



# DE GAME: DE REGELS en VOORWAARDEN

---

## ALGEMEEN

MIJN CHEMIE is een game waarmee de kennis van chemie en scheikunde getest kan worden. De game wordt gespeeld via internet. Dat kan thuis, op school, op je werk...waar je maar kunt inloggen.

## Doel van het spel

Het doel van de game is om zoveel mogelijk van de **21 vragen** die per speler/per ronde (ad random) gesteld worden **goed te beantwoorden**, en dat in een zo kort mogelijke tijd per vraag, en vervolgens van de verdiende elementen **producten te fabriceren**.

## MIJN LAB

Dit beantwoorden vindt plaats op het eerste speelscherm van de game: "MIJN LAB". Met het goed (en binnen de tijd) beantwoorden van die vragen kunnen 'elementen'(bolletjes) worden verdiend.

## MIJN FABRIEK

Met behulp van die bolletjes kunnen producten worden samengesteld in het scherm "MIJN FABRIEK". De in de game getoonde afbeeldingen van de te vervaardigen producten zijn uiteraard louter illustratief/als voorbeeld bedoeld. Van alle getoonde producten kan door elke individuele speler slechts één exemplaar worden 'gefabriceerd'.

## MIJN RUILBEURS

Om zo efficiënt mogelijk te kunnen werken met de verdiende 'elementen' en wellicht door slim handelen meer bolletjes te verzamelen, kan er geruild worden op een speciale ruilbeurs: "MIJN RUILBEURS".

## MIJN OPSLAG

De producten die door de speler 'gefabriceerd' zijn, worden automatisch opgeslagen in "MIJN OPSLAG", een soort magazijn, waar de voorraad zichtbaar is op kleine - hangende - schermen.

## SPELPERIODES

De game wordt gespeeld in periodes van 2 maanden. Binnen deze periode kan een geregistreerde speler - na zijn/haar eerste poging om de 21 gestelde vragen goed/zo snel mogelijk te beantwoorden – het spel nog 2 keer 'resetten', dat wil zeggen dat iedere speler 3 kansen heeft om zijn/haar 'ranking' (kwalificatie) te verbeteren. Uiteraard geeft een 'reset' 21 nieuwe vragen!

Na een spelperiode van 2 maanden kan opnieuw door iedere geregistreerde speler gespeeld worden en uiteraard kunnen nieuwe spelers zich altijd registreren, ook middenin een periode.

Uiteraard vervallen na de spelperiode alle gewonnen bolletjes en producten en kan opnieuw met een schone lei gespeeld worden.

## RATINGS/RANGLIJST

Op een speciale pagina: "RANKINGS" wordt de stand van de spelers bijgehouden, hier kan iedereen kijken op welke plaats hij/zij staat op de ranglijst en welke score hij/zij behaald heeft.





## HOE WERKT DE GAME ?

Het spelverloop is als volgt:

1. Op de homepage van MIJNCHEMIE.NL kan gekozen worden tussen:
  - a. Registreren als speler
  - b. Inloggen (voor al geregistreerde spelers)
2. Op de registratiepagina worden de volgende gegevens vastgelegd:
  - a. E-mailadres
  - b. Gamenaam (gewenste speelnaam)
  - c. Wachtwoord (een zelf te bepalen wachtwoord en bevestiging daarvan)
3. Op het inlogscherf wordt elke keer, als een speler wil beginnen met spelen, het e-mailadres en het wachtwoord gevraagd. Hierna kan er gespeeld worden op de eigen pagina's en schermen.

### MIJN LAB

4. Als er ingelogd is, komt de speler in "MIJN LAB", het gameonderdeel waar de vragen gesteld worden en waar de daarmee verdiende 'elementen' (bolletjes) gegeven en opgeslagen worden. In het centrum van het scherm zie je een soort 'tank', gevuld met wat drijvende bolletjes (de 'elementen'), gevat in een constructie.

Daaronder 10 reageerbuisjes met onderaan kleine scherpjes met getallen.

De eerste 9 buisjes hebben ieder een eigen 'elementnaam' (koolstof, waterstof, zuurstof, stikstof, ijzer, koper, silicium, chloor en calcium).

Het tiende buisje is bedoeld voor bijzondere elementen, onder de naam 'zeldzaam' (aluminium, barium, beryllium, boor, chroom, fluor, fosfor, helium, kalium, lithium, platina, tantaal, telluur, titanium, vanadium, zilver en zink).

Aan de linkerkant van het scherm kan geklikt worden op paneeltjes om naar een ander deel van de game te gaan (MIJN FABRIEK, MIJN RUILBEURS en MIJN OPSLAG). Het knopje rechtsboven in het scherm geeft toegang tot de pagina 'RANKINGS', daar kan altijd de ranglijst geraadpleegd worden.

Links vindt de speler ook een icoontje in de vorm van een opengeslagen boekje.

Dit staat symbool voor de spelregels en voorwaarden.

Door daarop te klikken kan de speler te allen tijde deze regels en spelverloop checken.

**N.B.: Dit boekje komt in de andere spelschermen altijd in de RECHTER ONDERHOEK terug.**





Aan de rechterkant van het scherm staan onder elkaar:

- Een schermje met de titel “Zeldzame elementen”. Hier verschijnen in de loop van het spel de bijzondere elementen, die de speler verdient heeft, als men daar met de muis over beweegt, verschijnt de naam van het betreffende ‘element’ plus de hoeveelheid die de speler daarvan op dat moment in opslag heeft.
- Daaronder staat een grote knop met de titel: “Volgende vraag”. Door daarop te klikken wordt het vragenspel in werking gezet. Het beeld schuift naar boven en diverse ander game-elementen verschijnen.

5. Op het scherm komen - als op “Volgende vraag” geklikt wordt - een aantal nieuwe constructies in beeld:

- a. Centraal bovenaan het scherm een buizenstelsel, waaruit de verdiende ‘elementen’ in vorm van bolletjes verschijnen. Per vraag worden een 3-tal bolletjes op een gootje geplaatst.
- b. Links op het scherm komt een paneel in beeld waarop een vraag verschijnt.
- c. Rechts in beeld komt daarna een ‘wagen’ aan rijden, waaruit een viertal panelen verschijnen, met de mogelijke antwoorden op de vraag.
- d. Op deze ‘wagen’ zijn - naast de antwoorden - lampjes geplaatst, waarop geklikt kan worden (keuze voor het - volgens de speler - juiste antwoord). Bij het goede antwoord licht het betreffende lampje groen op. Bij een fout antwoord volgt uiteraard geen beloning.

6. De speelvolgorde is als volgt:

- i. Klik op de knop ‘Volgende vraag’
- ii. De vraag verschijnt op het vragenpaneel
- iii. De mogelijke antwoorden verschijnen op de 4 antwoordpanelen
- iv. Klik op het juiste antwoord.  
Let op: Als het juiste antwoord binnen 10 seconden gegeven wordt, krijgt de speler drie(3) bolletjes als beloning, binnen 20 seconden wordt dit teruggebracht tot twee(2) bolletjes.  
De maximale tijd om een vraag te beantwoorden is 60 seconden, tussen 20 en 60 seconden is de beloning nog maar één(1) bolletje. Het soort bolletje (en het daarbij behorende ‘element’) wordt pér bolletje at random bepaald.
- v. De verdiende bolletjes vallen - na goede beantwoording van de betreffende vraag, via de tank - in de daarvoor bestemde buisjes.





- vi. Op de schermpjes onderaan de buisjes verschijnt de hoeveelheid bolletjes die zich in de opslag van de betreffende speler op dat moment bevinden. Op het scherm rechts naast de buisjes zijn - zoals gezegd - de zeldzame elementen (en de hoeveelheid daarvan) af te lezen.
- vii. Als de vraag foutief beantwoord wordt gaat het groene lampje bij het juiste antwoord branden (dit gebeurt ook als de 60 seconden verstreken zijn). Daarna worden de bolletjes afgevoerd en schuift het beeld weer naar de 'startpositie'.
- viii. Hierna bepaalt de speler of hij/zij:
  - de volgende vraag wil beantwoorden
  - naar een ander gameonderdeel wil gaanof
  - het spel wil sluiten.

**Dit laatste kan door simpelweg het window/de browser te sluiten.**

- ix. Nadat er 21 vragen zijn beantwoord (goed of fout) wordt "MIJN LAB" voor de betreffende speler gesloten tot de volgende periode van 2 maanden, tenzij hij/zij een nieuwe poging wil wagen en 'RESET'. De sluiting wordt via het scherm meegedeeld, daar kan ook 'gereset' worden. **Let op:** Ook als de speler slechts de helft van de vragen goed beantwoord heeft, is het theoretisch nog steeds mogelijk om bepaalde producten te 'fabriceren'.

## MIJN OPSLAG

7. In het gameonderdeel "MIJN OPSLAG" kan de speler altijd de hoeveelheid bolletjes en de al gefabriceerde producten van hem/haar persoonlijk checken. Hier vindt hij/zij de reageerbuisjes met bolletjes uit "MIJN LAB" terug, aangevuld met een stang bovenin het scherm, waaraan schermpjes met een product verschijnen, zodra dat betreffende product in "MIJN FABRIEK" is samengesteld.

Als de 'voorraad' producten meer dan 5 bedraagt, verschijnen er aan beide zijkanten van het scherm knoppen waarmee heen-en-weer kan worden 'gescrold' door de voorraad. Vanuit dit gameonderdeel kan uiteraard via de knoppen links weer naar andere onderdelen geklikt worden (MIJN FABRIEK, MIJN RUILBEURS en MIJN LAB).

"MIJN LAB" is uiteraard gesloten als de 21 vragen al beantwoord zijn en er niet 'gereset' is.

## MIJN RUILBEURS

8. In het onderdeel "MIJN RUILBEURS" kunnen bolletjes geruild worden met andere spelers. Dit gaat via een drietal schermen:
  - a. Zoeken
  - b. Aanbieden
  - c. Mijn aanbod





9. Op het scherm “Zoeken” kan de speler via een ‘dropdown’ menu aangeven naar welk bolletje (element) hij/zij op zoek is. Daarbij kan ook een element aangegeven worden dat de speler daarvoor terug wil bieden.  
Als een zoekopdracht een acceptabele respons levert, kan de ruil door de zoekende speler bevestigd worden. De geruilde elementen worden dan automatisch bij de aanbiedende speler verwijderd uit zijn/haar opslag en toegevoegd aan de opslag van de vragende speler.
10. Op het scherm “Aanbieden” kan de speler een aanbod plaatsen, dat door andere spelers in het “zoekscherf” gevonden kan worden.
11. Een persoonlijk overzicht van zijn/haar aanbiedingen vindt de speler op het scherm “Mijn aanbod”. Iedere speler kan tegelijkertijd maximaal 5 verschillende aanbiedingen hebben lopen. In dit scherm kunnen aanbiedingen dan ook verwijderd worden, zodat de speler een ander aanbod kan doen op het scherm ‘aanbieden’.

Ook vanuit de “MIJN RUILBEURS”-schermen kan uiteraard direct naar andere gameonderdelen gegaan worden, d.m.v. de knoppen onderaan de schermen (MIJN FABRIEK, MIJN OPSLAG en MIJN LAB). Hier geldt natuurlijk ook: “MIJN LAB” is gesloten als de 21 vragen al beantwoord zijn en er niet ‘gereset’ is.

### **MIJN FABRIEK**

12. In het gameonderdeel “MIJN FABRIEK” zijn 2 schermen:

- a. het productenkeuze scherm
- b. het fabricage scherm

13. Op het ‘productenkeuze scherm’ ziet de speler 24 producten op kleine monitortjes.

Dit zijn de producten die in het spel ‘gefabriceerd’ kunnen worden met behulp van de bolletjes (elementen) die de speler in opslag heeft (via de goed beantwoorde vragen en/of de ruilbeurs).

Door met de muis één van de schermpjes aan te klikken komt hij/zij op het ‘fabricage scherm’ van dat betreffende product.

Onderaan het scherm kan de speler ook hier weer kiezen om naar één van de andere gameonderdelen te gaan (MIJN RUILBEURS, MIJN OPSLAG en MIJN LAB).

Ook hier geldt natuurlijk: “MIJN LAB” is gesloten als de 21 vragen al beantwoord zijn en er niet ‘gereset’ is.





14. Het 'fabricage scherm' laat het volgende zien:

- a. Het product (illustratie).
- b. Een korte omschrijving van de elementen, die voor dit product van toepassing zijn.
- c. Een overzicht van de hoeveelheid bolletjes (elementen) die nodig zijn om het product te 'fabriceren' in de game.
- d. De hoeveelheid van de benodigde bolletjes, die de speler al heeft in zijn/haar opslag.
- e. Twee keuze/infobalken (rood/groen), waarop aangegeven is of het betreffende product al gemaakt kan worden. Zodra dit het geval is licht de groene balk op en kan deze (indien gewenst) ingedrukt worden om het product daadwerkelijk te maken en op te slaan in "MIJN OPSLAG".
- f. Om deze beslissing te ondersteunen bevindt zich onderaan het scherm een aantal monitortjes met daarop de hoeveelheid bolletjes die over zouden zijn als dit bepaalde product gemaakt zou worden.
- g. Uiteraard is hier ook een knop (onder de gegevensschermen) waarmee teruggaan kan worden naar het 'productenkeuze scherm' in "MIJN FABRIEK".

## VOORWAARDEN

- a) De speler die zich registreert in de game "MIJN CHEMIE" geeft aan akkoord te gaan met de regels en deze voorwaarden.
- b) De gegevens die de speler opgeeft bij registratie zullen in geen geval bewaard blijven en gebruikt worden, behalve als dit verband houdt met het spel "Mijn Chemie".
- c) "MIJN CHEMIE" kan gespeeld worden door individuen en groepen (klassen, etc.). Als het spel in klassikaal verband gespeeld wordt, is het uiteraard niet toegestaan om antwoorden uit te wisselen.
- d) Het is niet toegestaan om met méér dan een(1) account per persoon op enigerlei wijze deel te nemen aan de game "MIJN CHEMIE". De organisatie behoudt zich het recht voor om bij niet nakomen van deze regel de overtredende speler van (verdere) deelname aan de game uit te sluiten.
- e) Het spel is een gesimplificeerde weergave van de chemie. De antwoorden op de vragen/vraagstukken zijn vastgelegd door de ontwerpers en over de uitslag van de diverse spelonderdelen kan niet gecorrespondeerd worden.





- f) Deelnemers mogen onder geen beding op enigerlei wijze geld/waardehandelingen koppelen aan dit spel, anders dan het ruilen van bolletjes (elementen) op “MIJN RUILBEURS”, onderdeel van het spel MIJN CHEMIE.
- g) Het is niet toegestaan om buiten het spel om antwoorden en/of oplossingen te publiceren en/of door te geven aan derden op welke wijze dan ook. Overtreders van deze regel worden zonder meer uitgesloten van (verdere) deelname.

### **Copyrights**

Het op deze website gepubliceerde spel is eigendom van LiveLAB te Leiden, in opdracht van Chemie is Overal (CiO) vervaardigd en ontwikkeld door Henk & Stephan van der Feest, op basis van redactionele inhoud van deskundigen op het gebied van chemie en scheikunde. Teksten mogen door niet-commerciële partijen zonder vergoeding gebruikt en gereproduceerd worden, bijvoorbeeld binnen een onderwijsinstelling.

Bij alle vormen van hergebruik dient recht te worden gedaan aan de context van het materiaal en dient LiveLAB / Chemie is Overal / Henk & Stephan van der Feest als bron vermeld te worden.

Reproductie met een commercieel oogmerk is niet toegestaan.

LiveLAB / Chemie is Overal aanvaarden geen aansprakelijkheid voor schade als gevolg van technische storingen aan deze website of aan storingen van het internet.

© Copyright 2008/2009 - **MIJN CHEMIE** is een game van **LiveLAB/Chemie is Overal** ontwikkeld door Henk & Stephan van der Feest.

