

# HERSTORY LEGENDS

## REGELBOEK



Gefinancierd door  
de Europese Unie

Gefinancierd door de Europese Unie. Opvattingen en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en komen niet noodzakelijkerwijs overeen met die van de Europese Unie of het Uitvoerend Agentschap voor onderwijs en cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch EACEA kan hiervoor verantwoordelijk worden gehouden. Projectnummer 2022-1-CY02-KA220-YOU-000084991



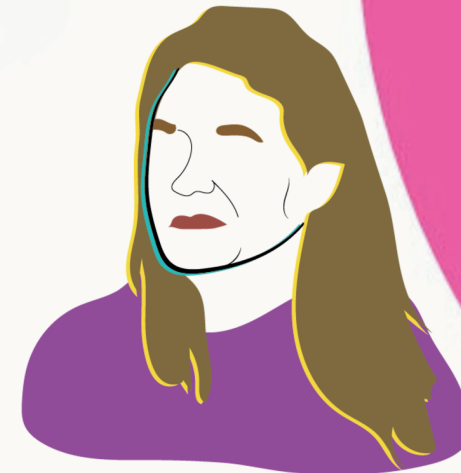
## VERHAAL

*In de fascinerende wereld van HERSTORY LEGENDS beginnen spelers aan een ondernemersreis vol spannende uitdagingen en groeikansen. Terwijl ze door het dynamische landschap van het bedrijfsleven navigeren, komen ze een aantal uitdagende uitdagingen tegen die hun vaardigheden en strategisch denken op de proef stellen.*

*Maar wees niet bang, want in deze game staan spelers er niet alleen voor op hun zoektocht naar succes. Ze kunnen rekenen op de waardevolle begeleiding van rolmodellen die hun eigen weg hebben gebaad in de zakenwereld. Deze mentoren dienen als bakens van wijsheid en bieden inzichten en advies om spelers te helpen de uitdagingen waar ze voor staan te overwinnen.*

*In "HERSTORY LEGENDS" is kennis macht. Dus bereid je voor, aspirant-ondernemers, en maak je klaar om je onder te dompelen in de rijke geschiedenis van HERSTORY LEGENDS. Het is een spel waarin leren, strategie en inspiratie samenkomen, zodat je niet alleen het spel kunt winnen, maar ook waardevolle inzichten kunt opdoen die je kunt toepassen op je echte ondernemersavonturen.*

*Ga jij de uitdaging aan?*



**Gefinancierd door  
de Europese Unie**



# INHOUD

62 voorbeeldkaarten



34 uitdagingkaarten



6 overzichtskaarten



6 kaarten bijlage  
(uitleg van de veldkaarten)



45 kaarten met zakelijke tools  
(15 verschillende x 3)



6 personakaarten met  
verschillende rollen



Gefinancierd door  
de Europese Unie

**BASISASPECTEN**

Aantal spelers: 2-6  
Duur: 45 - 60 minuten  
Leeftijd: 17+

## REIKWIJDTE VAN HET SPEL

In het spel worden spelers geconfronteerd met zakelijke uitdagingen en raadplegen ze bepaalde rolmodellen als mentoren om ze aan te pakken. Ze maken ook gebruik van bedrijfsconcepten die kunnen helpen. Naarmate de uitdagingen worden aangegaan, leren de spelers meer over de rolmodellen en bedrijfsconcepten en kunnen ze gemakkelijker meer aanpakken en het spel winnen.

## HET SPEL AFDrukKEN

Download de afdrukbare PDF-bestanden van het spel van onze website, terwijl je je taal kiest.

THE OUTPUTS

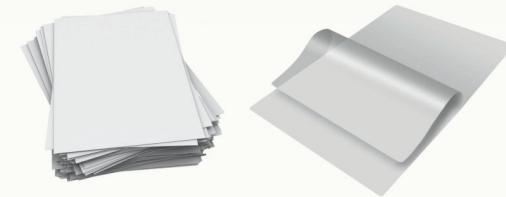
NEWS

CONTACT US



Wit A4-papier van 200-300 gsm wordt aanbevolen.

Of gebruik normaal A4-papier en lamineerhoezen om de kaarten steviger te maken.



Druk de PDF-bestanden af in A4-formaat, gekleurd, op beide zijden van het papier.

Output Color:

Color  
Color  
Black and White

Wanneer je Portretbestanden en Regelboek op beide zijden van het papier afdrukt, kies dan "omdraaien op lange zijde" om ze correct af te drukken.

Print on both sides of paper  
 Flip on long edge  Flip on short edge

Wanneer je Liggende bestanden op beide zijden van het papier afdrukt, kies dan "omdraaien op korte zijde" om ze correct af te drukken.

Print on both sides of paper  
 Flip on long edge  Flip on short edge



Gefinancierd door  
de Europese Unie

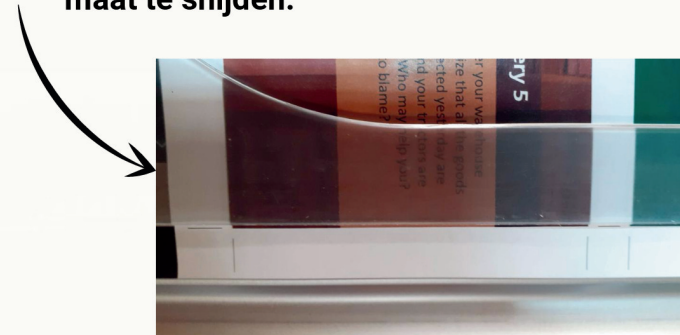


## HOE SNIJD JE DE SPEELKAARTEN

1. Lamineer de bedrukte papieren voordat je ze bijsnijdt.



2. Gebruik de snijtekens op de voorkant van de kaarten om ze op de juiste maat te snijden.



3. Maak je geen zorgen over de afloop die aan de achterkant van de kaarten wordt afgesneden.

Dit wordt toegevoegd als de drukker scheef drukt op beide zijden van het papier.

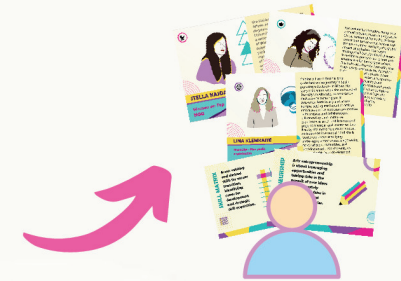


Gefinancierd door  
de Europese Unie



# SPEL INSTELLEN

- 1 De voorbeeldkaarten worden geschud en elke speler krijgt er 3 in zijn/haar hand die hij/zij leest zonder de informatie aan de andere spelers te onthullen. Dan worden op dezelfde manier de kaarten met de business tools geschud en elke speler neemt er 2.



- 2 De uitdagingkaarten worden geschud en er worden er 2 in het midden van de tafel gelegd aan de kant met de uitdaging. De spelers lezen hardop de informatie van elke uitdagingkaart.



- 3 Elke speler neemt ook een Persona-kaart



- 4 Als hulp bij het spel krijgt elke speler een kaart met uitleg over de symbolen en een kaart met een samenvatting van de ronde. Daarna kan het spel beginnen.



Gefinancierd door  
de Europese Unie



## HOE HET SPEL TE SPELEN

### Stap 1

Na het lezen van elke uitdaging kijken de spelers naar de voorbeeldkaarten in hun hand en proberen ze informatie te vinden die hen kan helpen bij het oplossen van de uitdaging. Ze doen hetzelfde met de kaarten met zakelijke hulpmiddelen.



**VALERIE BADILLA**

LEARN - Onderwijsmanagement en marketing

Cyprus / Land van herkomst Filippijnen

Voortbouwend op haar achtergrond in competentiegericht curriculumontwerp en -training richtte ze in 2014 LEARN op, een onderwijsbedrijf in Myanmar. Het LEARN Competentiegericht Instituut biedt gespecialiseerde professionele ontwikkeling en technisch-beroepsgerichte cursussen. Met een prestigieuze klantenkring, waaronder de IFC-Wereldbankgroep, DFID-UK en Manchester Metropolitan University, Ooredoo, Puma Energy Services enz. heeft LEARN een aanzienlijke impact gemaakt. In 2019 richtte ze ASK Tech International op, een Telecom engineering- en trainingsbedrijf in de Filippijnen. Geïmpacteerd door de Covid-19 pandemie en de staatsgreep in Myanmar, woont ze nu in Cyprus, klaar om haar ondernemersreis voort te zetten. Haar rijke internationale ervaring in verschillende landen vormt de basis van haar onderwijs- en trainingsaanpak en verrijkt haar werk.

### AI Integratie

Je wilt kunstmatige intelligentie integreren in je bedrijfsmodel. Wees een pionier!

Zoek de professional die alle uitdagingen op het gebied van omscholing van personeel en acceptatie van AI technologieën kan aanpakken.

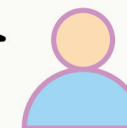
### Duik in Digitale Transformatie

Wie kan u helpen bij het leren integreren van nieuwe technologieën, het waarborgen van cyberbeveiliging en het stimuleren van een cultuur van continuïteit? innovatie om voorop te blijven lopen in de digitale wereld?

### Stap 2

Als een speler denkt dat hij informatie heeft over een uitdaging, kondigt hij aan de andere spelers aan welke van de 2 uitdagingen hij met zijn kaarten kan helpen.

Ik kan helpen bij de 2e uitdaging



Gefinancierd door de Europese Unie



### Stap 3

Als alle spelers hebben aangegeven met welke uitdaging ze kunnen helpen, overleggen ze met elkaar om te beslissen welke uitdaging ze in deze ronde gaan proberen aan te pakken.



### Stap 4

Na de beslissing legt iedereen 2 open kaarten uit zijn hand op tafel (als er 2 of 3 spelers zijn, leggen ze er elk 3 neer). Deze kaarten kunnen rolmodellen of zakelijke hulpmiddelen zijn. Elke speler vertelt dan hoe elke kaart kan helpen om de uitdaging te overwinnen.

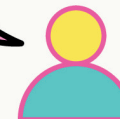
**VALERIE BADILLA**

LEARN - Onderwijsmanagement en marketing  
Cyprus / Land van herkomst Filippijnen

Voortbouwend op haar achtergrond in competentiegericht curriculumontwerp en -training richtte ze in 2014 LEARN op, een onderwijsbedrijf in Myanmar. Het LEARN Competentiegericht Instituut biedt gespecialiseerde professionele ontwikkeling en technisch-beroepsgerichte cursussen. Met een prestigieuze klantenkring, waaronder de IFC, Wereldbankgroep, DFID-UK en Manchester Metropolitan University, Ooredoo, Puma Energy Services enz. heeft LEARN een aanzienlijke impact gemaakt. In 2019 richtte ze ASK Tech International op, een Telecom engineering- en trainingsbedrijf in de Filippijnen. Geïmpacteerd door de Covid-19 pandemie en de staatsgreep in Myanmar, woont ze nu in Cyprus, klaar om haar ondernemersreis voort te zetten. Haar rijke internationale ervaring in verschillende landen vormt de basis van haar onderwijs- en trainingsaanpak en verrijkt haar werk.

**BEHEER VERANDERING**

Veranderingsmanagement is een systematische aanpak voor het omgaan met de overgang of transformatie van de doelen, processen, technologieën of cultuur van een organisatie. Vooral in de technologieseCTOR, waar de veranderingen constant zijn, is evolutie noodzakelijk om concurrerend te blijven en de algehele efficiëntie te verbeteren.



Gefinancierd door de Europese Unie





## Stap 5

De spelers bespreken met elkaar of een voorgestelde kaart nuttig kan zijn of niet en accepteren respectievelijk de kaarten die ze nuttig vinden of leggen de kaarten die ze niet nuttig vinden weg. Kaarten die niet nuttig zijn, gaan terug op de hand van de speler die ze aflegde. Op het einde moeten er nog 7 of minder kaarten over zijn waarvan de spelers denken dat ze de uitdaging aankunnen.

**Duik in Digitale Transformatie**

Wie kan u helpen bij het leren integreren van nieuwe technologieën, het waarborgen van cyberbeveiliging en het stimuleren van een cultuur van continuïteit? innovatie om voorop te blijven lopen in de digitale wereld?

**Geassocieerde rolmodellen**

- Florentia Fourli
- Valerie Badilla
- Iffat Rose Gill
- Sonja Bernhardt
- Melanie Perkins

**Geassocieerd gereedschap**

- Ontwrichtende innovatie
- Veranderingsbeheer

## Stap 6

Vervolgens draaien de spelers de achterkant van de uitdagingkaart om. Op deze zijde zien ze de namen van 2 of meer rolmodellen die het meest geschikt zijn om de uitdaging aan te gaan, evenals de namen van 2 bedrijfsconcepten. De spelers kijken vervolgens naar de kaarten die ze op tafel hebben gelegd:

- Als er minstens 3 op de uitdagingkaart staan, voltooien ze de uitdaging met succes.
- Als het er minder dan 3 zijn, verliezen de spelers deze uitdaging.

Er zijn ook 5 uitdagingen in het spel waarvan de casus gerelateerd is aan een van de veldcategorieën. In deze uitdagingen staan er geen namen van rolmodellen achter de uitdagingkaarten, omdat alle rolmodellen in deze categorie als ideaal worden beschouwd. Dus als spelers minstens 3 rolmodellen van deze categorie neerleggen, kunnen ze de uitdaging winnen.



Gefinancierd door  
de Europese Unie



## Stap 7

Als de uitdaging is gelukt, gaat hij op een stapel waar succesvolle uitdagingen worden geplaatst. Op dezelfde manier is er een stapel voor de uitdagingen die niet gelukt zijn. Dan komt er een nieuwe uitdaging op de plaats van de vorige en lezen de spelers die hardop voor. Alle spelers trekken ook zoveel kaarten als nodig is om weer 3 rolmodellen en 2 kaarten met bedrijfsconcepten op de hand te hebben.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als de spelers 3 succesvolle uitdagingen hebben en als winnaars worden beschouwd. Als het aantal niet voltooide uitdagingen echter 5 bereikt, verliezen de spelers.

## Persoonskaarten

Spelers kunnen tijdens het spel hun Persona-kaart gebruiken en waar mogelijk de aanwijzingen op de kaart volgen om het spel interessanter te maken. Elke rol kan zijn vaardigheden maar één keer activeren tijdens het spel.



Gefinancierd door  
de Europese Unie



## Personas

**Beïnvloeder:** Hun stem telt als twee in plaats van één bij het kiezen van uitdagingen/rolmodellen.

**Nul verspiller:** Kan kaarten hergebruiken (tools/rolmodellen).

- Kan maximaal twee kaarten nemen van de afgelegde stapel kaarten en deze ruilen met 2 van hun kaarten, op elk moment na het onthullen van de uitdagingen en voor het omdraaien van de gekozen uitdaging.

**Tafelflipper:** Kan de twee opgaven omwisselen met twee nieuwe (willekeurige) opgaven.

- De niet gekozen uitdagingen gaan naar de stapel met de afgelegde kaarten.

**Multitasker:** Kan ook de tweede uitdaging voor de huidige ronde selecteren. De twee uitdagingen worden samengevoegd tot één.

- Om deze ronde te winnen, moeten de spelers 3 bijbehorende kaarten hebben van een van de twee uitdagingen

**Positieve denker:** Kan een negatief punt verwijderen (van niet vervulde uitdagingen)

- Eén niet vervulde uitdaging wordt verwijderd van de stapel met de niet vervulde uitdagingen aan het einde van de ronde.

**Out of the box denker:** Kan het aantal kaarten dat gebruikt wordt om de uitdaging te halen verhogen tot 9

- Geldt voor 3+ spelers. De kaart kan op elk moment gespeeld worden na het onthullen van de uitdagingen en voor het omdraaien van de gekozen uitdaging.



Gefinancierd door  
de Europese Unie



## DISCLAIMERS

### Disclaimer 1:

Voor de presentatie van informatie over de rolmodellen in het spel: voor sommigen van hen hebben we interviews afgenomen via vragenlijsten, e-mails of persoonlijk contact, waarbij we expliciete toestemming hebben gekregen voor het gebruik van hun informatie. Voor anderen werd de informatie verzameld via deskresearch uit openbaar beschikbare bronnen, en we geloven dat hun toestemming impliciet is vanwege de openbare aard van de informatie.

### Disclaimer 2:

De gepresenteerde uitdagingen, de ondernemerstoetsen en de persona's zijn volledig fictief en alleen gecreëerd voor illustratieve doeleinden. Elke gelijkenis met echte personen, levend of dood, of werkelijke gebeurtenissen is puur toeval. De inhoud en details die erin worden gepresenteerd zijn producten van de verbeelding en weerspiegelen niet de acties, situaties of ervaringen van echte personen of bedrijven. Elke gelijkenis met werkelijke gebeurtenissen of personen is puur toeval en onbedoeld. Deze casestudies zijn bedoeld als algemeen voorbeeld en mogen niet worden beschouwd als advies, begeleiding of een nauwkeurige weergave van specifieke ondernemersinspanningen.



**CC BY-NC-SA 4.0 DEED**

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0  
International



**Gefinancierd door  
de Europese Unie**

