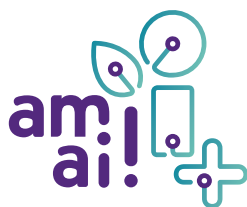


am ai!

Wie maakt
het snelst
een slimme
AI-oplossing?



Dit spel werd gemaakt in kader van het amai! project.



Je bent een uitvinder in een internationale technologie-wedstrijd. Je moet als eerste een Artificiële Intelligentie-oplossing bouwen die het leven van mensen makkelijker maakt. Snel, bouwen maar, voordat iemand anders de hoofdprijs kaapt!

Je moet een AI-systeem bouwen binnen één van de vier amai-thema's: Gezondheid, Mobiliteit, Werk of Klimaat.



DOEL VAN HET SPEL

Probeer als eerste je AI-oplossing te bouwen door de juiste kaarten te leggen die op je AI-systeem staan.

Je speelt met 2-5 spelers.

⚡ LET OP: Met 5 duurt het spel langer. Voor het eerste spel raden we aan om met 3 of 4 te spelen.

SPELMATERIAAL

(25 grote en 147 kleine kaarten)

20 AI-systemen • 24 Voorwaarde-kaarten: 8 Wetgeving, 8 Ethisch, 8 Robuust • 70 Eigenschap-kaarten: 15 Zelfstandig, 15 Zelflerend, 40 Data • 38 Specialisatie-kaarten: 6 Geluid, 8 Beeld, 8 Taal, 8 Robotica, 8 Machinaal leren • 15 Gebeurtenis-kaarten • 5 Spiekbriefjes



Bekijk extra tips & tricks op <https://rebrand.ly/amai-spel> ⚡

VOORBEREIDING

OPMERKING: Voor een spel met **twee spelers** moet je enkele kaarten uit het spel verwijderen. Kijk op pagina 14.

Maak een stapel kaarten met een paarse achterkant en een stapel blauwe kaarten, en schud beide stapels. Geef elke speler van elke stapel één kaart.

OPMERKING: Als je een oranje Gebeurtenis-kaart krijgt, mag je deze onderaan de paarse stapel leggen en een nieuwe paarse kaart nemen.

Iedere speler neemt één Spiekbriefje en één AI-systeem, en legt deze voor zich neer.

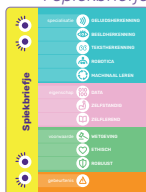


1 paarse kaart
+ 1 blauwe kaart

1 AI-systeem



1 spiekbriefje



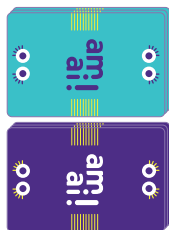
Op deze manier start iedere speler

Leg daarna evenveel rijen kaarten op tafel als het aantal spelers plus twee. Elke rij bestaat uit vier kaarten met een paarse achterkant en daarop twee blauwe kaarten. De onderste kaart is gesloten, de volgende kaart open, enzovoort (zie afbeelding).

Naast de rijen leg je de gesloten stapels met blauwe en paarse kaarten.

Houd naast deze stapels een plaatsje vrij voor twee 'afgestapels'.

De speler met de meeste a's en i's in zijn voornaam is als eerste aan de beurt. Bij een gelijk aantal begint de jongste speler. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok.



Startopstelling
voor 3 spelers

SPEELBEURT

Een speelbeurt bestaat uit 3 stappen.

Stap 1: Verzamelen • **Stap 2:** Bouwen • **Stap 3:** Weggooien

Stap 1: Verzamelen

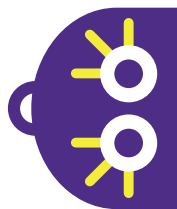
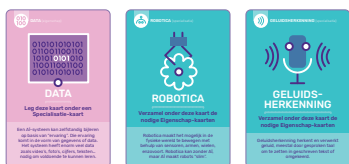
Kies een kaartenrij en neem kaarten van deze rij (te beginnen met de bovenste kaart) tot je vijf kaarten hebt.

Als je een oranje Gebeurtenis-kaart trekt, volg je eerst de instructies op de kaart. Daarna leg je de Gebeurtenis-kaart af en pas dan ga je verder met kaarten nemen tot je er vijf hebt (tenzij dit niet mag door de Gebeurtenis-kaart).

Wanneer een rij helemaal leeg is, leg je een nieuwe rij in hetzelfde patroon. Wanneer de kaarten van een rij op zijn voordat je vijf kaarten in de hand hebt, leg je eerst een volledige nieuwe rij, waarna je je hand aanvult met kaarten van de nieuwe rij.

⚡ **LET OP:** Je mag nooit kaarten van verschillende rijen trekken in één beurt.

⚡ **OPMERKING:** Als de trekstapel leeg is, schud dan de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te maken.



Omdat je al start met 2 kaarten in je hand, neem je er in het begin 3 bij, zo heb je er 5 in totaal.

Stap 2: Bouwen

Leg kaarten om je AI-systeem te bouwen.

Tijdens deze stap kan je 3 soorten kaarten leggen:

- De blauwe Specialisatie-kaarten
- De roze Eigenschap-kaarten
- De groene Voorwaarde-kaarten

Je legt kaarten uit je hand die je kan gebruiken om het plan op je AI-systeem te bouwen.

De kaarten die je niet kan of wilt leggen, blijven in je hand.

Op je AI-systeem staat welke kaarten je nodig hebt en in welke volgorde je

ze moet leggen. De symbolen op je AI-systeem komen overeen met de symbolen in de linkerbovenhoek van de kaarten.

Vanaf pagina 11 krijg je meer uitleg over de verschillende kaarten en hoe je ze moet spelen.

Stap 3: Weggooien

Je mag, als je wilt, één of meerdere kaarten met hetzelfde symbool uit je hand op de aflegstapel leggen (bijvoorbeeld 3 Data-kaarten). De rest van de kaarten houd je in je hand.



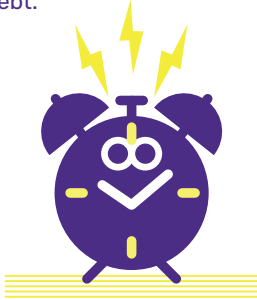
Je legt kaarten uit je hand die je kan gebruiken om het plan op je AI-systeem te bouwen.

De kaarten die je niet kan of wilt spelen blijven in je hand.

EINDE VAN HET SPEL

Je wilt het spel als je als eerste:

- Alle drie de (groene) Voorwaarde-kaarten gelegd hebt
- Alle (blauwe) Specialisatie-kaarten van je AI-systeem gelegd hebt.
- Alle (roze) Eigenschap-kaarten van je AI-systeem in de juiste volgorde gelegd hebt.



KAARTEN

Je hebt 5 soorten kaarten: AI-systemen • Specialisatie-kaarten • Eigenschap-kaarten • Voorwaarde-kaarten • Gebeurtenis-kaarten

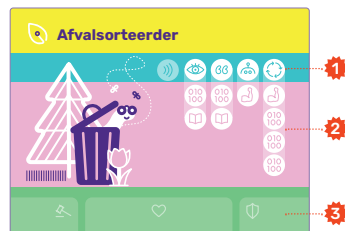
AI-systemen:

Op je AI-systeem zie je welke kaarten je moet leggen **en in welke volgorde**. Je moet altijd eerst de blauwe Specialisatie-kaart 1 leggen, voordat je de bijhorende roze Eigenschap-kaarten 2 kunt neerleggen. Ook de roze Eigenschap-kaarten moeten in de juiste volgorde liggen. De volgorde waarin je de blauwe Specialisatie-kaarten en groene Voorwaarde-kaarten legt, is **niet** belangrijk.

Op het AI-systeem vind je een korte beschrijving van het systeem en de namen van de mensen die het

bedachten tijdens het email-project.

Je AI-systeem heeft ook Voorwaarde-kaarten nodig. Onderaan de AI kaart zie je in het groene gedeelte 3 welke kaarten dat zijn. Je kan de Voorwaarde-kaarten bovenop deze symbooltjes afleggen wanneer je ze legt.





Specialisatie-kaarten

(Beeld, Geluid, Taal, Robotica en Machinaal Ieren):

Verschillende specialisaties vormen de basis van elke AI-oplossing. Leg deze kaarten onder jouw AI-systeem zoals afgebeeld.

OPMERKING: Je kan een Specialisatie beginnen uitwerken zodra je ze hebt gelegd. Je hoeft niet te wachten tot je alle Specialisaties hebt gelegd om Eigenschap-kaarten te leggen.



Eigenschap-kaarten

(Data, Zelfstandig en Zelflerend):

Iedere Specialisatie-kaart heeft Data nodig. Hoeveel Data-kaarten een Specialisatie nodig heeft kan je terugvinden op je AI-systeem.

Sommige Specialisatie-kaarten hebben behalve Data ook Zelfstandig of Zelflerend kaarten nodig. Hoeveel van elke Eigenschap-kaart je nodig hebt, kan je zien aan de symbolen op de AI-systeem.



Voorwaarde-kaarten

(Wetgeving, Ethisch en Robuust):

Deze kaarten zijn van toepassing op je AI-systeem. Ze zijn wel erg belangrijk voor het bouwen van een goede AI-oplossing en ze beschermen je tegen sommige Gebeurtenis-kaarten.



Gebeurtenis-kaarten:

Deze kaarten kunnen je voordelen of nadelen bezorgen. Zodra je dit soort kaart trekt, stop je met kaarten trekken en voer je eerst uit wat er op de Gebeurtenis-kaart staat. Als je dit gedaan hebt, leg je de kaart af op de aflegstapel en vul je je hand verder aan (tenzij anders aangegeven op de Gebeurtenis-kaart).

OPMERKING: Je kan door Gebeurtenis-kaarten enkel kaarten verliezen:

- die in je hand zitten.
- die 'vrij' liggen, dat wil zeggen dat je ze gelegd hebt, maar dat ze nog niet bedekt wordt door een andere kaart.



SPEL VOOR 2 SPELERS

Alle spelregels blijven hetzelfde. Enkel het aantal kaarten verandert. Hiernaast staat het aantal kaarten dat je van elke soort nodig hebt in een spel voor 2. Er staat tussen haakjes hoeveel je er moet weglaten van het originele spel om tot dit aantal te komen.



- 20 AI-systemen
- 15 Voorwaarde-kaarten (3 van elke soort weglaten): 5 Wetgeving, 5 Ethisch, 5 Robuust
- 50 Eigenschap-kaarten: 10 Zelfstandig (5 weglaten), 10 Zelflerend (5 weglaten), 30 Data (10 weglaten)
- 23 Specialisatie-kaarten (3 van elke soort weglaten): 3 Geluid, 5 Beeld, 5 Taal, 5 Robotica, 5 Machinaal leren
- 15 Gebeurtenis-kaarten
- 2 Spiekbriefjes

OPTIES VOOR EXTRA OF ALTERNIEVE SPELREGELS

- Vanaf het moment dat iedere speler al zijn nodige Specialisatie-kaarten gelegd heeft, worden bij het leggen van een nieuwe rij 2 paarse kaarten gelegd in plaats van 2 blauwe (Specialisatie) kaarten. Zo liggen er in een nieuwe rij 6 paarse kaarten afwisselend gesloten en open.
- Voor jonge kinderen is het aangeraden om de eerste keer het spel met begeleiding van een volwassene te spelen. Of om een volwassene het spel te laten uitleggen.
- Voor meer speler-interactie kan je toevoegen dat je na stap 1 ('Verzamelen') met andere spelers kaarten mag ruilen.
- Voor leerkrachten kan dit spel als inleiding gebruikt worden om leerlingen over AI te laten leren. Lees hier meer over op deze pagina: <https://rebrand.ly/amai-spel>

