

MODULARK 0.2

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.



Apunkalipsis nau

...imagina't que ets una persona obsessionada amb el col·lapse estructural del sistema capitalista i que mentre aquest no es produeixi has cregut vital organitzar un projecte on poder viure i fer allò que t'agrada.

Aquest projecte de construcció d'espais el pots fer amb materials que possibilitin tenir certa existència “nomada”, no lligada a un territori concret. Combinacions modulables i d'arquitectura oberta, que permeten diferents resultats per a construir diferents contextes on sobreviure i practicar una vida autònoma.

Imagina't que tu proposes aquestes noves formes i alternatives vitals, que aprofites les cartes que et toquen a la vida per jugar i experimentar en primera persona el desenvolupament d'un projecte que t'agradi, essent el director tan a nivell constructiu com de desenvolupament productiu. Jugar amb les cartes de la vida i tirar endavant, això és Modulark.

A més, imagina't que compartint aquests materials i recursos entre els veïns et facilita poder arribar al teu objectiu. Imagina't poder crear comunitat amb d'altres projectes autònoms propers, superant els conflictes i les oportunitats que sorgeixen, podent intercanviar favors o, si es vol, passant de tothom i anant a la teva.

Amb Modulark no anem a recuperar masies enrunades o a okupar pisos abandonats. Aquí partim d'elements, materials i estructures que ens permeten crear els espais per a les activitats que volem, sobreviure i generar un modus vivendi propi. Modulark: És l'hora de jugar les cartes de la vida...!!



EL JOC

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.

Objectiu del joc:

Crear un projecte autosuficient a nivell constructiu, energètic i vital col·locant sobre el terreny de joc i a través de la dinàmica de torns i de possibilitats les cartes que podem jugar. Poc a poc anirem construint el projecte que volguem o que creiem més convenient, que anirà agafant forma al llarg de la partida. 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. Es considera un èxit si a més el projecte pot produir suficient per a obtenir recursos més enllà de sobreviure. L'objectiu és arribar a conformar de la millor manera el projecte que la teva idea i les circumstàncies van conjugant.

Començar el joc:

Aquest joc està pensat per a jugar ens grups de 5. Poden jugar 2 jugadors però és recomanable jugar com a mínim 4. Els jugadors es col·loquen en cercle i van disposant les seves cartes jugables en la part interior d'aquest cercle, entre l'espai radial que dibuixa cada vertex entre jugadors. El centre servirà per a dipositar les cartes no particulars. (Vegeu disposició de les cartes).

Després de remenar bé la baralla, es reparteixen 8 cartes per a cada jugador i la resta es deixen boca-avall (tapades) en el centre del terreny de joc, simbolitzant l'espai del 'mercat'. Els jugadors, per dinàmica general, agafen una carta del centre cada vegada que comencen el seu torn i, en acabar els seus moviments, en deixen altres boca amunt (destapades) al costat del piló mercat. Les cartes que s'han descartat es troben simbòlicament a la 'deixalleria', on altres jugadors les podran agafar.

Cada jugador, segons les cartes que li han tocat pot començar a pensar quina idea tindrà el seu projecte. Podrà esperar-se a renovar una mica les seves cartes per anar conformant i dissenyant les construccions i abastiments.

El transcurs normal del joc, i per arribar a realitzar el teu projecte, es basa en seguir el ritme d'un torn per a cada jugador segons una volta on tots i cada un dels jugadors fan els seus moviments. Una volta representa un cicle de temps i

és per això que algunes cartes només s'utilitzaran una vegada en cada cicle. Poden sorgir alguns elements sorpresa concretats en les cartes d'acció. Més avall s'especifica la dinàmica concreta de cada volta i torn de jugador.

Com construir el teu projecte?

Per a poder arribar a construir el nostre projecte, hem d'anar col·locant sobre el 'terreny' de joc les cartes que volem utilitzar, mitjançant un transport adequat. Per a considerar que els materials i elements estan construïts també són necessàries les eines, més o menys complexes depenent de cada carta a construir. Aquestes concrecions es troben en cada carta i el funcionament està explicat més endavant.

Cada projecte es crea a partir de combinacions lògiques entre cartes de les diferents famílies/pals. La idea de cada un és lliure i cada jugador ha de defensar la seva opció, ja sigui la combinació més fàcil a partir de les cartes que li han tocat o bé intentant arribar a uns objectius particulars. Hi ha cartes que representen elements més complerts (continents), però majoritàriament la construcció es basa en la combinació d'estructures i envolvents. Segurament serà necessària l'aportació d'elements extra per a performar i acondicionar adequadament el lloc (complements). També són parts de la construcció un mínim d'energia i suport vital, altres complements... A banda dels requeriments i indicacions que aquí suggerim, el jugador ha d'aportar l'explicació raonada de la seva elecció de projecte davant els altres participants.

Un cop anem dipositant i construint allò que volem (podem) podrem començar a plantejar-nos l'opció de viure-hi o produir-hi. Per a concretar aquest fet, i acotar uns mínims hem establert un sistema orientatiu per considerar una construcció hàbil per a viure i per treballar. Amb el pas del temps podem ampliar les nostres construccions i produccions, i si tenim sort amb les cartes i som col.laboradors podem arribar a crear una gran infraestructura particular.

Quan hi pots viure?

En línies generals, podem demostrar que hi vivim si es compleixen les següents premises:

1. Les cartes que es troben sobre el terreny de joc han d'haver estat transportades i construïdes mitjançant els transports i eines adequats.
2. Els elements construïts han de sumar, com a mínim, una suficiència constructiva, vital i d'energia, representada per una icona de 'casa' sencera per a cada cas. Aquesta icona és la que es troba a la part superior de les cartes. Un projecte suficient ha d'estar representat per:

a) 1 casa sencera de les famílies constructives (les de color blau).

* Pot haver-hi cartes, com la casa mòbil, que ja proporcionen una vivenda total. La combinació d'estructures, envolvents i altres complements aporten $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ o $\frac{3}{4}$ depenent de les seves característiques i es poden sumar entre elles si es troben en la disposició constructiva correcta.

b) 1 casa sencera per al suport vital (color verd).

* Això vol dir que tens suficients aliments o recursos d'aigua en cada cas. Potser l'hort no et proporciona tots i cadascun dels fungibles per a sobreviure però es considera suficient per tal de simplificar el joc.

* Les millores i majors aportacions dependran de la idea del projecte i del major nombre de recursos disponibles, ja sigui a partir del projecte propi o de la col.laboració amb els veïns.

c) 1 casa sencera d'energia (color taronja).

* Cada projecte necessitarà un mínim d'energia i, depenent del tipus d'activitat o construcció, podrà necessitar-ne més.

Quan hi pots produir?

Per a poder demostrar que estàs produint quelcom intercanviable amb el món, has d'aconseguir altres combinacions de cartes concretes, basades en la icona del 'puny' que també es troba a la part superior de la carta.

- 1 puny sencer com a resultat de la suma de cartes de suport vital, energia o complements, representades pels colors verd, taronja o lila.
- si per a la realització del nostre projecte productiu és necessària la construcció d'un espai adicional, aquest haurà d'estar adequadament transportat i construït i, si l'activitat ho requereix, convenientment adequat (cumplir la condició com a vivenda, etc.)
- Per a concretar la índole de l'activitat productiva, potser serà necessari disposar de mobles o artilugis concrets. Com a mínim, haurem de disposar d'una carta d'accessoris que representaran aquests aparells o objectes.

El pas del temps (cicle de voltes):

En començar el joc, el primer jugador inicia una volta de torns. Cada torn és un cicle vital on tothom transcorre les seves accions. Aquestes es desenvoluparan de manera ordenada seguint el sentit de les agulles del rellotge, o al revés. Un cop s'inicia l'ordre dels jugadors, aquest no canvia en tota la partida.

A l'inici els jugadors tindran poques cartes sobre el terreny de joc però a mesura que passi el temps aniran desenvolupant i col.locant els materials i elements de manera combinada, i restringida a certs moviments i 3 cartes per caada torn, com explica la dinàmica concreta més avall.

Els jugadors no poden tenir més de 8 cartes a la mà en finalitzar els seus moviments, per evitar acumulació de riquesa i es descartaran a la deixalleria. Un cop s'acabin les cartes del piló podrà finalitzar-se el joc o bé podran agafar-se les cartes de la deixalleria i tornar-les a deixar al mercat, bocavall.

Quan un jugador pensa que pot haver assolit el seu projecte, es queda sense cap mena de carta o jugabilitat, o bé passen varies voltes (cicles de temps) sense massa moviment, el jugador acaba la seva partida. Els jugadors restants poden continuar el joc fins que altres factors vagin finiquitant-lo. Normalment

s'esdevenen unes 10 o 15 voltes, i la partida dura com a molt un parell d'hores.

DINÀMICA DE TORN PER JUGADOR

- 1.** Adquirir carta del piló del mercat. Segons la nostra situació podem adquirir-ne més d'una (cosa que ens donarà més possibilitats):
 - una carta mentre no hem arribat a construir res estable, i per defecte en tot el transcurs del joc
 - dues cartes quan ja podem confirmar que podem viure en el nostre projecte. Això vol dir haver acabat l'últim torn amb una casa sencera per a construcció, energia i suport vital (veure 'viure' més amunt).
 - tres cartes quan ja podem demostrar que produïm suficient en el nostre projecte per adquirir més recursos. (veure 'produir' més amunt).

 - 2.** Negociació i peticions. Valorant la nostra situació i cartes podem demanar o sol·licitar cartes de famílies que podem necessitar per intercanvi amb altres jugadors. També podem sol·licitar l'ús d'un transport o unes eines als jugadors que els posseeixin (han de ser cartes que es trobin ja al terreny de joc). S'expliquen les indicacions respecte el transport i les eines més endavant. La negociacions són responsabilitat i incumbència de les parts implicades en l'intercanvi però el moment de fer-les correspon al torn del jugador en procés.

 - 3.** Construcció. Cada jugador, a cada torn, pot moure fins a 3 cartes sobre el terreny de joc, sempre que tingui el transport necessari per a fer-ho. Si s'ha hagut de demanar el transport a d'altres jugadors es considera que ja s'ha gastat 1 carta i, per tant, tan sols se'n poden moure 2. També succeeix el mateix si s'ha hagut de demanar les eines per a poder construir allò que hi ha en el terreny. Quan col·loquem les cartes sobre el terreny utilitzant un transport, les col·locarem invertides. Quan tenim eines per a construir-ho, col·locarem les combinacions en la posició correcta. Quan tenim en propietat un transport o unes eines, aquestes només es 'gasten' una vegada per baixar-les al terreny de joc, però les següents vegades que les volguem utilitzar, si estan en propietat, no es considerarà que s'utilitza un dels 3 moviments per torn.

En aquesta fase també podem llançar l'extra de cartes d'acció. La carta d'acció no gasta carta de construcció. Cada carta d'acció explica concretament què passa o què s'ha de fer, així que es procedirà a llegir el text de la carta d'acció.

 - 4.** Descartar. Al final de cada torn, el jugador ha de deixar una o més cartes al piló de la deixalleria. No es pot quedar amb més de vuit cartes, totes les altres s'han de descartar. Per una banda poden acumular-se a la deixalleria. També poden descartar-se les cartes d'acció que no volguem jugar, col·locant-les a sota del piló del mercat, perquè siguin jugades més endavant, si es vol. Un cop s'ha acabat el torn, els altres jugadors poden córrer a agafar la carta superior que hi ha a la deixalleria.
- Els jugadors poden agafar una carta de la deixalleria dins cada volta de torns. Podem agafar la carta que es trobi a sobre de tot d'aquest piló i aquesta acció es podrà fer fora del torn personal, ja que qui agafi la carta serà el més ràpid dels interessats. Si ja hem agafat una carta de la

deixalleria, encara que ens interressi una altra carta, no la podrem agafar fins a la volta següent, si encara es troba a sobre.

- Les cartes de transport o les eines tan sols es poden jugar 1 cop dins cada volta. Si un jugador ha utilitzat un camió per transportar un material en el seu torn, aquest camió no pot ser usat per cap altre jugador en aquesta volta. Quan comença de nou el torn del primer jugador, tothom podrà disposar dels transports i eines que estiguin ja col.locats en el terreny de joc, a condició que no estiguin emparaulats o cedits per intercanvi amb altres jugadors.

Col·locació de les cartes en el terreny de joc:

La manera d'identificar tot allò que es troba construït, o tan sols transportat, i tot el desplegament de cartes que s'ha d'efectuar durant el joc, és a través de la col·locació ordenada sobre el taulell. Les cartes es disposen davant de cada jugador, articulades en nivells inferiors i superiors.

1) En el primer nivell (el més proper al jugador) es col·loquen les cartes de transport, eines i allò que s'ha reciclat en aquella volta fora de torn. Quan un transport o unes eines s'utilitzen, ja bé pel propi jugador com per un altre, les cartes es giren verticalment, cap per avall, per exemplificar i recordar que en aquesta volta s'estan utilitzant. Quan comença una nova volta, un nou cicle, girarem de nou totes les cartes que es troben al revés. Podem col·locar en aquest nivell (però diferenciat) les cartes d'acció que hem patit o hem aprofitat.

2) En el segon nivell col·locarem les cartes pròpies del projecte, diferenciant les cartes només transportades dels elements ja construïts i les cartes relacionades amb el nivell de vida del teu projecte (cartes per al suport vital, per de producció...):

- Les cartes només transportades han de posar-se cap per avall, per recordar que aquests materials encara no s'han muntat.
- Les construccions i combinacions de cartes muntades han de col·locar-se agrupadament i en conjunt de cada construcció.
- Més amunt o a les bandes es colocaran totes aquelles cartes que estiguin relacionades amb la vivenda del teu projecte, tant d'energia, com constructives, com de suport vital.
- Finalment, per a relacionar les cartes que són destinades a un modus productiu, han d'estar col·locades en grup, a la part superior o lateral de les construccions, compartint o no l'espai amb el jugador contigu, si és el cas que s'hi està col·laborant o s'està 'associat'.

La disposició de les cartes no és estàtica i pot moure's a mesura que el joc ho requereix. Si establim pactes i col·laboracions amb els veïns, si els trenquem, si canviem d'energia, de construcció, etc, ha d'exemplificar-se en la disposició.

Possibilitats:

Es poden intercanviar cartes amb els altres jugadors. Bé com a intercanvi tancat abans de ser mogudes al terreny o bé demanant el seu ús o intercanvi a d'altres jugadors que ja les tenen en el terreny de joc. Això és especialment significatiu en el cas dels transports i de les eines.

Quan s'arriba a nivells del joc avançats, poder viure o treballar, es pot accedir a més cartes del piló, la qual cosa ofereix més possibilitats.

Pots associar-te amb jugador veïns per tal de col.laborar en alguns dels aspectes vitals, per exemple compartir energia si un dels dos en té de sobres. Per poder arribar a produir, pots realitzar convenis amb d'altres jugadors on relacionar cartes que cadascú tingui perquè, com que només hi ha una carta de cada tipus, sovint altres jugadors treuen sobre el seu espai cartes que nosaltres voldríem per al nostre projecte. En aquest cas els dos jugadors en surten beneficiats. Posem per exemple, si un jugador té un hort i un altre una font d'aigua, podem considerar que si es produeix una sinergia l'hort donarà una producció multiplicada d'on en treuran benefici els 2 jugadors aportants.

Dificultats:

Cada carta té unes necessitats concretes per a que tu les puguis portar al teu taulell, terreny de joc. Una és el transport concret necessari per transportar cada carta i trobarem especificat quina carta de transport mínim és necessari. El número al costat de la icona de transport indica el número de la carta de família transports s'ha d'utilitzar per portar-la al terreny de joc. Per aconseguir el transport, o bé el tenim en possessió o bé l'haurem de demanar a algú que ja l'hagi col.locat sobre el terreny.

Cada carta té unes opcions de muntatge per a ser jugada. Moltes necessiten unes eines mínimes perquè la carta entri en funcionament. De la mateixa manera que el transport, cada carta té indicat al costat de la icona d'eina quin número de carta del pal 'accessoris' necessita per a ser muntada. Hi ha algunes poques cartes que no necessiten eines específiques per a muntar, en aquest cas les col.locarem directament sobre el terreny de joc ja muntades i hàbils dins el projecte.

Les cartes constructives estan acompanyades d'unes especificacions tècniques que enumeren les característiques de mesures i prestacions habitables que ens indiquen quines concrecions té la carta. Si volem jugar restringidament per aquestes especificacions, haurem de complir la correspondència entre la resta de materials constructius i complements per a conformar correctament l'habitable. Per exemple, no podrem cobrir amb poc material envoltent molta superfície estructural.

Suggerències de jugabilitat i interpretació

Us animem a explicar d'una manera representativa cada moviment que efectui un jugador. El context personificat de cada idea de projecte, els raonaments o explicacions, les propostes diferents i la caracterització personal de la història de joc de cada participant pot resultar molt interessant.

Per tal de valorar positivament els altres projectes i acceptar els seus moviments, és interessant d'explicar el contexte general del projecte doncs una part de l'acceptació dels nostres moviments pot condicionar-se per l'explicació i justificació que en fem. Així poden sortir multitud d'idees i situacions diferents visquen de manera teatralitzada el joc i posant-nos en la pell del personatge que representem com a jugador.

** Crec que estaria molt bé adjuntar també una foto del terreny de joc ben organitzat, o un esquema. També hi hauria d'anar una llegenda de cada símbol. I la referència ràpida però completa de totes les cartes del joc.

Relacio de les cartes (a actualitzar?):

Nº	Descripcio	Cas a	Curr o	Eine s	observacions
Containers					
1	yurta	3/4	0	0	
2	Contenido hc 10'	2/4	0	0	
3	Caseta wc	1/4	0	0	
4	Caseta obra	3/4	0	0	
5	caravana	4/4	0	0	
6	Contenedor hc 20'	2/4	0	0	
7	Mobil home	4/4	0	0	
8	silo	2/4	0	0	
9	Contenedor hc 40'	2/4	0	0	
10	Casa prefabricada	4/4	0	0	
Estructura					
1	bambu	1/4		0	
2	bastida	1/4		0	
3	hivernacle	1/4		0	
4	Bastida (m)	1/2		1	
5	Estructura fusta (m)	1/2		1	
6	Estructura metall (m)	1/2		1	
7	zome	3/4		2	
8	geodesica/domo	3/4		2	
9	Estructura fusta (xl)	3/4		3	
10	Estructura metall (xl)	3/4		3	
Envolents					
1	lona	1/4		0	
2	palla	1/4		0	
3	Material vegetal	1/4		0	
4	Aillans inorganics	2/4		1	
5	Aillans organics	2/4		1	
6	Revstimnts industrials	2/4		2	
7	Panells	2/4		2	

	translucids				
8	Panells fusta	3/4		2	
9	Panells cartro guix	3/4		3	
10	Panells mixtes	3/4		3	
Suport Vital					
1	Aigua potable	1/2	1/2	0	
2	Supermercat	1	1/4	0	
3	cooperativa	1	1/4	0	
4	femer	0	1/2	1	
5	forn	1	1/2	1	
6	latrina	1/4	1/2	2	
7	galliner	1	1/2	2	
8	hort	1	1/2	2	
9	cisterna	1/2	1/2	3	
10	basses	1/2	1/2	3	
Energia					
1	Xarxa urbana	1	1/2	0	
2	Gas buta	1	0	0	
3	petroli	2/4	1/4	0	
4	biomassa	1	0	1	
5	Solar termica	2/4	1/4	2	
6	generador	1	1/4	1	
7	Biomassa top	1	2/4	2	
8	Eolica	1	2/4	3	
9	fotovoltaica	1	2/4	3	
10	hidroelectrica	1	2/4	3	
Auxiliars					
1	eines	0	1/4	0	
2	Caixa d'eines	0	1/2	0	
3	Taller i eines	0	1	0	
4	wc	1/4	1/4	1	
5	Farmaciola	1/4	1/2	0	
6	safareig	1/4	1/2	1	
7	cuina	1/2	1/2	1	
8	Porta i finestres	1/2	1/2	2	
9	Mobles diversosos	1/2	1/2	2	
10	hardware	0	1	3	

