

modulark

INSTRUCCIONS DEL JOC



Modulark és un joc de cartes didàctic que permet experimentar formes de creació i autogestió de projectes autònoms, a través d'elements constructius i de suport vital.

les regles del Joc (versions per a modulark 1.0)

Dins aquestes línies que estàs llegint trobaràs dues versions per a jugar a modulark 1.0: una bàsica (pàg. 4), senzilla, per començar, i una altra d'avançada (pàg. 15), amb algunes especificacions concretes per fer més complert el joc.

Tot i així les regles del joc o les maneres de jugar no estan acabades i proposem als jugadors, com a joc de codi obert, que improvitzeu i creeu noves regles i maneres de jugar i que, en la mesura del possible, ens ho feu saber a modulark@espaisideral.org

índex

EL JOC

presentació	3
sinopsi	3
components	3

REGLES BÀSIQUES

cartes	4
jugadors	5
objectiu del joc	5
començament de la partida	5
final de la partida	5
dinàmica de torns	6
fases del torn	6
col·locació i moviments de les cartes	8
posició de les cartes en el taulell de joc	9
les cartes	10
composició d'una carta	11
els pals	12
còm pots arribar a viure i a produir en el teu projecte	14

REGLES AVANÇADES

cartes	15
objectiu del joc	15
començament de la partida	15
final de la partida	16
dinàmica de torns	16
narració i projecció dels rols i galàxies	19
rols i galàxies	19
valoracions i computacions	22

presentació

Formes part d'un sector de la població que es vol sentir realitzada creant-se el seu propi espai de vida i de producció? A través de la reutilització de materials i excedents del capitalisme autoconstruir-se la pròpia realitat és possible. A través de la col·laboració entre diferents projectes es poden superar les mancances i dificultats que el sistema t'impone. Però vés amb compte, l'atzar pot ser sempre una sorpresa desagradable!

sinopsi:

Modulark és un joc de cartes amb una dinàmica particular i de lliure creació per dissenyar i compartir un projecte constructiu autogestionat, que la vida (la partida de cartes) et presenta. Amb elements d'arquitectura modular, relacions de codi obert amb els altres jugadors i factors de supervivència i socials cada partida és una estratègia, una aventura de simulació amb cartes sorpresa.

components

Aquest joc de cartes inclou:

3 cartes de presentació (2 de imatge + 1 de text)

5 cartes de DINÀMICA DE TORNOS (una per cada jugador/equip, full de ruta pel joc)

JOC ROLS/GALAXIES (18 cartes)

18 cartes (9x2) amb només imatge dels pals ROLS / GALÀXIES

(per utilitzar en les regles avançades del joc)

JOC CONSTRUCTIL (80+4 cartes)

10 cartes blau clar del pal CONTENIDORS

10 cartes blaves del pal ESTRUCTURA

10 cartes blau fosc del pal ENVOLVENTS

10 cartes taronja del pal ENERGIA

10 cartes verdes del pal SUPORT VITAL

10 cartes beig del pal AUXILIARS

5 cartes liles del pal TRANSPORT

5 cartes liles del pal EINES / CONEIXEMENTS

14 cartes (10+4) del pal ACCIÓ (4 en blanc per dibuixar/escriure més accions)

+ 2 cartes en blanc (per si en perds alguna o per si ens hem deixat alguna cosa que tu vreguis imprescindible per construir el teu projecte. dibuixa la teva carta!)

REGLES BÀSIQUES

cartes

s'utilitzen només les cartes del JOC CONSTRUCTIL (veure pàg. 3)

80 cartes (+4 opcionals en blanc)

pals utilitzats:

CONTENIDORS	10 cartes blaves
ESTRUCTURA	10 cartes blau cel
ENVOLVENTS	10 cartes blau fosc
ENERGIA	10 cartes taronja
SUPORT VITAL	10 cartes verdes
AUXILIARS	10 cartes beig
TRANSPORT	5 cartes liles
EINES / CONEIXEMENTS	5 cartes liles
ACCIONS	10 cartes vermelles (+4 opcionals en blanc)

jugadors

Els jugadors poden ser individus o un grup de persones, fins a un màxim de 6 jugadors. El joc però està preparat per una optimització de les cartes en una partida de 5 jugadors amb un taulell de joc pentagonal (*).

El joc no és competitiu però la pròpia dinàmica farà que potser apareguin competències. El què si recomanem, i també a la vida real, és la màxima col·laboració i cooperació entre els participants, doncs l'ajuda mútua és inevitable si volem arribar a aconseguir allò que ens plantejem. No hi ha restricció d'edat si les dificultats o opcions es restringeixen per a esdevenir més didàctic o senzill.

Un paper important i divertit (tot i que no obligatori) per al jugador és interpretar el personatge o col·lectiu que esdevé protagonista de la construcció del projecte en la seva partida, explicant de manera representativa, en context narratiu, què li succeeix o el perquè escull o fa determinades accions, objectius, ressaltant les particularitats del seu projecte i l'aventura constructiva que l'acompanya.

(*) TAULELL DE JOC

podeu trobar un pdf a la web www.modulark.net amb una proposta de taulell de joc, i les instruccions de com construir-lo. Us animem a fer-ho!

objectiu del joc

Crear un espai on puguis viure sota unes condicions mínimes establertes per les característiques de la suma de les cartes en el terreny. Es considera un èxit si a més el projecte pot produir suficient per a obtenir recursos més enllà de sobreviure. Més endavant està explicada la suma mínima de les cartes.

L'objectiu és arribar a conformar de la millor manera el projecte que la teva idea i les circumstàncies van conjugant. Els projectes es troben en territori més o menys proper i podran col·laborar entre si o distanciar-se de relacionar-se amb els altres jugadors per tal d'assolir l'objectiu propi.

començament de la partida

Es remena molt bé la baralla i es reparteixen 10 cartes per a cada jugador. La resta de cartes es deixen boca avall al centre del terreny de joc (piló del mercat). Un ciop repartides les cartes comença la roda de tornos. (veure dinàmica i fases del torn pàg. 6)

final de la partida

La partida oficialment té dues maneres d'acabar:

- Quan un dels jugadors arriba a construir un projecte on poder VIURE i PRODUIR, es finalitza el torn (veure pàg. 14) i els altres jugadors decideixen si el projecte està correctament plantejat (lògica i coherència de les cartes plantejades en el terreny i durant la partida).
- Quan s'acaba el piló central de cartes del mercat. Llavors, si es vol continuar, es pot plantejar utilitzar les cartes de la pila de la deixalleria fins que algun dels jugadors arribi a l'objectiu del joc.

D'una manera o altra, un cop s'acaba la partida, animem als jugadors a ensenyar la seva baralla i a plantejar com els hauria agradat acabar la partida.

Una partida normal pot durar entre 1h i 1h 30'.

dinàmica de torns (*)

El joc funciona a partir de rodes de torns, on representa que cada jugador passa un mateix cicle de temps i els fets i les accions estan succeïnt-se simultàneament. Cada jugador realitza les accions del seu torn i un cop la roda es tanca al arribar al primer jugador, hi ha certes condicions que tornen a començar i altres perden vigència.

(*) A la baralla modular, hi ha 5 cartes de “dinàmica de torns” on es recorden i resumeixen les fases del torn.

fases dels torns

- | | |
|----------------|--|
| 1. MERCAT | Adquireix una carta (o més) del piló del mercat. |
| 2. INTERCANVI | Proposa tractes amb els altres jugadors. |
| 3. CONSTRUCCIÓ | Aporta cartes al terreny de joc. |
| 4. DEIXALLERIA | Descarta una carta (o més) a la deixalleria. |

1. MERCAT

Al principi de cada torn, cada jugador ha de robar una carta del piló del mercat. Si ha aconseguit arribar a viure en el seu projecte, pot robar-ne dues. En aquest moment és també quan la persona que hagi utilitzat la carta de CONVENI o SUBVENCIÓ (accions) pot escollir les cartes que vulgui entre les que agafa del piló.

2. INTERCANVI

Un dels aspectes més importants és jugar amb els recursos limitats que hi ha en el joc a través dels tractes, intercanvis, cessions i altres pactes que es puguin realitzar entre jugadors. És en aquesta fase quan el jugador pot proposar als altres fer tractes. Tan sols ho pot fer ell, els altres han d'esperar a que arribi el seu moment.

De tractes n'hi pot haver diversos (els que sorgeixin a partir del consens entre les parts) però en les regles bàsiques en concretarem 2 tipus:

a) intercanviar cartes de les mans dels jugadors. El jugador pot preguntar als altres si algú pot oferir-li alguna carta del pal/família que necessiti i ell a canvi intentar donar-li una de la seva mà que li vagi bé a l'altra jugador. També es pot fer a la inversa: El jugador pot oferir una carta que no necessiti i, a qui li interessi, demanar-li alguna altra que li sigui convenient.

b) demanar la utilització de cartes de transport o eines que hi hagi sobre el taulell de joc. Com explicarem més endavant les cartes d'eines i transport són molt importants i possiblement escasses en la realització de la partida. En aquest sentit si el jugador veu limitada la seva estratègia a causa de la manca d'una eina o transport que ja estigui sobre la taula, pot demanar-li al jugador que la posseeix que li deixi a canvi de cedir-li una carta de la mà, o d'un tracte posterior o acordat entre ambdós/ambdues.

3. CONSTRUCCIÓ

La fase de construcció és on el jugador pot baixar cartes dins el seu terreny de joc. Cada jugador pot baixar fins a 3 cartes cada torn. La limitació es troba en què per baixar les cartes necessitem el transport necessari per a fer-ho. Cada carta ens indica quin és el mínim transport que requereix per a ser transportada. Si no el tenim, haurem d'utilitzar el transport d'altres jugadors. Per això l'haurem d'haver demanat en la fase d'intercanvi. Si no tenim transport propi, utilitzar-ne un cedit per un altre jugador representarà 1 dels 3 moviments de cartes que podem fer. Llavors tan sols podrem baixar dues cartes més.

Un altre element important és que moltes cartes, un cop transportades al terreny, no poden funcionar totalment perquè necessiten d'eines i coneixements per a esdevenir operatives. És a dir, les cartes només s'han transportat al terreny de joc, però no s'han construït. Si nosaltres no tenim les eines i/o el coneixement necessari alhora de construir o muntar les parts del nostre projecte haurem d'utilitzar la carta d'eines que ens deixi un altre jugador. Cada carta constructiva també indica quin coneixement mínim / eines necessitem per a poder ser muntada. Si algú ens deixa les eines o el seu coneixement també perdrem un dels 3 moviments que podem fer en aquell torn.

En resum, podem baixar 3 cartes cada torn, si utilitzem el transport i/o les eines d'altres jugadors, perdem un o dos dels moviments que podem fer. Per això és important que pensem bé la nostra estratègia per optimitzar el préstec dels transports o eines d'altris. Dins aquests 3 moviments, també podem jugar les cartes d'acció, que permeten moltes possibilitats diferents. Cada carta d'acció explica breument quina repercussió tindrà positiva o negativament per al jugador que la juga o per al jugador a qui decideix aplicar aquella carta.

La combinació de les cartes en el terreny és el que anirà conformant l'estructura del nostre projecte i les cartes s'agruparan lògicament per formar la construcció o accessoris que tinguin un sentit coherent. Aquesta idea l'ha de defensar el jugador en la seva innovació o originalitat de combinacions. És clar que no pot construir-se una casa amb panells mixtes amb una estructura de bambú però potser el jugador té alguna altra carta o recurs per a que això sigui possible ...

4. DEIXALLERIA

Al final de cada torn, el jugador ha de passar per força per la deixalleria i descartar-se de tantes cartes com més de 10 en tingui en la seva mà. Això normalment no succeirà i simplement s'haurà de descartar de la carta obligatòria en cada torn. Podem descartar-ne segons dos possibilitats:

- a) Descartar una carta d'acció que significa que aquesta es produeix amb les conseqüències positives o negatives que implica, al mateix jugador o a altri.
- b) Descartar una carta normal (no d'acció) que quedarà a disposició dels altres jugadors. Se la queda el que més ràpid arriba a la deixalleria per agafar-la, però tan sols pot recollir-ne una cada volta, ja que un jugador només pot anar una vegada per cada cicle de temps a la deixalleria. Les cartes que no s'agafen i queden tapades per la següent carta a la deixalleria ja no es podran agafar, i queden descartades. També succeeix el mateix amb les cartes que s'han de descartar de les accions.

col.locació i moviments de les cartes

COL-LOCACIÓ:

Les cartes es colliquen en diferents nivells articulats de superior a inferior. (veure gràfic adjunt)

En el nivell 1 es colliquen les cartes de transport, eines i allò que s'ha reciclat de la deixalleria.

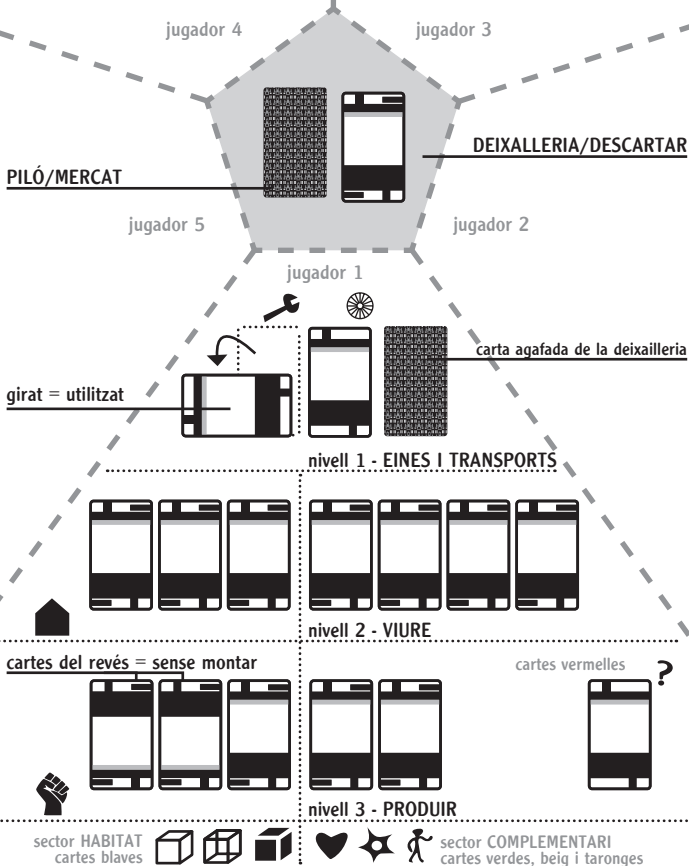
En el nivell 2 es colliquen totes aquelles cartes transportades al terreny que estiguin relacionades amb el nivell de vivenda del teu projecte. Tant constructives com complementàries. Les que no estiguin muntades (construïdes gràcies a l'ús d'eines o coneixement) miraran cap els altres jugadors, les que ho estiguin miraran cap a tu.

En el nivell 3 farem el mateix amb les cartes relacionades amb la faceta 'productiva' del teu projecte.

MOVIMENTS:

Les cartes de transport i eines que s'utilitzen en un torn es giren 90° per tal de mostrar el fet que ja han estat usades en aquell torn per algú. Un cop s'acaba la roda de torns, tornen a posar-se de peu. Si el projecte ho requereix es poden canviar les cartes entre el nivell 2 i 3 per ajustar-se millor a les necessitats de viure i produir durant la partida / joc.

posició de les cartes en el taulell de joc



les cartes

Per a poder crear els nostres projectes juguem amb una baralla de cartes força variada que ens permetrà un bon nombre de possibilitats diferents a l'hora de definir el nostre projecte. Ara bé, el més important per anar definint el projecte no només són les cartes concretes sinó la nostra capacitat creativa per tal d'anar explicant als altres com t'imagines el teu projecte a partir del que les cartes et diuen.



NÚMERO

PAL

NOM

IMATGE



CASA
CAPACITAT DE VIURE

DEFINICIÓ

VARIABLES
COMPUTACIONALS
veure quadre icones
pàg. 22

EINES / CONEIXEMENT

nº carta mínim necessari per montar

TRANSPORT

nº carta mínim necessari per transportar

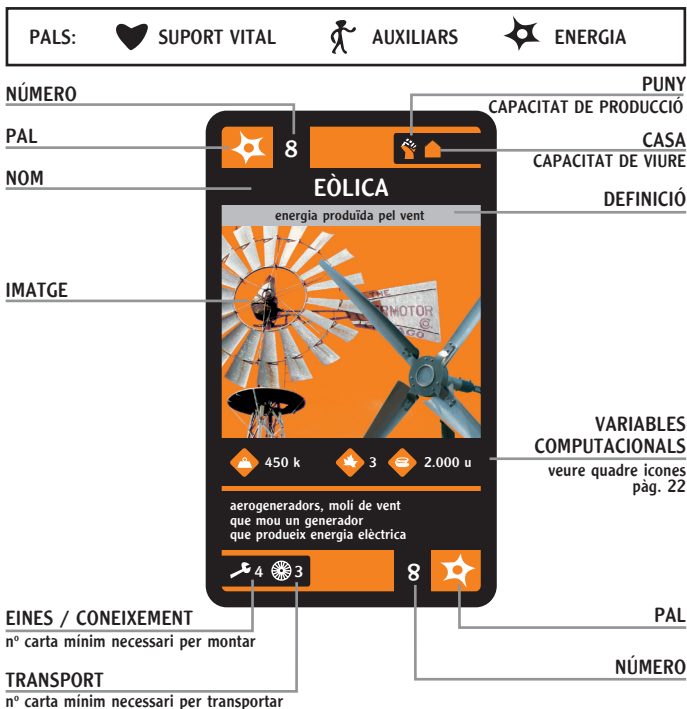
PAL

NÚMERO

composició d'una carta




Les cartes tenen una estructura concreta amb una sèrie d'ícones i informacions que permeten saber quines característiques i possibilitats tenen:

- banda superior pal + numero + ícones de vivenda i producció
- banda central nom + definició + dibuix + variables + text
- banda inferior pal + numero + ícones eines/transport necessaris



els pals

CONSTRUCTIVES

-  CONTENIDORS - cartes blaves
-  ESTRUCTURES - cartes blau clar
-  ENVOLVENTS - cartes blau fosc






El primer conjunt de cartes del joc constructiu són les constructives (les cartes blaves). Aquestes fan referència a la creació d'espais interiors i exteriors per a diferents usos. Sigui el que sigui on volem 'viure' o 'produir', necessitarem tenir si menys no un espai prou capacitat per a un mínim ús.

En aquesta família hi trobem 3 pals:

- a) els CONTENIDORS, que són elements ja llestos per a donar-los un ús interior (tot i que molts d'aquests necessitaran algun tipus d'aïllament per a estar prou adequats);
- b) les ESTRUCTURES, que són esquelets de diferents materials que ens permetran definir l'espai, segurament en combinació amb les envolvents.
- c) les ENVOLVENTS, el tercer pal, el qual hem definit com a materials aïllants o panells de diferents tipus que ens permet tancar estructures o bé dotar als contenidors d'un aïllament suficient per a poder-se utilitzar en qualsevol ús.

COMPLEMENTARIES




-  SUPORT VITAL - cartes verdes
-  AUXILIARS - cartes beig
-  ENERGIA - cartes taronja

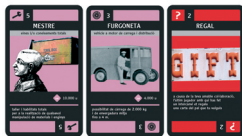


En aquests tres pals de cartes ens referim a tot allò que ens servirà per donar complementarietat als espais i definir el caràcter d'allò que hem construït. Per una banda hi tenim el pal d'ENERGIA, que es refereix a la possibilitat de generar electricitat i/o calor per tal de poder estar ben il·luminat, escalfat o poder cuinar els aliments. Per l'altra tenim el suport vital i les auxiliars, que són definicions d'espais... el SUPORT VITAL es refereix a elements exteriors del nostre projecte i l'aprovisionament o tracte del què la natura ens proveeix. Les AUXILIARS són elements interiors, mobiliari o enginyers que defineixen els espais que hem creat, i en hi permeten habitar i fer-ne ús.

Aquests pals són necessaris per arribar a poder definir els nostres projectes i perquè aquests arribin a poder articular-se d'una forma autosuficient. La manera de combinar-les s'explica mes endavant. (veure pàgina ???)

APLICATIVES

-  EINES/CONEIXEMENT - cartes lila
-  TRANSPORT - cartes lila
-  ACCIONS * cartes vermelles



Amb aquestes cartes tenim la possibilitat de que succeeixin i interaccionin la resta de pals. Amb les altres cartes tenim els materials, els objectes, etc. però a partir d'aquestes cartes trobem les capacitats per a construir, per a transportar fins al nostre espai els elements del projecte i la possibilitat de definir allò que succeeix a la vida (els conflictes o oportunitats) i l'evolució dels projectes que sorgeixen durant la partida.

El TRANSPORT i les EINES/CONEIXEMENT van associades amb les icones de l'extrem inferior esquerre de moltes cartes. Per poder accionar una carta ens fa falta tenir un transport o l'eina de número igual o superior al què apareix al costat de la icona.

Cada jugador tan sols pot tenir una carta de transport o d'eines sobre el taulell. No podem acumular ni més d'un vehicle ni més d'unes eines per aplicar en jo. Si el jugador té en el terreny una carta de transport o d'eines i vol utilitzar-ne una altra, pot retornar a la mà la que ja tenia, utilitzant un dels 3 moviments de la fase de construcció.

Les ACCIONS, que simbolitzen l'atzar, provoquen situacions imprevistes pels jugadors. Cops de sort o desgràcies que motiven que la teòrica solidaritat entre els diferents projectes es posi en qüestió a causa d'allò que alterarà el desenvolupament normal de la partida.



- ROLS I GALAXIES



Aquestes cartes estan relacionades amb el projecte Nautarquia, el qual ha inspirat aquest joc, i la seva utilització està relacionada amb les regles avançades del joc. Vegeu allà el què representen (pàg. 19).

com pots arribar a viure i produir?

Un cop presentades les cartes, cal recalcar els elements que ens permetran visualitzar el fet que visquem i produim en el nostre projecte. En l'extrem superior dret de moltes cartes hi trobem unes icones d'un puny o una casa. Aquestes icones ens donen la referència per a que sapiquem quan hi ha un mínim de cartes per viure o produir. El fet que poguem demostrar que vivim i que produim en el nostre projecte se'ns gratificarà amb la possibilitat de robar una carta més a cada torn.

Per a poder demostrar que vivim en ell, s'ha de sumar una combinació de cartes concreta, basada en la icona de 'casa'. Hem d'aconseguir portar al terreny de joc, posant en el segon nivell de col·locació, el nombre suficient de cartes que sumin, com a mínim:

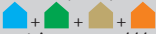
- 1 casa sencera de les cartes de color blau
- 1 casa sencera de color verd
- 1 casa sencera de color vermell
- 1 casa sencera de color groc.

Per a poder demostrar que estas produint quelcom intercanviable amb el món, has d'aconseguir una combinació de cartes concreta, basada en la icona de 'producció' (el puny), que també es troba en la part superior de la carta. Situem les cartes relacionades amb la producció al tercer nivell de col·locació en el taulell de cada jugador.

- 1 casa sencera de color blau, perquè tinguem un espai on produir, desenvolupar l'activitat productiva o guardar els resultats d'aquesta producció.
- 2 punys sencers com a resultat de la suma de cartes verdes, taronges o grogues, combinant suport vital, energia o auxiliars, i definint així, la índole de l'activitat que realitzem per tal d'intercanviar els bens o serveis, produir, elaborar o desenvolupar.

COMBINACIÓ MÍNIMA NECESSÀRIA PER VIURE

si es compleix, podràs agafar una carta més a cada torn

 casa blava + casa verda + casa beig + casa taronja
 container sencer /// container + envoltent /// estructura + envoltent

COMBINACIÓ MÍNIMA NECESSÀRIA PER TREBALLAR

si es compleix, podràs agafar una carta més a cada torn

 has de sumar una casa blava + dos punys sencers indiferentment del color

NOTA:

Pots col·locar cartes en el tercer nivell abans d'haver acabat el segon, però no pots mai acabar el tercer fins que no hakis acabat el segon.

Primer hem de construir per VIURE i després per PRODUIR.

Un cop acabades les regles bàsiques, introduïm algunes modificacions amb les regles avançades. No pas masses, però sí prou substancials com per obrir una nova dimensió dins el joc. Aquesta està relacionada amb les característiques del projecte que construeixes i en la finalització i computació dels resultats.

Esperem que us agradi.

cartes

per definir la narrativa del projecte, abans de començar la partida, s'utilitzen les cartes del JOC ROLS/GALAXIES (18 cartes)

per la partida s'utilitzen les cartes del JOC CONSTRUCTIL (veure pàg. 3)
80 cartes (+4 opcionals en blanc)

objectiu del joc

Crear un espai de vida i producció el més relacionat possible amb el teu passat i el teu futur (rol i galàxia) i amb les característiques que els jugadors hagin decidit com a rellevants. Això té a veure amb que es poden decidir els mecanismes per a comptar els projectes un cop s'hagi acabat la partida, per tal de veure qui s'ha acostat més a l'objectiu del que es volia aconseguir, i altres barems com l'ecologia, aïllament, transportabilitat, valor econòmic, etc.

començament de la partida

Abans de començar la partida escollim una carta o més de cada pal: ROLS i GALÀXIES i expliquem o delimitem la creació narrativa del nostre projecte modular que per donar una potencialitat descriptiva a allò que crearem en la nostra partida. (veure pàg.19)

Després iniciem el joc utilitzant totes les cartes del JOC CONSTRUCTIL, com ho feiem en les regles bàsiques, amb la diferència que es reparteixen 8 i no 10 cartes.

En aquesta modalitat us convidem a jugar amb més baralles i més jugadors. Tot i que la partida podria allargar-se molt, la part narrativa i la projecció social pot augmentar significativament.

final de la partida

En aquesta modalitat el joc s'acaba quan s'han acabat totes les cartes de la baralla (o baralles). Quan un jugador decideix que ha arribat a la consecució del seu projecte pot plantar-se i deixar que la resta de la baralla se la reparteixin els altres jugadors. En aquest cas, si té cartes en mà, les disposa al final del piló del mercat. El jugador que primer es planti obté un extra de punts, així mateix com tots els altres que es plantin en el mateix torn. A partir de llavors es van reduint els punts com torns passin.

Un cop tots els jugadors han acabat es passa a fer una valoració i computació dels projectes segons diferents variables que exposarem més endavant. Qui obtingui més punts resultarà ser la persona a qui l'atzar i la seva estratègia convertirà en la "guanyadora" de la partida, si és que hi ha guanyadors...

dinàmica de torns

En el model avançat la dinàmica de torns és la mateixa, però enlloc de temporitzar el torn un a un, tots els jugadors el juguen al mateix temps, remarcant més explícitament el cicle temporal que viuen conjuntament en la roda de torns.

1. MERCAT

Tothom agafa a l'inici del torn les cartes que li toquen (cartes procedents del CONVENI o SUBVENCIÓ (accions) incloses). En aquesta fase, i vist que el joc es pot allargar, un cop s'arriba a la fase de producció podem robar 3 cartes.

2. INTERCANVI

La fase d'Intercanvi, en jugar-la tots alhora, s'estructura segons el següent protocol:

2.1. Cada jugador ofereix una de les cartes que té en mà i la col·loca prop del mercat, a prop del transport i les eines.

2.2. Cada jugador manifesta què li agradaria aconseguir. Pot ser bé alguna de les cartes que han ofert els altres jugadors.

2.3. Es resolen els intercanvis:

2.3.1 Primer les persones que hagin manifestat un interès recíproc. Queda automàticament realitzat l'intercanvi.

2.3.2 Després les persones que vulguin satisfer l'interès d'algun altre jugador però a qui no li interessa la carta que se li ofereix. En aquest cas es pot demanar que se li ofereixi quelcom que necessiti. Si hi ha més d'un jugador interessat sorgeix l'opció per a negociar.

2.3.3 Finalment, si no s'han correspost els interessos, es poden intercanviar les cartes que s'han ofert en la primera part del torn d'intercanvi. ?? Finalment, si no s'han correspost els interessos, els jugadors s'emporten de nou la carta que havien ofert per a intercanviar.

A part del protocol d'intercanvi també tenim dos nous factors. Per una banda el fet que poguem intercanviar cartes que estiguin ja col·locades sobre el terreny de joc, i per l'altra la possibilitat d'establir col·laboracions permanents entre diferents jugadors.

Aquestes col·laboracions a llarg plaç estan relacionades amb la col·laboració o cooperació que pot sorgir entre 'veïns' de projecte, però tan sols es poden fer amb els pals d'energia i suport vital. Un jugador, doncs, pot compartir cartes amb els jugadors que es troben a la seva dreta i esquerra, fent que la computació del seu valor de vivenda i producció conti per a ambdós jugadors. En aquest cas, i per contra, algunes cartes d'accions negatives s'aplicaran als dos jugadors (inundació, operació policial).

3. CONSTRUCCIÓ

Ja que tothom juga el torn al mateix temps, també hem estructurat un protocol:

3.1 Fase prèvia: quan s'arriba a la fase de construcció, qui vulgui jugar una carta d'acció ho ha de dir i jugar-la abans que els altres jugadors comencin a construir.

3.2 La construcció pròpiament dita: aquí la novetat introduïda vé relacionada en el fet que, a part de limitar el número de cartes que es poden baixar en cada torn, també queda limitada el número de cartes que es poden construir a cada torn, essent també només 3, podent ser les que es transporten en aquest mateix torn com les que ja eren al terreny. Això sí, tan sols les cartes que tenen el número igual o inferior que el de les eines/coneixements que tinguis en joc.

3.3 Per finalitzar es fa una revisió narrativa del que cadascú ha fet. És a dir, enlloc d'anar construint i explicant el que es fa. Al final del torn cadascú ho explica als altres.

4. DEIXALLERIA

Per aquesta versió avançada, la 'deixalleria' funcionaria sota el protocol següent:

4.1 Tothom mostra la carta que vol descartar, tant d'accions com de la resta.

4.2 Es juguen totes les cartes d'accions que s'hagin pogut llençar.

4.3 Un cop col·locades les cartes contigües sobre el terreny de la deixalleria, i a la veu de 'ja!', cada jugador pot agafar o no una de les cartes que s'hagi descartat (pròpia o aliena d'altres jugadors). El més ràpid se la queda. Recordem que qui tingui més cartes de les que es reparteixen en un inici de la partida (o sigui 8 per la versió

4.3 Un cop col·locades les cartes contigues sobre el terreny de la deixalleria, i a la veu de 'ja!', cada jugador pot agafar o no una de les cartes que s'hagi descartat (pròpia o aliena d'altres jugadors). El més ràpid se la queda. Recordem que qui tingui més cartes de les que es reparteixen en un inici de la partida (o sigui 8 per la versió avançada o 10 per a la bàsica) està obligat a descartar-se'n de tantes com de més en tingui.

D'aquesta manera, si reciclem de la deixalleria, ens tenim la possibilitat de quedar-nos amb una carta més a cada torn.

narració i projecció dels rols i galàxies

Aquests pals, estan relacionats amb el projecte nautarquia, el qual podeu consultar a www.espaisideral.org. Simbolitzen el nostre passat (rols) i el nostre futur (galàxies). Abans de començar la partida ens podem plantejar el fet d'escollir una carta o més de cada pal, rols i galàxies. Això és una manera d'explicar o delimitar la creació narrativa del nostre projecte modular. D'aquesta manera, tant si ho fem a l'atzar com si ho escollim, donarem una potencialitat descriptiva a allò que crearem en la nostra partida.

Posant un exemple, si escollim el rol de pagès/a i la galàxia metafísic, no tindrà sentit que en el nostre projecte hi incloem un hardware/servidor si abans podem incoluir-hi un hort. S'enten? Ara bé, qui sigui capaç de poder justificar qualsevol carta segons el projecte que estigui desenvolupant, ho podrà fer. Per exemple el hardware/servidor que hem anomenat abans podria tenir sentit si ens expliqués que l'utilitzar per difondre un coneixement al voltant dels rituals sagrats que utilitzin elements naturals (per exemple hortalisses) en la seva consecució.

Cada rol està relacionat amb una galàxia. Aquí hi trobareu les relacions i algunes de les indicacions que els hem volgut donar per tal d'orientar-vos mínimament si us trobeu perdudes (que suposem que no) en el moment de jugar a aquesta versió avançada.

rols i galàxies



COS - GUERRER

Aquí ens referim a tot allò que té per centre el cos humà, tant des d'una vessant d'exercici físic, com també d'autoconeixement, relaxació, estètica, sexualitat, relacions corporal, etc. Bé hi podria entrar la dansa, els esports, la lluita, etc. El guerrer l'hem situat com a rol per tal de descriure aquesta necessitat de victòria sobre el propi cos, d'autosuperació, no en el sentit bèl·lic, que també i més en el de la resistència física i el poder d'un cos que es treballa.

**NATURA - PAGESA**

Aquesta galàxia té a veure amb la modificació dels ritmes naturals del medi. Pot tenir a veure amb tot allò que es relacioni amb la producció o aprofitament d'allò que l'entorn et dona però sense transformar-lo. És a dir que podria ser el pagès, pastora, llenyataire, pescador, herbolari, miner etc. Però sempre amb una voluntat d'extreure el fruit no per modificar-lo.

**ACCIÓ - ARTISTA**

Aquest binomi es pot presentar confús, no obstant ens agradaria relacionar-lo amb la capacitat d'acció, de transformació, com a galàxia no ho podem relacionar amb res i al mateix temps amb tot, simplement ho podríem relacionar amb el descobriment, la exploració i la prova. El fer per descobrir i aprendre. Pel què fa a l'artista vindria a relacionar-se amb aquell qui vol expressar no tant per aconseguir un resultat predefinit sinó per treure allò que porta dintre: L'art d'improvisar, l'espontaneïtat del clown o del flux creatiu.

**CONEIXEMENT - CONSTRUCTOR**

Aquí podríem dir que ens basem en la ciència i la tècnica humana capaç de crear i utilitzar infinitat d'eines per tal de transformar la naturalesa en allò que es pretengui. En aquest sentit, però també volem donar èmfasi en aquella voluntat d'acumular coneixement, en l'especialització i la interdependència. Per això el rol l'hem anomenat constructiu, però ben bé, podria ser fuster, sastre, enginyer o qualsevol altre especialitat tècnica.

**SOCIETAT - LEGISLADORA**

Aquí ens centrarem en allò més polític, més col·lectiu, en aquells àmbits on la relació social esdevé innegable. Així doncs aquesta galàxia agafaria tot l'espectre socio-econòmic dels sers humans, tant des d'un punt de vista legislatiu com també executiu. El rol l'hem identificat amb l'etiquetat legisladora per tal de situar-nos en aquell punt on el ser social es defineix. En la capacitat humana de crear lleis per regular les relacions humanes més enllà de les pròpiament personals.



COMUNICACIÓ - EDUCADORA

Centrada en la capacitat de transmetre informació a allà o aquí es desitgi, i de saber-ho fer de tal manera que es provoqui l'efecte desitjat en l'altre interlocutor. Bé podríem estar xerrant d'educació o de periodisme, però també de la literatura i d'altres elements que mesclats i amb una voluntat divulgadora van més enllà que la simple expressió d'uns continguts sense pretendre buscar una resposta o una reacció en qui ho rep.



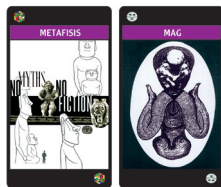
DIVERSIÓ - HACKER

Amb una relació ètica d'aquelles persones que els hi agrada passar-s'ho bé, i passar-s'ho bé fent el que sigui, el que els hi agrada. Utilitzant l'humor, el lliure arbitri i el surrealisme per tal de jugar amb la realitat humana, i és que és en el concepte del joc, el que centra a aquests elements ja que per tal que un s'ho vulgui passar bé amb allò que fa, ha de relativitzar i impregnar-se del ludisme per a poder-ho fer.



MENT - ARQUITECTE

Aquí ens centrem en l'ordre, i sobretot en l'ordre intern, en aquelles trames que es configuren per tal de facilitar l'enteniment de les persones. La ment humana i els seus mecanismes de funció que s'entrelliguen en cada una de les accions humanes. Per això hem escollit l'arquitecte com a figura que ens serveix per a descriure la possibilitat de treballar amb la ment humana, bé podríem haver parlat de mentalista, psicòleg o el que fos, però creiem més interessant la possibilitat d'articular el coneixement de la ment i la seva reestructuració.



METAFISIS - MAG

Aquesta última dicotomia la centrem en un concepte força polèmic. L'espiritualitat o tot allò que bé relacionat amb aspectes que no podem comprendre fàcilment amb el pensament hegemònic imperant en la nostra societat o amb el racionalisme científic. Tracta de tot allò que te a veure amb déus, forces, esperits, energies, altres mons, etc. Però també amb tot l'espectre ètic i moral que l'acompanya.

valoracions i computacions

Com hem comentat anteriorment en la versió avançada, ens agradaria que els jugadors entressin a valorar i compatibilitzar els resultats aconseguits dins la partida. No només per un sentit competitiu sinó també per aprendre quines són les variables que faran que un projecte “pugui” o no desenvolupar-se. Així, en aquest sentit, es pot valorar el projecte més econòmic, el més ecològic, el més resistent o aïllat, el que més s’acosta als rols i a les galàxies, etc.

En aquest sentit, nosaltres us proposem a la pàgina 23 una sèrie de computacions per tal de finalitzar cada partida, podeu contar els punts de cada projecte i valorar conjuntament segons els resultats qui ha estat el guanyador/a, si és que n’hi ha.

Aquests barems els anirem actualitzant al nostre web (www.modulark.net). També podeu enviar-nos la vostra opinió i construir-los conjuntament.

taula icones computacionals



ignífug
resistència al foc



dimensions / grandària
en m / m²



hidròfug
resistència a l'aigua



pes
en kilos



aïllament tèrmic
resistència al calor i al fred



petjada ecològica



aïllament acústic
resistència al so



valor econòmic
en unitats



ventilació

Al final de la partida es poden contar:

Projectes que arriben a viure (nivell 2): 5 punts
(es resta un punt per cada torn que passi en relació amb aquells que ja ho han fet).

Projectes que arriben a produir (nivell 3): 10 punts
(es resta un punt per cada torn que passi en relació amb aquells que ja ho han fet).



Projecte més ecològic:

Es sumen tots els punts de la variable 'petjada ecològica' i qui en tingui més suma 5 punts. El segon en suma 4, el tercer 3 i així respectivament.



Projecte més econòmic:

Es sumen tots els valors de la variable 'money' i anem fent a totes les demés variables el mateix procés



Projecte amb més superfície i menys pes:



Projecte amb millors qualitats tècniques:

- temperatura
- ventilació
- resistència al sò
- resistència al foc
- resistència a l'aigua



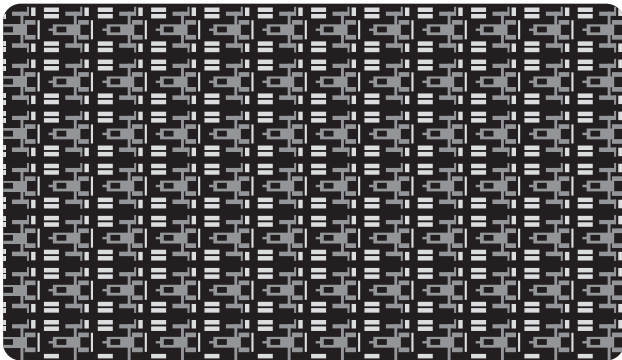
Finalment tindriem la valoració del projecte segons els rols i les galàxies. Aquí establiríem una taula segons s'apropi o no al projecte.

si el projecte s'acosta del tot	10 punts
si s'hi acosta bastant:	6 punts
si s'hi acosta una mica:	2 punts
si no s'hi acosta:	0 punts

Aquestes indicacions de la puntuació i les valoracions són orientatives, si alguna persona s'hi vol concentrar l'hi agrairíem molt el fet ja que a nosaltres se'ns escapen. Així com si veieu algun error o creieu que estan equivocats els valors otorgats dieu-nos-ho. En les cartes d'energies vam tenir un error en la variable ecològica. Llàstima. Per acabar aquestes regles del joc, anunciar que a la pàgina web del joc intentarem que s'hi introdueixin les innovacions que vagin apareixent.

www.modulark.net

modulark es una experiència de vidajoc i straddle3, amb la col.laboració de espaisideral



www.vidajoc.net
www.straddle3.net
www.espaisideral.org

