



# RULE BOOK

## LIGHT BOX GAME



Co-funded by  
the European Union

# INTRODUÇÃO

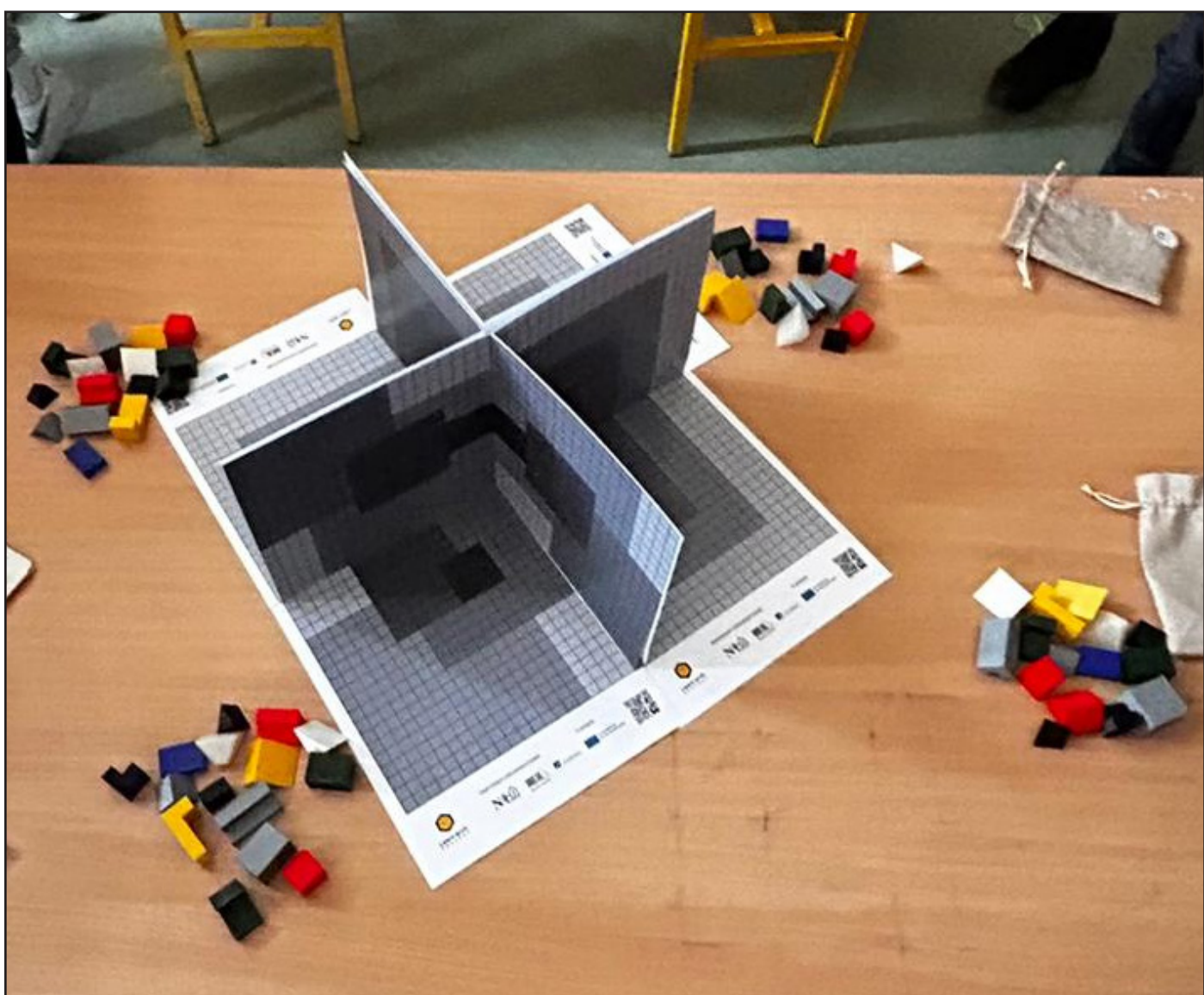
Um arquiteto encontra inspiração e recebe influência de uma variedade de fontes; todas são reveladas sob a luz do conhecimento, dentro de um espaço lúdico.

Light Box é um jogo de tabuleiro para 1-4 jogadores (ou 1-4 grupos de jogadores), com o objetivo de introduzir os jogadores aos conceitos e desafios da arquitetura e permitir-lhes colaborar para atingir o objetivo do jogo. O

conjunto de regras introdutórias aqui incluído conduzirá os jogadores pelos primeiros passos do jogo.

Ao longo do jogo, os jogadores colocarão peças no tabuleiro de 4 partes, para trabalharem em conjunto e ganharem o maior número de pontos possível. Esta versão do jogo é a versão para principiantes, facilmente criada em casa com materiais que podem ser comprados ou reaproveitados,

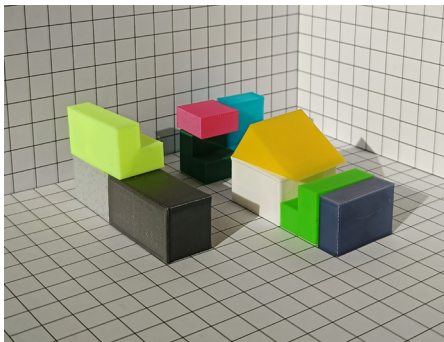
como papel ou cartão. Os utilizadores poderão recorrer a impressoras 3D ou ferramentas digitais (como o Tabletop Simulator), podem também ler e utilizar o Guia do Formador para obter elementos adicionais, regras, modos de jogo e conselhos úteis que transformam este conjunto de regras introdutórias numa Ferramenta para um Formador de Arquitetura.



# FUNDAMENTOS DO JOGO

## 1. COMPONENTES

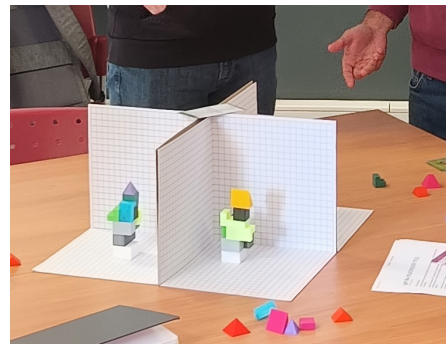
### 1.1. VOLUMES



### 1.2. CARTÕES



### 1.3. CAIXA DO QUARTO



## 2. DEFINIÇÕES

### Volumes arquitetônicos

Uma coleção de itens de vários Volumes para serem utilizados durante o jogo. O lado “inferior” destes volumes será marcado com uma cor e um símbolo diferentes (por exemplo, triângulo vermelho, estrela azul) para os diferenciar de cada jogador antes e depois do jogo, mas invisível para os jogadores quando colocados no quarto de caixa.

### Quarto de Caixa

A área de componentes é composta por duas superfícies verticais na grelha e uma superfície horizontal na grelha, onde os jogadores vão colocar os Volumes de Arquitetura durante a sua vez.

### Turno de colocação

O tempo que cada jogador demora a colocar um volume arquitetônico no seu quarto de caixa e a passá-lo ao jogador seguinte.

### Limiar artístico

O total de pontos combinados que os jogadores têm de obter para serem bem sucedidos no seu empreendimento arquitetónico.

### Cartas de influência

As cartas que indicam a forma de acumulação de pontos de cada jogador.

### Cartas de objetivo

As cartas que indicam o objetivo do jogo.

### Composição

Um conjunto de elementos que se juntam (tocam) com outros elementos.

## TYPES OF CARDS

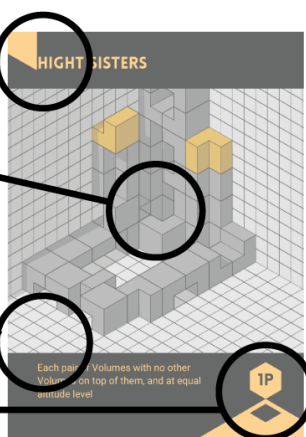
### Influence card

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



### Team goal card

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.





# O JOGO

## A experiência em poucas palavras

Cada jogador tira uma Carta de Influência e organiza o seu conjunto de Volumes Arquitectónicos à sua frente. Uma carta de Objetivo é revelada e dada a conhecer a todos os jogadores.

Em seguida, cada um fará um Turno de Colocação, colocando simultaneamente um Volume Arquitectónico (Volume) no Quarto de Caixa à sua frente, obedecendo às regras do seu <R/IE>. Os Volumes colocados devem caber dentro da grelha, cobrindo quadrados completos se possível. Depois de colocarem, rodam cuidadosamente no sentido dos ponteiros do relógio e passam a sua Caixa de Trimestre para o jogador à sua esquerda, de modo a que esta fique agora à frente desse jogador, recebendo ao mesmo tempo a Caixa de Trimestre usada pelo jogador à sua direita. O jogo continua durante um certo número de turnos de colocação, como indicado na carta de golo. No final do último turno de colocação, os jogadores verificam cada Quarto de Caixa e comparam-no com a carta de Golo e a sua carta de Influência, marcando pontos e terminando o jogo. Considera-se que os jogadores ganharam, se tiverem atingido coletivamente o Limiar Artístico e, ao mesmo tempo, obedecerem às instruções da carta Objetivo.

## CONFIGURAÇÃO DO JOGO

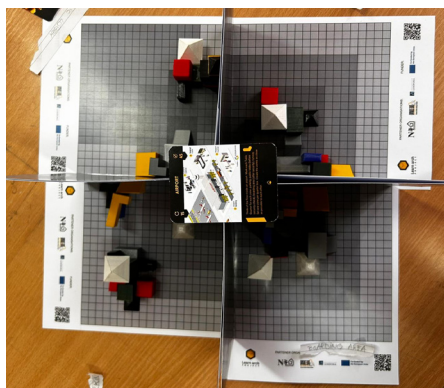
Cada jogador pega num quarto de caixa e coloca-o à sua frente para que possa ver as superfícies

verticais de forma clara e igual. Em seguida, cada jogador pega num conjunto de Volumes Arquitectónicos e coloca-os ao seu alcance. Este é agora o Conjunto desse jogador.

Um jogador revela 3 cartas de Influência e coloca-as num local visível para todos. Os jogadores podem olhar para a carta de Objetivo em qualquer altura do jogo.

De seguida, um jogador compra e revela uma carta de Golo virada para cima, num local visível para todos. Os jogadores podem olhar para a carta de golo em qualquer altura do jogo.

Os jogadores estão agora prontos para começar a jogar.



## FASES DO JOGO

O Light Box é jogado em duas fases, a Fase de Colocação e a Fase Artística.

### Fase de colocação

Durante a Fase de Colocação, os jogadores fazem Turnos de Colocação nos quais colocam Volumes de Arquitetura na Caixa de Trimestre à sua frente. Cada Turno de Colocação tem os seguintes passos, que todos os jogadores efectuam em simultâneo:

Cada jogador selecciona um

Volume Arquitectónico da sua Reserva.

Cada jogador coloca o Volume Arquitectónico selecionado na grelha do Quarto de Caixa diretamente à sua frente, certificando-se de que cabe na grelha.

Cada jogador passa cuidadosamente a sua Caixa de Trimestre para o jogador à sua esquerda (ou seja, no sentido dos ponteiros do relógio), rodando-a de modo a que fique virada para o jogador seguinte.

Isto deve deixar todos os jogadores com uma nova Caixa de Trimestre à sua frente e concluir o turno de colocação.

O jogo continua até os jogadores terem efectuado um determinado número de turnos de colocação de acordo com a carta de objetivo. Quando todos os turnos de colocação tiverem sido efectuados, a Fase de Colocação está concluída e os jogadores passam à Fase Artística.

### Fase Artística

Durante esta Fase, os jogadores juntam os Quartos de Caixa e comparam a Caixa Luminosa com a carta de Objetivo e verificam se conseguiram atingir o objetivo. Para além disso, marcarão pontos por cada elemento que esteja de acordo com as cartas de Influência reveladas.

Os jogadores ganham se cumprirem as instruções e conseguirem atingir o Limiar Artístico da carta de Objetivo.