



Co-funded by
the European Union



Regulament de joc



Comparative Research Network:

SHARE
EDUCATION



Co-funded by
the European Union

Jocul de societate Joyful

Un joc al Proiectului Joyful pentru personalul ONG-urilor

Rulebook, 2024

Autori

Comparative Research Network, Germany

Ewelina Barthel, Katarzyna Włusek

Dracon Rules Design Studio, Greece

Konstantinos Lekkas, Cristina Morar

Asociația Share Education, Romania

Lucia Matei, Alina Florina Ratiu

Mai multe informații
despre proiect:



Imaginile produse pentru materialele acestui cadru de reguli și jocul de masă au fost generate de AI (imagini și artă) cu un mesaj text folosind aplicațiile de generare de fotografii AI de la Canva.

Acest material are licențe **CC BY-SA**, pentru a afla mai multe accesați următorul link:



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Comparative Research Network:

SHARE
EDUCATION



Co-funded by
the European Union

Joyful: Journey of Optimising Well-being through Fun and Unique Learning

Disclaimer

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

Referința proiectului: 2023-2-DE02-KA210-ADU-000178079



Comparative Research Network:

SHARE
EDUCATION

Cuprins

Introducere.....	5
Componente.....	6
Jocul pe scurt.....	8
Pregătirea jocului.....	10
Regulile principale de joc.....	11
Sfârșitul jocului.....	15
Reguli de joc suplimentare.....	16

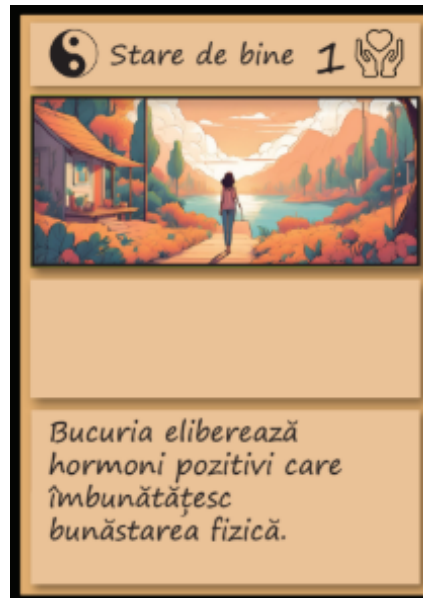
Introducere

Jocul de societate Joyful își propune să ofere un instrument distractiv și educativ pentru formatori, care le va permite să ghideze lucrătorii ONG-urilor să se simtă bine în primul rând în mediul lor de lucru, învățând despre bunăstarea personală și de grup și despre psihologie.

Participanții vor fi membri ai unei echipe, colaborând unii cu alții, încercând să promoveze subiecte legate de bunăstare și soluții la diverse probleme întâlnite, împărtășind experiențe și învățând unii de la alții, măsurându-și succesul pe pistele jocului.

Componente

Carte de bază









Carte avansată (Creștere sau Stres)



Components

Tabla de joc

Tabla pe care sunt plasate cărțile comune și este urmărit progresul.

Pachet de cărți de Creștere așezat cu fața în jos.	Carte din pachet cu fața în sus	Carte din pachet cu fața în sus	Carte din pachet cu fața în sus	Carte din pachet cu fața în sus	Scânteie de pozitivitate		
	Zona: Potențial						
Pista de domeniu Bunăstarea fizică Armonie Atitudine pozitivă Satisfacție profesională Bunăstare socială	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	Eliminat din joc	
	Zona: Stres						
	Spațiu pentru a plasa cărțile de stres	Spațiu pentru a plasa cărțile de stres	Spațiu pentru a plasa cărțile de stres	Spațiu pentru a plasa cărțile de stres	Spațiu pentru a plasa cărțile de stres		Scânteie de bucurie
							

Jetoane de joc

Jetoane de joc sunt utilizate pentru a urmări progresul jucătorilor pe tablă.







Jocul pe scurt



**JOYFUL ESTE UN
PROIECT ERASMUS+,
FINANȚAT DE
UNIUNEA
EUROPEANĂ**

Jucătorii au înaintea lor o tablă de joc și un set de cărți de start, care formează pachetul personal de cărți, luând primele 5 pentru a-și forma mâna de cărți.

În timpul turei fiecărui jucător, jucătorul activ va utiliza toate cărțile din mâna sa pentru a „obține” noi metodologii de bunăstare, reprezentate de una dintre cărțile Creștere afișate pe tablă în centrul mesei, sau pentru a „înfrunța” una sau mai multe dintre provocările afișate tot pe tablă și reprezentate de cărțile Stres.

Cărțile pe care le au în mână vor adăuga numerele acestora la totalurile lor de **Gândire pozitivă**  și de Stare de bine  și le vor alocă cărților de Creștere (pozitivă sau de Stres) în funcție de cerințe. Se acumulează și se adaugă la teancul personal de aruncat cărțile pozitive cărora li s-a alocat suficientă Stare de bine și se aruncă cărțile Stres cărora li s-a alocat suficientă Gândire Pozitivă.

Apoi, jucătorul activ adaugă puncte pe traseu dacă a jucat suficiente cărți dintr-un anumit domeniu al bunăstării, pune toate cărțile jucate pe teancul de cărți de aruncat și trage 5 cărți noi înainte de a trece rândul următorului jucător, care devine acum jucătorul activ.

Jocul continuă până când jucătorii duc toate jetoanele în locașul final de pe pistă și câștigă, sau până când pachetul de creștere nu mai are cărți și jucătorii pierd.



Pregătirea jocului

01

Fiecare jucător ia un set de cărți de început (**7 Stare de bine, 3 Gândire pozitivă**) și le amestecă; ulterior, fiecare jucător își pune pachetul de cărți cu fața în jos și trage **5 cărți**.

02

Așezați tabla de joc în mijlocul zonei de joc.

03

Dezvăluți **9 cărți Creștere**, amestecați-le și puneți-le deoparte. Amestecați cărțile de creștere rămase și cărțile de stres într-un pachet, puneți pachetul pe locul pachetului din zona Potențialului și puneți cele 9 cărți de creștere deoparte deasupra pachetului. În cele din urmă, descoperiți primele 4 cărți pentru a forma Potențialul.

04

Separati cărțile Scânteie în teancurile respective (Bucurie, Pozitivitate), amestecați-le și puneți-le cu fața în sus pe tabla de joc.

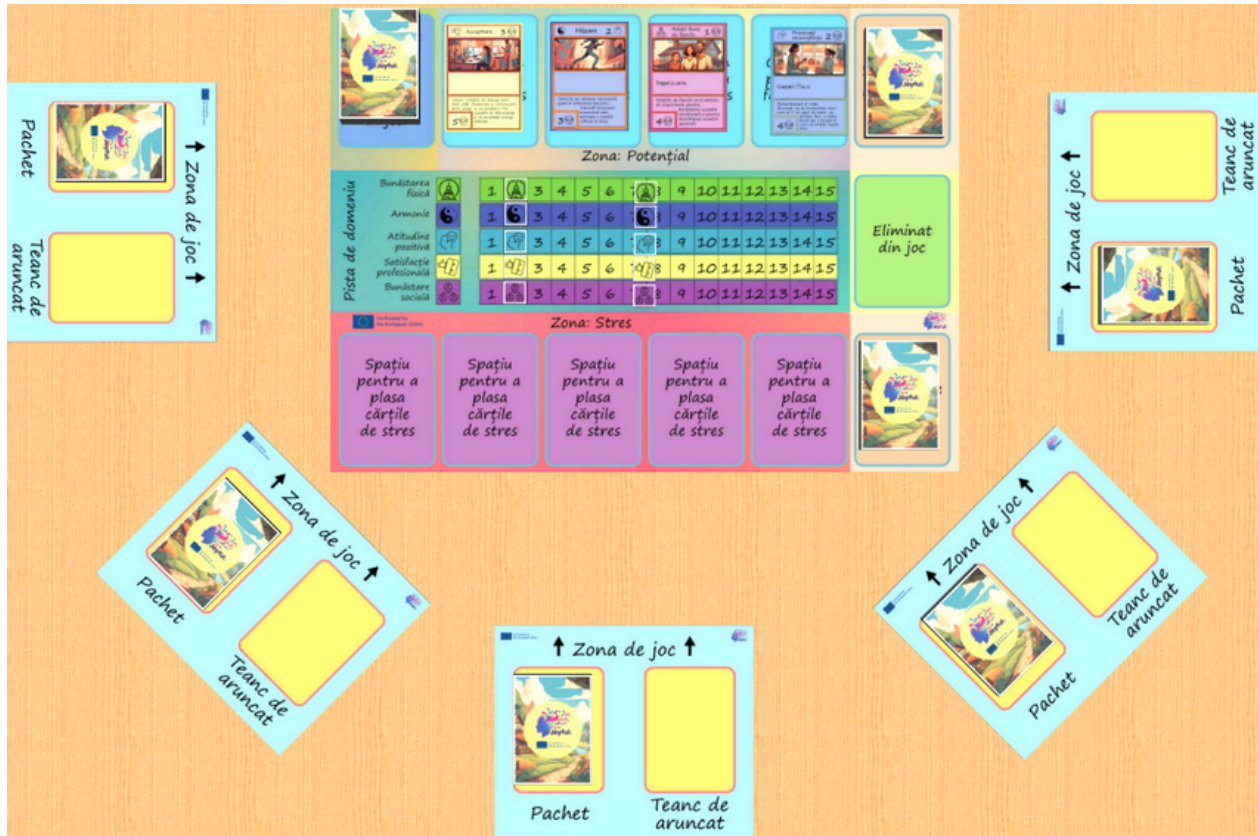
05

Plasați marcajele de atribut pe poziția de pornire (S) și marcajele de prag la 7.

06

Selectați un jucător care să fie **primul jucător**.

Setup





Regulile principale de joc

Rândul jucătorului

Începând cu primul jucător, fiecare jucător va fi pe rând jucătorul activ și își va juca cărțile pentru a depăși provocările și/sau a se dezvolta personal. În tura sa, jucătorul activ va trece prin două faze:


1 Faza de activitate

Doar jucătorul activ își va dezvălui toate cărțile și le va rezolva una câte una. Cărțile rezolvate sunt așezate cu fața în sus în fața jucătorului. Jucătorul poate rezolva fiecare dintre efectele de pe o carte separat, în orice ordine dorește.

More commonly, the cards will provide (positive thinking)  or (good feeling)  which will accumulate to be used during the Activity Phase.

Additionally, the cards may have a text effect.

Creștere personală

Pentru a lua una dintre cărțile cu un cost de creștere personală din grămada Potențial sau din oricare dintre grămezile Scânteie, jucătorii trebuie să cheltuiască suficient  cât este indicat pe carte. Atunci când o fac, ei iau cartea și o pun lângă cărțile jucate, întoarsă la un unghi de 90 de grade pentru a indica faptul că nu este folosită în această tură.


Empatie

Unele cărți de creștere personală au cuvântul-cheie "Empatie". Aceste cărți pot fi jucate și în timpul turei altui jucător și, prin urmare, își oferă efectele jucătorului activ. Jucătorul care joacă cartea Empatie le va pune în fața sa și le va muta în teancul personal de cărți de aruncat atunci când jucătorul activ își încheie faza de curățare, dar nu va extrage nicio carte nouă.

Notă: Cărțile cu Empatie nu trebuie jucate doar în timpul turei altui jucător; ele pot fi jucate în mod normal și în timpul turei proprietarului. Atunci când sunt jucate în timpul turei altui jucător, cel care le-a jucat nu trage cărți noi și nici nu sunt luate în considerare pentru simbolurile de Domeniu ale jucătorului activ.

Stres

Unele cărți au un cost de stres în loc de un cost de creștere personală; astfel de cărți sunt speciale și trebuie depășite, indiferent dacă se află în zona de potențial sau de stres.

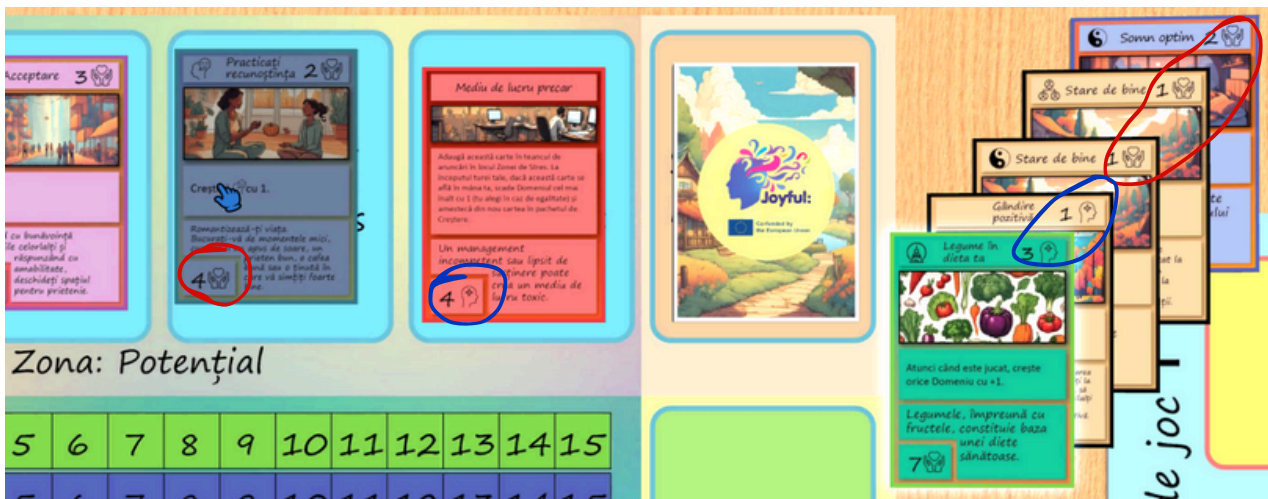
Pentru a depăși o astfel de carte, jucătorii trebuie să cheltuiască suficient  conform indicațiilor de pe carte. Atunci când o fac, ei returnează cartea Stres în secțiunea "scoasă din joc" de pe tabla de joc.

La sfârșitul Fazei de Curățare, mutați orice astfel de cărți care sunt cu fața în sus în zona de Potențial deasupra tablei de joc, în zona de Stres de sub tabla de joc. Aceste cărți au, de obicei, un efect negativ persistent, iar jucătorii ar trebui să încerce să le depășească într-o tură ulterioară.

Depășire

Unele cărți de Stres vor avea cuvântul-cheie „Depășire”. Când acestea sunt depășite din zona de Potențial, jucătorul activ trebuie să rezolve obligatoriu efectul textului „Depășire” al cărții, plasând-o apoi în secțiunea „eliminate din joc” de pe tablă.

Example Turn



① + ②



② Faza de curățare

Jucătorul va muta toate cărțile din fața sa și toate cărțile pe care nu le-a jucat (cărți încă în mână), în teancul de cărți de aruncat (le pune cu fața în sus într-un teanc, lângă pachetul personal de cărți al jucătorului).

Apoi, jucătorul extrage 5 cărți. Dacă nu există suficiente cărți în pachet, extrage cât mai multe cărți, apoi amestecă teancul de cărți aruncate pentru a crea un pachet nou și continuă să extragă.

În plus, jucătorul va muta toate cărțile de stres din zona de Potențial în zona de Stres, conform regulilor, și va reface zona de Potențial la 4 cărți. În cazul în care pachetul de Creștere devine vreodată gol, jucătorii pierd jocul.

În cele din urmă, următorul jucător în sensul acelor de ceasornic devine jucătorul activ și poate începe tura sa.

Sfârșitul jocului

Jucătorii câștigă dacă reușesc să ridice fiecare atribut la condiția de câștig.

Jocul se încheie cu înfrângere dacă jucătorii nu reușesc să obțină condiția câștigătoare până când nu mai sunt cărți în pachetul de Creștere.

Reguli de joc suplimentare

Domeniu

Unele dintre cărți au un simbol de domeniu. Dacă, în timpul turei sale, jucătorul joacă suficiente cărți pentru a îndeplini una dintre condiții, va crește domeniul respectiv cu 1:

- Joacă 2 cărți din același domeniu
 - Creșteți acel domeniu +1
- Joacă cărți din 3 domenii diferite
 - Creșteți cel mai mic domeniu cu +1 (jucătorul activ alege în caz de egalitate)

Dificultate

Pragul standard de victorie al jocului este 7. Cu toate acestea, puteți decide să diferențiați dificultatea în funcție de experiența jucătorului.

Învățare

Atunci când jucătorul activ obține o nouă carte Creștere din Potențial, acesta trebuie să le explice colegilor cum crede că noua mână îl ajută și cum o obține.

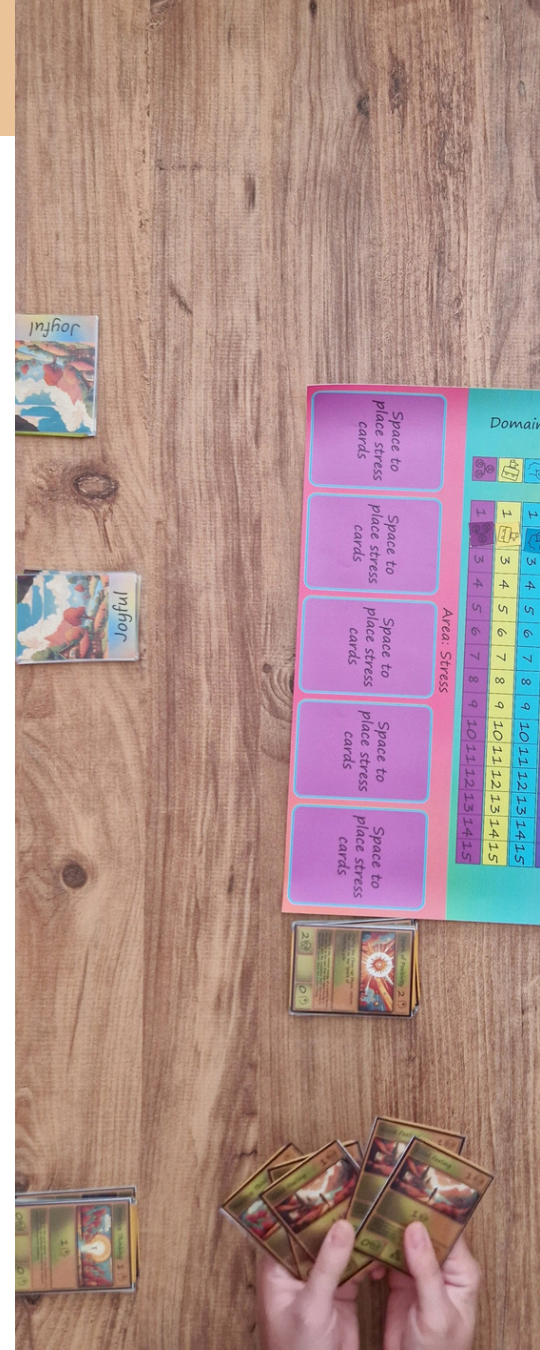
Pentru a face acest lucru, li se permite să folosească textul narativ sau titlul a cel puțin unei cărți pe care a jucat-o, și/sau experiențe personale. În cazul în care jucătorul nu este în măsură să ofere o explicație, nu se adaugă niciun punct din cauza numărului de cărți de domeniu jucate.



Co-funded by
the European Union



Journey of Optimising Well-being through Fun and Unique Learning



Project partners:



Comparative Research Network:

