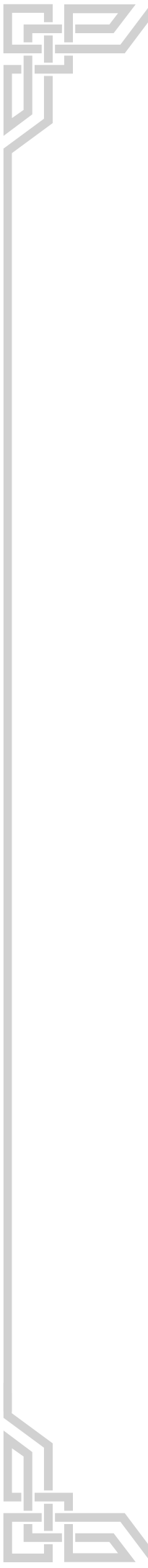




ARGUS VALOR

Johan Sundman
Lärdomsprov
Formgivning YH, Grafisk design
Yrkeshögskolan Novia 2016



Grafisk form:
Program:
Typsnitt:
Tryck:

Johan Sundman
Adobe Indesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator
Segoe UI, Ringbearer
Välikangas 2016

Abstrakt

Lärdomsprov

Författare: Johan Sundman
Utbildningsprogram och ort: Yrkehögskolan Novia, Formgivning, Jakobstad
Inriktning: Grafisk Design
Handledare: Jonas Rak, Mikael Paananen, Tobias Björkskog
Språk: Svenska
Titel: Argus Valor

Datum: 22.04.2016

Sidantal: 76

Bilagor: 0

Abstrakt

Syftet med detta lärdomsprov har varit att ta fram ett eget brädspel. Jag har jobbat utifrån skisser och idéer och gjort speltester och prototyper. Brädspellet bygger på en fiktiv värld, Argus Valor, som jag själv har kommit på och formgett genom hela min studietid. Jag beskriver utvecklingen av de komponenter och spelbräden jag utvecklat och designat under projektets gång. Jag har forskat om brädspells användningsområden och tar upp brädspel som kan användas som undervisningsmaterial i hem- och skolmiljöer. Målsättningen har varit att göra ett brädspel och publicera det såväl som ett fysiskt som ett digitalt brädspel.

Nyckelord: Spel, brädspel, undervisningsspel, strategispel, speldesign

Förvaras: I Tritonia biblioteket i Campus Allegros, Jakobstad, och i publikationsarkivet Theseus.fi

Tiivistelmä

Opinnäytetyö

Tekijä: Johan Sundman
Koulutusohjelma ja paikkakunta: Yrkeshögskolan Novia, Muotoilu, Pietarsaari
Suuntaaminen: Graafinen suunnittelu
Ohjaajat: Jonas Rak, Mikael Paananen, Tobias Björkskog
Kieli: Ruotsi
Nimike: Argus Valor

Päivämäärä: 22.04.2016

Sivumäärä: 76

Liitteitä: 0

Tiivistelmä

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on ollut kehittää oma lautapeli. Olen tehnyt luonnoksia ja kehittänyt ideoita sekä kokeillut peliä alustavien luonnosten pohjalta. Lautapeli toteutuu kuvitellussa maailmassa, Argus Valorissa. Tämän maailman olen keksinyt ja muokannut monen vuoden ajan. Kuvailen pelin kehitysvaiheita, pelin kaikki osat sekä pelikenttää sekä miten nämä osat ovat kehittyneet projektin aikana. Olen myöskin tutkinut lautapelin käyttöalueita ja esittelen erilaisia lautapelejä jota voidaan käyttää oppimateriaalina kotona ja koulussa. Tavoitteena on ollut kehittää uusi lautapeli ja julkistaa sitä sekä fyysisenä pelinä että digitaalisessa muodossa.

Avainsanat: Peli, lautapeli, oppimispeli, strategiapeli, pelisuunnittelu

Arkistointi: Campus Allegron kirjasto Tritonia Pietarsaaressa ja julkaisuarkisto Theseus.fi

Abstract

Bachelor's Thesis

Author: Johan Sundman
Degree programme and location: Yrkeshögskolan Novia, Design, Jakobstad
Specialization: Graphic Design
Supervisors: Jonas Rak, Mikael Paananen, Tobias Björkskog
Language: Swedish
Title: Argus Valor

Date: 22.04.2016

Pages: 76

Attachments: 0

Abstract

The aim of this bachelor's thesis has been to create and develop my own board game. The work process has started from sketches and ideas, gametests and created prototypes. The context of the board game is a fictional world, Argus Valor, which I have developed myself and shaped throughout my studies. I describe the development of the components and the game boards, which I have designed and developed during this project. I have investigated the use of board games and analyzed board games that can be used as educational material at home and at school. The aim has been to create a unique board game and in the future to publish it in a physical design and as a digital board game.

Keywords: Game, board game, education game, strategy game, game design

Stored: In the Tritonia library of Campus Allegro, Pietarsaari, and in the publication archive at Theseus.fi

Tack till

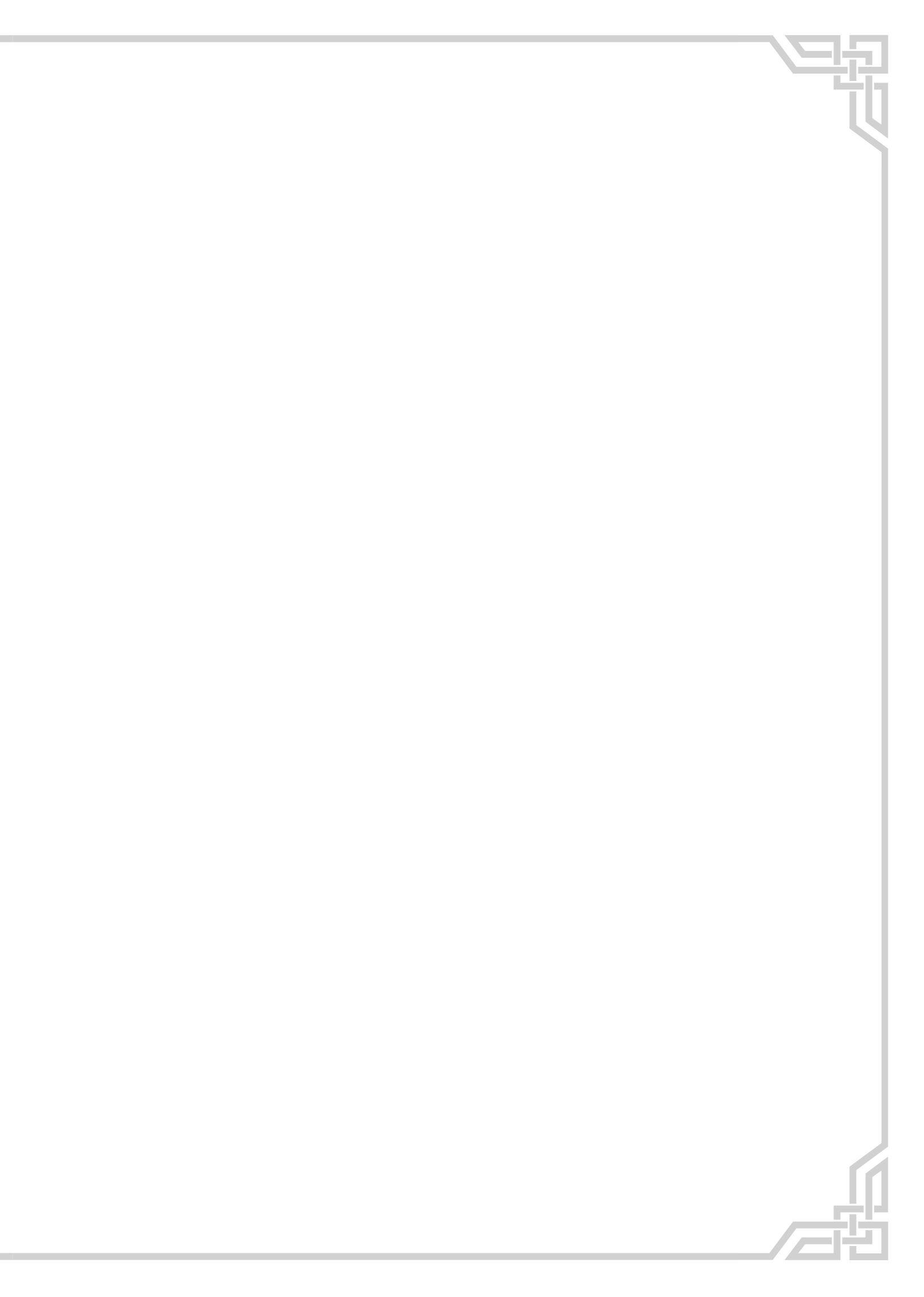
Tack till mina handledare Tobias Björkskog, Mikael Paananen och Jonas Rak, för kritik och konstruktiv feedback. Tack till Linda Huldén för skrivhandledning och värdefull feedback kring mitt lärdomsprov.

Tack till vänner som hjälpt, inspirerat och motiverat mig att jobba med mitt projekt, ingen nämnd och ingen glömd.

Tack till mina föräldrar som hjälpt till med praktiska arbetsmoment och tillverkning av prototyperna.

Tack till speltestarna Tobias Björkskog, Martin Ekholm, Joakim Finholm, Oscar Sundman, Kalle Sundman, Mikael Nilsson, Johan Nordlund, Sara Sundqvist.

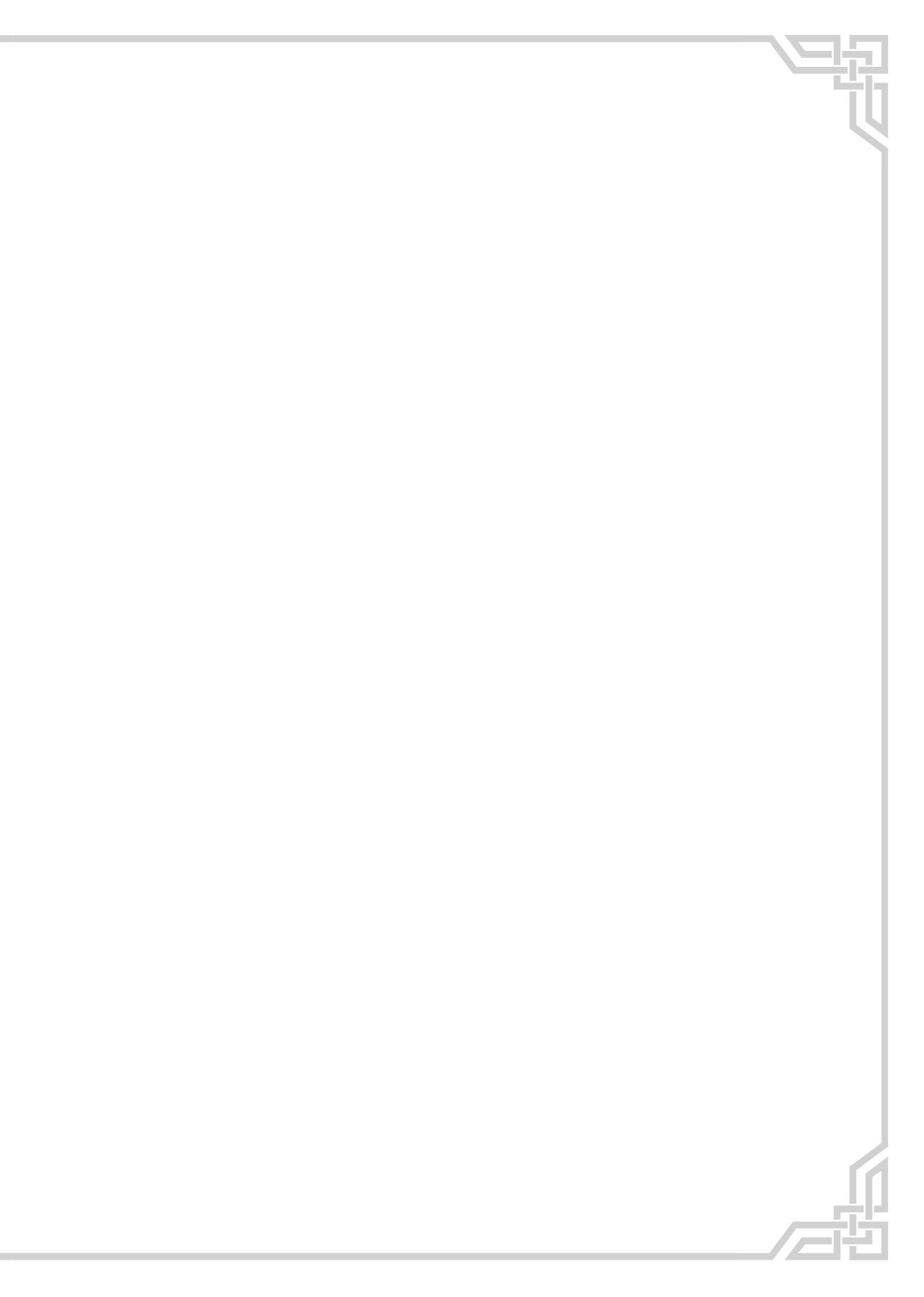
Tack till Välikangas OY som tryckt alla komponenter i mitt spel och samt det skriftliga arbetet i detta lärdomsprov.



Innehållsförteckning

Inledning

1. Bakgrund	1
Bakgrund.....	1
Syfte och mål.....	1
Tidsplan.....	2
2. Terminologi	3
3. Argus Valor	7
4. Utvecklingsprocessen	13
5. Användningsområden för brädspel	49
6. Brädspellet	59
Referenser	73



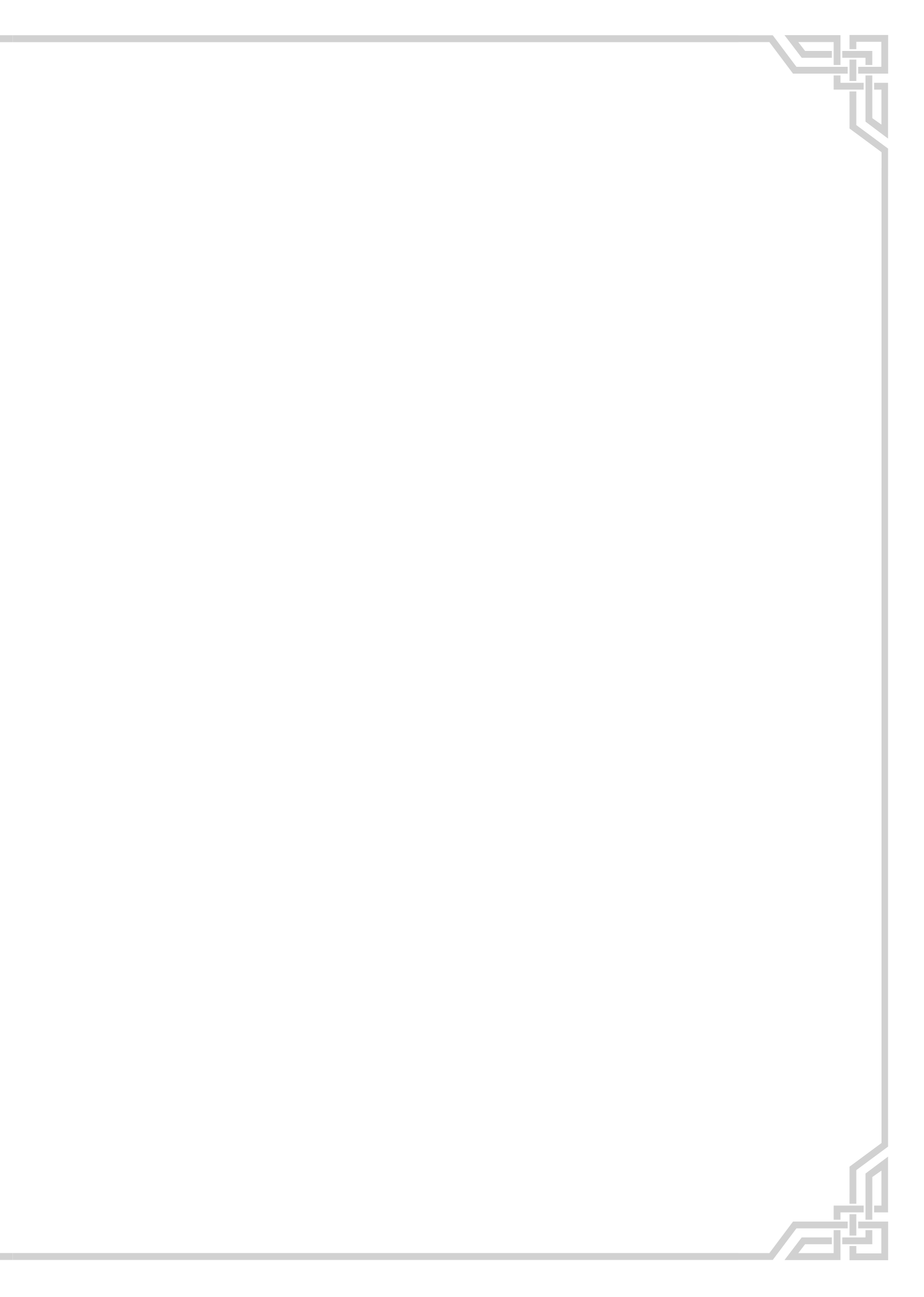
Inledning

Redan i gymnasiet hade jag en tendens att fundera ut invecklade projekt som jag skulle jobba med, projekt som kunde vara näst intill omöjliga att förverkliga. Jag har nu valt att göra ett brädspel som mitt examensarbete. Spelet äger rum i en fiktiv värld, som består av mäktiga kungariken, där ledarna strider om makten. Genom militära erövringar, ekonomiska rikedomar och teknologier och avancerade uppfinningar, blir varje spelomgång unik. Vem som segrar avgörs av spelarna. Orsaken till att jag har valt att göra ett brädspel är alltså främst de visioner och idéer jag hade under gymnasietiden.

Mitt brädspel heter Argus Valor. Det är namnet på den fiktiva världen där spelet försiggår. Namnet betyder "gammalt ljus". Brädspelet är avsett för 2–4 spelare och speltiden är 2–4+ timmar

Att designa ett brädspel i stället för ett datorspel har en del orsaker. Enligt min mening är brädspel ibland mer sociala än datorspel, eftersom spelarna fysiskt är i samma rum och således nära varandra när de spelar. Det uppstår en speciell interaktion mellan spelarna. Därför ville jag utveckla ett brädspel från grunden. Den slutliga produkten har formats genom med hjälp av mycket tankearbete, processande och idéer som speltestats.

Välkommen till Argus Valor!





I

BAKGRUND



Bakgrund

Mina första idéer och skisser gjorde jag år 2011, när jag gick tredje året i gymnasiet. Mitt mål var att göra ett historiskt brädspel där miljön var historiskt mäktiga riken: romarriket, Alexander den stores rike, Djingis Khan och mongolerna, vikingarna och nordiska miljöer. Idéerna då var lösryckta från datorspel och filmer men jag hade också egna tankar och målet var klart; att skapa ett brädspel. Jag hade inte heller påträffat många strategispel utformade som brädspel som skulle ha intresserat mig. De spel som jag har provat har också påverkat mig till olika lösningar i mitt eget spel. Under hela min studietid på YH Novias grafiska linje har jag haft en stark historiskt-medeltida stil på mina alster och arbetsuppgifter. Också genom dem har idéer och planer för Argus Valor efterhand utvecklats.

Under tiden december 2014–februari 2015 skrev jag en historik om Argus Valor. Boken fungerar som en så kallad bakgrundshistoria till spelet. Här beskriver jag alla riken, platser och regioner. I boken redogör jag också för kunskaper, teknologier, forskningar och uppfinningar. Det krävs ändå inte att spelarna skall ha läst boken för att kunna delta i spelet.

Syfte och mål

Syftet med mitt brädspel Argus Valor är att designa ett spel både för den internationella marknaden och för den finländska. Min målgrupp är personer som i framtiden kan köpa spelet i brädspelsbutiker. Alla visioner, idéer, lösningar och strategier är från min egen fantasivärld. Det finns självklart influenser från filmer, datorspel och andra brädspel. Det finns också planer på att erbjuda konceptet och idén vidare till företag som eventuellt skulle vara intresserade av att publicera spelet.

Ett personligt mål är meriten att ha utvecklat och designat ett brädspel från grunden till en slutlig produkt. Jag är också mycket intresserad av arbete inom spelbranschen och den erfarenhet jag har fått av Argus Valor kunde bli en möjlighet att fortsätta att utveckla nya brädspel, elektroniska spel eller en kombination av dem båda.

Tidsplan

Min tidsplan har varit noggrant organiserad (figur 1). Jag började redan vecka 47 (2015) med spelplanen. Under två veckor jobbade jag med skisser, planering, illustrationer, forskning och printning. Under jullovet gjorde jag några mindre speltester med en grupp testpersoner, nya idéer utvecklades och några preliminära spelregler ändrades. För övrigt har jag hållit ett starkt grepp om mina tider.

Tidsplanering (fördjupad version)

		MÅ	TIS	ONS	TORS	FRE	LÖR	SÖN
SPELBRÄDE	47	INLEDNING, FRÅGESTÄLLNINGAR, IDÉER, PLANERINGAR OCH FORSKNINGAR			SKISSER, PLANERINGAR, FORSKNING, REGELBOKEN (LAYOUT, PLANERING ETC)			PLANERING, SKISSER
	48	SKISSER, PLANERINGAR, LAYOUT OCH ILLUSTRATIONER			LAYOUT, SKISSER, ILLUSTRATIONER, FÄRDIGSTÄLLNINGAR			REGELBOK
TERRÄNGBRICKOR	49	PRINT AV SPELBRÄDE - INLEDNING, FRÅGESTÄLLN. IDÉER, PLAN. OCH FORSK.			SKISSER, PLANERINGAR, FORSKNING, LAYOUT			REGELBOK
	50	ILLUSTRATIONER, SKISSER, LAYOUT, PLANERING			LAYOUT, SKISSER, ILLUSTRATIONER, FÄRDIGSTÄLLNINGAR			REGELBOK
MILITÄR	51	PRINT AV TERRÄNG - INLED., FRÅGESTÄLLN., IDÉER, PLAN. OCH FORSK.			PLANERING, FORSKNING, SKISSER OCH LAYOUT			REGELBOK
ÖVRIGT / DIVERSE	52	SKISSER, PLANERING, LAYOUT		JULFIRANDE			REGELBOK, PROCESS-SKRIVNING - LAYOUT, ILLUSTRATIONER	
	53	ILLUSTRATIONER, IDÉER, LAYOUT		NYÅRSFIRANDE			LAYOUT, ILLUSTRATIONER, FORSKNINGAR	
MILITÄR	1	LAYOUT, SKISSER, ILLUSTRATIONER		13-DAG	ILLUSTRATIONER, LAYOUT, PLANERING, FORSKNING			REGELBOK
	2	ILLUSTRATIONER, FORSKNING, FÄRDIGSTÄLLNINGAR			PRINT, FÄRDIGSTÄLLNING, ILLUSTRATIONER, LAYOUT, PLANERING			REGELBOK
TEKNOLOGI	3	INLEDNING, FRÅGESTÄLLNINGAR, IDÉER, FORSKNINGAR			PLANERING, SKISSER, IDÉER, FORSKNINGAR			REGELBOK
	4	LAYOUT, ILLUSTRATIONER, PLANERING, IDÉER			FÄRDIGSTÄLLNINGAR, PRINT, ILLUSTRATIONER, FORSKNING			REGELBOK
SPELKORT	5	INLEDNING, FRÅGESTÄLLNINGAR, IDÉER, PLANERING, FORSKNING			PLANERING, SKISSER, IDÉER, FORSKNINGAR			REGELBOK
	6	LAYOUT, PLANERINGAR, SKISSER, ILLUSTRATIONER			FÄRDIGSTÄLLNINGAR, PRINT, PLANERINGAR, ILLUSTRATIONER			REGELBOK
REGELBOK V.1	7	PRINT, FÄRDIGSTÄLLNINGAR, ILLUSTRATIONER			REGELBOK			REGELBOK
SPELTEST	8	SPELTEST	JUSTERINGAR	SPELTEST	SPELTEST	SPELTEST	SPELTEST	JUSTERINGAR
	9	SPELTEST	JUSTERINGAR	SPELTEST	JUSTERINGAR	SPELTEST	JUSTERINGAR	JUSTERINGAR
FÖRPACKNINGEN	10	INLEDNING, FRÅGESTÄLLNINGAR, IDÉER, SKISSER, PLANERING			FORSKNING, LAYOUT, SKISSER, PLANERING			REGELBOK
	11	LAYOUT, ILLUSTRATIONER, IDÉER, SKISSER			Planering, färdigställning, illustrationer, print			REGELBOK
SKRIV EXAMENSARBETE	12	LAYOUT, PLANERING, FORSKNINGAR, SKRIVNINGAR				PÅSK		
	13	LAYOUT, ILLUSTRATIONER, FORSKNINGAR, FÄRDIGSTÄLLNINGAR			SKRIFT KLAR FÖR KORR	REGELBOK, JUSTERINGAR		
REGELBOK V.2	14	LAYOUT, ILLUSTRATIONER, PLANERINGAR, SKISSER, IDÉER			FÄRDIGSTÄLLNING, KORR, ILLUSTRATIONER			
ÖVRIGT OCH DIVERSE	15	FÄRDIGSTÄLLNINGAR, PLANERING, FORSKNINGAR			JUSTERINGAR, KORR, PRINT			
	16	FÄRDIGSTÄLLNINGAR, JUSTERINGAR, PRINT				IN FÖR OMDÖME	FÄRDIGSTÄLLNINGAR, JUSTERINGAR	
	17	PLANERING AV UTSTÄLLNING, LAYOUT, PLANERING, SKISSER, IDÉER						

18

Figur 1. Den preliminära tidtabellen in i minsta detalj.




II

TERMINOLOGI

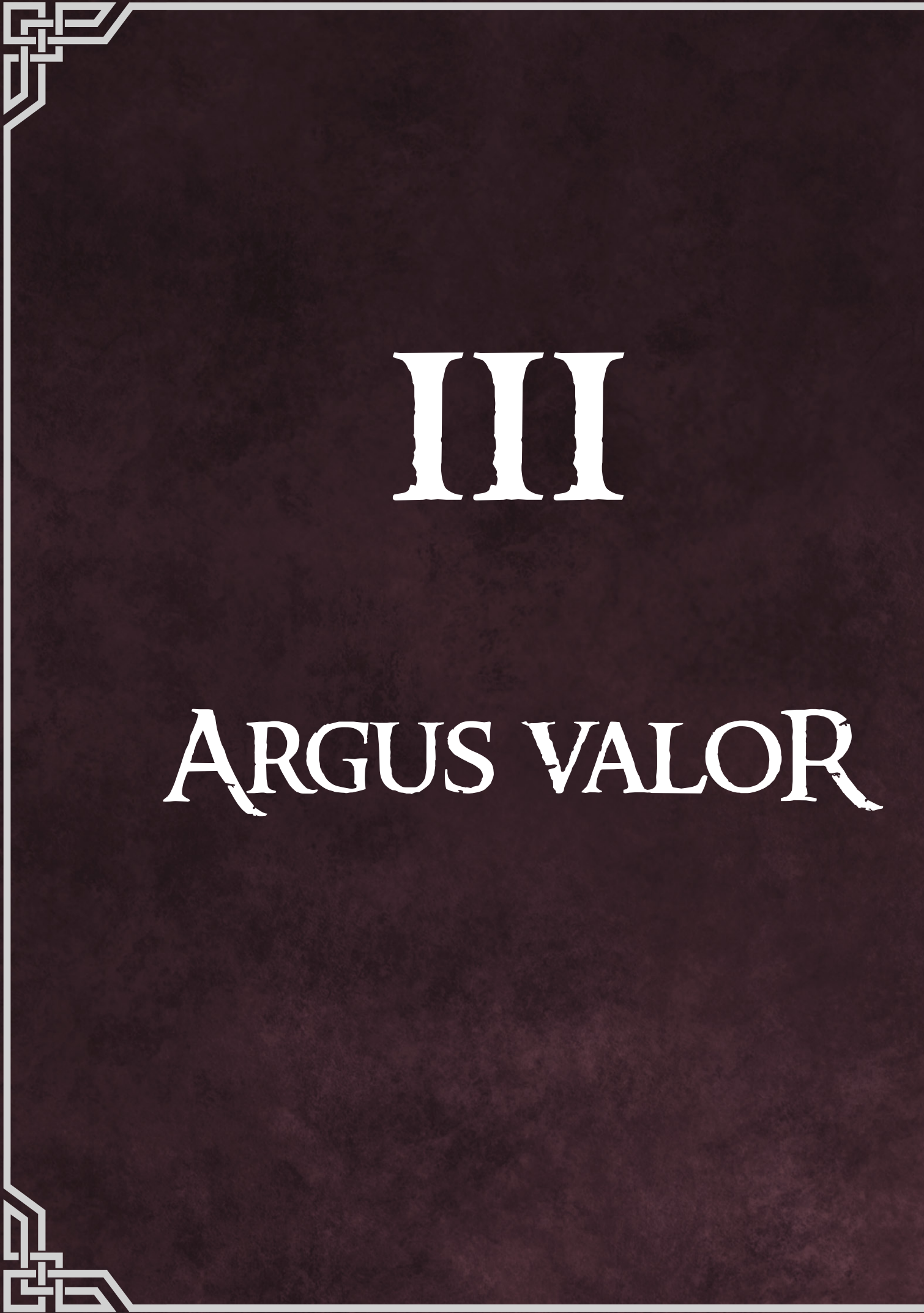


Jag använder en del olika termer i detta lärdomsprov, och det finns därför skäl att ha en ordlista där jag kort förklarar olika begrepp och termer.

- Fog of War** *Fog of War* betyder att spelarna inte vet vad som ligger framför dem innan de utforskat landet omkring sig. Också de andra spelarnas handlingar och gränser är visuellt hemliga för dem. Denna dynamik används ofta i elektroniska strategispel. (Brathwaite & Schrieber, 2008, s. 26, 73, 116–117).
- Fälttåg** Fälttåg används i detta lärdomsprov som översättning av det engelska ordet "campaign".
- Spelomgång** Turomgång. Termen spelomgång används istället för den engelska termen "turn". En spelomgång är när spelarna genomfört ett antal handlingskort, efteråt flyttas en markör på kalendern och en ny spelomgång börjar.
- Strategi** Strategi syftar på långsiktigt tänkande och mål. Det kräver lång tid och är något som kan ändras under spelets gång. En strategi är hur en spelare vinner spelet.
- Taktisk** Taktik syftar på kortsiktigt tänkande och planering. Taktisk är snabba beslut, jämfört med strategiska som är långsiktiga. En taktik är hur en spelare vinner en strid.
- Territorial Acquisition** Översatt till landerövring. En speldynamik. Detta innebär att det finns ett maximalt antal möjligheter för hur spelkomponenter kan läggas ut på spelplanen. När spelplanen är fylld och spelet sätter i gång behöver spelarna erövra mark av varandra för att expandera. Det kan också förekomma att spelarna har spelpjäser som ännu inte lagts ut på spelplanen (Brathwaite & Schrieber, 2008, s. 7). Används i till exempel i *Carcassonne*, *Civilization* och *Risk*.
- Teknologi** Forskning, vetenskap eller uppgraderingar. Argus Valor använder termen teknologi när det gäller för spelarna att förbättra och uppgradera sina soldater eller resursförråd.



Tech tree Teknologiträd. Det är en hierarkisk visuell presentation genom vilka spelarna kan köpa uppgraderingar. Termen "tech tree", även "technology tree". förklaras som ett diagram som representerar möjligheten för en spelare att uppgradera trupper, byggnader och så vidare, i ett strategispel genom forskning. Ofta så delar sig diagrammet åt olika håll, vilket ger en möjlighet att välja olika strategier (Rollings, Andrew; Ernest Adams 2006).



III

ARGUS VALOR



Detta är en kort beskrivning av den fiktiva världen Argus Valor, om dess riken, kungar, seder och historia. Argus Valor är en medeltida fantasivärld och dess historia är hittills en historia på ungefär fyratusen år. Händelserna i brädspelen utspelar sig före och efter oroligheternas århundranden när de norra krigsherrarnas dynastier gjort anspråk på landområden kring de södra hästkungarnas marker och invaderat det gamla silverriket i öster.

Enligt den Argus Valoriska mytologin skapades världen av Skaparen, Orseranth. Skaparen gjorde bergen och dalarna, sedan lade han sig till vila vid tidernas portar. Orseranths barn utgjorde viktiga gudagestalter i de fyra olika mytologierna som vardera av de fyra rikena antog. Som i många andra mytologier stod olika gudar för olika ting. Krigsguden Taru, bannlyst och föraktad, dyrkades av krigsherrarna i norr. Hästgudinnan Muraku och hennes syster Airrath dyrkades i söder. Skaparen och Chorum den vise dyrkades i kungariket i öster. Det västliga riket stod länge utanför allt som ägde rum i öster. Många fler och mindre gudar dyrkades av olika yrkesgrupper.



Kungariket Stonestream

Stonestream är det äldsta kungariket i Argus Valor. De första nybyggarna slog sig ner i de östra delarna runt Tari-deltat omkring år 1041. De var ett vist och gammalt folk, de forskade för att göra Kyanitekristallen till både vapen, murbruk och arbetsredskap. Samhället var uppbyggt av kunniga ledare inom var för sig olika områden. Kriget mot Aeldanadynastin utgjorde slutet för kungariket Stonestream. Lyckligtvis levde en liten grupp kvar i Sista fristaden vid gränsen av Qalroth och Olarion, där arvet kom att kallas för Sarotamis, *silverriket*.

Kungariket Stonestream är influerat av händelser i antikens Grekland, Atlantis, huset Stark i Game of Thrones samt dvärgar från J.R.R. Tolkiens värld. Stonestream var känt för de stora kunskaperna om Kyanitekristallen och Mharcus murar, en oförstörbar mur mot norr.



Crimsonimperiet

Crimsonimperiet var format av nomadfolk i norra delarna av Argus Valor. De första dynastierna var giriga och fyllda av maktlust. Aeldanadynastin utvidgade imperiet i söder genom ockupationerna av kungariket Stonestreams marker, inklusive några delar av Qalroth. Det var först efter Aeldanadynastin som riket blomstrade. Handel, myntverk och utforskningar gjordes av såväl Kinasu- som Odanumosi-dynastin under en period av fred som kom att kallas den Röda Freden. Efter freden kom Crimsondynastin till makten, och med järnhand tog de världen med storm. Qalrothdynastin föll under Crimson-Qalrothkriget och kriget slutade med freden vid Ardirrion.

Idéerna till Crimsonimperiet är hämtade från Romarriket, Alexander den store, Galaktiska imperiet och huset Lannister från Game of Thrones. Crimsonimperiet består av ett infanterifolk och de atochianska blodlegionerna var de mest fruktade soldaterna på slagfälten.



Olarion Talaith

Olarion Talaith var ett avlägset folk som etablerat sig i de västliga delarna av världen, gömda bakom Dares-wëlskogarna – som avgränsade riket från östvärlden. Det olariska samhället byggdes först kring jakttraditioner, senare också kring ett hantverkssläkte i Arin. De höll sig från krigen i öster och byggde upp ett blomstrande rike med ett snillrikt postsystem och vattensystem för att bevattna de besvärligaste områdena i riket. De byggde också mycket av sin tro på en profetia. Olarion Talaith betyder också därför "den olariska profetian".

Olarion anknyter till alver, kinesiska dynastier och den gamla japanska kulturen, samt också till huset Arryn i Game of Thrones och medeltidens Britannia. Jägar-kulturen har utvecklat de olariska bågskyttarna till suveräna jägare och väktare av de västliga skogarna.



Nationen Qalroth

Hästkonungarna i söder skapade nationen Qalroth och styrde landet genom ett kanslerssystem, också ibland med konungar som frontfigurer. De hamnade i en tidig tvist med Aeldana och senare också Crimsonimperiet som kostade riket dess frihet. Qalroth tog till sig seder från såväl Olarion som Stonestream. Under den Röda Freden rådde en blomstrande tid också i Qalroth. Handel, hantverk och nya idéer spreds i riket. Qalroth blev i slutet en del av Crimsonimperiet.

Qalroth kan ses som världshistoriens hästfolk, hunner och mongoler samt också som Dothraki från Game of Thrones och J.R.R. Tolkiens Rohan och Gondor.



IV

UTVECKLINGSPROCESSER



I de följande avsnitten redogör jag för hur jag utvecklat spelets olika komponenter och design. De färdiga produkterna beskrivs på sidan 59–72.

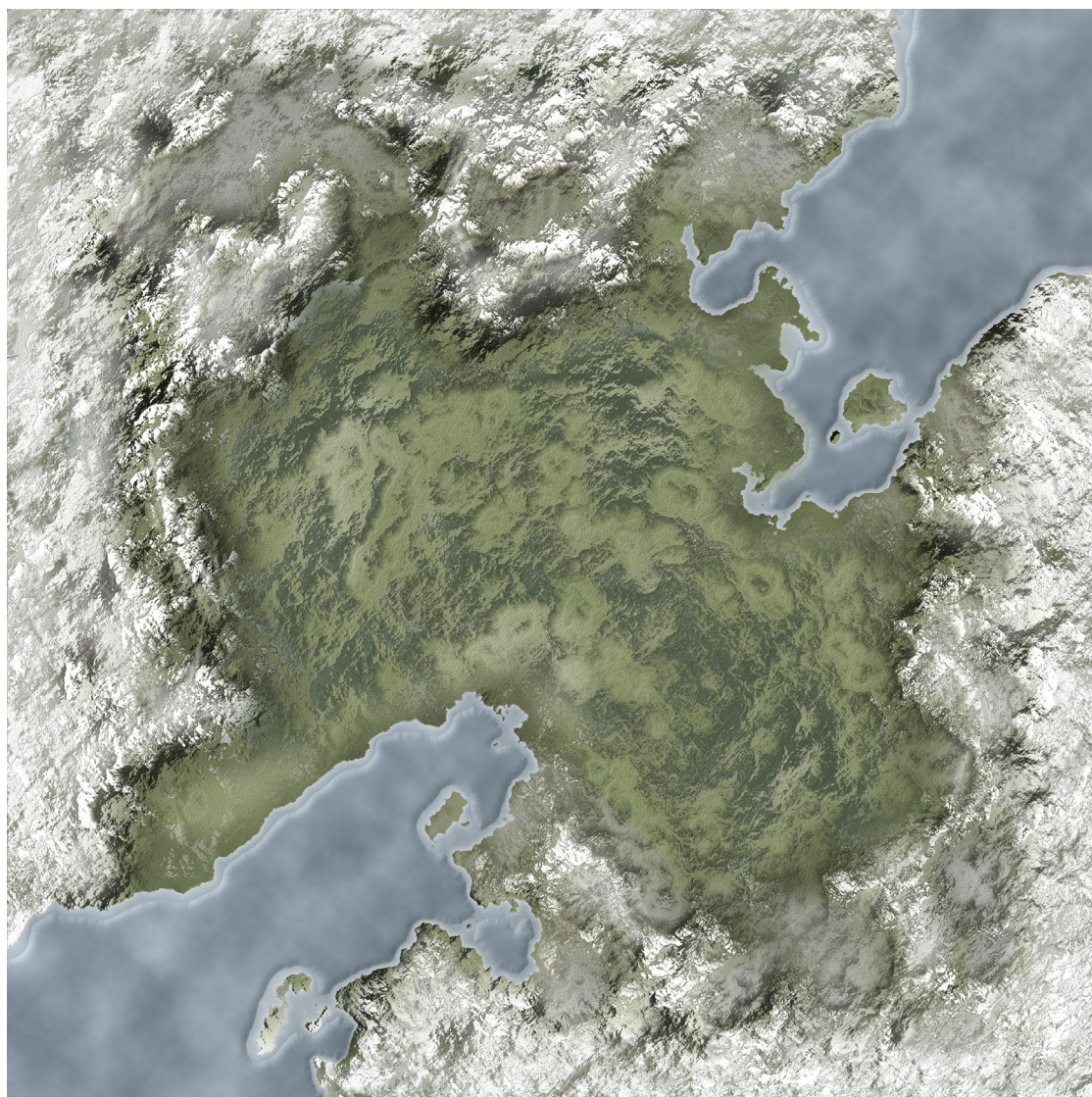
Huvudspelbrädet

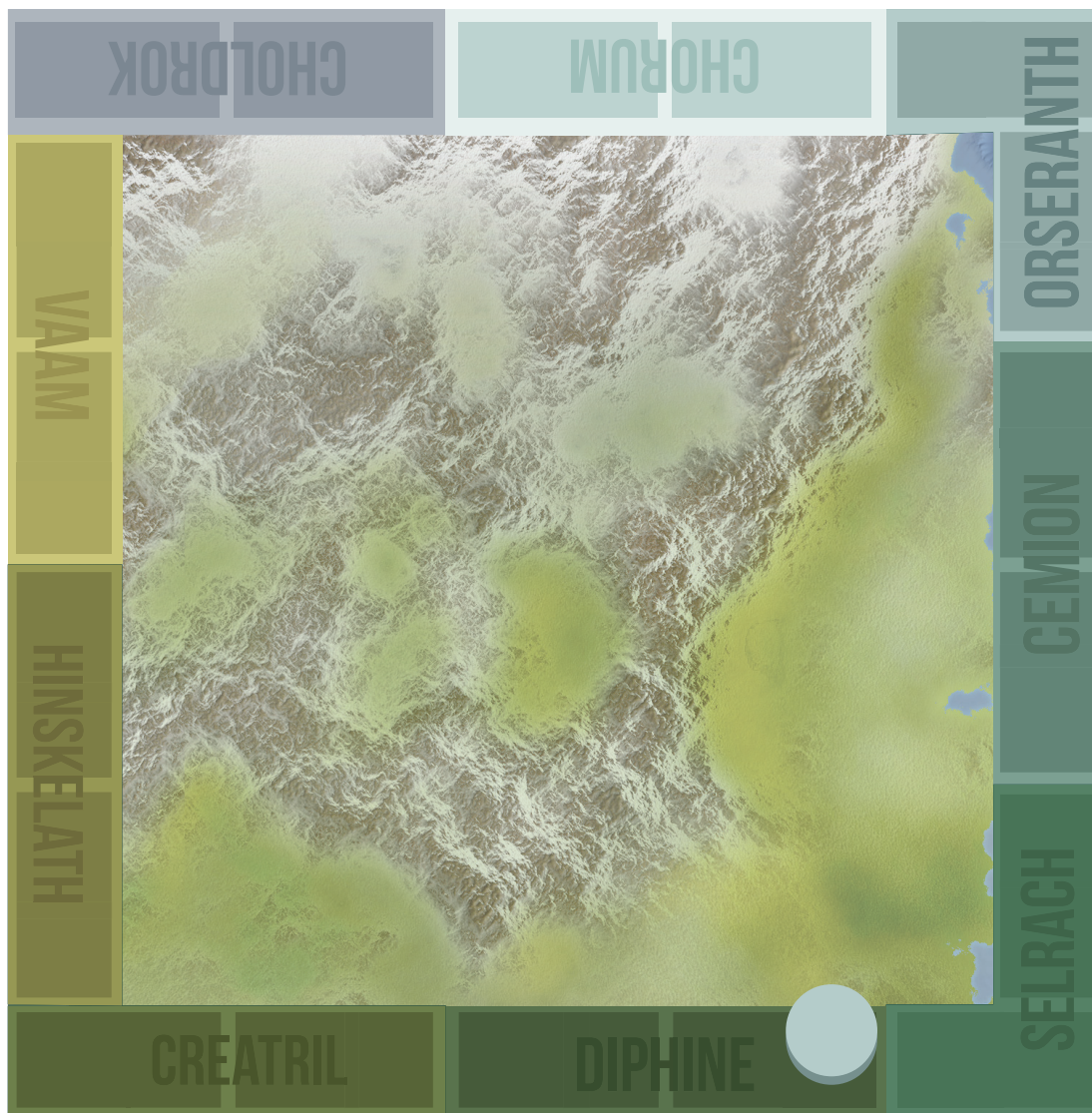
Huvudspelbrädet var det första som jag designade i början av projektet. Jag hade många visioner, idéer, drömmar och tankar om hur spelbrädet skulle se ut och hur spelet skulle fungera.

Det var viktigt att i ett tidigt skede få en uppfattning om hur de olika spelplanerna skulle se ut. Spelplanerna var centrala för den fortsatta planeringen av strategier och design.

Spelplanen i ett brädspel har en grundläggande funktion. På spelplanen försiggår hela spelets operativa processer, till exempel förflyttning av spelpjäser, organisering av resurser, tärningskast eller aktiviteter med kort. Jag var tvungen att planera föl-

Figur 2.
En tidig version
av hur varje rikes
spelbräde
kunde se ut.

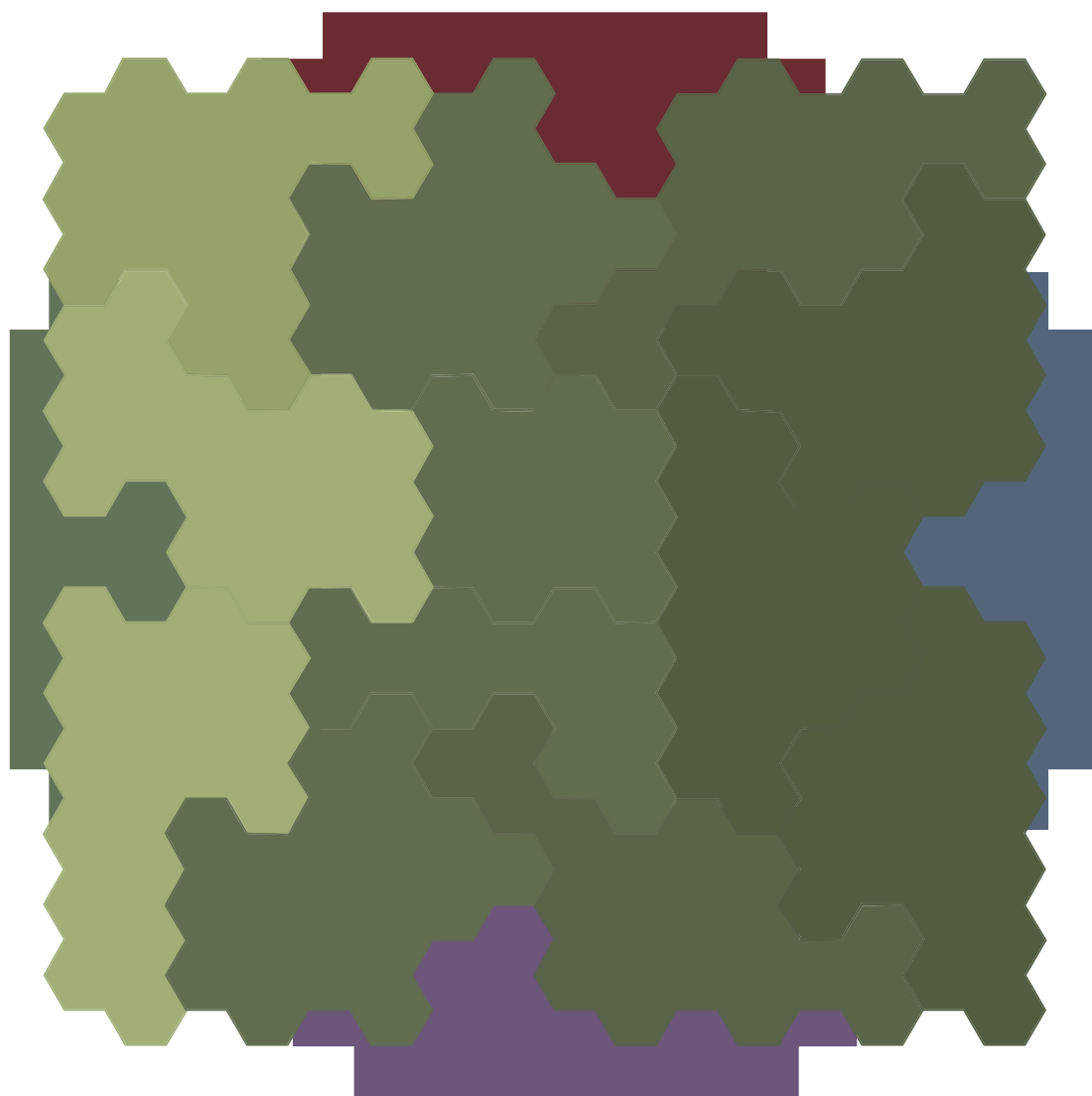




Figur 3. Denna version inkluderade också ett bräde där kungariket byggs separat. Här fungerade spelplanen enbart som ett militärt erövringsområde. Runt omkring gick en kalender.

jande operativa situationer: Händer det något om en spelare är på en specifik ruta och äger något rum utanför spelplanets gränser? Fungerar spelet endast med en spelplan eller behöver det finnas flera andra spelbräden med andra funktioner? I mitt fall behövde jag ha stödjande spelplaner för interaktioner i spelet. För att jämföra med andra brädspel, till exempel i *schack* utgör spelplanen slagfältet för de vita och de svarta pjäsernas framfart genom taktiska drag, så också i *Go* och andra klassiska brädspel. I *Risk* är spelplanen en världskarta där världen är indelad i zoner och rutter mellan kontinenter. Jag ville att huvudspelplanen i *Argus Valor* skulle vara den centrala för spelet, men den fungerar inte ensam utan det behövs stödjande spelbräden som har olika funktioner i brädspelen.

Spelplanen i *Argus Valor* följer speldynamiken *Territorial Acquisition* (Brathwaite & Schrieber, 2008, s.7). Detta innebär att det finns ett maximalt antal möjligheter för hur spelkomponenter kan läggas ut på spelplanen. När spelplanen är fylld och



Figur 4. Detta bygger på figur 3. Regionerna kunde erövras och gav olika bonusar var för sig.

spelet sätter i gång behöver spelarna erövra mark av varandra för att expandera. De kan ytterligare förekomma att spelarna har spelpjäser som ännu inte lagts ut på spelplanen. Denna dynamik finns också i andra brädspel, till exempel i *Carcassonne*, *Civilization* och *Risk*.

Jag övervägde många gånger olika möjligheter att göra en verklighetstrogen karta där spelet skulle äga rum (figur 2). Spelbrädet (figur 3) skulle spelas enligt ett långsiktigt tänkande, och aktiviteter på ett sidobrädde spelas enligt kortsiktigt tänkande. Jag kom fram till beslutet att ha spelarna att själva bygga upp världen med hjälp av olika objekt och funktioner. Områdena i figur 4 inspirerade till denna lösning, men regionerna där verkade vara för stora och klumpiga. Jag ville ha smidigare och snabbare funktioner och ersatte områdena med terrängbrickor – dessa tar jag upp i ett senare avsnitt. Jag ville framställa spelplanen som en medeltida världskarta på ett till



Figur 5. En version där jag hade fixerade startpositioner för de fyra rikena. Användes under de första speltesterna.

synes rivet, slitet och väl använt papper (figur 5). Att försöka illustrera ett dimtäckte som skulle ge spelet en så kallad "fog of war" var utmanande. *Fog of War* betyder att spelarna inte vet vad som ligger framför dem innan de utforskat landet omkring sig. Också de andra spelarnas handlingar och gränser är visuellt hemliga för dem. Denna dynamik används ofta i elektroniska strategispel (Brathwaite & Schrieber, 2008, s. 26, 73, 116–117).

Jag ville ge spelarna känslan av att de utforskar en helt ny värld. De taktiska och strategiska drag spelarna gör med sina militära trupper skall vara synliga men en del av informationen hålls hemlig, till exempel vilken typ av militär det rör sig om och vilken grad denna enhet har. Vad är då anledningen till att jag valt att använda mig av ett sexkantigt gridsystem som struktur? En orsak är att det ofta används i strategispel och möjligheten att få flera bitar att passa ihop med varandra gör sexkanter mycket användbara som spelbrickor och underlag.

Jag har valt att trycka huvudspelplanen på hårdkartong och sedan skära upp och vika ihop den till en fjärdedels storlek. Det fanns idéer om att göra huvudspelplanen som en spelmatta, som kunde rullas ut när det var dags att spela. Produktion av spelmattor är tyvärr dyrt och därför valde jag att göra huvudspelplanen i hårdkartong. De flesta brädspel använder samma utförande, spelmattor används oftare inom strategispel med miniatyrer.

I de tidigare versionerna av huvudspelplanen och också i historiken om Argus Valor har rikena varit placerade på specifika ställen. Jag kom fram till att rikenas startpositioner inte behöver vara fixerade, utan att en fri startplacering stöder spelarnas sociala interaktion. Eftersom spelet är avsett för två, tre eller fyra spelare gjorde jag startalternativ genom att markera startpositionerna med gråa sexkanter på huvudspelplanen (figur 6).

Figur 6.
Den slutliga
huvudspelbrädet
med fria start-
placeringar.



Poängbrädet

I den till poängbrädet föddes från tanken på att ha en kalender runt spelbrädet (jämför figur 3). Jag insåg att jag måste designa ett separat poängbräde och att en kalender kunde finnas på samma bräde. Poängbrädets och huvudspelbrädets funktioner tangerar varandra. Vad som försiggår på spelbrädet har en effekt på poängbrädet och tvärtom. I de flesta brädspel som har någon typ av vinstpoängssystem har man ofta en inrutad bana runt spelplanen där varje ruta visar hur många poäng en viss spelare har. Jag testade ett 100-rutorssystem men jag fick inte detta system balanserat utan jag delade upp varje kategori i 25 rutor var.

Färgerna på de olika kategorierna på poängbrädet är slumpmässigt valda från ett tidigt spelkoncept (figur 11). Kunskap, teknologi och forskning symboliseras av den blåa färgen, ekonomi och välstånd av den gröna färgen och militär och makt av den röda färgen.

Den nuvarande kalendern har genomgått några utvecklingsskeden, till exempel från 18 rutor (figur 3), 7 sexkanter (figur 7) till nuvarande 6 stycken sexkanter (figur 8). Målet har varit att framställa en lätt och enkel kalender på poängbrädet. I det första utkastet till poängbrädet (figur 7) gjorde jag en enkel linjär kalender av sju sexkanter; de tre första symboliserade sommaren och de tre senare vintern. Den mittersta sexkanten tänkte jag skulle symbolisera den fjärde turen och då skulle en global fred hållas. Efter ett par speltest designade jag om kalendern till den slutliga cirkulära formen, med endast sex sexkanter, tre för sommar och tre för vinter. Jag valde att ta bort den fjärde omgången eftersom spelet blev komplicerat och utdraget. Ett helt varv på det nuvarande kalenderhjulet ger ett spelår. Ett spelår består av totalt sex omgångar. När en omgång av olika antal handlingar, vanligtvis 4–5, har utförts av spelarna påbörjas en ny omgång. Att förutse en vinnare efter ett antal spelår var något jag inte ville göra, eftersom varje omgång är olika och det är svårt att helt föreställa sig hur ett spel ser ut efter två eller tre spelår.

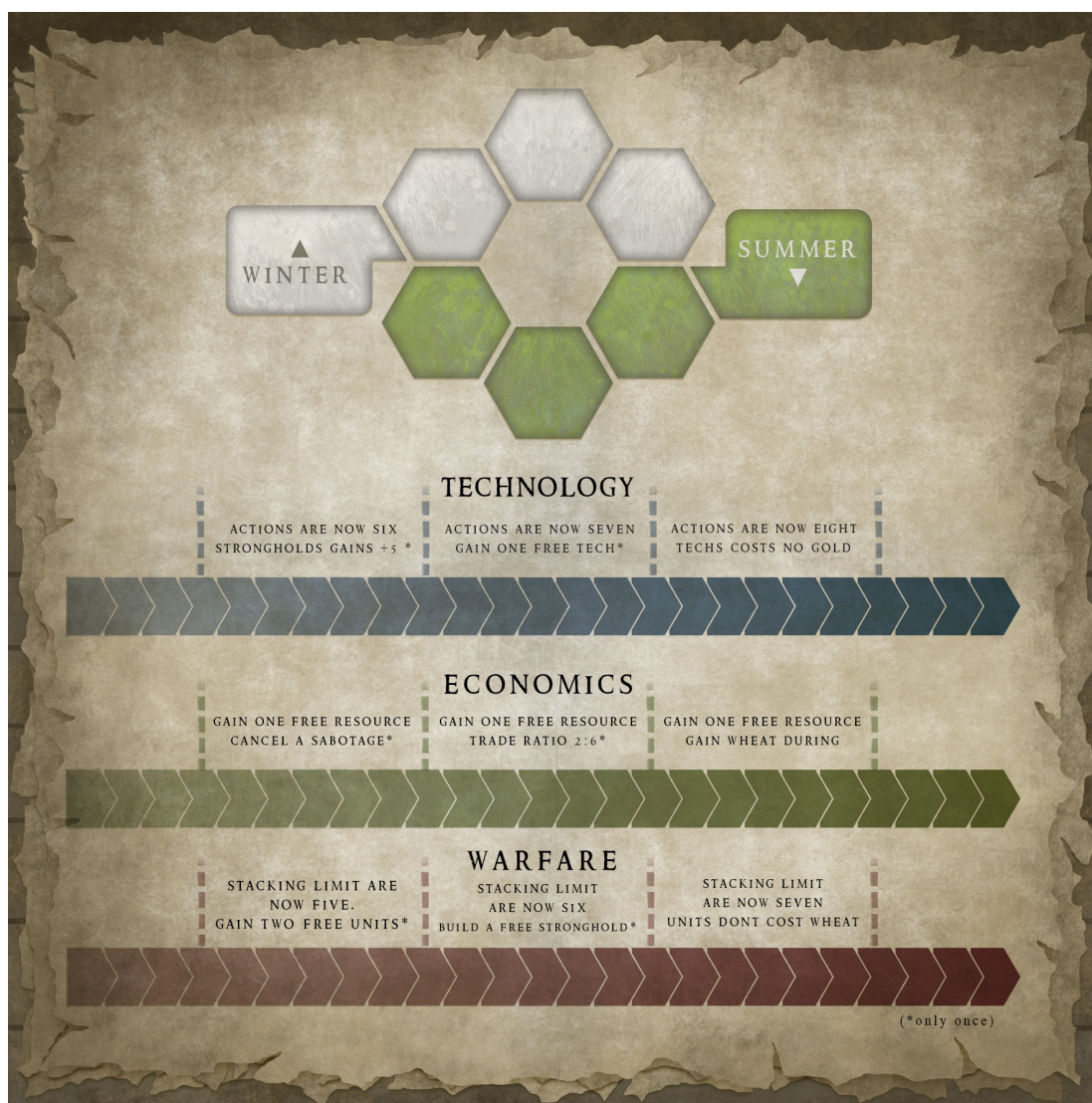
Argus Valor har två månader och månaderna kan därför vara långa, korta eller normala. Enligt mytologin är kalendern enligt följande.
Orseranth
Cemion
Selrach
Diphine
Creatril
Hinskelath
Vaam
Choldrok
Chorum.



Figur 7. Den första versionen av kalendern på poängbrädet. Varje årstid hade en fixerad bonus med en fredsomgång mellan vinter och sommar.

Jag ville göra årstiderna så verklighetstrogha som möjligt. Tre omgångar per årstid anser jag är lämpligt. Skillnaden mellan vinter och sommar är att vintertid kan spelarna inte skörda vete. I min första prototyp (figur 7) fanns det fixerade bonusar per årstid, i den slutgiltiga versionen (figur 8) dras säsongkort som säger om vintern eller sommaren är dålig, mild, normal eller extrem. Det kan variera från spelår till spelår. Med säsongkorten ville jag skapa en faktor till som kan göra varje spelomgång unik.

Figur 8.
Den slutliga
versionen av
pöngbrädet.



Kungabrädet

Kungabrädet eller spelarnas eget spelbräde är en av de första spelkomponenterna som jag designade i ett tidigt skede, till och med innan idén om att ha en världskarta som spelplan hade klarnat (figur 12). Detta bräde var tänkt som spelarnas rike. Här skulle spelarna bygga upp nya byggnader, utforska nya ritningar, bygga försvarsmurar och erhålla nya resurser genom skörd. Tanken var också att spelarna själva skulle göra sin egen stad med hjälp av olika byggnadsbrickor.

När jag väl designat första versionen av huvudspelplanen (figur 5) designade jag kungabrädet (figur 9). Stilmässigt försökte jag efterlikna huvudspelplanen, men valde att inte ha en sliten pappersbakgrund i de första versionerna (figurerna 9–11). Jag



Figur 9. Första versionen av kungabrädet. Universala truppbilder på alla rikens spelbräden som användes till testerna. Användes till de första speltesterna.



Figur 10. Andra versionen av kungabrädet. Varje rike fick sina egna färgade rustningar. Också ett uppdaterat rank- och kostnadssystem.

valde en resursdepå (jämför figur 11) i stället för spelkort. Många brädspel använder sig av spelkort som resurser. Jag bedömde att spelkort kan vara obekväma att hålla reda på. En resursdepå ger en enkel översikt över vad spelarna har för tillgångar, och via en markör kan spelaren justera mängden av resurser uppåt eller neråt. Genom uppgraderingar kan spelarna utöka sina lager för att få mera utrymme för resurser. Under de första speltesterna använde jag detta kungabräde för att testa hur de olika funktionerna fungerade. Speltestet var mycket uppskattat av testpersonerna.

Jag uppdaterade kungabrädet (figur 10). Jag gjorde resursmätarna tydligare på kungabrädet genom att förse dem med siffror. Under speltestet hade det varit svårt att uppfatta hur många resurser av en viss typ spelarna hade. Jag uppdaterade också kostnaderna för trupperna. Jag valde att avlägsna guldpriset på de första trupperna samt också att höja priset per uppgradering.

Figureerna 10 och 11 visar hur utvecklingen har gått framåt i och med att jag måste ändra kungabrädet när jag hade skapat teknologibrickor. De militära teknologibrickorna blev spelvänligare än hjälmarna på figuren 9 och 10 och spelkomponenterna för enhetligades. Eftersom den valda uppgraderingen av militärer placeras ovanpå en av de många sexkanterna på militärdelen gav jag heller inga namn åt dessa. På den högra delen av kungabrädet valde jag också att placera ut ett förråd för borgar och städer. För dessa finns skilda markörer.

Jag valde slutligen att i layouten för kungabrädet (figur 13) upprepa samma slitna bakgrund av skrynkligt papper som huvudspelplanen har för att få också kungabrädet att höra ihop med huvudspelplanen (figur 5).

Figur 11.
Tredje versionen
av kungabrädet.
Med uppdaterad
resursdepå,
militärdel och
plats för både
borgar och städer
att köpas.



Land Handel

1	2	4
1	2	?

Sjö Handel

2	4	8
2	4	?

Figur 12. Konceptbild från de första idéerna och visionerna av kungabrädet.

Figur 13.
Den slutliga
kungabrädet
med uppdaterad
bakgrund.



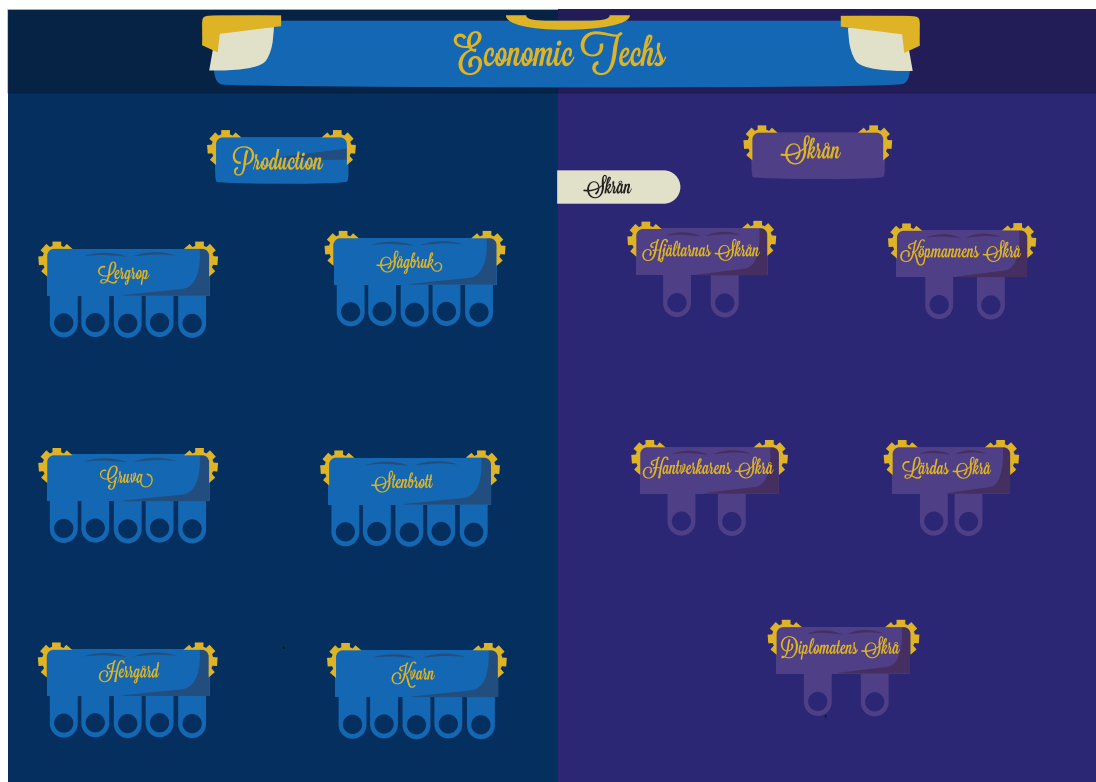
Teknologibrädet

Ett typiskt så kallat "technology tree" kan hittas i de flesta moderna strategispel, också i en del rollspel och onlinespel. Det är en hierarkisk visuell presentation genom vilka spelarna kan köpa uppgraderingar. Det första "technology tree" dök upp i Francis Treshams brädspel Civilization från 1980. I Sid Meiers Civilization (1991) introducerades det mest kända teknologiträdet.

Bland mina första illustrationer (figur 14), även tidigare än det första konceptet till kungabrädet (figur 12), finns ett första utkast till teknologiträd. Jag försökte designa ett uppgraderingssystem där spelarna kunde köpa nya förbättringar. Kategorierna var ekonomiska, militära, vetenskapliga och politiska.

Utvecklingen av teknologibrädet samordnades med illustrationerna och utvecklingen av teknologibitarna. Från den första idén (figur 14) om ett enkelt system blev det dock ett ganska långt steg till nästa modell (figur 15), där jag designade en modell med ett antal kategorier och dessa kategorier hade fyra separata uppgraderingar. Jag bestämde under denna process ett exakt antal teknologier som skulle finnas med i spelet, även om jag senare minskade antalet i varje kategori för att effektivisera spelet.

Teknologibrädets utvecklingsprocess gick från ett liknande system som i figur 15 till att ha ett antal sexkanter som botten (figur 16). Jag insåg dock att det fanns något som inte stämde, att ha uppgraderingarna i raka linjer var inte tilltalande. Men jag gillade dock denna konstruktionen av sexkanter och bestämde mig för att använda konceptet (figur 17).



Figur 14. Det första konceptet för ett teknologi-bråde som föreställer den ekonomi. Varje uppgradering kunde göras maximalt fem gånger.

AGRICULTURE



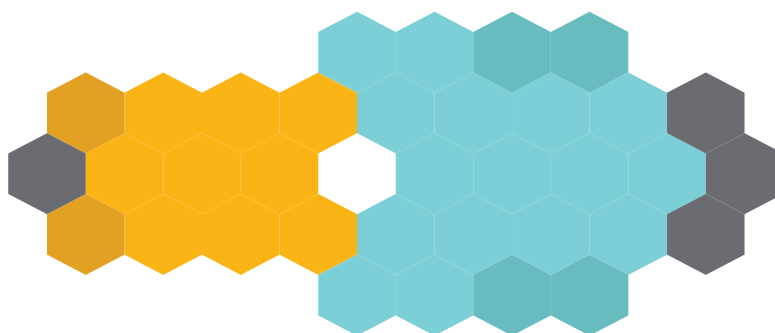
Figur 15. Exempel på en konceptbild av jordbrukets uppgraderingsstege. Varje nivå gav olika uppgraderingar.

Nu hade jag kommit underfund med hur jag ville att teknologibrädet skulle se ut! Jag ville också göra det klart för spelaren att det krävs att man avancerar i en illustrerad bana på teknologibrädet. Det krävs till exempel att spelaren åtminstone utforskat tre av sexkanterna i följd för att få tillgång till en speciell eller unik uppgradering. Jag kunde använda illustrationerna från teknologibitarna till de olika sexkanterna i figur 17. Jag valde sedan också att skapa symboler för de olika uppgraderingarna.

Det svåraste under processen att designa teknologibrädet var de finjusteringar som behövde göras för de skilda rikena (figur 18). Eftersom varje rikes militära uppgraderingar skiljer sig från varandra såg den militära delen annorlunda ut. Detta beror främst på att spelarna kan välja bland två militärenheter att uppgradera eller utveckla, helt beroende på spelarnas egna strategier och taktiskt tänkande.

Teknologibrädet försåg jag också med samma skrynkliga pappersbakgrund som de övriga spelbräderna har, samt ett symbolregister vid ena sidan, där jag beskrev de olika symbolerna på teknologibrädet (figur 19).

Figur 16. Koncept för sexkanterna i de första illustrationerna. Varje rad skulle vara en gren av uppgraderingar, de mörkare specialuppgraderingar.



Figur 17. Bygger på figur 16, en övre och en undre del för diverse uppgraderingar. Varje kategori har sin egen bana som utgörs av mellanrummet mellan vissa sexkanter. De mörka sexkanterna är speciella uppgraderingar.





Figur 18. Det nästan färdiga teknologiträdet, något mindre än den slutliga. Det saknas symbolbeteckningar och visuella justeringar.



Figur 19. Det färdiga teknologiträdet med symbolbeskrivning och enhetlig bakgrund.

Terrängresurser

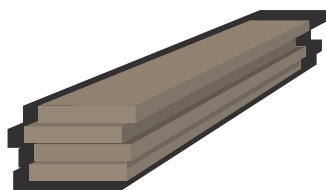
Ursprungligen hade jag planerat en mängd olika resurser, både sådana som spelarna kunde erhålla från eget land men också genom handel. Under en period planerade jag fem resurser: Vete, timmer, sten, malm och kyanite. Efter att jag arbetat med spelbräden beslöt jag att utelämna sten och malm och ersätta dessa med guld. Detta för att jag ansåg att guld kan användas på samma sätt som sten och malm.

Vete



Resursen vete behövs främst för att underhålla militären. Designmässigt har jag efterliknat ett moget sädesax. Vetet är tillsammans med timmer en av de två resurser som varje spelare får rikligt av. Det finns två typer av terrängbrickor som ger vete. Åkrar ger två vete, medan ängar ger endast ett. Skörd från ängar kan förbättras via uppgraderingar.

Timmer



Resursen timmer används främst för en del truppenheter och som betalning vid forskning. Illustrationen av timmer ville jag göra så entydig att spelarna från olika perspektiv har en möjlighet att se att det är frågan om plankor. Det finns två typer av terrängbrickor som ger timmer. Skogar ger två timmer, medan dungar ger endast ett. Liksom skörd från ängar kan också avverkning av timmer från dungar förbättras via uppgraderingar.

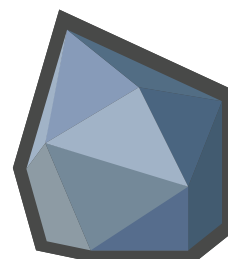
Guld



Guld är en värdefull resurs och används för trupper, byggnadskostnader och uppgraderingar. Det finns enbart fyra berg som spelarna kan erhålla guld från och den är därmed en dyr resurs. Resursen guld är den enda som har en mer detaljerad illustration. Jag ville designa en guldklump i stället för en guldtacka.

Kyanite

Kyanite är en dyrbar resurs som används främst till forskning. Kyanite är en kristallmineral med magiska egenskaper. Kyaniten används i verkligheten till eldfasta material och keramiska produkter, även till elektronik och dylikt. Kyaniten används i Argus Valor som en ädel mineral. Kyanite har liksom guld fyra berg därifrån spelarna kan erhålla mineralen.

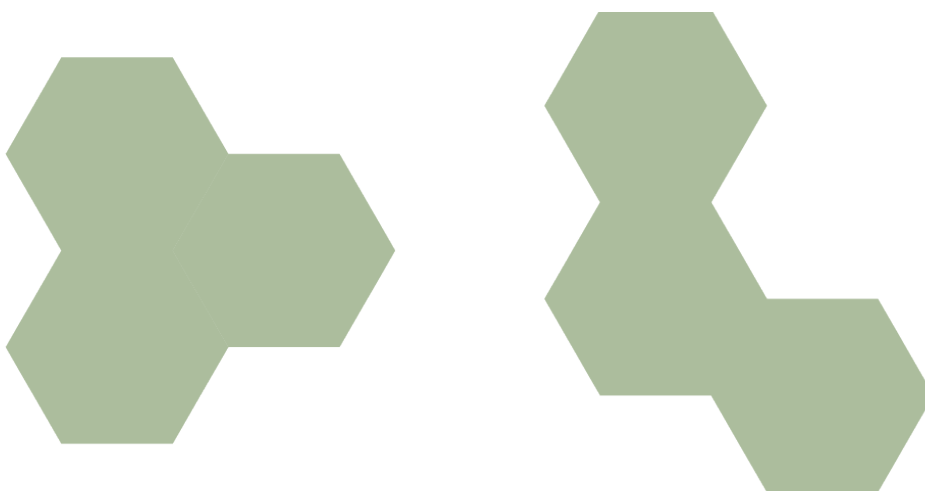


Terrängbrickor

Idén att skapa terrängbrickor föddes samtidigt med de första huvudspelplanen (figurerna 3 och 4). Jag ville främst ge spelarna möjligheterna att själva utforska nya världar och erövra fiendens marker. Jag insåg att sexkantiga figurer var användbara eftersom de kan ställas mot varandra på olika sätt och jag prövade att sammanföra bitarna till olika formationer. Jag har försökt att göra terrängbitar i andra former än sexkanter eller fyrkanter, men jag beslöt ändå att bibehålla sexkanterna. De hittas också i andra brädspel, till exempel i *Settlers of Catan*.

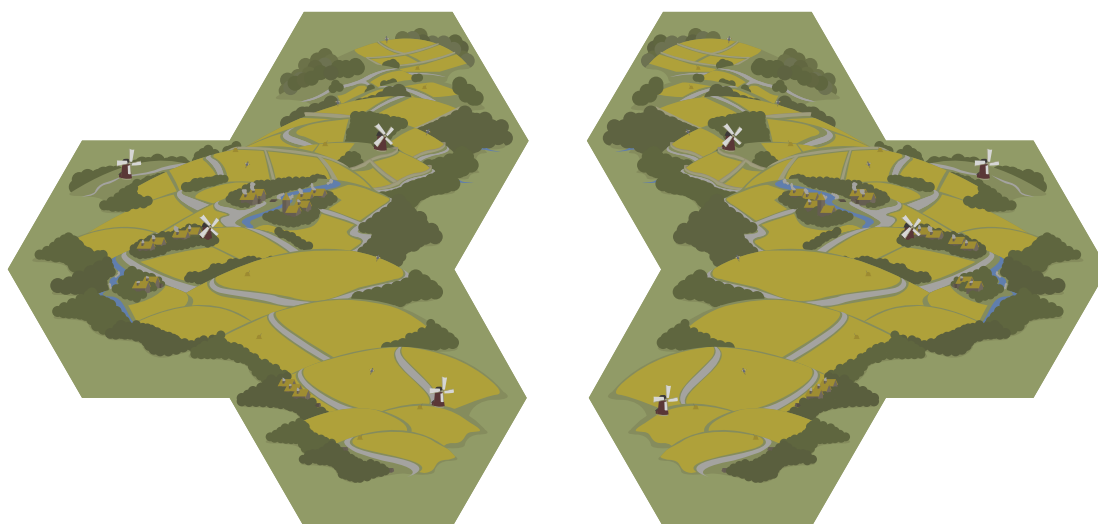
I fråga om terrängbrickor till Argus Valor bollade jag med idéer om att ha individuella sexkanter eller ihopsatta sexkanter som bildar olika regioner. Bägge idéerna var intressanta. Jag valde ändå att utveckla idén med att ha tre sexkanter ihopsatta, vilket skulle ge möjlighet till olika moduler.

Till en början valde jag att ha tre olika formationer. Tre stycken sexkanter i en triangelformation, blev snabbt till åkrar och skogar, medan en bågformation bildade berg. Jag hade också tidigt ett koncept att ha tre sexkanter i en rak linje, vilket skulle bilda ett bergspass, passage eller en front. Jag valde dock att enbart använda triangel- och bågformationerna (figur 20).



Figur 20. De två olika sexkantsformationerna som skulle bli de två typerna av terrängbitar.

Figur 21.
'De första
illustrationerna av
terrängbitarna för
fält och åkrar.

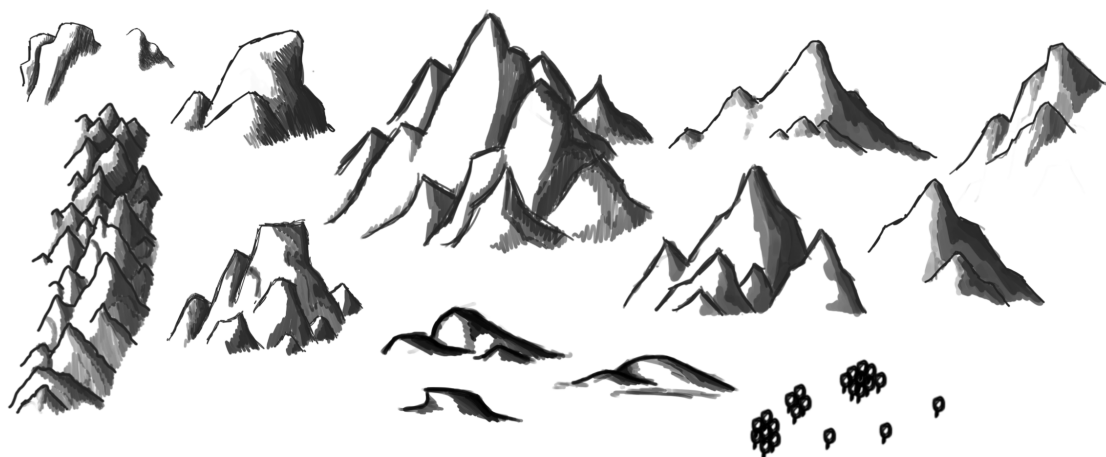


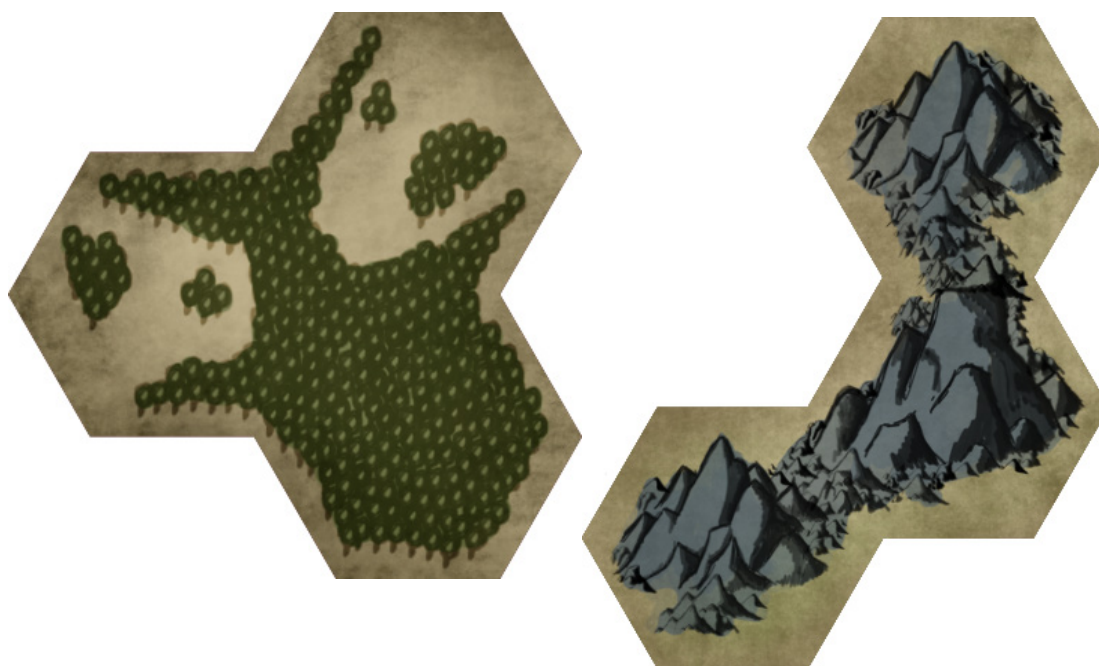
Alla bitar ser lite olika ut genom en färgkod enligt rikets specifika färg, också senare via speciella namn på åkrar, skogar, öknar, träsk och olika bergskedjor. Dessa namn skulle skilja åt terrängbitarna.

Jag ville illustrera en levande miljö (figur 21). Jag designade olikfärgade berg som symboliserade mineraler vilka spelarna kunde utvinna från bergen. Övriga element i landskapet till exempel skogar, öknar och sumpmarker lämnade jag ogjorda.

Jag ville att spelet skulle ha samma karaktär som gamla medeltida fantasikartor som kan ses i de flesta fantasyfilmer och -noveller som till exempel *Sagan om ringen* och *Game of Thrones*. Dessa kartor har visserligen detaljer, men ofta är kartorna beige och detaljerna gråa. De har alltså inte lika mycket färg och detaljer som moderna kartor. En stor källa till inspiration var *Cartographers Guild* (<http://www.cartographersguild.com/>) och *Pinterest* ([pinterest.com](https://www.pinterest.com)). Jag ville använda mig av samma typ av enkla men detaljrika illustrationer av berg, kullar och skogar. Den största utmaningen var att designa åkrar och träsk. På kartor symboliseras inte träsk eller åkrar av någon specifik illustration, utan jag var tvungen att komma på en lösning till detta problem.

Figur 22.
Penslar av berg,
klippor, kullar och
träd som gjorts i
Adobe Photoshop
som är inspirerade
av bland annat
kartor i
Tolkiens sagor.





Figur 23.
Skogsbit och
kyanitegruva gjort
från penslarna i
figur 19.

Jag fick inspiration från olika medeltida fantasykartor från *Cartographers Guild*. Jag gjorde egna penslar i Adobe Photoshop som hjälpte mig att designa bergskedjor, klippor och skogar (figur 22). Det var smidigare och lättare att experimentera med olika färdiga figurer av berg och klippor än att göra varje berg för sig. Jag växlade mellan en beige bakgrund och varierande nyanser på såväl bergsklippor som skogar och åkrar (figur 23).

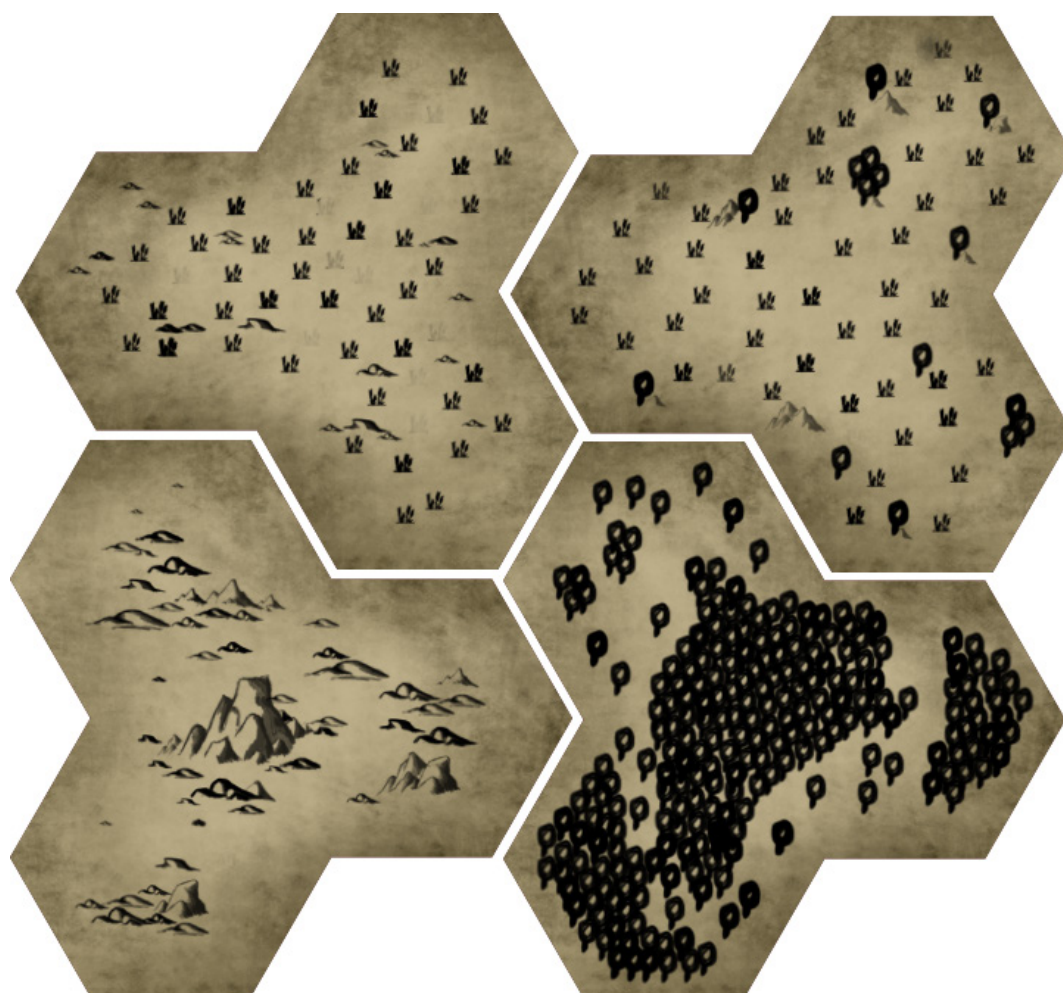
När grunden för terrängbrickorna var färdig gjorde jag också några visuella justeringar till de tre olika bergvariationerna. Guldgruvor fick en gul-orange ton, kyanitegruvorna en blå-grå ton (figur 23) och berg som saknade resurser blev brun-gråa till färgen. Jag valde att placera resurssymboler på terrängbitarna eftersom det förklarade vilken typ av resurs varje terräng gav. De bitar som inte gav resurser fick ingen illustration utan enbart ett unikt namn. Namnen har för övrigt ingen större funktion.

Skogarna var enkla att designa, det krävdes mest en livlig fantasi för att komma på hur olika skogar kunde se ut. Jag valde att blanda glesa och täta skogar, dessa skulle ge olika antal resurser i spelet. Åkrarna var svårare att jobba med. Eftersom jag ville göra en väldigt neutral bild av åkrar kunde jag helt enkelt inte kopiera de första illustrationerna (figur 21). Jag blev tvungen att lägga till några kullar och skogsgläntor, och åkrar designade jag med hjälp av grästuvor. Dessa tuvor användes också tillsammans med kullar för att designa träskmarker. Öknar byggdes upp av ett antal mindre berg som jag grupperade (figur 24).

För min första prototyp av brädspelet designade jag också terrängkort (figur 25). Dessa terrängkort angav såväl namnet på terrängen som antalet resurser. Idén var att korten skulle fungera på samma sätt som aktiekort i *Monopol*. Dessa kort skulle

Figur 24. Överst. Träskmark och åkermark. Skillnaden är att träsk har mer kullar och åkrar mer skog. För att mera skilja dem åt kan namn på terrängerna underlätta. Åkrar har också en vetesymbol, medan träsk helt saknar symboler.

Underst. Öknar och skogar. Öknar är mera öde, med berg och kullar. Skogar har antingen mycket eller lite skog.



sedan byta ägare beroende på ifall spelarna erövrade varandras bitar eller ej. Det visade sig att terrängkorten gjorde spelet långsamt och klumpigt och att de krävde mycket utrymme. Jag valde nu att helt ta bort terrängkorten och endast ha den nödvändiga informationen på terrängbitarna (figur 26). Jag valde ändå att göra en liten fusklapp för spelarna, eftersom olika terränger gav olika bonusar, som inte syntes på terrängbitarna. Lappen kan också användas för att underlätta för spelarna att snabbare få information och inte behöva genomsöka regelboken för alla detaljer.

Figur 25. Terrängkort för Qilhunskogarna. Kortet angav hur mycket terrängbrickan gav spelarna bonus i försvar och hur många resurser terrängen gav.



Figur 26.
Olika terräng-
brickor i Argus
Valor under olika
flaggor.



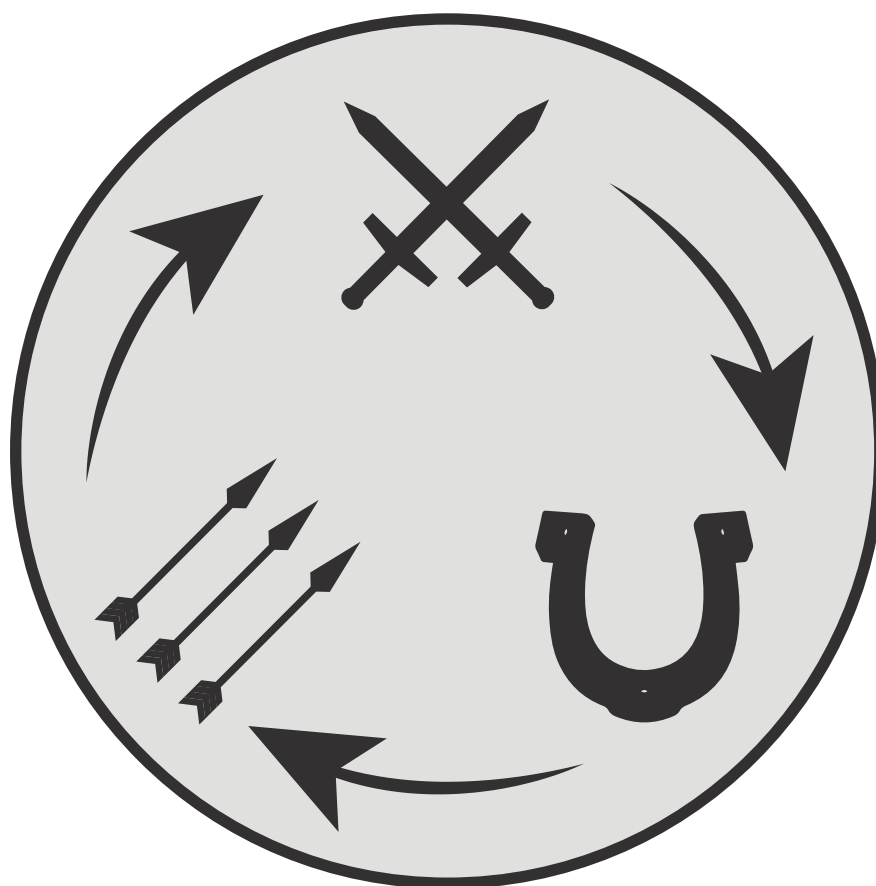
Militär

Jag hade tidigt bestämt mig för att ha tre olika typer av vapenslag: infanterier, bågskyttar och ryttare. Jag valde också att ta med ett så kallat triumfsystem: sten-sax-påse-metoden som också finns till exempel i brädspelet *Civilization*. Denna metod går ut på att varje enhet är både svag mot den ena och stark mot den andra (figur 27). Jag ville göra det enkelt och begripligt att förklara vilken trupp som attackerar först. Är det två likadana vapenslag blir slaget oavgjort.

Jag har alternerat mellan att ha militärpjäser och spelkort. Militärbitar på kartan gav spelet en mera effektiv känsla. Målet var att spelarna skulle vara intensivt upptagna med att utforska nya landområden, erövra marker och lägga beslag på fientliga borgar.

Varje militärenhet byggs upp av fyra grader. Den lägsta militärgraden består av bönder, frivilliga och rekryter, dessa är sämst utrustade. Den andra militärgraden består av tränade soldater som kan vara antingen defensiva eller offensiva (figur 28). Den tredje militärgraden består av yrkessoldater, dessa har speciella erfarenheter beroende på de defensiva eller offensiva inriktningarna. Den fjärde militärgraden

Figur 27.
Triumfsystemet.
Infanterier triumferar mot hästar men är svaga mot bågskyttar.





Figur 28.
Exempel på två olika uppgraderingar av andra gradens infanterier. Ironblades och Pikesields

består av elitsoldater, dessa förekommer endast i tre av rikena. Efter att spelarna valt en viss typ av trupp är det inte möjligt att ändra sitt val. Varje trupp har ett eget namn.

I fråga om symboler hade jag i ett tidigt skede slagit fast att infanteriet symboliseras av två korsade svärd, ryttarna av en hästsko och bågskyttarna av tre diagonala pilar (figur 29).

Det var svårt att bestämma antalet truppbrickor på grund av oklarheter om vilket antal som skulle behövas. Från att jag först antog att ett 100-tal truppbrickor skulle behövas har det visat sig att 75–80 brickor kan behövas. Varje rike har 10 truppbrickor per vapenslag av den första och andra militärgraden och fem truppbrickor per vapenslag av den tredje och fjärde militärgraden. Varje trupp kostar olika mycket resurser (figur 30).

Varje spelår krävs det att varje spelare betalar underhåll av sina trupper, genom att betala en summa vete för varje armé som spelaren har på slagfältet. Detta gör det dyrt att ha flera arméer. Ifall spelarna inte kan betala för sina trupper, tas dessa bort från spelet. Jag bestämde att trupper som är stationerade i borgar och städer inte behöver betala underhåll.

Terrängbitarna ger dessutom var för sig olika bonusar för den trupp som befinner sig i terrängen. Terrängbitar med en timmerresurs ger plus ett försvar, medan två timmer ger två försvar. Åkrar ger inga försvarsbonusar eftersom det inte visuellt är logiskt att erhålla försvarsbonus från öppna fält. Öknar och träsk ger minus försvar. Detta för att skapa en demilitariserad zon vid en eventuell front.

Städer och borgar ger var för sig olika antal försvarsbonusar för försvararen, eftersom anfallaren kan använda sig av flera arméer för att inta en stad eller belägra en borg (figur 31).

Figur 29.
Tidigt koncept på
militärbrickor.



Figur 30.
Färdiga mil-
itärbrickor med
vapenslags
symboler på en
sida och sköld
symboler på den
andra.



Figur 31.
Olarion Talaiths
stadsbit, Arin, och
slottsbit, Sarotarn.



Teknologier

Min första idé om att ha spelbrickor eller -kort som uppgraderingar föddes efter mitt första koncept av teknologibrädet (figur 14). Jag designade ett antal spelkort som skulle fungera som uppgraderingar, det blev dock endast militära uppgraderingar (figur 32). Några ekonomiska eller teknologiska uppgraderingar designade jag inte förrän senare i denna utvecklingsprocess.

Följande steg var att jag designade större sexkanter som skulle symbolisera olika uppgraderingar (figur 33). Dessa koncept utgör grunden för de slutliga teknologibitarna. Här fanns det både militära, ekonomiska och teknologiska uppgraderingar. Dessa teknologibitar skulle placeras i ett rutnät som sexkanterna, under spelets gång

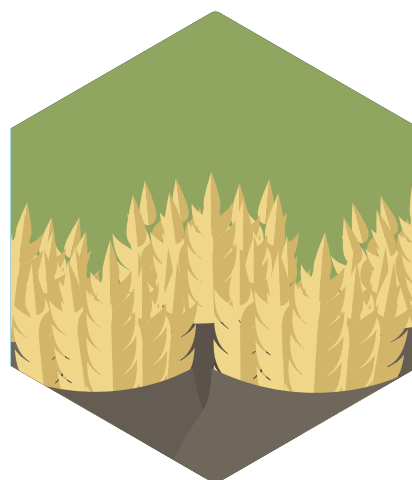
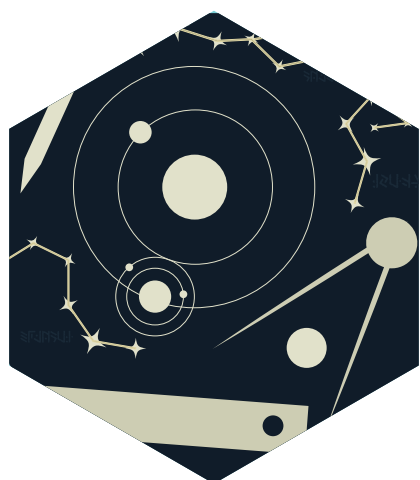


Figur 32. Olika volymer skulle bygga upp en rad olika militära uppgraderingar. Det skulle även finnas ekonomiska uppgraderingar, men sådana gjordes aldrig.



Figur 33. Koncept för olika forskning inom militär, ekonomi och teknologi.

Figur 34.
Illustrationer på
olika detaljerade
forskningar.



skulle de byggas ut och bilda olika sektioner inom militär, ekonomi eller teknologi. Dessa sexkanter var stora, mycket större än de sexkanter jag till sist bestämde mig för att ha som slutliga teknologibitar.

Det var synnerligen svårt att utveckla samma antal uppgraderingar för varje kategori. Med hjälp av teknologiuppgraderingarna balanserade jag produktions- och militäruppgraderingarna.

Utvecklingen av den slutliga designen av teknologibrickorna byggde vidare på de tidigare koncepten. Jag valde att designa mindre sexkanter, för sexkantens form återkommer i många andra komponenter i brädspelet. Det krävdes också nya illustrationer, några mer detaljerade än andra (figur 34). Jag bestämde mig för att ha tre uppgraderingar per kategori. De färdiga bitarna är klistrade på tunn kartong och är två sidiga (figur 35)



Figur 35.
En rad olika teknologier för både ekonomiska och militära.



Spelkort

Jag hade länge haft tankar om att ha spelkort i mitt brädspel. Spelkorten skulle fylla olika funktioner: resurser, handlingar och teknologier. Efter att ha testat spelkort i brädspelsprototyp kom jag till insikt om att spelkort är obekväma och att de komplicerade spelet, detta gällde i synnerhet resurs- och teknologikorten.

I min första prototyp av brädspelen använde jag mig också av terrängkort (figur 36). Dessa kort skulle förmedla information om en terrängs resurser och försvar. Varje gång spelarna utforskade nya områden drogs kort och spelarna placerade ut terrängbiten som hörde ihop med terrängkortet med samma namn. Syftet var att på ett organiserat sätt få fram vad spelarna kunde få för terrängbrickor genom att dra terrängkort. Det obekväma var att dessa kort tog så mycket utrymme på bordet och det tog tid att starta upp spelet. Kortet hade också ett namn som var detsamma som stod på terrängbrickan. För att dekorera kortet ännu mera lade jag till ett citat som endast skulle fungera som dekoration. Kortet angav också terrängens resurs och försvar genom symboler på kortet.

Handlingskort (figur 37) har utvecklats genom idéer om att göra varje handling och spelomgång unik. De flesta brädspel har ett fixerat val av handlingar per omgång,

Figur 36.
Terrängkort
Tessalynbergen
och Aldrath-
skogen. Kortet
informerade om
terrängbrickans
namn, resurs och
speciella bonusar
inom försvar.



innan turen går vidare till nästa person eller repeteras. Jag valde att via handlingskort låta spelarna själva välja genom vilka kort som hen vill spela. Exempel på handlingar är "truppförflyttning", "erhålla resurser" eller "sabotera". Jag försökte hålla grafiken på kortet enkel eftersom kortet syfte är att förmedla information.

Säsongskort (figur 38) är kort som är indelade i vinter- och sommarkort. Dessa kort spelas ut varje ny vinter- respektive sommaromgång och kan förändra spelet genom olika begränsningar. Vintrar tillåter inte spelarna att erhålla vete. Att förflytta trupper under vintrar kan innebära olika hinder och reducera antalet förflyttningar på huvudspelplanen. Somrar kan också ge negativa effekter, eftersom somrar vara kalla, våta eller torra.



Figur 37. Handlingskortet truppförflyttning. Kortet informerar om antalet resurser det kostar för att flytta trupper ett antal terränger.



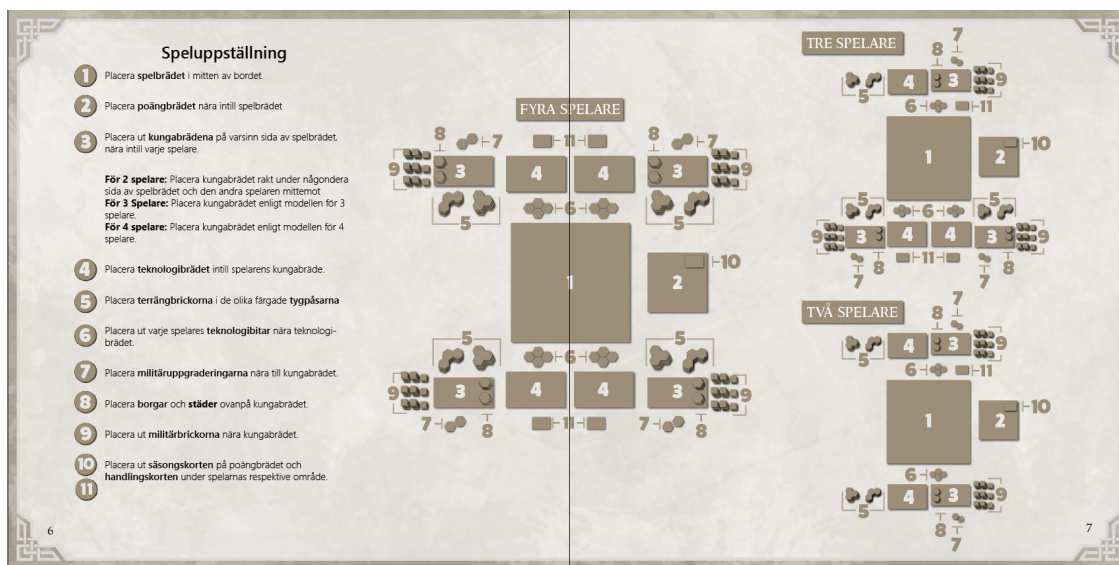
Figur 38. Säsongskort Hård vinter och kall sommar. Korten informerar om hur de följande tre omgångarna spelas.

Regelboken

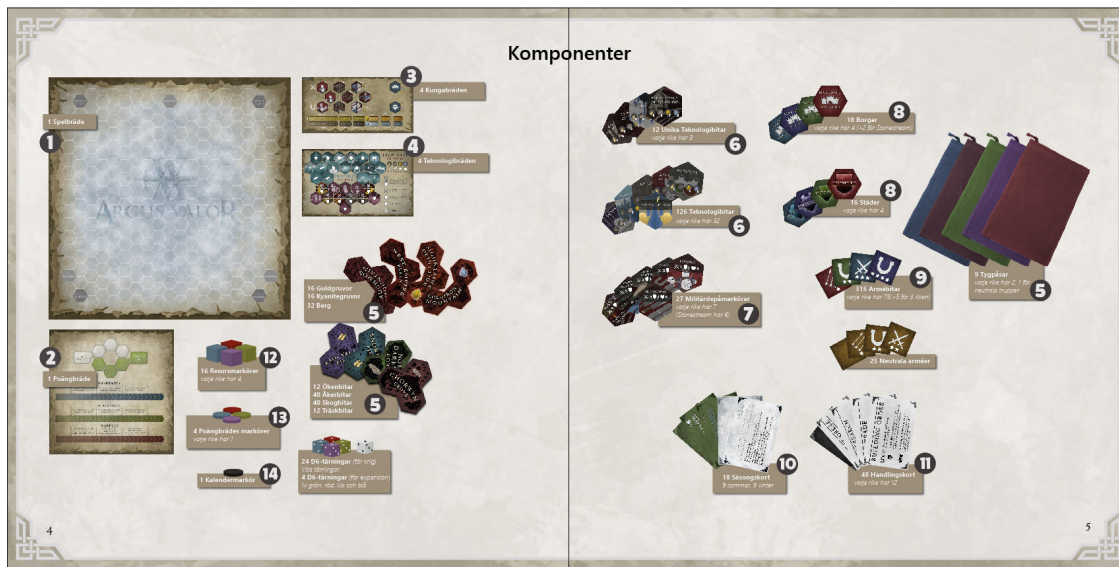
Min målsättning har varit att regelboken skall vara lättläst och illustrerad. Jag undersökte olika regelböcker för andra brädspel. Många brädspel har alldeles för mycket text och för lite bilder eller exempel på hur olika funktioner spelas. Ofta tar det också timmar att läsa reglerna för ett nytt spel inför det första spelet. Jag ville undvika detta genom tydliga illustrationer och exempel.

Storleken på regelboken är 30 x 30 cm, den är illustrerad med samma ornamentiska ram som hela arbetet. Jag är förtjust i designen och tyckte att den också kunde passa bra för regelboken. Jag designade olika speluppställningar för 2, 3 och 4 spelare genom att illustrera dessa uppställningsmodeller på ett överskådligt sätt. Jag övervägde att ha bilder på spelkomponenter men ansåg att det skulle ha blivit för kompakt, och eftersom det inte finns fixerade startpositioner så är det för spelarna att bara följa modellen (figur 39 och 40).

Regelboken är också illustrerad med exempel för handlings- och säsongskorten och med en översikt av varje spelbräde. Jag har gjort designen och layouten i Adobe Indesign och använt redan tidigare designade illustrationer. Jag beslöt mig också för att skriva och designa en regelsammanfattning som ett dubbelsidigt 30 x 30 cm blad, för att snabbt komma in i spelet eftersom regelbokens totala sidantal är 34 och kräver mera tid och fördjupning (figur 41).



Figur 39. Uppslaget i regelboken kring speluppställningarna. På vänster sida finns en förklarande text och till höger finns modellerna illustrerade.



Figur 40. Uppslaget av alla komponenter i spelet. Siffrorna hör till speluppställningen (se figur 39)



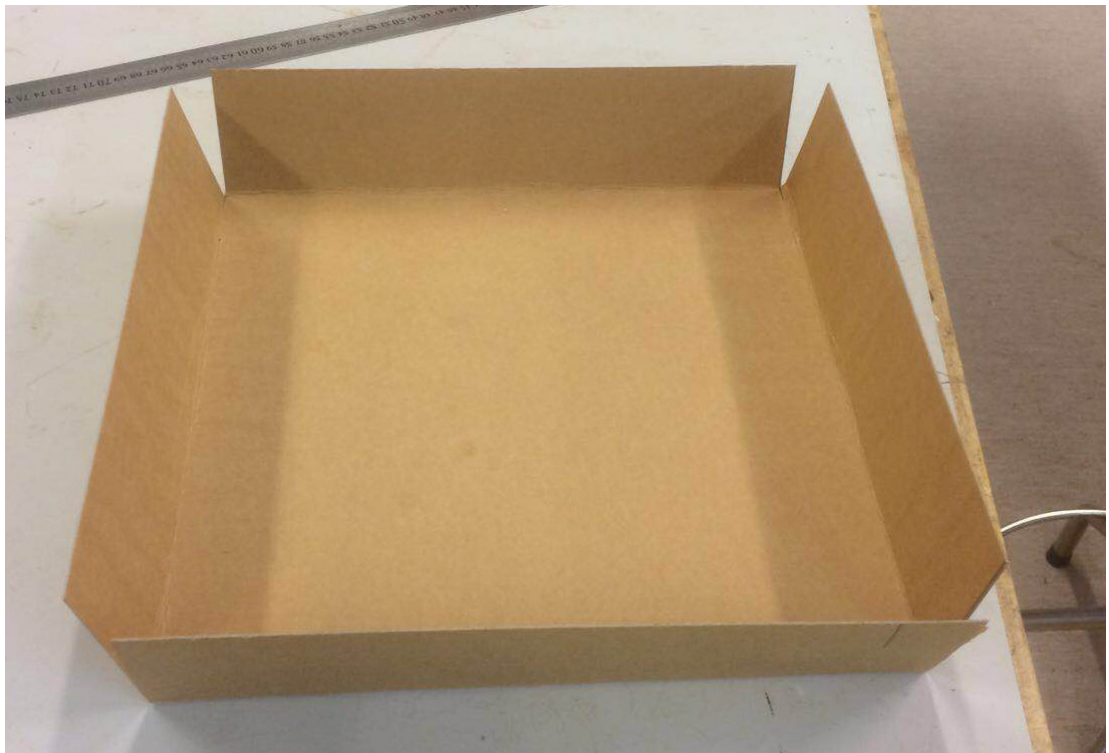
Figur 41. Regelsammanfattningen på ett enskilt dubbelsidigt blad. Den andra sidan se figur 62.

Förpackningen

ett stort problem var att skapa förpackningen för spelet. Spelbräderna är 30 x 30 cm. Att hitta en låda som hade denna storlek visade sig vara mycket svårt. Jag insåg att själv måste tillverka en låda för brädspelet.

I slutskedet av arbetsprocessen uformades en förpackning i samma kartongmaterial som jag använt mig av i de övriga komponenterna i brädspelet (figur 42) lådans botten är 33 x 33 cm och lådans lock är 34 x 34 cm, varje sida är 8 cm hög. Jag designade först en mockup för att jag själv skulle se hur lådan kunde se ut (figur 43). Jag designade lådans omslag (figur 44) i Adobe Photoshop och printade ut det enligt samma metod som jag använt tidigare för alla spelbräden och komponenter.

Figur 42.
Lådan utskuren
och med öppna
sidor i kartong.





Figur 43.
Mockup av
brädspelets låda,
gjort i Adobe
Photoshop.



Figur 44.
Omslaget till
lådans lock
designat i
Adobe Photo-
shop.

Digitalisering av brädspelet Argus Valor

Efter att printningen av min andra prototyp dragit ut på tiden beslöt jag att digitalisera brädspelet (figur 45). Digitaliseringen ägde rum via webbsidan Tabletopia.com och körs via spelmaskinen Unity. Digitaliseringen skulle främst användas för speltest av brädspelet och kunde användas för att demonstrera hur spelet fungerar för publicerare. Ett problem dök upp, jag kunde inte ha mina terrängbrickor utan tvingades göra individuella sexkanter, detta berodde främst på spelmaskinen Unity som inte klarade av avancerade sexkanter. Digitaliseringen gav mig en enorm frihet, exempelvis kunde jag göra många fler militärbitar och terrängbitar än jag hade i den fysiska versionen.

Tabletopia.com gav mig också möjligheten att marknadsföra det fysiska spelet genom att publicera spelet digitalt på nätet. Detta ger spelare runt om i världen möjlighet att spela spelet och sedan köpa den fysiska versionen. Digitaliseringen fungerar också som ett verktyg för demonstration för att sälja produkten till ett företag.

Slutord om utvecklingen

Utvecklingsprocessen och designen av brädspelet Argus Valor har varit långvarig, intensiv och stressig. En del av komponenterna har tangerat varandras utvecklingsprocesser – där design och layout påminner om varandra – medan andra har tagit längre än väntat att designa och utveckla. Det har varit en väldigt lärorik process och månader av utveckling, layoutplanering och speltester. Jag är själv väldigt nöjd med resultatet.



Figur 45. Skärmdump av digitaliseringen av mitt brädspel Argus Valor via webbplatsen Tabletopia.com.



V

ANVÄNDNINGSSOMRÅDEN
FÖR BRÄDSPEL



För närvarande finns det en stort antal spel för skolbruk. Läromedelsförlag utvecklar kontinuerligt undervisningsspel. För finlandsvenska skolor har förlaget Schildts & Söderströms egna spelutvecklare (www.sets.fi) och för finskspråkiga skolor finns många speldesigner (www.peda.net). Man kan säga att både brädspel och dataspel har blivit nutidens läromedel.

Mitt syfte med detta kapitel är att ta reda på olika användningsområden för brädspel, som kan användas som hjälpmedel i lärandet såväl i grundskola som i högre utbildning. Det finns sällskapsspel och kortspel som redan används i till exempel i terapi och kommunikationsövningar i daghem, förskola och grundskola. Sällskapsspel som används till exempel inom modersmål, historia och andra ämnen är *Alias*, *Trivial Pursuit*, *Yatzy*, *Alphapet* och *Memory* för att nämna några.

Brädspel har länge använts som ett verktyg för att underlätta och stimulera lärandet hos såväl barn som ungdomar. Brädspelens syfte är till exempel att göra lärandet roligare och motivera eleverna. Brädspel kan spelas både i skolan och i familjen; man lär sig språk, matematik, geografi, historia med flera ämnen.

Mera avancerade brädspel kan användas som verktyg för problemlösning och social utveckling. Den tekniska revolutionen i vår tid har öppnat användningsområden för digitala tabloider och smarttelefoner. Det finns dock tveksamhet bland många lärare till digitala hjälpmedel.

Enligt min uppfattning är analogo spel, det vill säga brädspel, ett viktigare tillägg till läromedel. Brädspel utvecklar tänkande och kommunikation, samt förmågan att följa regler och kunna samarbeta. De flesta spel som används inom skolvärlden har enkla regler för att barn och unga skall ha lätt att lära sig och lätt att kunna spela.

Det finns brädspel för både unga och äldre. Jag tänker främst på spel som kan underlätta skolämnen som elever känner som jobbiga. Till exempel historia, språk och matematik kan göras mycket mera motiverande med hjälp av brädspel. Brädspelen skall vara både pedagogiska, utmanande och roliga för eleverna.

Jag kommer att beskriva några brädspel som kan vara bra hjälpmedel för att göra lärandet intressantare.

Digital kompetens i skolan

I de nya läroplanerna (grunderna för läroplanen för förskoleundervisning, grundläggande utbildning och gymnasiet) ges direktiv om att man skall utveckla digital kompetens.

Digital kompetens är en viktig medborgarfärdighet. [...] Digital kompetens är en del av den multilitteracitet och medie- och studiefärdighet som behövs i studierna och i arbetslivet. (Grunderna för förskoleundervisningens läroplan 2014 s. 12).

Den digitala kompetensen ska utvecklas inom fyra huvudområden [...] att förstå centrala begrepp och principerna för hur digitala verktyg används och fungerar och ges möjlighet att utveckla sin praktiska digitala kompetens [...] hur man använder digitala verktyg på ett ansvarsfullt, ergonomiskt och tryggt sätt [...] att använda digitala verktyg som hjälpmedel i informationshantering och i undersökande och kreativt arbete. (Grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen 2014 s. 21-22).

Undervisningen ska vägleda den studerande att utveckla sin digitala kompetens och fördjupa sin förståelse för informationsteknologi samt att använda digitala verktyg på ett ändamålsenligt, ansvarsfullt och tryggt sätt i både individuellt och kollaborativt arbete. (Grunderna för gymnasiets läroplan 2015 s. 25).

Det finns också mål för språkundervisningen i gymnasiet (modersmål, finska, samiska, romani, teckenspråk och svenska som andra språk) att den studerande skall kunna använda sig av digitala verktyg inom lärokursens alla delområden och förstå dess inverkan på språk- och textanvändning samt kommunikation (Grunderna för gymnasiets läroplan 2015 s. 34, 42, 48, 55, 63, 70, 79). I realämnen skall de digitala verktygen mångsidigt utnyttjas eller användas i undervisningen (Grunderna för gymnasiets läroplan 2015 s. 182, 200, 220).

Brädspel som kan användas i undervisning

I de följande presenterar jag några exempel på brädspel som kan användas i undervisning. Det finns ett stort antal undervisningsspel, men jag begränsar presentationen till fem spel.



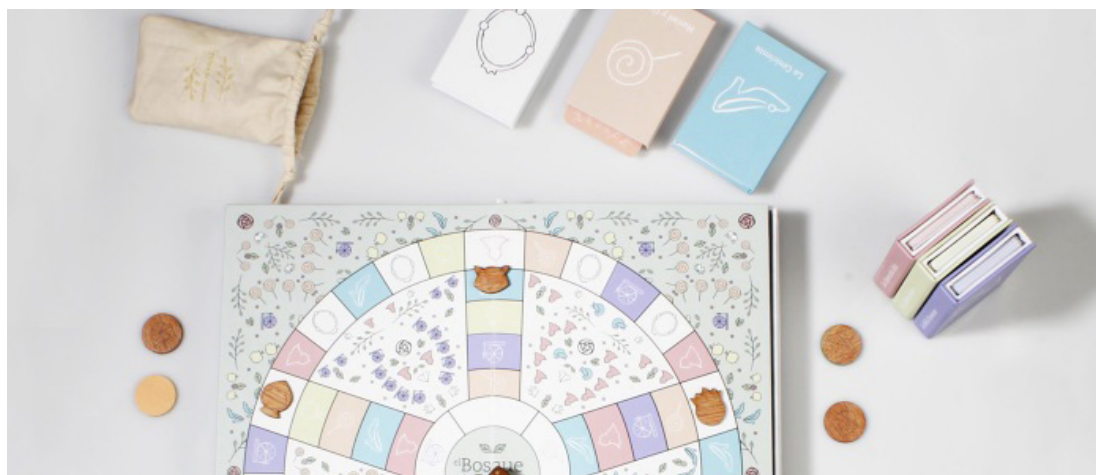
Figur 46.
Återvinnings-
spelet Trashy
Trash designat av
Danielle Lacam-
bra för barn.

Trashy Trash

Målgruppen för Trashy Trash är barn i daghem, förskola och grundskola, och syftet är att undervisa barn om hållbar utveckling och återvinning på ett roligt sätt via brädspelet. Trashy Trash är designat av Danielle Lacambra (figur 46).

Spelets koncept är att röra sin sopbil till mitten av spelbrädet för att hämta upp skräp, och sedan föra skräpet till sin återvinningslåda, och den första spelaren som placerar 15 återvinningsbara markörer i sin låda vinner. Markörerna är gjorda för barn och därför har Danielle Lacambra valt att göra roliga handtecknade illustrationer för de olika skräpmarkörerna. Exempelvis finns det illustrationer av *kodynga* och *farmors döda katt*.

Spelet Trashy Trash lär alltså barn om olika återvinningsbara saker och sådant som förmultnar av sig själv. Lacambras mål är också att upplysa barn om hur återvinning går till, en väldigt viktig sak i dagens samhälle. Detta spel kan alltså lära barnen att återvinna rätt och i ett tidigt skede inse att nerskräpning förstör naturen.



Figur 47. Arantxa Gilberts *El Bosque de los Grimm* eller *Grimms skogar*. Påminner om *Trivial Pursuit* med inriktning på Bröderna Grimms sagor.



Figur 48. Fem olika kort där spelarna får frågor kring Grimms sagor. Spelkortet är på spanska.

El Bosque de los Grimm (Grimms skogar)

Grimms skogar är ett spel som hjälper spelarna att utforska hur bröderna Grimm skrev sina sagor, det visar de största skillnaderna i bröderna Grimms berättelser och jämför dem genom att fråga spelarna olika frågor. Spelbrädet liknar det i *Trivial Pursuit* (figur 47). De fem färgerna representerar de fem sagorna som finns med i spelet (figur 48). Rött representerar berättelsen om Rödluvan, lila hör till Törnrosa, orange är Hans och Greta, Snövit representeras av den gula färgen och Askungen av blå. På varje kort finns en fråga som relaterar till en av de fem sagorna.

Förpackningen är gjord som en gammal bok, vilket symboliserar rötterna i bröderna Grimms sagor.

Spelet är designat av Arantxa Gisbert, som är en grafisk designer från Barcelona, Spanien. Gisbert vill att projekten som hon gör är något som folk kan känna på och ta tag i, och det viktigaste är att bevara "offline"-traditionen (www.analoggames.com).

Eftersom *El Bosque de los Grimm* påminner mycket om *Trivial Pursuit* kan det vara möjligt att använda det med såväl barn som ungdomar, förutsatt att spelet översätts. Spelet är utmanande och sätter spelarna på prov när det gäller hur bra de känner till sagorna som bröderna Grimm skrev. Detta spel kan användas i såväl bibliotek – för att utbilda och lära barn och unga om sagor – som i hemmen och i grundskolan. Även om spelet är på spanska är det fullt möjligt att det översätts till andra språk, något som Gisbert skall avgöra.

Heldentaufe

Simon Junker är författaren och speldesignern till brädspelen Heldentaufe, som handlar om hjältar och äventyr. Han har utvecklat spelet i sina pedagogiska studier för att bli lärare (www.analoggames.com). Junkers mål och syfte är att föra ungdomar bort från datorspel till bordspel. Heldentaufe är ett mycket interaktivt spel och är lätt att lära sig. Det innehåller alla ingredienser för ett riktigt äventyr (figur 49).

Heldentaufe är ett äventyrsspel för 2–5 spelare från åldern 10+ och ett spel bör ta mellan 60–90 minuter. Spelarna utforskar den övre världen (ovan jord) och avklarar uppdrag och bestiger den nedre världen (under jord) för att slåss mot monster och erhålla monstertänder. Den som har 16 monstertänder har vunnit.

Spelet Heldentaufe kan spelas både i familjen och i skolan, spelarna utför uppdrag, bekämpar monster, samlar på sig saker och hittar skatter.

Figur 49.
Simon Junkers
Heldentaufe tar
hela familjen
ut på ett riktigt
äventyr.



Funemployed!

Funemployed! är ett improvisationsspel och går ut på att en spelare är arbetsgivare (också domare) och de andra spelarna är jobbsökare och skall försöka övertyga arbetsgivaren om att ge spelaren arbete, och poäng (figur 50). Övertygelsen sker via improvisation där spelaren berättar om sig själv med hjälp av kvalifikationskort. Dessa kvalifikationer är fantasifulla och orealistiska. Den som lyckas övertyga och improvisera domaren, på ett kreativt sätt, vinner spelomgången och turen går vidare i medsols riktning.

Funemployed! kan spelas så länge som spelarna vill, spelet är för åldern 13+ och för 3+ spelare, även om det rekommenderas att man är 5 eller flera spelare. Funemployed! kan spelas i skolan, hemma, på fester, bland ungdomar och i åldersmässigt olika grupper. När man analyserar spelet kan man notera att det främst kräver kreativitet och improvisationsförmåga från spelarna. Det kan bli tokigt och rentav löjligt under spelets gång. De mest oväntade och kreativa intervjuerna kan övertyga arbetsgivaren. Det gäller att spelarna går in i sina karaktärsroller när de försöker övertyga arbetsgivaren.

Funemployed! är ett mycket socialt spel och utvecklar spelarnas sociala förmågor, improvisationsförmåga och kreativa tänkande. Och det är också roligt och underhållande (boardgamegeek.com).



Figur 50.
Funemployed!.
Improvisations-
spelet med
verkliga jobb med
överkliga jobb-
kvalifikationer.



Figur 51.
Exempel på
ett fälttåg som
spelas i
Blocks in the East.

Blocks in the East

Blocks in the East är ett simuleringsbrädspel om olika konflikter under andra världskriget. Det utspelar sig längs med östfronten mellan åren 1941 och 1945 (figur 51). Spelet spelas på en 127 x 87 cm stor spelplan med fler än 600 trä- eller plastkomponenter som representerar soldater, flygplan, pansarvagnar, fabriker och högkvarter. Det finns flera spel inom samma kategori. I de andra spelen finns även markörer för ubåtar och fartyg.

Spelet är avsett för 2–4 spelare i åldern 14+ och har en speltid på 120 minuter. Det finns en rad olika fälttåg (engelska *campaign*) som spelet kan spelas genom där konflikter mellan de allierade och axelmakterna utspelas. Till exempel den kompletta "1941 Codeword Dortmund Campaign", "Operation Barbarossa 1941" eller "Road to Leningrad" är exempel på fälttåg. De spelas under ett antal omgångar och varje fälttåg har olika vinstförhållanden.

Blocks in the West, som är ett självständigt brädspel kan också spelas tillsammans med Blocks in the East och försiggår på västfronten med upp till 900 spelkomponenter. Här finns det liknande fälttåg som utspelar sig på västfronten, exempelvis långa fälttåg som "The Battle of England" eller "Overlord" eller korta fälttåg som "Ardennes '44 - The Battle of the Bulge" eller "La Gotica". Det finns ett fälttåg som kan spelas tillsammans med Blocks in the East, "Downfall 1944-45".

Det finns även Blocks in Afrika där fälttåg som "El Alamein" eller "Tobruk" finns. Blocks in Afrika kan spelas självständigt eller tillsammans med Blocks in the East och West och skapar 4 fälttåg som är 7 spelomgångar långa: 1941 - *Lebensraum*, 1942 - *Axis Hype*, 1943 - *Tiebreak* och 1944 - *Downfall*. Det finns också ett större fälttåg "1939 from Danzig to Hell".

Blocks in the East, West och Afrika tar historielektionen till en helt ny nivå. Eftersom de flesta spel kan spelas på 4–7 omgångar, vilka kan pågå mellan 60–120 minuter är spelen rätt perfekta för en lektion i antingen högstadiet eller gymnasiet. När historieundervisningen behandlar andra världskriget kan spelen spelas och fälttåg diskuteras i grupper eller i klassen efteråt. Spelen kan också genomföras i två grupper, den ena gruppen spelar som de allierade, medan den andra gruppen spelar som axelmakterna. Då kan eleverna diskutera de taktiska och strategiska dragen och lära sig om olika viktiga fälttåg under andra världskriget (*boardgamegeek.com*).

Sammanfattning

När man sammanfattar uppgifter om brädspel för undervisningsändamål, och även analyserar läroplanen 2016 för grundskolan, kan man få fram flera positiva effekter av brädspel som bidrar till utveckling av digital kompetens hos barn.

Enander (2008) berättar i sin undersökning att spel hjälper barnet på många olika sätt, exempelvis att öva på interaktioner, att lyssna och att kunna ta instruktioner och att följa regler. Enander framhåller även att man med spel kan nå ut till fler än till exempel genom högläsning, och att spel är utmärkt som verktyg vid inläring.

Enander (2008) refererar också till en artikel av Amaro med flera (2006) om spel som inläringsteknik. Artikeln beskriver en undersökning där man studerar om barn i årskurs 4–6 lär sig ett ämne bättre genom att spela spel eller läsa och sedan svara på ett frågeformulär. Resultatet visade att de barn som hade spelat hade högre kunskap efter att de spelat än när de hade läst. Denna undersökning visar att spel inte bara underlättar studierna, de kan rentav ge vidare kunskap om ämnen som tangeras i undervisningen. Ett exempel på ett sådant spel är *Blocks in the East* som berättar om olika fälttåg under andra världskriget.

Mitt brädspel kan användas som ett undervisningsmaterial och även som ett stimulerande hjälpmedel i historieundervisningen. Spelet förutsätter mycket interaktion, strategiskt tänkande och att spelarna kan göra snabba beslut utifrån varandras handlingar.



VI

BRÄD SPELET



Idetta kapitel kommer jag ta upp brädspelets alla komponenter: spelplaner, spelbrickor, markörer och spelkort.

Huvudspelbrädet

Huvudspelbrädet är det största av de fyra spelbräderna. Det är där spelet främst häger rum. På detta bräde bygger och expanderar spelarna sina riken, krigar, utvinner resurser och utforskar ännu okända marker. Varje spelare grundar sitt rike på de gråa markerade sexkanterna (figur 52) och rikets gräns kan under spelets gång expanderas genom handlingskort. Spelbrädet är 60 x 60 cm och kan vikas i fyra delar på 30 x 30 cm. Spelbrädet är tänkt som en strategisk karta dold i ett täcke av dimma, och endast genom att spelarna spelar ut så kallade terrängbrickor kan rikena expandera och byggas ut. Detta gör varje nytt spel unikt.

Figur 52. Den färdiga spelplanen med varierande startpositioner. 60 x 60 cm.

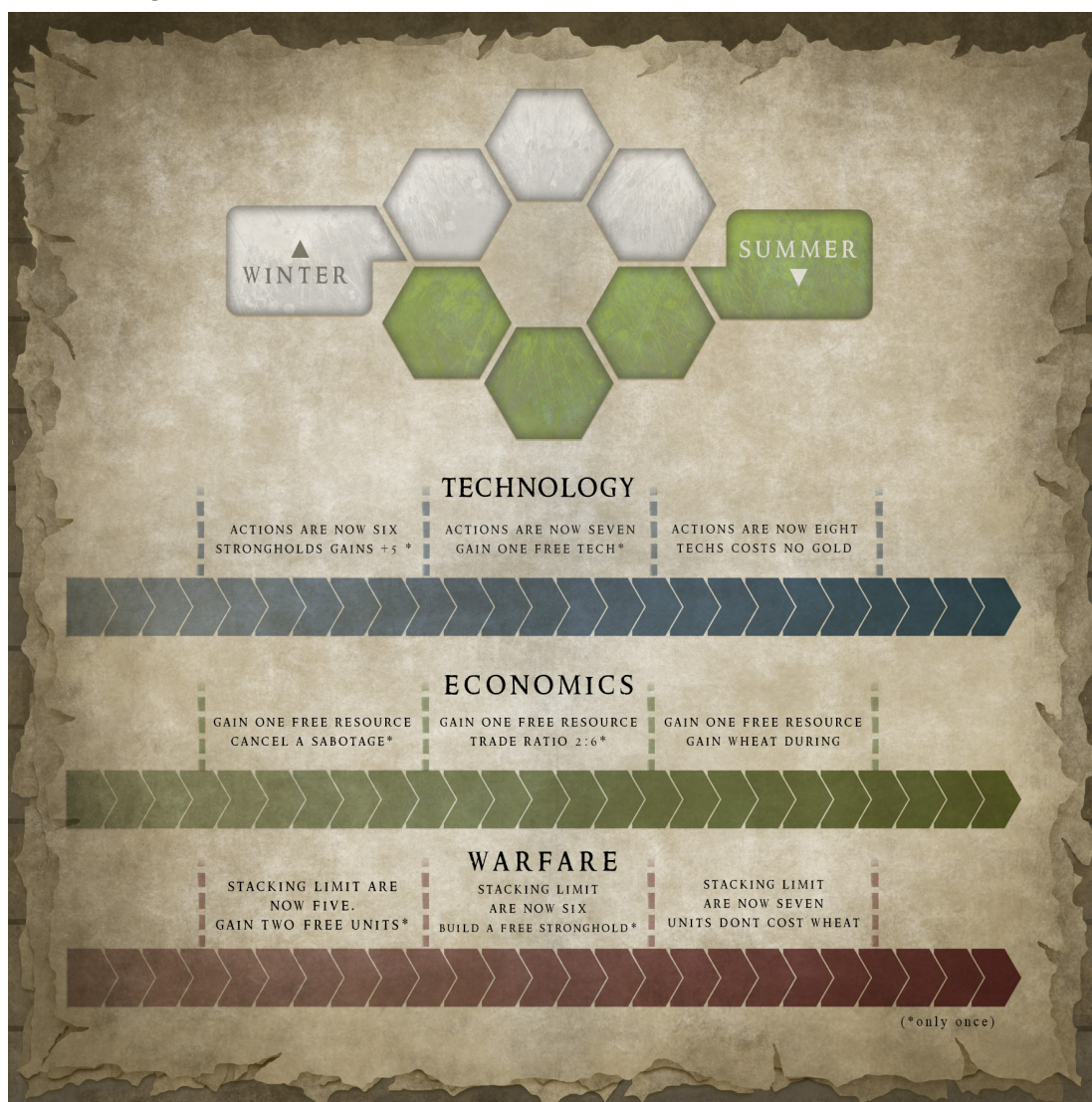


Poängbrädet

Poängbrädet fungerar dels som kalender (övre delen), dels som poängbräde (nedre delen) (figur 53). På den övre delen symboliserar en grön halvcirkel (3 sexkanter) sommar, och en gråvit halvcirkel (3 sexkanter) vinter. Detta spelar en viktig roll i spelet eftersom årstiderna påverkar spelet på olika sätt, både positivt och negativt. När en ny årstid påbörjas (sommar eller vinter), dras ett säsongskort som beskriver hur de följande tre turerna (enligt handlingskort) ser ut, sedan dras ett nytt säsongskort under nästa årstid. Den nedre delen av poängbrädet symboliserar de tre olika möjligheterna att vinna spelet.

De tre möjligheterna är följande:

En *teknologi-* eller *forskningsvinst* (blå). Varje streckad enhet ger olika bonusar för spelaren. När spelaren når den sista biten på poängstegen vinner hen spelet med en teknologivinst.



Figur 53. Poängbrädet med kalender upptill och tre poängstegar nertill.

En *ekonomivinst* (grön). Här gäller samma princip som föregående. Varje ny enhet ger spelarna en ekonomisk bonus och när man nått den sista biten på poängstegen får spelaren en ekonomivinst.

En *militärvinst* (röd). Samma principer som i de två föregående. Varje ny enhet ger spelarna militära bonusar och när man nått den sista biten på poängstegen får spelarna en militärvinst.

Varje spelare har en egen markör på varje poängstege medan kalendern har en egen markör.

Kungabrädet

Kungabrädet är varje spelares privata spelbräde (figur 54). Här ordnas resursinnehav och rekrytering av trupper, och man kan överblicka kostnader för såväl arméer som nya städer och borgar. Det finns fyra olika kungabräden, ett för varje rike. kungabrädet är hälften så stort som poängbrädet och en åttondel av spelplanen. Varje kungabräde har egna resursmarkörer och militära spelbrickor.

Figur 54.
Kungabrädet i sin helhet. Trupp- enheter, städer och borgar upptill och en resursdepå nertill.





Figur 55.
Illustrationerna
varierar beroende
på de olika rikena
som spelas.

Längst uppe på kungabrädet finns det möjligheter för spelarna att rekrytera olika typer av truppenheter (figur 55). Detta kräver att spelaren betalar resurser för att kunna skaffa en spelbricka som symboliserar den kunskap som spelaren behöver för att rekrytera en armé. På höger sida finns också information för spelarna om hur man kan bygga nya städer och borgar.

Lägst nere på kungabrädet ligger själva resursdepån. Här reglerar spelarna antalet resurser med hjälp av en resursmarkör enligt hur mycket resurser spelaren har. Markören går uppåt längs med mätaren när spelarna skördar och neråt när spelarna betalar för trupper, städer, borgar eller forskningsresultat. För att få extra utrymme i depån förutsätts spelaren ha ytterligare en speciell typ av teknologi, till exempel "kornbod" från 10 till 14 när veteförrådet skall utökas.

Teknologibräde

På teknologibrädet kan spelarna använda resurser för att uppgradera och låsa upp olika saker (figur 56). Det finns två delar av teknologibrädet. På den övre delen hittas ekonomiskt baserade uppgraderingar markerade med illustrerade resursymboler. På den övre delen finns dessutom uppgraderingar som anses vara ekonomiska men inte ger uppgraderingar inom resursinkomster. Dessa är markerade med ett + eller en stjärna.

På den nedre delen finns de militära uppgraderingarna. De stjärnmärkta sexkanterna är unika och varje rike har olika teknologibitar.

Att köpa en uppgradering kräver olika mycket resurser som finns avbildade på den valda uppgraderingsbiten. Det är möjligt att köpa en uppgradering (till exempel från böner till riddare) under spelarens tur, ifall spelaren har resurser.

Varje uppgradering följer en bana som utformats med hjälp av "grenarna" mellan de olika bitarna. Det krävs alltså att spelaren köper den första uppgraderingen för att de ska kunna köpa nästa.

Figur 56.
Teknologibrädet
med symboler för
uppgraderingar
och symbol-
beskrivning.



Terrängbrickor

Terrängbrickor är de spelbrickor som spelarna placerar ut på huvudspelplanen för att dels skapa en helt unik värld, dels bygga upp spelarens rike (figur 57). Det finns två olika former av terrängbrickor som båda byggs upp av tre mindre sexkant-er. En bergformation som liknar en halvmåne symboliserar spelets berg. Den andra formationen, också den bestående av tre sexkanter, placerade med hörnkanterna emot varandra bildar en triangelformation. Dessa bitar symboliserar skogar, fält, träsk och öknar.

Varje rike har 42 terrängbrickor i olika färger. Dessa bitar har också namn, detta enbart för att ge spelet lite mera karaktär. En del av dessa bitar ger resurser, medan andra kan fungera som demilitariserade zoner vid fronterna mellan kungarikena.

Andra brickor representerar städer och borgar, dessa placeras intill redan utplac-erade terrängbrickor. Borgar ger ytterligare beskydd vid nyckelpositioner eller vid fronterna, medan städer ger nya möjligheter för expansion och skörd.



Figur 57.
Terrängbrickor
för skog i Olarion
(grön) och
kvanitegruva i
Crimson (röd).

Militär

Militären är ett grundelement i brädspelen. Den byggs upp av infanterier, bågskyttar och ryttare. Dessa kan uppgraderas fyra grader genom spelets forskning och teknologi.

Spelet använder sig av ett så kallat triumfsystem, också mer känt som sten-sax-påse-metoden. Den används för att klargöra vilken typ av armé som i viktiga situationer ger rätt att först skada motståndaren. Defensiva tredje gradens trupper har möjlighet att vända denna regel och få triumfera mot den trupptyp som tidigare varit stark. Denna regel fungerar endast när den defensiva tredje gradens trupp är positionerad i skog.

Varje enhet kan uppgraderas i två olika grenar (figur 58). Den ena grenen ger mera styrka, medan den andra grenen ger mer försvar. Detta ger spelarna en stor möjlighet att själva bestämma hur deras trupper utvecklas och utrustas.

Truppbiten placeras i spelarnas färgade plastbehållare som symboliserar arméer. Vid strider tar spelarna upp den översta biten ur sin behållare och placerar den framför motståndarens bit. Tärningskast (två tärningar) bestämmer hur mycket skada och försvar varje trupp får. Förloraren avlägsnar truppbiten från spelet och lyfter in nästa bit i spelet. Varje enskild strid har tre tärningskast.

Det finns även en chans att spelarna, genom sabotage, kan låta neutrala legosoldater infiltrera andra spelare. Dessa neutrala trupper kommer att röra sig varje tur mot motståndarens närmaste stad.

Figur 58.
Exempel på
två olika upp-
graderingar av
tredje gradens
infanterier. *Legion
of Stormhold* och
Bloodwarden.



Teknologier

Teknologier är i detta sammanhang forsknings- och uppgraderingsbrickor som placeras på teknologibrädet. De används för att förbättra spelarnas resursinkomster, förråd samt militära uppgraderingar. Varje rike har dessutom tre unika teknologier.

Varje teknologibit är dubbelsidig. På den ena sidan syns priset på teknologin och på den andra sidan effekten (figur 59). Det finns 35 olika teknologier, men det finns endast plats för 29 av dem på teknologibrädet. Det finns alltså en möjlighet för spelarna att själva välja olika militära vapenslag genom uppgraderingar.

De unika teknologierna är både ekonomiska och militära.



Figur 59. Teknologin till vänster beskriver forskningen *Academys* kostnad, medan den till höger beskriver forskningens effekt, vilket är att den ökar kyanitelagret med +3.

Spelkort

Argus Valor har två typer av spelkort som används på olika sätt (figur 60). Det ena kortet som spelarna använder mest är så kallade handlingskort. Varje tur spelar samtliga spelare ut fem eller flera handlingskort. Handlingarna kan vara att skörda, förflytta trupper, sabotera, handla, forska eller bygga.

Kalendern använder sig av det andra spelkortet. Var tredje tur fortsätter spelet in i en sommar eller en vinter. Under varje ny årstid dras ett kort som bestämmer hur spelet begränsas. Det kan röra sig om kalla vintrar eller torra somrar som kan ge spelarna olika för- och nackdelar.



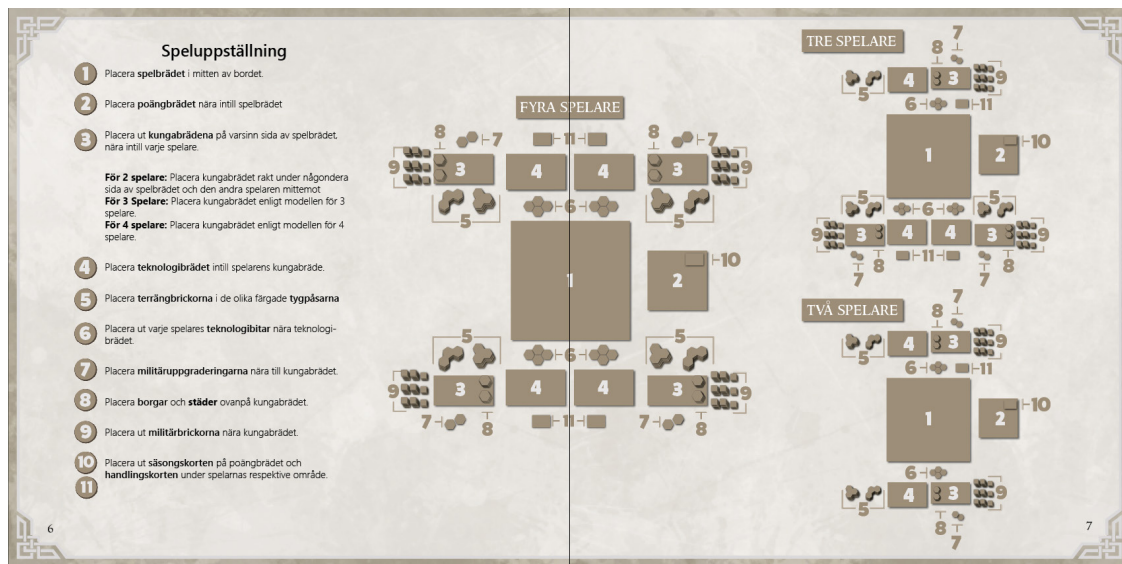
Figur 60. Kortet till vänster är ett handlingskort för att bygga. Kortet till höger redogör för hur de följande tre sommarterna ser ut, +10 anger värmen.

Regelboken

Regelboken är designad med illustrationer och korta textavsnitt, och utformad för att vägleda spelprocessen. Regelboken omfattar 34 sidor med text och färgillustrationer och innehåller alla regler för brädspelen Argus Valor (figur 61).

Det finns både enkla, mera illustrerade regelavsnitt men också mera detaljerade regelavsnitt. Det är viktigt att det inte uppkommer några som helst oklarheter när spelare i olika åldrar skall lära sig att spela enligt spelets regler.

Figur 61.
Uppslag ur regelboken som visar speluppställningar med olika antal spelare.



Regelsammanfattning

Jag har också designat en regelsammanfattning. Detta för att ge en snabb guide och översikt av reglerna (figur 62 och 41).

Regelsammanfattning

ARGUS VALOR

SPELFÖRBEREDELSE

- Varje spelare väljer ett rike, dess kungabräde, teknologibräde, terrängbitar, teknologier, militär och markörer.
- Placera huvudspelbrädet mitt på bordet och poängbrädet bredvid. Placera en av varje poängmarkör på poängbrädet och kalendermarkören på första högra gröna sexkanten.
- Börja med 6 vete, 6 timmer, 3 guld och 3 kyanite på resursdepån.
- Dra 6 stycken  och 4  placera dessa runt din stad.

SPELÖVERSIKT

I Argus Valor utmanas spelaren att leda sitt folk genom att föra krig, utforska teknologier, expandera sitt rike och erhålla resurser och rikedomar. Vinster räknas på poängbrädet.

Översikt - en spelomgång

Varje spelomgång består av minst 2 handlingar, maximalt 7 och i början finns det en möjlighet att utföra 5 handlingar. Efter varje handling förflyttas kalendermarkören ett steg. Var tredje spelomgång ändras årstiden.

- Välj handlingskort**
Välj bland 12 olika handlingskort. Välj upp till fem handlingskort i början av spelet och placera dessa i en hög framför dig utan att avslöja dina handlingar.
- Spela handlingskort**
Varje spelare spelar ut varje handlingskort i den ordning som du valt att spela dem, samtidigt.
- Kalendern och nästa spelomgång.**
När alla spelare har spelat sina handlingskort förflyttas kalendermarkören ett steg medsols. En ny spelomgång börjar.

HANDLINGAR

Bygga

Bygga nya trupper, städer och borgar. Trupper används för att föra krig och expandera riket.

Truppförflyttning

Förflytta trupper genom riket, utforska nya områden. Varje terrängbit som en trupp marscherar över kostar 2 vete. Kasta en tärning för att utforska nya marker. 1 och 6 ger berg och de övriga vanlig terräng. Fortsätt ifall det är en vanlig terrängbit. Truppförflyttning kan leda till krig.

Skörda resurser

Få en typ av resurser från omkringliggande terrängbrickor. Huvudstäder har en skördradie på 2 terrängbrickor, andra städer har en skördradie på 1 terrängbricka.

Handla resurser

Få resurser genom byteshandel av resurser.

Sabotera

Infiltrera = Placera en egen trupp på fiendens marker.
Orsaka uppror = Placera en neutral trupp på fiendens marker.
Spionera = Kolla efter en fiendes trupper som är utanför städer eller borgar.
Sabotera = Avbryt en spelares handlingskort.

Forskning

Utforska nya teknologier. Nya teknologier kan vara resursförbättringar, militäruppgaderingar eller unika teknologier.

ÅRSTID

Var tredje spelomgång går spelet in i en vinter och sedan tillbaka till en sommar. Varje ny årstid dras ett nytt säsongskort och spelarna följer anvisningarna på kortet.

TEKNOLOGIER

Det finns olika teknologier, uppgraderingar och förbättringar som finns tillgängliga för spelarna att köpa.

- Köp av uppgradering**
Uppgraderingar kostar resurser och kan ofta behöva en teknologi som tidigare köpts.
- Placering på teknologibrädet**
Placera den köpta uppgraderingen på teknologibrädet med effektsidan uppåt och med kostnadssidan neråt.
- Militäruppgadering**
Ifall det är en militäruppgadering finns en relaterad militärdepåmarkör som är dubbelsidig och skall placeras på kungabrädet.

SPELETS SLUT

Spelet är slut när en av spelarna uppnått en av de fyra spelvinsterna.

Teknologivinst
En spelare utforskar 22–25 (beror på speltiden) teknologier.

Ekonomivinst
En spelare har i slutet av ett spelår 25 poäng i resurser.
3 vete och timmer = +1 poäng,
1 guld eller kyanite = +1 poäng.

Militärvinst
En spelare uppnår 22–25 segrar (beror på speltiden).
Seger = +1 poäng. Förlust = -1 poäng.

Expansionsvinst
Detta är ett alternativ ifall ingen av ovanstående vinster ger en vinnare. Den som har utforskat flest områden i världen vinner en expansionsvinst.

Akrar och ängar = +1 poäng.
Skogar och skogsgläntor = +1 poäng
Öknar och träsk = -1 poäng
Guld- och kyanitegruvor = +3 poäng
Berg = +1 poäng

Figur 62. Regelsammanfattningen är på ett dubbelsidigt blad. Den andra sidan se figur 41.

70

Förpackningen

Förpackningen för brädspelen Argus Valor har jag valt att göra själv. Det behövdes en särskild låda i samma kartongmaterial som varje komponent i spelet. Förpackningen är ungefär 33 x 33 cm för att kunna rymma huvudspelbrädet, poängbrädet och regelboken, eftersom dessa delar är 30 x 30 cm.

Locket har jag designat med spelets emblem och titel och sidorna är dekorerade med samma ornament ram som i lärdomsprovet (figur 63). Förpackningens botten är illustrerad med spelets komponenter, med en kort introduktionstext och annan praktisk information (figur 64). Sidorna på förpackningens botten är också dekorerade men med annan design än locketets sidor.

Figur 63.
Locket till
förpackningen.
Designat i Adobe
Photoshop.





Figur 64.
Botten till
förpackningen.
Designat i Adobe
Photoshop.



REFERENSER



Referenser

Adams, E & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall.

Amaro, S. M., Viggiano, A., Di Constanzo, A., Madeo, I., Viggiano, A., Baccari, E. M., Marchitelli, E., Raia, M., Viggiano, A., Deepak, S., Monda, M. & De Luca, B. (2006). *Kalédo, a new educational board-game, gives nutritional rudiments and encourages healthy eating in children: a pilot cluster randomized trial*. Department of Experimental Medicine – Section of Human Physiology, Second University of Naples, Italy.

Adventure board game for the whole family. Online. Internet.
<http://www.analoggames.com/story/adventure-board-game-for-the-whole-family/>
Uppdaterad: 2016-25-02.
Hämtad: 2016-30-03

Blocks in Afrika. Online. Internet.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/130922/blocks-afrika>
Uppdaterad: 2015-11-7.
Hämtad: 2016-31-03

Blocks in the East. Online. Internet.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/129204/blocks-east>
Uppdaterad: 2014-30-4.
Hämtad: 2016-31-03

Blocks in the West. Online. Internet.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/131393/blocks-west>
Uppdaterad: 2014-30-4.
Hämtad: 2016-31-03

Braithwaite, B. & Schrieber, I. (2008) *Challenge for Game Designers*: Boston: Course Technology / Cengage Learning.

Discovery game about the Fairy Tales of the Brothers Grimm

Online. Internet

<http://www.analoggames.com/story/>

[discovery-game-about-the-fairy-tales-of-the-brothers-grimm/](http://www.analoggames.com/story/discovery-game-about-the-fairy-tales-of-the-brothers-grimm/)

Uppdaterad: 2016-01-03.

Hämtad: 2016-30-03

Enander, A. (2008). *Hälsostigen - en studie om barns inläring med spel som inlärningsmaterial*. Examensarbete. Gävle: Högskolan i Gävle.

Funemployed! Online. Internet

<https://boardgamegeek.com/boardgame/142296/funemployed>

Uppdaterad: 2015-25-7.

Hämtad: 2016-31-03

Playful recycling board game for young kids. Online. Internet.

<http://www.analoggames.com/story/>

[playful-recycling-board-game-for-young-kids/](http://www.analoggames.com/story/playful-recycling-board-game-for-young-kids/)

Uppdaterad: 2016-26-01.

Hämtad: 2016-30-03

Utbildningsstyrelsen, (2014). *Grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen 2014*. Helsingfors: Utbildningsstyrelsen.

Utbildningsstyrelsen, (2015). *Grunderna för gymnasiets läroplan 2015*. Helsingfors: Utbildningsstyrelsen.

