



REGULILE JOCULUI

LIGHT BOX GAME



Co-funded by
the European Union

INTRODUCERE

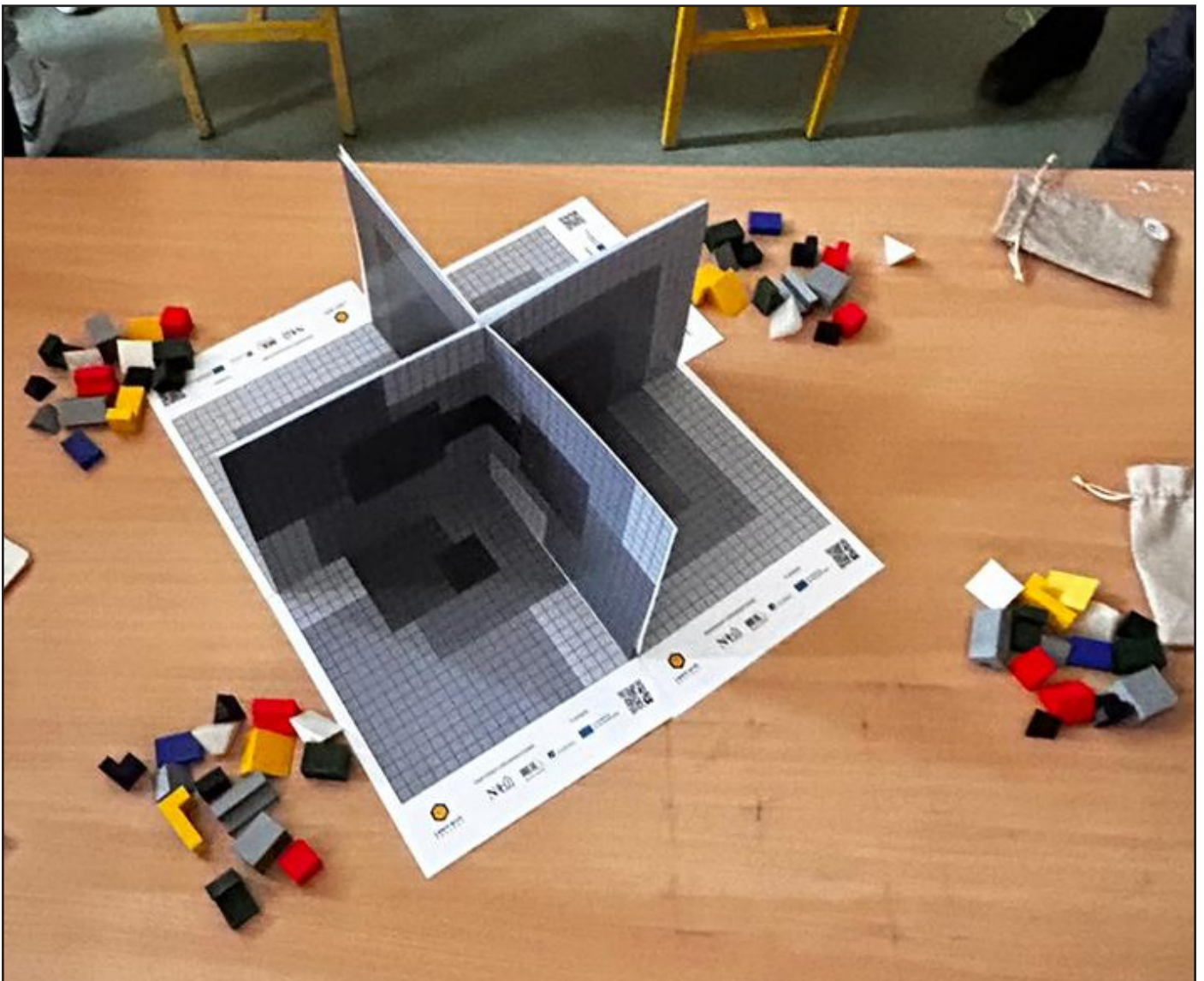
Un arhitect își găsește inspirația și primește influențe dintr-o multitudine de surse; toate sunt dezvăluite sub lumina cunoașterii, în cadrul unui voal ludic.

Light Box este un joc de societate pentru 1-4 jucători (sau 1-4 grupuri de jucători), care își propune să introducă jucătorii în concepte și provocări arhitecturale și să le permită acestora să colaboreze pentru a atinge obiectivul jocului. Setul

introdutiv de reguli incluse în acest joc îi va conduce pe jucători prin primii pași în joc.

Pe parcursul jocului, jucătorii vor plasa piese pe tabla de joc în 4 părți, pentru a colabora în vederea câștigării colective a cât mai multor puncte și a victoriei. Această versiune a jocului este versiunea pentru începători, ușor de creat acasă cu materiale care pot fi achiziționate sau refolosite, cum ar fi carton expandat, hârtie

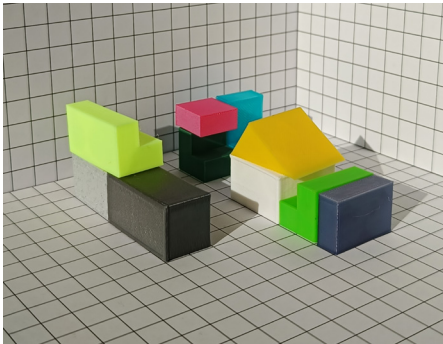
și carton. Utilizatorii mai avansați, care au acces la imprimante 3D sau la instrumente digitale (cum ar fi Tabletop Simulator), pot, de asemenea, să citească și să utilizeze Ghidul instructorului pentru elemente suplimentare, reguli, moduri de joc și sfaturi utile care transformă acest set de reguli introductive într-un instrument pentru un instructor de arhitectură.



ELEMENTELE JOCULUI

1. COMPONENTE

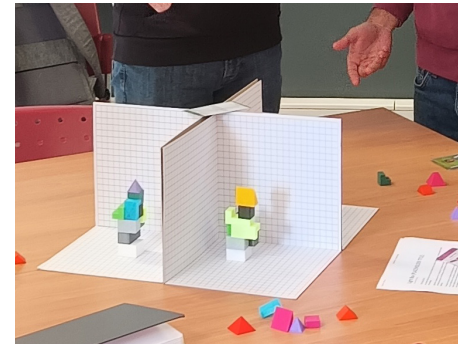
1.1. VOLUMELE



1.2. CARTILE DE JOC



1.3. SFERTURILE DE PLACI



2. DEFINIȚII

Volumele arhitecturale

O colecție de volume de diferite tipuri care urmează să fie utilizate în timpul jocului. Partea “de jos” a acestor Volume va fi marcată în culori și simboluri diferite (de exemplu, triunghi roșu, stea albastră) pentru a se diferenția de fiecare jucător înainte și după joc, dar invizibile pentru jucători atunci când sunt așezate pe Cutia de sferturi.

Cutia de sferturi

Zona-componentă cuprinde două suprafețe verticale în grilă și o suprafață orizontală în grilă, unde jucătorii vor plasa Volumele arhitecturale în timpul turei lor.

Rândul de plasare

Timpul pe care fiecare jucător îl va avea la dispoziție pentru a plasa un Volum arhitectural pe Cutia sferturilor și a-l transmite următorului jucător.

Pragul artistic

Totalul de puncte combinate pe

care jucătorii trebuie să le obțină pentru a reuși în demersul lor arhitectural.

Cărțile de influență

Cărțile care indică modul în care fiecare jucător acumulează puncte.

Cărțile de obiectiv

Cărțile care indică obiectivul jocului.

Compoziția

Un set de volume care se alătură (se ating) cu alte volume.

TIPURI DE CĂRȚI

Cărți pentru mișcări individuale

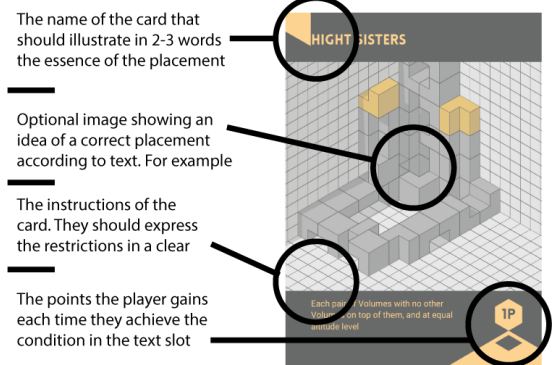
Aceste cărți indică despre acțiuni și oferă puncte fiecărui jucător la fiecare tură. Au în mijloc o imagine care dă un exemplu de plasare corectă a volumelor pentru punctele care urmează să fie date.

Cu cât este mai mare probabilitatea ca plasarea să aibă loc, cu atât recomandăm mai puține puncte pentru această carte.

Cărți pentru obiectivul comun

Acestea sunt sarcinile pe care echipa trebuie să le îndeplinească, numărul de ture și pragul de puncte pe care echipa trebuie să-l atingă.

Imaginea din centru poate fi crucială pentru înțelegerea de către jucători a conceptului arhitectural.



CUM SE JOACĂ

Experiența pe scurt

Jucătorii extrag fiecare câte o carte de influență și își aranjează setul de volume arhitecturale în fața lor. O carte Obiectiv este dezvăluită și făcută cunoscută tuturor jucătorilor.

Apoi, fiecare dintre ei va face un Tur de Plasament, plasând simultan un Volum Arhitectural (Volum) în Cutia de sferturi din fața lor, respectând regulile <R/IE>. Volumele plasate trebuie să se încadreze în grilă, acoperind, dacă este posibil, pătrate întregi. După plasare, se va roti cu grijă în sensul acelor de ceasornic și va transmite caseta de sferturi jucătorului din stânga sa, astfel încât aceasta să se afle în fața acestuia, primind în același timp caseta de sferturi folosită de jucătorul din dreapta sa.

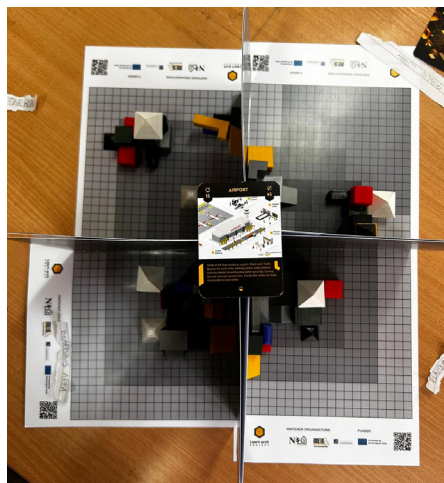
Jocul continuă pentru un număr de tururi de plasare indicat pe cartea de obiectiv colectiv. La sfârșitul ultimei ture de plasare, jucătorii verifică fiecare sfert de cutie și o compară cu cartea de obiectiv și cu cartea lor de influență, marcând puncte și încheind jocul. Se va considera că jucătorii au câștigat dacă au atins în mod colectiv Pragul Artistic și, în același timp, au respectat instrucțiunile de pe cartea de obiectiv.

CONFIGURAREA JOCULUI

Fiecare jucător ia un sfert de cutie și o așează în fața sa, astfel încât să poată vedea suprafețele verticale în mod clar și egal. Fiecare jucător ia apoi un set de volume arhitecturale și le plasează la îndemâna lor. Aceasta este acum piscina jucătorului respectiv. Un jucător dezvăluie 3 cărți de

Influență și le plasează într-un loc vizibil pentru toți. Jucătorii se pot uita la cartea "Obiectiv" în orice moment în timpul jocului.

Apoi, un jucător extrage și dezvăluie o carte Gol cu fața în sus, într-un loc vizibil pentru toți. Jucătorii se pot uita la cartea Gol în orice moment în timpul jocului. Jucătorii sunt acum gata să înceapă jocul.



FAZELE JOCULUI

Light Box se joacă în două faze, faza de plasare și faza artistică.

Faza de plasare

În timpul fazei de plasare, jucătorii vor avea tururi de plasare în care vor plasa volume arhitecturale în Cutia de sferturi din fața lor. Fiecare Tur de Plasare are următorii pași, pe care toți jucătorii îi parcurg simultan: Fiecare jucător selectează un volum arhitectural din rezerva sa. Fiecare jucător plasează volumul arhitectural selectat pe grila din Cutia sferturilor aflată chiar în fața sa, asigurându-se că acesta se potrivește cu grila.

Fiecare jucător trece cu grijă Cutia de sferturi de dolar către jucătorul din stânga sa (adică în sensul acelor de ceasornic), rotindu-l

astfel încât să fie acum cu fața la următorul jucător.

Astfel, toți jucătorii ar trebui să rămână cu o nouă cutie de sferturi în fața lor și să încheie rândul de plasare.

Jocul continuă până când jucătorii au efectuat un număr de tururi de plasare conform cartonașului de obiectiv. Odată ce toate turele de plasament au fost efectuate, faza de plasament se încheie, iar jucătorii trec la faza artistică.

Faza artistică

În timpul acestei Faze, jucătorii se vor alătura Căsuțelor de sferturi și vor compara Căsuța luminoasă cu cartea de obiectiv și vor vedea dacă au reușit să atingă obiectivul. În plus, ei vor obține puncte pentru fiecare element care respectă cărțile de influență dezvăluite.

Jucătorii reușesc să câștige dacă au respectat instrucțiunile și au reușit să atingă Pragul Artistic al cărții Obiectiv.

