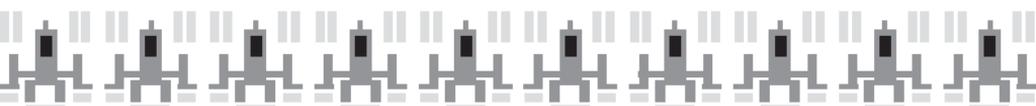


modulark

REGLAS DEL JUEGO
1.0



Modulark es un juego de cartas didáctico que permite experimentar formas de creación y autogestión de proyectos autónomos, a través de elementos constructivos y de soporte vital.

Dentro de estas líneas que estás leyendo, encontrarás dos versiones para jugar a modulark 1.0: una básica (pág 4), pensada para iniciarse en el juego, y otra avanzada (pág 15), con algunas especificaciones concretas para hacer más completo el juego.

Aun así las reglas del juego o las maneras de jugar no están acabadas y proponemos a los jugadores, como juego de código abierto que es, que improvisen, que creen nuevas reglas y maneras de jugar, y que en la medida de lo posible nos las déis a conocer a modulark@espaisideral.org.

Todo esto y más lo podéis encontrar en www.modulark.net.

ÍNDICE

EL JUEGO

Presentación	3
Sínpsis	3
Componentes	3

REGLAS BÁSICAS

Cartas	4
Jugadores	5
Objetivo del juego	5
Empezando una partida	5
Final de la partida	5
Dinámica de los turnos	6
Fases del turno	6
Colocación y movimientos de las cartas	8
Posición de las cartas en el tablero de juego	9
Las cartas	10
Composición de una carta	11
Los palos	12
¿Como puedes llegar a vivir y a producir en tu proyecto.....	14

REGLAS AVANZADAS

Cartas	15
Objetivo del juego	15
Empezando una partida	15
Final de la partida	16
Dinámica de los turnos	16
Narración y proyección de los roles y galaxias	19
Roles y galaxias	19
Valoraciones y puntuaciones (computaciones)	22

Glosario de cartas	24
--------------------------	----

Presentación

Formas parte de un sector de la población que se quiere sentir realizada creándose su propio espacio de vida y producción. Mediante la reutilización de materiales y excedentes del mercado es posible autoconstruirse tu propia realidad. Contando con la colaboración entre diferentes proyectos, se pueden superar las dificultades que el entorno te plantea. Pero ten cuidado, ¡el azar siempre te puede proporcionar situaciones inesperadas!

Sinopsis

Modulark es un juego de cartas para aprender a diseñar y compartir un proyecto de construcción autogestionado de libre creación, que la vida (la partida de cartas) te presenta.

Con los elementos de la arquitectura modular, relaciones de código abierto con los otros jugadores, factores sociales y de supervivencia, cada partida es una aventura de simulación y estrategia.

Componentes

Este juego de cartas incluye:

3 cartas de presentación (2 de imagen + 1 de texto)

5 cartas de DINÁMICA DE TURNOS (una para cada jugador/equipo,
hoja de ruta para el juego)

JUEGO DE ROLES / GALAXIAS (18 cartas)

18 cartas (9x2) que solamente tienen una imagen de los palos ROLES / GALAXIAS (para usar con las reglas avanzadas del juego)

JUEGO DE CONSTRUCCIÓN (80 + 4 cartas)

10 cartas azul claro del palo CONTENEDORES (CONTENIDORS)

10 cartas azules del palo ESTRUCTURA (ESTRUCTURA)

10 cartas azul oscuro del palo AISLANTES/ENVOLVENTES (ENVOLVENTS)

10 cartas naranjas del palo ENERGÍA (ENERGIA)

10 cartas verdes del palo SOPORTE VITAL (SUPORT VITAL)

10 cartas beige del palo AUXILIARES (AUXILIARS)

5 cartas lila del palo TRANSPORTE (TRANSPORT)

5 cartas lila del palo HERRAMIENTAS/CONOCIMIENTOS (EINES/CONEIXEMENTS)

14 cartas rojas (10+4) del palo ACCIÓN

(4 en blanco para dibujar/escribir más acciones) (ACCIÓ)

+ 2 cartas en blanco (por si se pierde alguna o por si nos hemos dejado algo que creas imprescindible para construir tu proyecto. ¡Dibuja tu carta!)

Cartas

Sólo se utilizan las cartas del juego de construcción (ver página 3).
80 cartas (+ 4 opcionales en blanco).

Palos utilizados:

10 cartas azules	 CONTENEDORES (CONTENIDORS)
10 cartas azul claro	 ESTRUCTURA (ESTRUCTURA)
10 cartas azul oscuro	 AISLANTES/ENVOLVENTES (ENVOLVENTS)
10 cartas naranjas	 ENERGÍA (ENERGIA)
10 cartas verdes	 SOPORTE VITAL (SUPORT VITAL)
10 cartas beige	 AUXILIARES (AUXILIARS)
5 cartas lila	 TRANSPORTE (TRANSPORT)
5 cartas lila	 HERRAMIENTAS/CONOCIMIENTOS (EINES/CONEIXEMENTS)
14 cartas rojas (10 + 4)	 ACCIÓN (ACCIÓ)

Jugadores

Los jugadores pueden ser individuales (una persona) o un grupo de personas, hasta un máximo de 6 jugadores. El juego, no obstante, está preparado para una optimización de las cartas en una partida de 5 jugadores con un tablero de juego pentagonal*.

El juego no es competitivo pero la propia dinámica del juego puede producir situaciones de competición. Lo que si os recomendamos, y también para la vida real, es la máxima colaboración y cooperación entre los participantes, ya que la mutua ayuda es inevitable si queremos llegar a conseguir aquello que nos planteemos. No hay restricciones de edad si las dificultades u opciones se restringen para que llegue a ser más didáctico o sencillo.

Un papel importante y divertido (aunque no obligatorio) para el jugador es interpretar el personaje o colectivo que llegará a ser el protagonista de la construcción del proyecto en tu partida, explicando de manera representativa, en contexto narrativo, qué le sucede o porqué escoge o hace determinadas acciones, objetivos, resaltando las particularidades de tu proyecto y la aventura de construcción que lo acompaña.

(*) tablero de juego

lo podéis encontrar en un pdf en la web www.modulark.net con una propuesta de tablero de juego, y las instrucciones de como construirlo. ¡ Os animamos a hacerlo!

Objetivo del juego

Crear un espacio donde puedas vivir bajo unas condiciones mínimas, establecidas por las características de la suma de las cartas en el terreno. Se considera un éxito si además el proyecto puede producir lo suficiente para obtener recursos más allá de la supervivencia. Más adelante se explica la suma mínima de las cartas.

El objetivo es llegar a conformar de la mejor manera el proyecto que tu idea y las circunstancias van conjugando. Los proyectos se encuentran en territorio más o menos próspero y podrán colaborar entre ellos o no relacionarse con los otros jugadores por tal de conseguir el propio objetivo.

Empezando la partida

Se baraja muy bien el mazo y se reparten 10 cartas a cada jugador. El resto de las cartas se dejan bocabajo en el centro del terreno de juego (montón del mercado). Una vez repartidas las cartas comienza la rueda de turnos (ver dinámica y fases del turno en página 6)

Final de la partida

La partida oficialmente tiene dos maneras de acabar:

1- Cuando uno de los jugadores llega a construir un proyecto donde poder vivir y producir, se finaliza el turno (ver página 10) y los otros jugadores deciden si el proyecto está correctamente planteado (lógica y coherencia de las cartas planteadas en el terreno y durante la partida).

2.- Cuando se acaba el montón central de cartas del mercado. De manera que, si se quiere continuar, se puede plantear utilizar las cartas del montón de la chatarrería (deixallería) hasta que alguno de los jugadores llegue al objetivo del juego.

De una manera u otra, una vez que se acaba la partida, animamos a los jugadores a enseñar su mano y a plantear como les hubiese gustado acabar la partida.

Una partida normal puede durar entre 1h y 1h 30'.

Dinámica de los turnos (*)

El juego funciona a partir de rueda de turnos, la cual representa que cada jugador pasa un mismo ciclo de tiempo donde los hechos y acciones se están sucediendo simultáneamente. Cada jugador realiza las acciones de su turno y una vez que se cierra la rueda que es cuando llega al primer jugador, hay ciertas condiciones que vuelven a empezar y otras que pierden vigencia.

(*) En la baraja modular hay 5 cartas de “dinámica de turnos”, donde se recuerdan y se resumen las fases del turno.

Fases del turno

- | | |
|-----------------|--|
| 1. MERCADO | Roba una carta (o más) del montón del mercado. |
| 2. INTERCAMBIO | Propón tratos a los otros jugadores. |
| 3. CONSTRUCCIÓN | Aporta o coloca cartas en el terreno de juego. |
| 4. DESCARTE | Descarta una carta (o más) en la chatarrería. |

1. MERCADO

Al principio de cada turno, cada jugador tiene que robar una carta del montón del mercado. Si ha conseguido llegar a vivir en su proyecto, podrá robar 2 en lugar de 1. En este momento es también cuando la persona que haya utilizado la carta de las acciones CONVENIO (CONVENI), SUBVENCIÓN (SUBVENCIO) o DONACIÓN (DONACIO) puede escoger las cartas que quiera entre las que coge del montón (tal y como indica la carta).

2. INTERCAMBIO

Uno de los aspectos más importantes de este juego es manejarse con los recursos limitados que hay en el juego a través de los tratos, intercambios, cesiones y otros pactos que se puedan hacer entre los jugadores. Es en esta fase cuando el jugador puede proponer a los demás un trato. Tan sólo lo puede ofrecer el jugador activo, los demás tienen que esperar a que llegue su momento.

Puede haber muchos y diversos tratos (los que salgan a partir del consenso entre las partes), pero en las reglas básicas nos concentraremos en 2 tipos:

a) intercambiar cartas de las manos de los jugadores. El jugador puede preguntar a los otros si alguno puede ofrecerle alguna carta del palo/familia que necesita y él a cambio intentará darle una de su mano que le sirva al otro jugador. También se puede hacer a la inversa; el jugador puede ofrecer una carta que no necesita y, si a alguien le interesa, puede aceptarla a cambio de otra que le sirva al jugador que ofrece el trato.

b) pedir la utilización de cartas de transporte (transport) o herramientas (eines) que estén sobre el tablero de juego. Como explicaremos más adelante, las cartas de

herramientas y/o transporte son un bien escaso y muy importante en la realización de la partida. En este sentido, si el jugador ve limitada su estrategia por la falta de una herramienta o transporte que ya está sobre la mesa, puede pedirle al jugador que la controla, que se la deje a cambio de cederle una carta de la mano, o de un trato posterior a acordar entre los dos.

3. CONSTRUCCIÓN

La fase de construcción es donde el jugador puede bajar cartas adentro de su terreno de juego. Cada jugador puede bajar hasta 3 cartas (movimientos) cada turno. La limitación se encuentra en que para bajar las cartas necesitamos el transporte necesario para hacerlo. Cada carta nos indica cuál es el mínimo transporte que requiere para poder ser bajada. Si no lo tenemos, tendremos que recurrir al transporte de los otros jugadores. Para eso tendremos que haberlo pedido en la fase de intercambio. Si no tenemos transporte propio, utilizar uno cedido por otro jugador representará 1 de los 3 movimientos de cartas que podemos hacer. De manera que tan solo podremos bajar 2 cartas más en vez de 3.

Otro elemento importante es que muchas cartas, una vez transportadas al terreno, no pueden funcionar totalmente porque necesitamos herramientas y conocimientos para que lleguen a ser operativas. Es decir, las cartas solamente se han transportado al terreno de juego, pero no se han construido. Si no tenemos las herramientas y/o el conocimiento necesario a la hora de construir o montar las partes de nuestro proyecto, deberemos de usar las cartas de herramientas que nos deje algún jugador. Cada carta de construcción también indica que conocimiento mínimo/herramientas necesitamos para poder montarla. Si alguien nos deja las herramientas o su conocimiento también perderemos 1 de los 3 movimientos que podemos hacer en este turno.

En resumen, podemos bajar un máximo de 3 cartas cada turno; si usamos el transporte y/o las herramientas de otros jugadores, perdemos 1 o 2 de los movimientos que podemos hacer. Por eso es importante que pensemos bien nuestra estrategia, para optimizar el préstamo de los transportes o herramientas de otros. Dentro de estos 3 movimientos, también podemos jugar las cartas de acción, que permiten muchas opciones diferentes. Cada carta de acción explica brevemente que repercusión positiva o negativa tiene para el jugador que la baja o para el jugador el cual sufre los efectos de la carta.

La combinación de las cartas en el terreno es lo que irá conformando la estructura de nuestro proyecto, y las cartas se agruparán de forma lógica para formar la construcción o accesorios que tengan un sentido coherente. Esta idea tiene que ser defendida por el jugador en su innovación u originalidad en las combinaciones. Está claro que no puede construirse una casa con paneles mixtos y con una estructura de bambú, pero puede ser que el jugador tenga alguna otra carta o recurso para que esto sea posible...

4. CHATARRERÍA (DESCARTE)

Al final de cada turno, el jugador tiene que pasar necesariamente por la chatarrería, y descartarse de tantas cartas por encima de 10 que tenga en la mano. Esto normalmente no sucederá y simplemente, se deberá descartar de la carta obligatoria en cada turno. Nos podemos descartar según dos posibilidades:

- Descartar una carta de acción. Lo que significa que esta se produce con las consecuencias positivas o negativas que implique al mismo jugador o a otro.
- Descartar una carta normal (que no sea de acción), que quedará a disposición de los otros jugadores. Se la quedará el que más rápidamente llegue a la chatarrería para cogerla. Pero sólo se puede coger una en cada vuelta, ya que cada jugador sólo puede ir una vez por cada ciclo de tiempo a la chatarrería. Las cartas que no se cojan y queden tapadas por la siguiente carta en la chatarrería, ya no se podrán coger, y quedarán descartadas. También sucede lo mismo con las cartas que se han de descartar de las acciones.

Colocación y movimientos de las cartas

COLOCACIÓN:

Las cartas se colocan en diferentes niveles articulados del superior al inferior. (ver el gráfico adjunto)

En el nivel 1 se colocan las cartas de transporte, herramientas y lo que se recicle de la chatarrería.

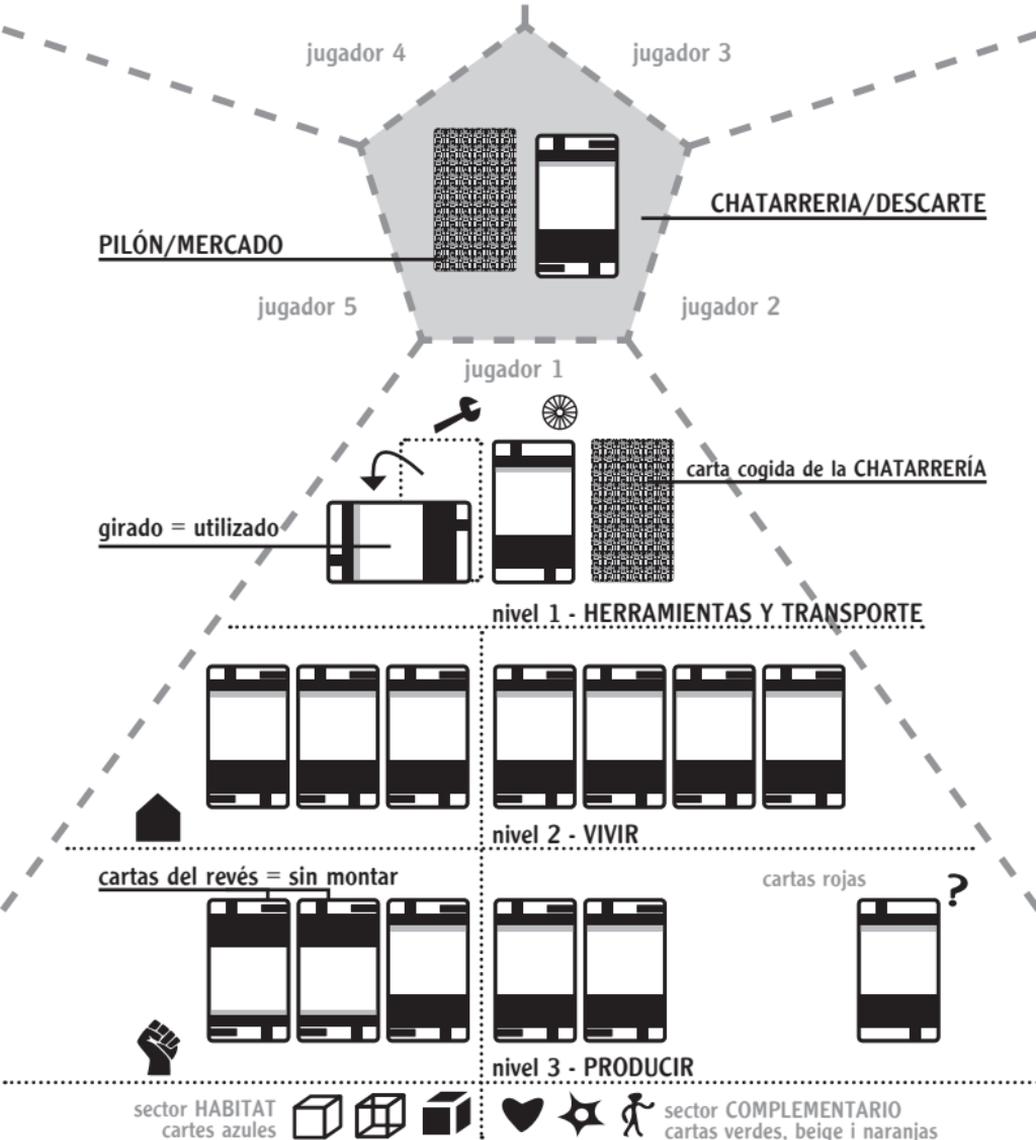
En el nivel 2 se colocarán todas aquellas cartas transportadas al terreno que estén relacionadas con el nivel de vivienda en tu proyecto, tanto de construcción como complementarias. Las que no estén montadas (construidas gracias al uso de herramientas o conocimientos) mirarán hacia los otros jugadores, las que estén montadas mirarán hacia ti.

En el nivel 3 haremos lo mismo que en el nivel 2 pero con las cartas relacionadas con la faceta “productiva” de tu proyecto.

MOVIMIENTOS

Las cartas de transporte y herramientas que se utilizan en un turno se giran 90 grados para mostrar el hecho de que han sido usadas en ese turno por alguien. Una vez que se acabe la rueda de turnos, se enderezarán las cartas para poder ser usadas de nuevo. Si el proyecto lo requiere, se pueden cambiar las cartas entre el nivel 2 y el nivel 3 para ajustarse mejor a las necesidades de vivir y producir durante la partida.

Posición de las cartas en el tablero de juego



Las cartas

Para poder crear nuestros proyectos, jugamos con una baraja de cartas muy variada, que nos permitirá un buen número de opciones diferentes a la hora de definir nuestro proyecto. Ahora bien, lo más importante para ir definiendo el proyecto no son sólo las cartas concretas, sino también nuestra capacidad creativa para explicar a los demás como te imaginas tu proyecto a partir de lo que te dicen las cartas.



NÚMERO

PALO

NOMBRE

IMAGEN

HERRAMIENTAS /
CONOCIMIENTO

nº de carta mínimo necesario para montar

TRANSPORTE

nº de carta mínimo necesario para transportar



CASA
CAPACIDAD DE VIVIR

DEFINICIÓN

VARIABLES
COMPUTACIONALES
ver cuadro de iconos
pg. 22

PALO

NÚMERO

Composició de una carta

Las cartas tienen una estructura concreta con una serie de iconos e informaciones que permiten saber que características y posibilidades tienen:

- banda superior: palo + número + iconos de **VIVIR** y **PRODUCIR**.
- banda central: nombre + definición + dibujo + variables + texto.
- banda inferior: palo + número + iconos de **HERRAMIENTAS/TRANSPORTE** necesarios.

PALOS:  **SOPORTE VITAL**  **AUXILIARES**  **ENERGÍA**

NÚMERO →

PALO →

NOMBRE →

IMAGEN →

BREVE DESCRIPCIÓN →

**HERRAMIENTAS/
CONOCIMIENTO** →

TRANSPORT →

PUÑO
CAPACIDAD DE PRODUCCIÓN

CASA
CAPACIDAD DE VIVIR

DEFINICIÓN

**VARIABLES
COMPUTACIONALES**
ver cuadro de iconos
pg. 22

PALO

NÚMERO



Los palos

CONSTRUCTIVAS

-  CONTENEDORES - cartas azules
-  ESTRUCTURAS - cartas azul claro
-  AISLANTES O ENVOLVENTES
cartas azul oscuro



El primer conjunto de cartas del juego de construcción son las constructivas (las cartas azules). Estas hacen referencia a la creación de espacios interiores y exteriores para diferentes usos. Sea como sea donde queremos vivir y qué queremos producir, necesitaremos tener por lo menos un espacio con bastante capacidad para un uso mínimo.

En esta familia encontraremos 3 palos:

- a) los CONTENEDORES (CONTENIDORS), que son elementos ya listos para darle un uso interior (aunque muchos de estos necesitarán algún tipo de aislamiento para estar adecuados);
- b) las ESTRUCTURAS (ESTRUCTURES), que son esqueletos de diferentes materiales que nos permitirán definir el espacio, seguramente en combinación con los aislantes (envolventes).
- c) Los AISLANTES o ENVOLVENTES (ENVOLVENTS), el tercer palo, el cual hemos definido como materiales aislantes o paneles de diferentes tipos que nos permiten cerrar estructuras, o bien dotar a los contenedores de un aislante suficiente para poder ser usados de cualquier forma.

COMPLEMENTARIAS

-  SOPORTE VITAL - cartas verdes
-  AUXILIARES - cartas beige
-  ENERGÍA - cartas naranja



En estos tres palos de cartas, nos referimos a todo aquello que nos servirá para dar complementariedad a los espacios y, definir el carácter de aquello que hemos construido.

Por un lado tenemos el palo de ENERGÍA, el cual se refiere a la posibilidad de generar electricidad y/o calor, con tal de poder estar bien iluminado, caliente o poder cocinar los alimentos. Por otro lado tenemos el SOPORTE VITAL y los AUXILIARES, que son definiciones de espacios... el soporte vital se refiere a elementos exteriores de nuestro proyecto y al aprovisionamiento o trato del que la naturaleza nos provee. Las auxiliares son elementos interiores, mobiliario o aparatos que definen los espacios que hemos creado, y nos permiten habitarlos y hacer uso de ellos.

Estos palos son necesarios para poder definir nuestros proyectos y para que estos llegen a poder articularse de una forma autosuficiente. La manera de combinarlos se explica más adelante.

APLICATIVAS

-  HERRAMIENTAS/CONOCIMIENTO - lilas
-  TRANSPORTE - cartas lilas
-  ACCIONES - cartas rojas



Con estas cartas tenemos la posibilidad de que se sucedan e interaccionen el resto de los palos. Con las otras cartas tenemos los materiales, los objetos, etc, pero a partir de estas cartas encontramos las capacidades para construir, para transportar hasta nuestro espacio los elementos del proyecto, y la posibilidad de definir aquello que sucede en la vida (los conflictos u oportunidades) y la evolución de los proyectos que surgen durante la partida.

El TRANSPORTE y las HERRAMIENTAS/CONOCIMIENTO van asociados a los iconos del extremo inferior izquierdo de muchas cartas. Para poder activar una carta nos hace falta tener un transporte o la herramienta de número igual o superior al que aparece al lado del icono.

Cada jugador únicamente puede tener 1 carta de transporte o de herramientas sobre la mesa. No podemos acumular más de 1 vehículo, ni más de 1 herramienta para aplicar en el juego. Si el jugador tiene en el terreno una carta de transporte o de herramientas, y quiere utilizar otra, puede devolver a la mano la que estaba sobre la mesa, utilizando 1 de los 3 movimientos de la fase de construcción.

Las ACCIONES, que simbolizan el elemento de azar o incertidumbre, provocan situaciones imprevisas por los jugadores. Golpes de suerte o desgracia que motivan que la supuesta solidaridad entre los diferentes proyectos se cuestione a causa de aquello que altera el desarrollo normal de la partida.



ROLES Y GALAXIAS



Estas cartas están relacionadas con el proyecto Nautarkia, el cual ha inspirado este juego, y su utilización está relacionada con las reglas avanzadas del juego. Ver allí lo que representan. (página. 19).

¿Como puedes llegar a vivir y producir?

Una vez presentadas las cartas, tenemos que destacar los elementos que nos permiten visualizar el hecho de que vivimos y producimos en nuestro proyecto. En el extremo superior derecho de muchas cartas, encontramos unos iconos de un puño o de una casa. Estos iconos nos dan la referencia para que sepamos cuando hay un mínimo de cartas para vivir o producir. Si podemos demostrar que vivimos y que producimos en nuestro proyecto, se nos premiará con la posibilidad de robar una carta más cada turno.

Para poder demostrar que vivimos en él; hay que sumar una combinación de cartas concreta, basada en el icono de “casa”. Hemos de conseguir llevar al terreno de juego, colocando en el nivel 2, el número suficiente de cartas que sumen como mínimo:

- 1 casa entera de las cartas de color azul
- 1 casa entera de color verde
- 1 casa entera de color rojo
- 1 casa entera de color beige

Para poder demostrar que estás produciendo cualquier cosa intercambiable con el mundo, debes conseguir una combinación de cartas concreta, basada en el icono de “producción” (el puño), que también se encuentra en la parte superior de la carta. Situremos las cartas relacionadas con la producción en el 3er nivel de colocación en la mesa de cada jugador. La combinación es:

- 1 casa entera de color azul, para que tengamos un espacio donde producir, desarrollar la actividad productiva o guardar los resultados de esta producción.
- 2 puños enteros como resultado de la suma de cartas verdes, naranjas o beige, combinando soporte vital, energía o auxiliares, y definiendo de esta forma la índole de la actividad que realizamos, con tal de intercambiar los bienes o servicios, producir, elaborar o desarrollar.

COMBINACIÓN MÍNIMA NECESARIA PARA VIVIR

si se cumple, podrás coger una carta más en cada turno

 +  +  +  casa azul + casa verde + casa beige + casa naranja
 container entero // // container + envolvente/aislante // // estructura + envolvente/aislante

COMBINACIÓN MÍNIMA NECESARIA PARA TRABAJAR

si se cumple, podrás coger una carta más en cada turno

 +  +  debes sumar una casa azul + dos puños enteros indiferentemente del color

NOTA:

Puedes colocar cartas en el 3er nivel antes de haber acabado el nivel 2, pero no puedes nunca, acabar el nivel 3 antes de acabar el nivel 2. Primero hemos de construir para vivir y después para producir.

La casa azul la puedes obtener sumando un contenedor entero, contenedor + envolvente o estructura + envolvente.

Una vez acabadas las reglas básicas, introducimos algunas modificaciones en el juego mediante las reglas avanzadas. No demasiadas, pero sí bastante substanciales, como para abrir una nueva dimensión dentro del juego. Ésta está relacionada con las características del proyecto que construyes, en la manera de acabar el juego y en la anotación de los resultados.

Esperamos que os guste.

Cartas

Para definir la narrativa del proyecto, antes de empezar la partida, se utilizan las cartas del juego ROLES / GALAXIAS (18 cartas).

Para la partida se utilizan las cartas del JUEGO DE CONSTRUCCIÓN (veure pàg. 3) 80 cartas (+ 4 opcionales en blanco).

Objetivo del juego

Crear un espacio de vida y producción lo más relacionado posible con tu pasado y tu futuro (rol y galaxia), y con las características que los jugadores hayan decidido como relevantes. Esto tiene que ver con que se pueden decidir los mecanismos para computar los proyectos, una vez se haya acabado la partida, para ver quien se ha acercado más al objetivo que quería conseguir. Así como otros baremos como la coherencia ecológica, el índice de aislamiento, la reversibilidad y movilidad de la solución, su valor económico, etc.

Empezando la partida

Antes de empezar la partida, escogemos una carta o más de cada palo, roles y galaxias, y explicamos o delimitamos la creación narrativa de nuestro proyecto modular, para dar una potencialidad descriptiva a aquello que crearemos en nuestra partida. (ver pàg.19)

Después iniciaremos el juego utilizando todas las cartas del juego de construcción, como lo hacíamos en las reglas básicas, con la diferencia que se reparten 8 cartas en vez de 10.

En esta modalidad, os invitamos a jugar con más barajas y más jugadores. Como la partida podría alargarse mucho, la parte narrativa y la proyección social puede aumentar significativamente.

Final de la partida

En esta modalidad el juego se acaba cuando se terminan todas las cartas de la baraja (o barajas). Cuando un jugador decide que ha llegado a la consecución de su proyecto, puede plantarse y dejar que el resto de jugadores vayan acabando sus proyectos con las cartas que queden en la montón.

Una vez que todos los jugadores hayan acabado, se hace una valoración y computación de los proyectos según diferentes variables que expondremos más adelante (ver pág. 22-23). Quien obtenga más puntos, resultará ser la persona a la cual el azar y su estrategia convertirán en “ganadora” de la partida, si es que hay ganadores...

Dinámica de los turnos

En el modelo avanzado, la dinámica de los turnos es la misma, pero en vez de temporizar el turno uno a uno, todos los jugadores lo juegan al mismo tiempo, remarcando más explícitamente el ciclo temporal que viven conjuntamente en la rueda de turnos.

1. MERCADO

Todos cogen al inicio del turno las cartas que le toquen (cartas procedentes del CONVENIO o SUBVENCIONES -ACCIONES- incluidas). En esta fase, y visto que el juego puede alargarse, una vez que se llega a la fase de producción, podemos robar 3 cartas.

2. INTERCAMBIO

La fase de intercambio la juegan todos a la vez, pero se estructura según el siguiente protocolo:

2.1. Cada jugador ofrece una carta de su mano y la coloca cerca del mercado, cerca del transporte y las herramientas.

2.2. Cada jugador manifiesta qué le gustaría conseguir. Puede ser alguna de las cartas que han ofrecido los otros jugadores.

2.3. Se resuelven los intercambios:

2.3.1. Las personas que hayan manifestado un interés recíproco, hacen el intercambio automáticamente.

2.3.2. El jugador que quiera satisfacer el interés de algún otro jugador, pero que a este no le interesa la carta que se le ofrece; en este caso se puede negociar con las otras cartas que se tienen en la mano.

2.3.3. Finalmente, si no se han correspondido los intereses, los jugadores devuelven de nuevo a la mano la carta que ofrecieron para el intercambio.

A parte del protocolo de intercambio, también tenemos dos nuevos factores. Por un lado, el hecho de que podemos intercambiar cartas que estén ya colocadas sobre el terreno de juego. Y por otro lado la posibilidad de establecer colaboraciones permanentes entre diferentes jugadores.

Estas colaboraciones a largo plazo están relacionadas con la colaboración o cooperación que puede surgir entre “vecinos” de proyecto, pero tan solo se pueden hacer con los palos de energía y soporte vital. Un jugador, entonces, puede compartir cartas con los jugadores que estén a su izquierda y su derecha, haciendo que la computación de su valor de vivienda y producción cuente para ambos jugadores. En este caso, y por contra, algunas cartas de acciones negativas se aplicarán a los dos jugadores (inundación, operación policial).

3. CONSTRUCCIÓN

Ya que todo el mundo juega el turno al mismo tiempo, también hemos estructurado un protocolo:

3.1. Fase previa: cuando llega la fase de construcción, quien quiera jugar una carta de acción, lo debe decir y jugarla antes de que los demás jugadores comiencen a construir.

3.2. Construcción: la novedad introducida, va relacionada con el hecho de que, a parte de limitar el número de cartas que se pueden bajar cada turno (habíamos dicho 3), también queda limitado el número de cartas que se pueden construir (girar) en cada turno (sólo 3). Ahora bien, sólo se pueden construir las cartas que tienen el número igual o inferior que el de las herramientas/conocimientos que tengas en juego.

3.3. Para acabar, cada jugador / equipo explica los movimientos que ha hecho en la fase de construcción. Os invitamos a hacerlo de una manera narrativa e imaginativa.

4. CHATARRERÍA

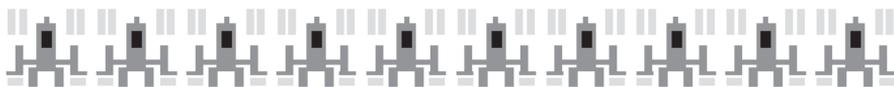
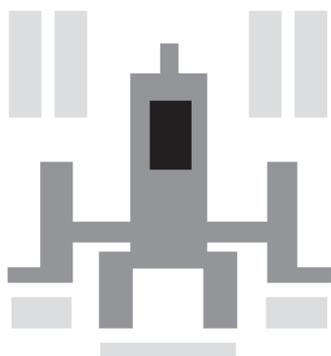
Para esta versión avanzada, la “chatarrería” funcionará bajo el siguiente protocolo:

4.1. Todos muestran la carta o cartas que quieren descartar, tanto de acciones como del resto.

4.2. Se juegan todas las cartas de acción que se hayan descartado.

4.3. Una vez colocadas las cartas contiguas sobre el terreno de la chatarrería, y a la voz de ¡Ya!, cada jugador puede coger o no una de las cartas que hayan sido descartadas (propia o ajena). El más rápido se la queda. Recordamos que quién tenga más cartas de las que se reparten al principio (o sea 8 en la versión avanzada o 10 en la básica), está obligado a descartarse de las que le sobren.

De esta manera, si reciclamos de la chatarrería, tenemos la posibilidad de quedarnos con una carta de más en cada turno.



Narración y proyección de los roles y galaxias

Estos palos están relacionados con el proyecto nautarkía, el cual podéis consultar en www.espaisideral.org. Simbolizan nuestro pasado (roles) y nuestro futuro (galaxias). Antes de empezar la partida, nos podemos plantear escoger una carta o más de cada palo, roles y galaxias. Esto es una manera de explicar o delimitar la creación narrativa de nuestro proyecto modular. De esta manera, tanto si lo hacemos al azar como si lo escogemos, daremos una potencialidad descriptiva a aquello que crearemos en nuestra partida.

Poniendo un ejemplo, si escogemos el rol de campesino/a y la galaxia de metafisis, no tendrá sentido que en nuestro proyecto incluyamos un hardware/servidor si antes podemos incluir un huerto. ¿Se entiende?. Ahora bien, quien sea capaz de justificar cualquier carta según el proyecto que esté desarrollando, lo podrá hacer. Por ejemplo, el hardware/servidor que hemos comentado antes, podría tener sentido si nos explicas que es utilizado para difundir un conocimiento alrededor de los rituales sagrados que utilizan elementos naturales (por ejemplo hortalizas) en su consecución.

Cada rol está relacionado con una galaxia. Aquí encontrareis las relaciones y alguna de las indicaciones que os hemos querido dar, con tal de orientaros mínimamente si os encontráis perdidos (que creemos que no) en el momento de jugar esta versión avanzada.

ROLES y GALAXIAS



COS (CUERPO) - GUERRER (GUERRERO)

El cuerpo simboliza todo aquello que tiene por centro el cuerpo humano, tanto desde una vertiente de ejercicio físico, como también de autoconocimiento, relajación, estética, sexualidad, relaciones corporales, etc. Bien podría entrar la danza, los deportes, la lucha, etc. El GUERRERO lo hemos situado como rol, para describir esta necesidad de victoria sobre el propio cuerpo. De autosuperación, no en el sentido bélico, que también, más en el de la resistencia física y el poder del cuerpo que se trabaja.



NATURA (NATURALEZA) PAGESA (CAMPELINA)

Esta galaxia tiene que ver con la modificación de los ritmos naturales del medio. Puede tener que ver con todo aquello que se relacione con la producción o aprovechamiento de aquello que el entorno te proporciona. La **CAMPESINA**/o podría ser pastora, leñador, pescador, herbolaria, minera, etc. Conocedores de prácticas de extracción de recursos naturales o minerales.



CONEIXEMENT (CONOCIMIENTO) CONSTRUCTOR (CONSTRUCTOR)

Haciendo referencia a la ciencia y a la técnica humana capaz de crear y utilizar infinidad de herramientas con el fin de transformar la naturaleza en aquello que se proponga. A parte de este sentido, también queremos dar énfasis a la voluntad de acumular conocimiento, en la especialización y la interdependencia. Por eso al rol lo hemos llamado **CONSTRUCTOR**, que podría ser carpintero, sastre, ingeniero o cualquier otra especialidad técnica.



ACCIÓ (ACCIÓN) ARTISTA (ARTISTA)

Este binomio se puede presentar confuso, no obstante, nos agradaría relacionarlo con la capacidad de acción, de transformación y la prueba. El ansia por descubrir y aprender. El **ARTISTA** viene a simbolizar todo ser que quiere expresarse, no tanto para conseguir un resultado predefinido, sino para sacar aquello que lleva dentro: el arte de improvisar, la espontaneidad del clown (payaso) o de los flujos creativos.



SOCIETAT (SOCIEDAD) LEGISLADORA (LEGISLADORA)

Nos centramos en aquello más político, más colectivo, en aquellos ámbitos donde la relación social llega a ser innegable. Así pues, esta galaxia abarcaría todo el espectro socio-económico de los seres humanos. Tanto desde un punto de vista legislativo, como también ejecutivo. El rol lo hemos identificado con la etiqueta **LEGISLADORA**, para situarnos en aquel punto donde el ser social se define. En la capacidad humana de crear leyes, para regular las relaciones humanas más allá de las propiamente personales.



COMUNICACIÓ (COMUNICACIÓN) EDUCADORA (EDUCADORA)

Centrada en la capacidad de transmitir información. Y de saberlo hacer de tal manera, que se provoque el efecto deseado en el otro interlocutor. Podríamos estar charlando de educación o de periodismo, pero también de literatura y de otros elementos que mezclados y con una voluntad divulgadora, van más allá que la simple expresión de unos contenidos.



DIVERSIÓ (DIVERSION) HACKER (HACKER)

Con una relación ética de aquellas personas que les agrada pasárselo bien haciendo lo que sea. Lo que les gusta. Utilizando el humor, el desbocamiento, el surrealismo, para jugar con la realidad humana. Y es que es el concepto del juego donde se conectan estos elementos. Quien se lo quiera pasar bien con aquello que hace, ha de relativizar y debe de impregnarse del ludismo para conseguirlo.



MENT (MENTE) ARQUITECTE (ARQUITECTO)

Aquí queremos centrarnos, sobretudo, en la mente humana y en sus mecanismos de funcionamiento, que se entrelazan en cada una de las acciones humanas. Es por eso que hemos escogido al ARQUITECTO como una figura que nos sirve para describir la posibilidad de trabajar con la mente humana. Bien podríamos haber hablado de mentalista, psicólogo o el que fuera. Pero hemos juzgado más interesante la posibilidad de articular el conocimiento de la mente y su reestructuración.



METAFISIS (METAFÍSICA) MAG (MAGO)

Última dicotomía, muy polémica en nuestra sociedad. La espiritualidad, o todo aquello que está relacionado con aspectos, que no podemos comprender fácilmente con el pensamiento hegemónico imperante, o con el racionalismo científico. Trata de todo aquello que tiene que ver con Dios, fuerzas, espíritus, energías, otros mundos, etc. Pero también con todo el espectro ético y moral que lo acompaña.

Valoraciones y computaciones (puntuaciones)

Como hemos comentado anteriormente en la versión avanzada. Nos gustaría que los jugadores, entren a valorar y a compatibilizar los resultados conseguidos dentro de la partida. No sólo por un sentido competitivo, sino también para aprender, cuales son las variables que harán que un proyecto “pueda”, o no, desarrollarse. Así , en este sentido, se puede valorar el proyecto más económico, el más ecológico, el mas resistente o aislado, el que más se aproxima a los roles y galaxias, etc.

En este sentido, nosotros os proponemos una serie de puntuaciones, por tal de finalizar cada partida. Podéis contar los puntos de cada proyecto y valorar conjuntamente según los resultados, quien ha sido el ganador/a, si es que lo hay.

Estos baremos los iremos actualizando en nuestra web (www.modulark.net). También podéis enviarnos vuestra opinión y construirlos conjuntamente.

Tabla de Iconos computacionales



Ignífugo
resistencia al fuego



dimensiones en m
espacio/habitabilidad en m²



hidrófugo
resistencia al agua



peso,
en Kilos



aislamiento térmico
resistencia al calor y al frío



huella ecológica
o impacto ambiental



aislamiento acústico
resistencia al sonido



valor económico,
en unidades



ventilación

Al final de la partida se pueden contar:

Proyectos en los que se llegan a VIVIR (nivel 2): 5 puntos
se resta 1 p por cada turno que pase en relación con aquellos que ya lo han hecho

Proyectos que llegan a PRODUCIR (nivel 3): 10 puntos
se resta 1 p por cada turno que pase en relación con aquellos que ya lo han hecho



Proyecto más ecológico:

Se suman todos los puntos conseguidos de la variable “huella ecológica” y quien tenga más, suma 5 puntos. El 2º suma 4, el 3º suma 3 y así respectivamente.



Proyecto más económico:

Se suman todos los valores de la variable económica y hacemos el mismo proceso con todas las demás variables.



Proyecto con más superficie y menos peso.



Proyecto con las mejores cualidades técnicas:

- temperatura
- ventilación
- resistencia al sonido
- resistencia al fuego
- resistencia al agua

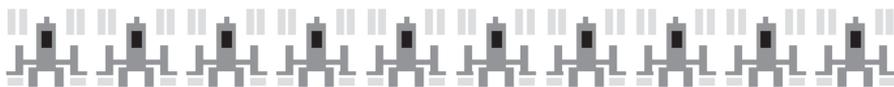
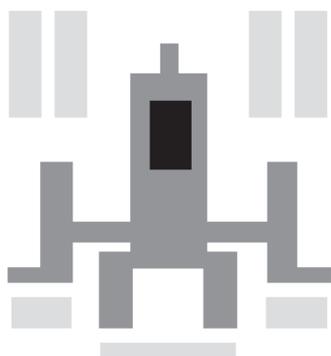


Finalmente tendríamos la valoración del proyecto según los roles y las galaxias. Aquí estableceremos una tabla según se aproxime o no al proyecto.

- si el proyecto se aproxima del todo, 10 puntos.
- si se aproxima bastante, 6 puntos.
- si se aproxima un poco, 2 puntos.
- si no se aproxima, 0 puntos.

Estas indicaciones de la puntuación y de las valoraciones, son orientativas. Si alguien quiere concretar algo más, le agradeceremos mucho el hecho, ya que a nosotros se nos escapan. Así como si veis algún error o creéis que están equivocados los valores otorgados, decídnoslo. En las cartas de energía, tuvimos un error en la variable ecológica. Lástima. Para acabar estas reglas de juego, anunciaros que en la página web del juego intentaremos que se introduzcan las innovaciones que vayan apareciendo.

Estas reglas han sido traducidas del original por José Santana Jiménez.



Glosario de cartas

CONSTRUCTIVAS (30 cartas)

CONTENEDORES (10 cartas azules)

- 1 YURTA (la tienda de fieltro típica de los nómadas mongoles)
- 2 CONTENEDOR HC 10' (contenedor marítimo high cube 10')
- 3 CASETA DE BAÑO (caseta de baño y water químico múltiple)
- 4 CASETA DE OBRA (caseta de obra del contenedor / segunda mano)
- 5 CARAVANA (remolque caravana / segunda mano)
- 6 CONTENEDOR HC 20' (contenedor marítimo high cube 20')
- 7 CASA MÓVIL (casa prefabricada transportable / segunda mano)
- 8 SILO (contenedor cilíndrico)
- 9 CONTENEDOR HC 40' (contenedor marítimo high cube 40')
- 10 CASA PREFABRICADA (tres contenedores que suman una casa)

ESTRUCTURAS (10 cartas azul claro)

- 1 BAMBÚ (estructura de cañas de bambú)
- 2 ANDAMIAJE (andamiaje de construcción pequeño)
- 3 INVERNÁCULO O INVERNADERO (cubierta y paredes de vidrio / plástico)
- 4 ANDAMIAJE (x1) (andamiaje de construcción grande)
- 5 ESTRUCTURA DE MADERA (m) (estructura de madera mediana)
- 6 ESTRUCTURA DE METAL (m) (estructura metálica mediana)
- 7 ZOME (estructura de tipo zome (domo + zonahedron))
- 8 GEODÉSICA / DOMO (estructura metálica - cúpula geodésica)
- 9 ESTRUCTURA DE MADERA (x1) (estructura de madera grande)
- 10 ESTRUCTURA DE METAL (x1) (estructura metálica alveolar grande)

AISLANTES O ENVOLTURAS (10 cartas azul oscuro)

- 1 LONA (envolvente de lona de algodón impermeabilizada)
- 2 PAJA (balas de paja para la construcción de paredes)
- 3 MATERIALES VEGETALES (envolvente de materiales vegetales / ramas de bruc)
- 4 AISLANTES INORGÁNICOS (envolvente de placas aislantes / porexpan)
- 5 AISLANTES ORGÁNICOS (envolvente de placas aislantes / lana y corcho)
- 6 REVESTIMIENTOS INDUSTRIALES (revestimientos industriales / viroc y alucobon)
- 7 PANELES TRANSLÚCIDOS (materiales translúcidos / vidrio y plásticos)
- 8 PANELES DE MADERA (envolvente de paneles de madera / osb)
- 9 PANELES DE CARTÓN Y YESO (envolvente de paneles de cartón y yeso / pladur)
- 10 PANELES MIXTOS (envolvente de paneles sándwich / mixtos)

COMPLEMENTARIAS (30 cartas)

SOPORTE VITAL (10 cartas verdes)

- 1 AGUA POTABLE** (fuente y corriente natural de agua potable)
[Fuente o corriente directa proveniente de la orografía del territorio que te permite un uso rápido y directo de agua]
- 2 SUPERMERCADO** (establecimiento comercial de autoservicio)
[Acceso a todo aquello necesario a través de las grandes cadenas de distribución con las consecuencias negativas implícitas]
- 3 COOPERATIVA** (cooperativa de alimentación y consumo)
[Acceso a todo aquello necesario a través de una cooperativa de consumidores con las consecuencias positivas implícitas]
- 4 FEMER** (proceso de compostaje)
[Reciclaje de la materia orgánica y su posterior aprovechamiento para el suelo y/o otros usos]
- 5 HORNO** (horno de obra exterior)
[Ingenio para la cocción, para la producción de alimentos elaborados, básicos en nuestra dieta]
- 6 LETRINA** (WC seco)
[Sistema de separación de los detritus para una fácil y correcta reutilización de éstos para otros usos]
- 7 GALLINERO** (cerrado con animales - gallinas)
[Espacio para animales domésticos para su conversión en proteínas alimenticias]
- 8 HUERTO** (terreno y herramientas para conrear hortalizas)
[Espacio para el cultivo de alimentos y otras especies prácticas para el uso cotidiano del ser humano]
- 9 CISTERNA** (recuperación de agua de lluvia)
[Canalizaciones y depósitos para la recogida de aguas pluviales y su posterior utilización]
- 10 BALSAS** (depuración de aguas - sistema de balsas)
[Canalizaciones, depósitos y seres vivos para el tratamiento de las aguas residuales para una posterior utilización (también lúdica)]

ENERGÍA (10 cartas naranjas)

- 1 **RED URBANA** (electricidad - conexión con una red urbana)
[Conexión lícita o no a la red general, dependencia de las grandes compañías y de sus políticas energéticas]
- 2 **BUTANO** (fósiles - bombona de gas butano)
[La clásica bombona permite calor, luz y cocina, con conocimientos especializados, la puedes entender como un biogás auto producido]
- 3 **PETRÓLEO** (fósiles - barril de petróleo y derivados)
[Combina con el generador para electricidad, con conocimientos totales puede convertirse en biodiésel auto producido]
- 4 **BIOMASA (n)** (biomasa nueva - biocombustibles)
[En forma de biocombustibles, biodiésel, bioalcohol, biogás para la conversión eléctrica o calorífica]
- 5 **SOLAR TÉRMICA** (captadores de energía solar térmica)
[Placas auto construidas o adquiridas para la utilización de la radiación solar para el calentamiento de agua]
- 6 **GENERADOR** (transformador - dinamo)
[Para cualquier uso combinar con energías fósiles, sino, simplemente se entiende como una dinamo]
- 7 **BIOMASA (R)** (biomasa - reciclada)
[Madera, residuos agrícolas y fem para la conversión eléctrica o calorífica. Calor, cocina y electricidad]
- 8 **EÓLICA** (energía producida por el viento)
[Aerogeneradores, molino de viento que mueve un generador que produce energía eléctrica]
- 9 **FOTOVOLTAICA** (electricidad - placas fotovoltaicas)
[Energía renovable de gran potencia con transformador incluido. Requiere una alta inversión inicial]
- 10 **HIDROELÉCTRICA** (electricidad - corriente o salto de agua)
[Genera electricidad gracias al aprovechamiento de la energía potencial de un salto o corriente de agua]

AUXILIARES (10 cartas beige)

- 1 HABITACIÓN (sistema de vida individual)**
[Todo aquello necesario para la personalización de un espacio, de una habitación: cama, armario, mesa, silla, luz..]
- 2 SAFAREIG / LAVABO (sistema de limpieza)**
[Recipientes, tubos, calderas y objetos para la higiene personal y también de fabricación de jabones, bugaderia, etc]
- 3 COCINA / COMEDOR (sistema de alimentación)**
[Cocina, aparatos y vajilla para poder ofrecer comidas a grupos numerosos]
- 4 MOBILIARIO DOMÉSTICO (sistema de vida nuclear)**
[Mobiliario y aparatos necesarios para dos habitaciones, cocina, lavabo, sala de estar y comedor]
- 5 ESPACIO POLIVALENTE (sistema de acción corporal)**
[Elementos necesarios para diferentes usos, un espacio extenso o semiabierto: gimnasio, sala de fiestas, reuniones, teatro..]
- 6 HABITACIONES COLECTIVAS (sistema de vida grupales)**
[Camas y otros objetos para poder darle habitación a grupos de más de 8 personas]
- 7 TALLER / OBRADOR (sistema de manufactura y formación)**
[Espacio y herramientas necesarios para un taller artístico o de manufactura. También para aplicaciones pedagógicas]
- 8 MEDIA ESTUDIO (sistema de expresión)**
[Aparatos electrónicos que permiten realizar y aplicar acontecimientos audiovisuales]
- 9 LABORATORIO (sistema de salud)**
[Herbolario, boticario, estris, camilla, etc. para tratar los temas de salud. También para poder jugar con la química]
- 10 HARDWARE - SERVIDOR (sistema de comunicación)**
[Servidor, aparatos y antenas para estar permanentemente conectado con el resto del universo]

APLICATIVAS (20 cartas)

HERRAMIENTAS / CONOCIMIENTOS (5 cartas lila)

- 1 APRENDIZ** (herramientas y/o conocimientos básicos)
[Herramientas y/o conocimientos para construcciones simples y materiales de fácil uso]
- 2 AMATEUR** (herramientas y/o conocimientos medios)
[Conocimiento y herramientas de una persona que hace del estudio de la ciencia y del arte una forma de vivir]
- 3 PROFESIONAL** (herramientas y/o conocimientos avanzados)
[Gran ventaja de herramientas de alta potencia así como capacidad de usarlas en construcciones complejas]
- 4 TÉCNICO** (herramientas y/o conocimientos especializados)
[Aptos para usos de ámbito técnico, para aplicaciones en ciencias, artes y tecnología para las que se necesita larga experiencia]
- 5 MAESTRO** (herramientas y/o conocimientos totales)
[Taller y habilidades totales para la realización de cualquier manipulación de materiales e ingenios]

TRANSPORTE (5 cartas lila)

- 1 CARRO** (remolque de tracción animal o humana)
[Con la posibilidad de carga de hasta 300 Kg y de poca envergadura, hasta 3m]
- 2 COCHE** (vehículo a motor de uso doméstico)
[Posibilidad de carga de hasta 800 Kg y de poca envergadura, hasta 2m]
- 3 FURGONETA** (vehículo a motor de carga y distribución)
[Posibilidad de carga de hasta 2000 Kg y de envergadura mediana, hasta 4m]
- 4 CAMIÓN** (vehículo a motor de carga y distribución)
[Posibilidad de carga de hasta 10000 Kg y de gran envergadura , hasta 8m]
- 5 TRAILER GRÚA** (vehículo para levantar y transportar cargas)
[Posibilidad de carga de 50000 Kg y de envergadura excepcional, hasta 12m]

AUXILIARES (10 cartas beige)**1 ACCIDENTE**

(Un accidente ha afectado el proyecto de alguno de los jugadores. Puedes escoger entre retirarle una carta construida o bien alguna carta de transporte)

2 REGALO

(A causa de tu amable colaboración, el último jugador con el que hayas hecho un intercambio, te regala una carta del palo que tu quieras)

3 LADRÓN

(Tienes las manos largas... puedes robar todo aquello que sea transportado sobre la mesa de juego, pero que no esté construido. También transporte y herramientas)

4 JORNADAS

(Organizas unas jornadas de Arquitectura Modular. Puedes escoger entre cobrar una carta a los otros jugadores por asistir o bien que te dejen usar sus transportes y herramientas)

5 MULTA

(Las autoridades han decidido sancionar al jugador que tu quieras con la pena de la mitad de las cartas que tenga en la mano (puede escoger cuales). Estas cartas se descartan)

6 DONACIÓN

(Recibes una donación de un valor nunca superior a las 5000 u. Puedes escoger que quieras adquirir de entre 5 cartas de la montón del mercado (acciones no validas)

7 INUNDACIÓN

(Ha llovido mucho en la zona del proyecto que tu desees. Le destruyes todo aquello que tenga menos de 3 en transporte y que esté sujeto a nada más resistente)

8 SUBVENCIÓN

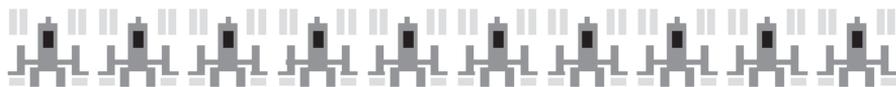
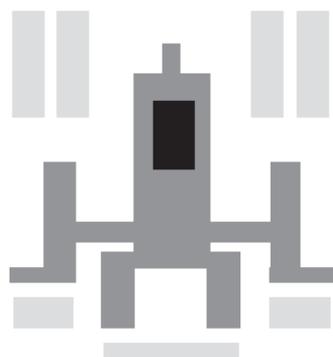
(Recibes una subvención de un valor nunca superior a las 10000 u. Puedes escoger que quieras adquirir de entre 5 cartas de la montón del mercado (acciones no validas)

9 OPERACIÓN POLICIAL

(La policía cree que uno de los proyectos es un nido de terroristas. Actúa con contundencia, requisando todo aquello que está construido)

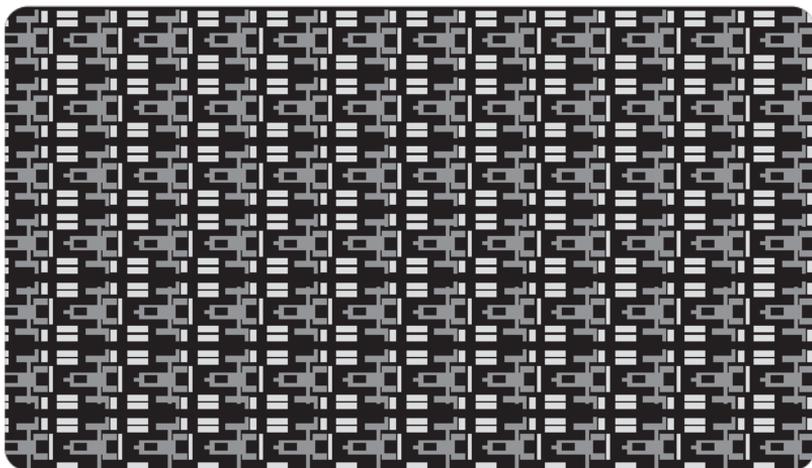
10 CONVENIO

(Firmas un convenio con alguien que te provee de 10000 u. durante 3 turnos. Puedes escoger entre 3 cartas cada turno (acciones no validas)



www.modulark.net

Modulark es una experiencia de vidajoc y straddle3, con la colaboración de espaisideral



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

