

Procastiquè?

S'escapa!

Espavila't???

Rutines

Parla'n

Desenreda't



Passions

Relax

Mou-te!

El joc de cartes Desenredat

Normes del joc

Objectiu del joc: ser el primer que aconseguix suficients recursos (temps i benestar) per dur a terme una activitat.

Jugadors: de quatre a sis jugadors.

Explicació: comencem la setmana i ens han convidat a participar en una activitat sorpresa dissabte a la tarda. En tenim moltes ganes! Durant la setmana, cal que reservem el temps, l'energia i l'actitud necessaris per poder-la desenvolupar correctament (en el joc, de l'energia i de l'actitud en diem benestar).

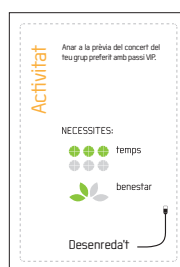
A través de les nostres decisions diàries, tindrem l'oportunitat de reservar recursos durant la setmana. Com que no sabem de què es tractarà, caldrà actuar amb prudència i intentar acumular prou temps i benestar per afrontar el que calgui. Amb les bones decisions, acumulem temps i benestar, i amb les inadequades, en restarem. Ens podem trobar que ens toca triar entre diverses decisions que no ens agraden del tot, potser haurérem d'escollir la que menys perjudiqui els nostres objectius!

Només un dels jugadors, sempre que disposi dels recursos necessaris, podrà realitzar l'activitat. Així doncs, val la pena saber prendre la millor decisió en cada jugada i acumular ràpidament recursos per ser el primer a presentar-s'hi! Si som una mica murrís, també tenim la possibilitat d'enredar els altres...

Contingut i tipus de cartes

5 cartes d'activitat

Cada carta descriu una activitat i els recursos necessaris per dur-la a terme amb èxit, expressats en temps i benestar.



84 cartes de decisió

Cada carta presenta una decisió i la conseqüència de prendre aquella decisió. En funció del que hàgim decidit, acumulem temps o benestar.


Els valors del temps poden ser positius (verds) o negatius (vermells), i d'un quart d'hora, de mitja hora o d'una hora.

Els valors del benestar poden ser positius o negatius, i del 25 %, el 50 %, el 75 % o el 100 %.



10 cartes «Estàs de sort!»

Aquestes cartes permeten interactuar amb altres jugadors. Corresponen a situacions o bones decisions que doblen el valor d'una carta o bé permeten obtenir cartes d'altres jugadors.

Les que porten un  no es poden separar de la carta amb què han estat jugades. Per exemple, si jugo una carta que dobla el valor d'una carta d'un quart d'hora que tinc sobre la taula, no podré canviar de carta fins que s'acabi la partida.



Desenvolupament de la partida

Preparació del joc

1. Observarem les cartes d'activitats perquè tothom es pugui familiaritzar amb el seu contingut. Les barrejarem i les col·locarem sobre la taula, CAP PER AVALL i l'una al costat de l'altra.

2. Reservarem les cartes de l'ampliació i les cartes en blanc (aquestes no juguen) i barrejarem la resta de cartes. En repartirem QUATRE a cada jugador i deixarem la resta de cartes sobre la taula cap per avall: això serà la PILA DE REPOSICIÓ.

Inici del joc

Comença la partida el jugador o jugadora que hagi DORMIT més hores.

En cas d'empat, començarà qui hagi pres FRUITA per esmorzar.

Si continua havent-hi un empat, qui hagi engegat el MÒBIL més tard aquell dia.

Fases del joc. Cada jugada inclou dues accions:

1. DECISIÓ: hem de triar la millor decisió entre les quatre cartes que tenim a la mà.

Hi ha tres possibilitats:

ACUMULAR recursos, col·locant una carta amb temps o benestar sobre la taula, de manera que es vegi bé el seu valor. El color verd suma recursos i el vermell en resta. Els recursos acumulats seran la suma total dels valors que indiquin les cartes. Aconsellem fer una fila de cartes per cada tipus de recurs (temps i benestar). Compte, perquè la resta de jugadors poden interactuar amb la vostra pila!

ACTUAR, seguint les indicacions d'una carta.

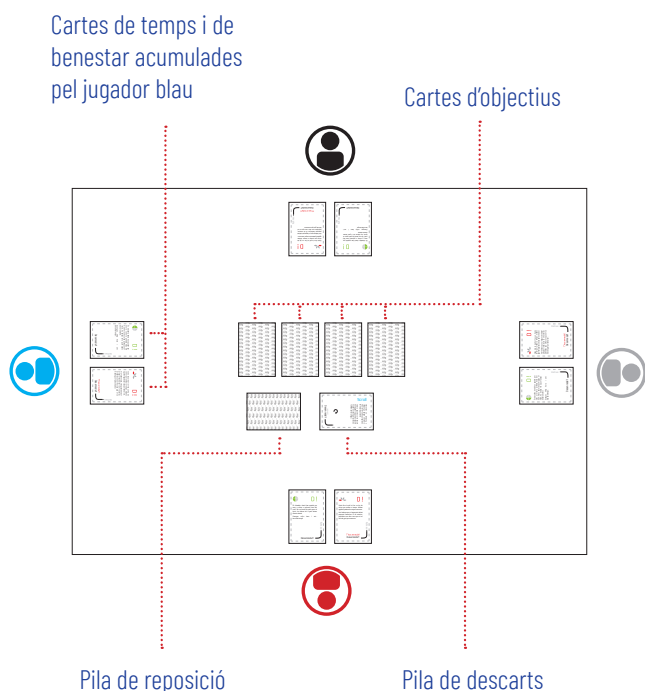
BESCANVIAR, és a dir, posar una (i només una) carta cap per amunt a la PILA DE DESCARTS i agafar-ne una altra de la PILA DE REPOSICIÓ. Atenció: les cartes vermelles no es poden bescanviar directament.

Cal que siguin jugades (posades sobre la taula). Jugar una carta vermella ens donarà dret a canviar tantes cartes com vulguem de les que tenim a la mà (de les vermelles també, si en tenim més). Les deixarem a la PILA DE DESCARTS i n'agafarem de noves de la PILA DE REPOSICIÓ.

2. REPOSICIÓ: agafem tantes cartes de la pila de reposició com ens calguin per tornar a tenir-ne quatre a la mà.

Acabada la jugada, continua el jugador o jugadora de l'esquerra.

Esquema de la taula de joc



Final del joc - verificació

Quan un jugador o jugadora considera que està preparat, pot utilitzar el seu torn per destapar una de les cartes d'objectius i comprovar si, amb les cartes que té sobre la taula, ha acumulat els recursos de temps i de benestar necessaris per assolir l'objectiu. Poden passar dues coses:

Que tingui prou recursos. En aquest cas, guanyarà la partida. Felicitats!

Que no disposi de prou recursos. En aquest cas, la carta d'objectiu es deixarà cap per amunt i el jugador o jugadora podrà seguir jugant, però amb la penalització d'eliminar una hora del temps que té sobre la taula (posant les cartes a la pila de reposició).

La partida finalitzarà quan:

Algun jugador o jugadora verifica un objectiu i té prou recursos per dur a terme l'activitat.

S'esgoten les cartes de la pila de reposició. En aquest cas, guanyarà la partida el jugador o jugadora que tingui més recursos de temps i benestar sobre la taula.

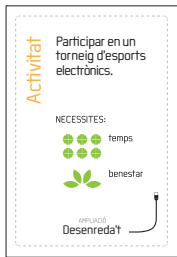
Alternatives per fer partides més ràpides

- Jugar la partida amb cinc cartes a la mà.
- Establir un nombre màxim de rondes i, quan finalitzen, tots els jugadors trien una carta d'activitat. Guanyaran tots els que tinguin prou recursos.
- Jugar amb les cartes d'activitat cap per amunt, coneixent quins són els recursos necessaris per realitzar les activitats.
- Intentar assolir el màxim d'activitats entre tots en un temps determinat.
- Marcar un límit de temps i, quan hagi transcorregut el temps previst, negociar intercanvis de les cartes que tenim sobre la taula. Acabades les negociacions, tothom pot verificar, començant per qui tenia el torn en el moment de finalitzar el temps i seguint l'ordre de la ronda. Quants jugadors aconsegueixen realitzar una activitat?

Cartes per a l'ampliació del joc (mode expert)

3 cartes d'activitat

S'incorporen cartes d'activitat, de manera que augmenta l'emoció per tenir prou recursos i hi ha més risc a l'hora de verificar.



7 cartes de decisió

Les cartes de decisió de l'ampliació del joc s'anomenen «Jo controlo». En tots els casos es tracta de decisions que afecten altres jugadors i que ens poden afavorir, tot i que hi ha un cert marge de risc que decidim assumir si juguem la carta.




5 cartes «IMPREVIST!!!»

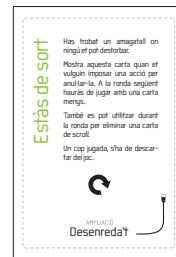
El contingut d'aquestes cartes afecta tots els jugadors: són decisions que hem de prendre a la força en el moment en què ens arriba la carta a la mà, encara que hàgim acabat el torn. Una vegada realitzada l'acció que s'hi descriu, podem agafar una nova carta de la pila de REPOSICIÓ.



9 cartes «Estàs de sortir!»


Es tracta de cartes que ens permeten realitzar jugades que poden ser molt profitoses per a nosaltres... i potser no tant per als altres jugadors.

Aquestes cartes porten el símbol . Significa que, un cop jugades, NO van a la PILA DE DESCARTS i es retiren del joc.



3 cartes «Scroll»

Amb aquesta carta no es pot parar de fer lliscar la pantalla! Es col·loca davant d'un jugador o jugadora i aquest no podrà acumular temps mentre la tingui. Sí que podrà acumular benestar o interactuar amb altres jugadors.

Aquestes cartes porten el símbol . Significa que, un cop jugades, NO van a la PILA DE DESCARTS i es retiren del joc.



Normes del joc ampliat (mode expert)

El joc ampliat es juga amb totes les cartes (les bàsiques i les d'ampliació) i segueix les mateixes normes, amb aquestes adaptacions:

01.

En la preparació del joc, un cop repartides les cartes, els jugadors podran revisar-les i, si no els agraden les que els han tocat, tindran l'opció de canviar-les TOTES QUATRE seguint l'ordre de la ronda. Les cartes descartades es posaran en una pila cap per amunt (PILA DE DESCARTS). Igualment, si un jugador o jugadora rep una carta «IMPREVIST!!!» en la primera repartició, està obligat a canviar-la per una altra carta abans de començar el joc. Aquesta carta es posarà a la PILA DE REPOSICIÓ i es barrejarà.

02.

Durant la partida, caldrà evitar que hi hagi cartes vermelles sobre la taula: es farà descartant-se de tantes cartes verdes com calgui per compensar les cartes vermelles que es tinguin sobre la taula (per exemple: dues cartes verdes d'un quart d'hora compensen una de vermella de mitja hora. Totes tres aniran a la PILA DE DESCARTS).

03.

Si s'esgota la PILA DE REPOSICIÓ, es barrejaran les cartes de la PILA DE DESCARTS i es farà una nova PILA DE REPOSICIÓ. Atenció perquè el joc es complica! Moltes de les bones decisions ja són damunt la taula.

04.

Hi ha algunes cartes en blanc per ampliar la baralla. Us animem a omplir-les i pensar noves instruccions!

Autores:

M. Teresa Clotet Masana
Montserrat Clotet i Masana

Imatges:

Eva Navarro Campanera

Idea i coordinació:

Oficina del Pla Jove. Àrea d'Educació,
Esports i Joventut de la Diputació de
Barcelona

1a edició: novembre del 2021

@ de l'edició: Diputació de Barcelona

© dels textos i les imatges: Diputació de Barcelona



**Diputació
Barcelona**

**Àrea d'Educació,
Esports i Joventut**

Oficina del Pla Jove

Carrer de l'Harmonia 24
08035 Barcelona
Tel. 934 022 556
o.plaj@diba.cat
www.diba.cat