will not play risks and measures this round.

The other players pick and defend their cards like normal. The difference is that they will not vote for their favourite card. Instead, the round leader picks their favourite card. Players can discuss if they agree with the choice of the leader, but ultimately, the leader has the final say.

After a round has finished and a risk and measure card is played and picked, the leader position will move. The player to the left of the leader will become the leader next round.

The player who most recently dropped something will be the leader of the first round.

Continue until everyone has been a round leader at least once.

This version will let you discuss the various risks. It will also allow you to get to know each other a bit better. Players will have to show and discuss their best cards. However, they will also need to cater to the leader and their preferences.

Deze versie van het spel laat je alleen niet de risico's en maatregelen bespreken, maar ook elkaar beter kennen. Spelers moeten hun kaarten spelen en beargmenteren, maar ze moeten ook inschatten welke kaarten de rondelider het beste zou vinden.

Speel door tot iedereen in ieder geval 1 keer rondelider is geweest.

De speler die als laatste iets heeft laten vallen is de eerste ronde leider.

de ronde leider de nieuwe rondelider.

Nadat de ronde voorbij is, is de speler links van door met de maatregelen op eenzelfde manier. deze ronde. Na het kiezen van een risico ga je leider hun favoriet. Alleen hun mening telt dus welke kaart zij het beste vinden, kiest de ronde is. Hoewel spelers wel kunnen discussiëren over beargmenteren ze waarom deze kaart het beste standaard regels lezen ze hun kaart voor en die bij het scenario past. Net als in de De andere spelers kiezen dan een risicokaart

Anoniem spelen: Plaats de genummerde spelerskaarten in het midden van de tafel. Je deelt deze dus niet uit aan spelers. Plaats evenveel kaarten als er spelers zijn. Elke speler ontvangt dan stemkaarten. Dit zijn stemkaarten met alle nummers die in het midden liggen (wanneer er 5 spelers zijn krijgt iedereen dus de kaarten 1-5).

Net als in de standaard regels trekt de facilitator een kaart en leest deze op. Spelers kiezen ook weer welke kaart zij willen spelen. Echter, in deze versie leggen ze de kaarten gedekt op een stapel in het midden. Een van de spelers (de speler die de laatste punt heeft gewonnen of de facilitator) schudt deze kaarten dan en legt ze 1 voor 1 open op de genummerde kaarten in het midden. Deze speler leest de kaarten ook voor.

Spelers weten nu niet wie welke kaart heeft gespeeld.

De spelers kiezen dan hun favoriete kaart, dit mag niet hun eigen kaart zijn. Ga de spelers langs, iedere speler laat zien voor welke kaart ze hebben gestemd en leggen uit waarom dat hun favoriete kaart is. Wanneer iedereen is geweest komt de speler van de kaart met de meeste

Anonymous choosing:

Place the numbered player cards in the middle of the table. Each player will get voting cards for each player card on the table (1-5 if there are 5 players). The facilitator draws a scenario and reads it out loud like normal.

When players pick their risk cards, instead of placing them on their player card, they place the card face down in the middle of the table. The facilitator or the player who last won a point shuffles these cards together. This player will then place them one by one on the player cards in the middle of the table. They read the cards out loud.

Players should now not be aware of who played which card.

Players will now vote on their favourite card using their voting cards. Players cannot vote on their own cards. Go around the table and let the players explain why that card is their favourite card. The card with the most points will win. The player of this card reveals themselves to collect a point token.

In case of a draw:

The players try to convince each other on their favourite card rather than their played card.

The story:

Play the game following the standard rules. However, when players show their cards, instead of arguments, player tell stories. This story can be true or false but should convince players of their chosen card. Players vote on a risk or measure card. Players will then need to guess if the story told for the winning card was true or not.

A true story does not need to be a story experienced by the player.

The players earn extra points based on how many players the storyteller tricked or whether they guessed correctly if the story was true.

punten naar voren om de punt te krijgen. Spelers beargumenteren dus niet hun eigen kaart, maar hun favoriet.

Bij gelijkspel:

De spelers proberen andere spelers over te halen naar hun favoriet in plaats van de kaart die ze hebben gespeeld. Als er geen favoriet gekozen kan worden kiest de facilitator.

Het verhaal:

Spel het spel volgens de standaard regels. Het verschil zit hem in de argumentatie van de kaarten. In plaats van het geven van argumenten vertellen de spelers een verhaal bij hun gekozen kaart. Dit verhaal kan een waargebeurd verhaal zijn, of verzinnen.

Een waargebeurd verhaal kan een ervaring zijn die ze zelf hebben meegemaakt, of een verhaal dat ze van iemand anders kennen of hebben gehoord.

Spelers kiezen dan hun favoriete kaart en verhaal. De speler met de winnende kaart krijgt weer een punt. De spelers raden dan of het verhaal waar of niet waar is. Spelers kunnen zo extra punten

verzamelen, door juist de waarheid van het verhaal te gokken en als verteller door spelers te toppen.

Met deze versie van het spel kunnen nieuwe anekdotes verteld worden en ligt de focus op ervaringen en plausibele situaties.

Disclaimer:

De serious game 'Cards for Biosafety' is ontwikkeld als onderdeel van het onderzoeksproject T-TRIPP (Tools for the Translation of Risk research into Policies and Practices). Dit project heeft subsidies gekregen van Toegepaste en Technische Wetenschappen van NWO, de Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek (NWO).

Disclaimer:

The serious game 'Cards for Biosafety' was developed as part of the research project T-TRIPP (Tools for the Translation of Risk research into Policies and Practices), which has received funding from the Technology Foundation of NWO, the Netherlands Organisation for Scientific Research (NWO).



Stappen per ronde:

Selecteer of trek een scenariokaart en leg deze uit
 Deel risicokaarten aan alle spelers (6 in de eerste ronde,
 +1 in rest)
 Spelers kiezen hun risicokaart
 Spelers delen en beargumenteren hun kaart
 Spelers stemmen op hun favoriete kaart
 De spelers met de winnende risicokaart verdient een
 punt
 Plaats het gekozen risico bij het scenario
 Leg de overige gespeelde kaarten af
 Deel maatregelkaarten aan alle spelers (6 in de eerste
 ronde, +1 in de rest)
 Spelers kiezen hun maatregelkaart
 Spelers delen en beargumenteren hun kaart
 Spelers stemmen op hun favoriete maatregel
 De speler met de winnende kaart verdient een punt
 Leg de maatregelkaart naast het scenario en het risico
 Leg de overige gespeelde kaarten af
 Bespreek de ronde
 Herhaal

T-TRIPP Team:

TU Delft TPM/Gamelab: Prof.dr.ir. Alexander Verbraeck, Dr. Maria Freese,
 Simon Tiemersma, Resy Aarts, Doris Boschma
 Rathenau Instituut: Kyra Delsing, Prof. dr. ir. Rinie van Est
 TU Delft TNW: Dr. Lotte Asveld, Britte Bouchaut
 LIS Consult: Huib de Vriend
 The T-TRIPP team is grateful to all the people who were involved in the
 development process of the Cards for Biosafety game.

Round summary:

Select a scenario card.

Deal risk cards to all players.

(1st round 6, following rounds 1 card)

Players choose the best fitting risk card.

Players show and explain their choices.

Players vote on the best risk card.

Winning player collects a point token.

Place the chosen risk card next to the scenario card.

Deal measure cards to all players.

(1st round 6, following rounds 1 card)

Players choose the best fitting measure card.

Players show and explain their choices.

Players vote on the best measure card.

Winning player collects a point token.

Place the chosen measure with the scenario and risk.

Discuss round.

Repeat.

T-TRIPP Team:

TU Delft TPM/Gamelab: Prof.dr.ir. Alexander Verbraeck, Dr. Maria Freese,
 Simon Tiemersma, Resy Aarts, Doris Boschma
 Rathenau Instituut: Kyra Delsing, Prof. dr. ir. Rinie van Est
 TU Delft TNW: Dr. Lotte Asveld, Britte Bouchaut
 LIS Consult: Huib de Vriend

The T-TRIPP team is grateful to all the people who were involved in the
 development process of the Cards for Biosafety game.

