



ΒΙΒΛΙΟ ΚΑΝΟΝΩΝ

LIGHT BOX GAME



Co-funded by
the European Union

ΕΙΣΑΓΩΓΉ

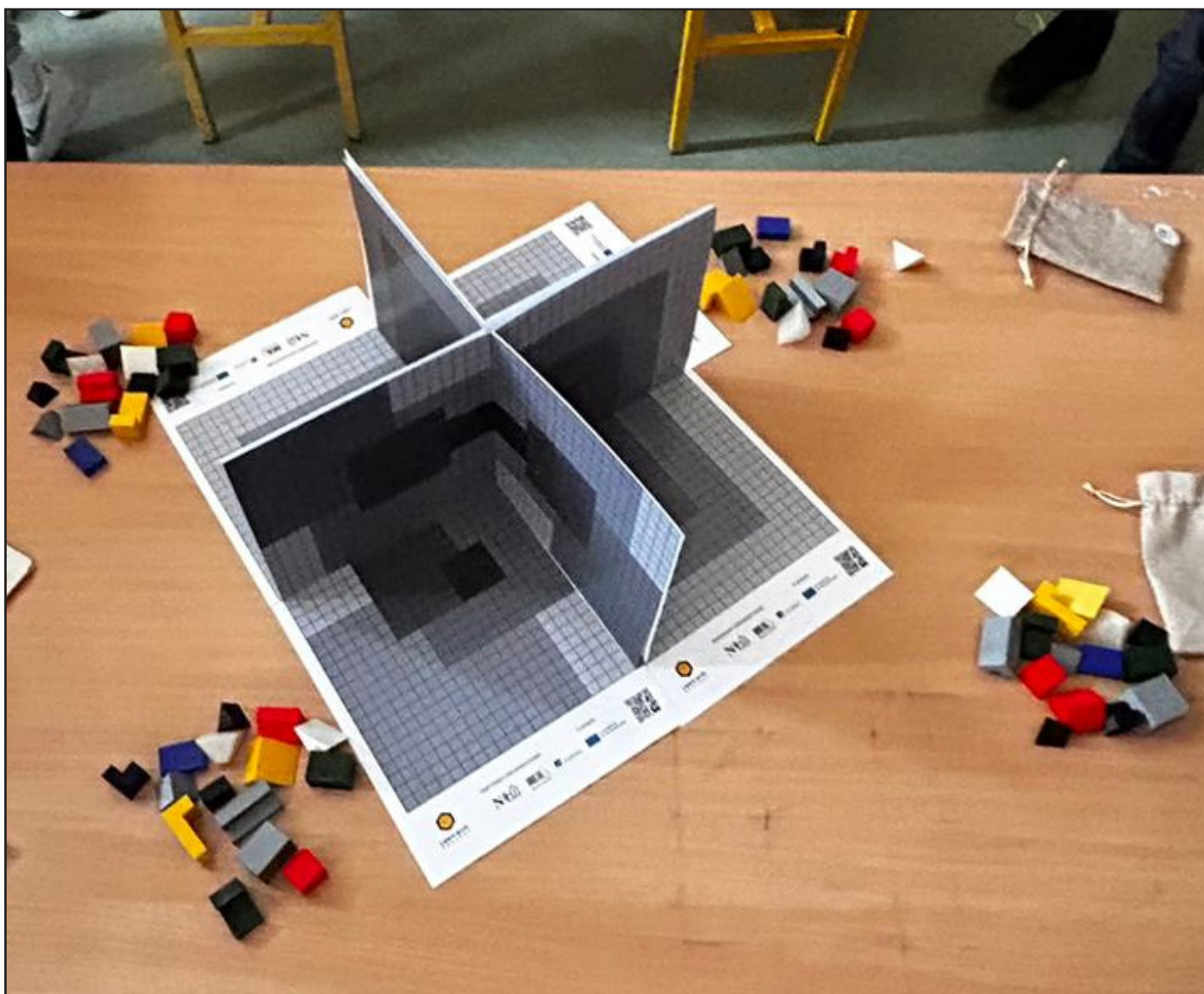
Ένας αρχιτέκτονας εμπνέεται και επηρεάζεται από μυριάδες πηγές- όλα αποκαλύπτονται κάτω από το φως της γνώσης, μέσα σε ένα παιχνιδιάρικο πέπλο.

Το Light Box είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για 1-4 παίκτες (ή 1-4 ομάδες παικτών), με στόχο να εισάγει τους παίκτες σε αρχιτεκτονικές έννοιες και προκλήσεις και να τους επιτρέψει να συνεργαστούν για να επιτύχουν τον στόχο του παιχνιδιού. Το εισαγωγικό σετ κανόνων που περιλαμβάνεται στο παρόν θα οδηγήσει τους παίκτες

στα πρώτα τους βήματα στο παιχνίδι.

Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες θα τοποθετούν κομμάτια στο 4μερές ταμπλό του παιχνιδιού, προκειμένου να συνεργαστούν για να συγκεντρώσουν συλλογικά όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους και να κερδίσουν. Αυτή η έκδοση του παιχνιδιού είναι η έκδοση για αρχάριους, που δημιουργείται εύκολα στο σπίτι με υλικά που μπορούν να αγοραστούν ή να επαναχρησιμοποιηθούν, όπως

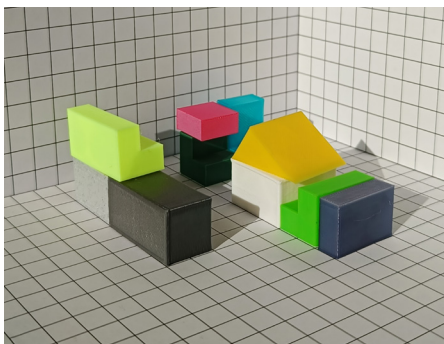
αφρολέξ, χαρτί και χαρτόνι. Οι πιο προχωρημένοι χρήστες, με πρόσβαση σε τρισδιάστατους εκτυπωτές ή ψηφιακά εργαλεία (όπως το Tabletop Simulator), μπορούν επίσης να διαβάσουν και να χρησιμοποιήσουν τον Οδηγό του Εκπαιδευτή για πρόσθετα στοιχεία, κανόνες, τρόπους παιχνιδιού και χρήσιμες συμβουλές που μετατρέπουν αυτό το σύνολο εισαγωγικών κανόνων σε ένα Εργαλείο για έναν Εκπαιδευτή Αρχιτεκτονικής.



ΒΑΣΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. COMPONENTS

1.1. VOLUMES



Αρχιτεκτονικοί όγκοι

Μια συλλογή αντικειμένων διαφόρων όγκων που χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η “κάτω” πλευρά αυτών των Όγκων θα είναι σημαδεμένη με διαφορετικό χρώμα και σύμβολο (παράδειγμα, κόκκινο τρίγωνο, μπλε αστέρι) για να διαφοροποιείται από κάθε παίκτη πριν και μετά το παιχνίδι, αλλά αόρατη για τους παίκτες όταν στήνεται στο Τεταρτημόριο.

1.2. CARDS



Τεταρτημόριο

Η περιοχή-συστατικό περιλαμβάνει δύο κάθετες επιφάνειες σε πλέγμα και μια οριζόντια επιφάνεια σε πλέγμα, όπου οι παίκτες θα τοποθετούν Αρχιτεκτονικούς όγκους κατά τη διάρκεια της σειράς τους.

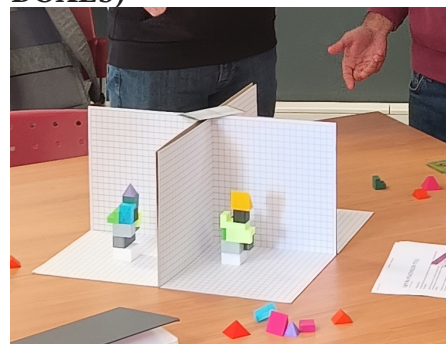
Σειρά τοποθέτησης

Ο χρόνος που θα χρειαστεί κάθε παίκτης για να τοποθετήσει έναν Αρχιτεκτονικό όγκο στο Τεταρτημόριο του και να τον περάσει στον επόμενο παίκτη.

Καλλιτεχνικό κατώφλι

Το σύνολο των συνδυασμένων

1.3. BOARDS (QUARTER BOXES)



πόντων που πρέπει να συγκεντρώσουν οι παίκτες για να επιτύχουν στην αρχιτεκτονική τους προσπάθεια.

Κάρτες επιρροής

Οι κάρτες που υποδεικνύουν τον τρόπο με τον οποίο κάθε παίκτης συγκεντρώνει πόντους.

Κάρτες στόχου

Οι κάρτες που δείχνουν τον στόχο του παιχνιδιού.

Σύνθεση

Ένα σύνολο από όγκους που ενώνονται (ακουμπούν) άλλους όγκους.

ΕΙΔΗ ΚΑΡΤΩΝ

Κάρτες Επιρροής

Αυτές οι κάρτες περιγράφουν ενέργειες και απονέμουν πόντους στο τέλος του παιχνιδιού. Έχουν επίσης μια εικόνα που παρέχει ένα παράδειγμα για τη νόμιμη τοποθέτηση των Όγκων ώστε να κερδίζουν πόντους.

Όσο μεγαλύτερη είναι η πιθανότητα να συμβεί η τοποθέτηση, τόσο λιγότερους πόντους δίνει η κάρτα.

Κάρτες ομαδικού Στόχου

Αυτές είναι οι εργασίες που πρέπει να εκτελέσει η ομάδα και υποδεικνύουν τον αριθμό των γύρων τοποθέτησης που χρειάζονται και το καλλιτεχνικό όριο που πρέπει να επιτύχουν.

Η εικόνα στο κέντρο βοηθά τους παίκτες να κατανοήσουν καλύτερα την έννοια.

The name of the card that should illustrate in 2-3 words the essence of the placement

Optional image showing an idea of a correct placement according to text. For example

The instructions of the card. They should express the restrictions in a clear

The points the player gains each time they achieve the condition in the text slot

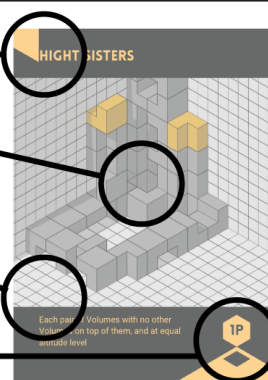
The number of turns the game will last (how many Volumes each player will place before it is over)

The name of the card that should illustrate in 2-3 words the essence of the placement

The total points the players must cumulatively reach to win in this scenario

An image for the players to better understand the concept they have to work together in achieving.

The text instructing them to build according to the image or the extra details provided by the trainer.



ΤΟ ΠΑΙΧΝΪΔΙ

Η εμπειρία επί τροχάδην

Οι παίκτες τραβούν από μία Κάρτα Επιρροής και τοποθετούν μπροστά τους το σύνολο των Αρχιτεκτονικών Τόμων τους. Μια κάρτα Στόχου αποκαλύπτεται και γίνεται γνωστή σε όλους τους παίκτες.

Στη συνέχεια, ο καθένας τους θα κάνει μια Σειρά Τοποθέτησης, τοποθετώντας ταυτόχρονα έναν Αρχιτεκτονικό Όγκο (Όγκο) στο Τεταρτημόριο που βρίσκεται μπροστά του, υπακούοντας στους κανόνες του <R/IE> τους. Οι όγκοι που τοποθετούνται πρέπει να χωράνε μέσα στο πλέγμα, καλύπτοντας πλήρη τετράγωνα να είναι δυνατόν.

Μετά την τοποθέτηση, θα περιστραφούν προσεκτικά δεξιόστροφα και θα δώσουν το Τεταρτημόριό τους στον παίκτη στα αριστερά τους, έτσι ώστε να βρίσκεται τώρα μπροστά από τον παίκτη αυτό, λαμβάνοντας ταυτόχρονα το Τεταρτημόριο που χρησιμοποιεί ο παίκτης στα δεξιά τους.

Το παιχνίδι συνεχίζεται για έναν αριθμό γύρων τοποθέτησης, όπως υποδεικνύεται στην κάρτα στόχου. Στο τέλος του τελευταίου γύρου τοποθέτησης, οι παίκτες θα ελέγξουν κάθε Τεταρτημόριο και θα το συγκρίνουν με την κάρτα Στόχου και την κάρτα Επιρροής τους, κερδίζοντας πόντους και τερματίζοντας το παιχνίδι. Οι παίκτες θα θεωρηθεί ότι έχουν κερδίσει, αν έχουν φτάσει συλλογικά το Καλλιτεχνικό Κατώφλι, ενώ ταυτόχρονα υπακούουν στις οδηγίες της κάρτας Στόχου.

ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΪΔΙΟΥ

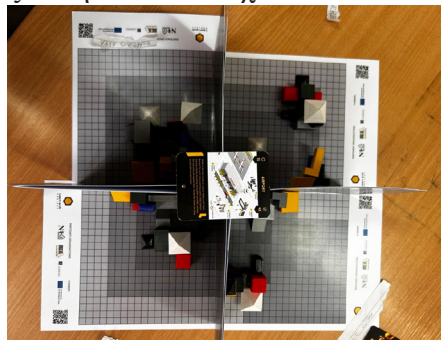
Κάθε παίκτης παίρνει ένα Τεταρτημόριο και το τοποθετεί μπροστά του έτσι ώστε να μπορεί

να δει τις κάθετες επιφάνειες καθαρά και ισότιμα.

Στη συνέχεια, κάθε παίκτης παίρνει ένα σετ Αρχιτεκτονικών Όγκων και τα τοποθετεί σε κοντινή απόσταση. Αυτή είναι τώρα η δεξαμενή αυτού του παίκτη.

Ένας παίκτης αποκαλύπτει 3 κάρτες Επιρροής και τις τοποθετεί σε ένα σημείο ορατό από όλους. Οι παίκτες μπορούν να κοιτάζουν την κάρτα Στόχου ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Στη συνέχεια, ένας παίκτης τραβάει και αποκαλύπτει μια ανοιχτή κάρτα Στόχου, σε θέση ορατή από όλους. Οι παίκτες μπορούν να κοιτάζουν την κάρτα στόχου οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι παίκτες είναι τώρα έτοιμοι να ξεκινήσουν το παιχνίδι.



ΦΑΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΪΔΙΟΥ

Το Light Box παίζεται σε δύο φάσεις, τη Φάση Τοποθέτησης και την Καλλιτεχνική Φάση.

Φάση τοποθέτησης

Κατά τη διάρκεια της Φάσης Τοποθέτησης, οι παίκτες θα κάνουν Στροφές Τοποθέτησης, κατά τις οποίες θα τοποθετούν Αρχιτεκτονικούς Όγκους στο Τεταρτημόριο που βρίσκεται μπροστά τους. Κάθε γύρος τοποθέτησης έχει τα ακόλουθα βήματα, τα οποία εκτελούν όλοι οι παίκτες ταυτόχρονα:

1. Κάθε παίκτης επιλέγει έναν

Αρχιτεκτονικό όγκο από τη δεξαμενή του.

2. Κάθε παίκτης τοποθετεί τον επιλεγμένο Αρχιτεκτονικό όγκο στο πλέγμα του Τεταρτημόριου ακριβώς μπροστά του, φροντίζοντας να χωράει στο πλέγμα.
3. Κάθε παίκτης περνάει προσεκτικά το Τεταρτημόριο του στον παίκτη που βρίσκεται στα αριστερά του (δηλαδή δεξιόστροφα), περιστρέφοντάς το έτσι ώστε να είναι πλέον στραμμένο προς τον επόμενο παίκτη.

Αυτό θα πρέπει να αφήσει όλους τους παίκτες με ένα νέο Τεταρτημόριο μπροστά τους και να ολοκληρώσει τη Στροφή Τοποθέτησης.

Το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου οι παίκτες κάνουν έναν αριθμό γύρων τοποθέτησης σύμφωνα με την κάρτα στόχου. Μόλις πραγματοποιηθούν όλοι οι γύροι τοποθέτησης, η Φάση Τοποθέτησης ολοκληρώνεται και οι παίκτες προχωρούν τώρα στη Φάση Καλλιτεχνικών.

Καλλιτεχνική φάση

Κατά τη διάρκεια αυτής της Φάσης, οι παίκτες θα ενώσουν τα κουτιά τετάρτου και θα συγκρίνουν τα τέσσερα Τεταρτημόρια του Light Box με την κάρτα Στόχου και θα δουν αν κατάφεραν να επιτύχουν τον στόχο. Επιπλέον, θα συγκεντρώσουν πόντους για κάθε στοιχείο που συμμορφώνεται με τις αποκαλυπτόμενες κάρτες επιρροής.

Οι παίκτες καταφέρνουν να κερδίσουν αν συμμορφώθηκαν με την οδηγία και παράλληλα κατάφεραν να φτάσουν το Καλλιτεχνικό κατώφλι της κάρτας Στόχου.