

ZOOM BARCELONA

¡Viaja por la ciudad de Barcelona y gana la partida sacando las mejores fotos!

En Zoom In Barcelona compites en un concurso fotográfico para conseguir las mejores instantáneas de la ciudad. Durante la partida sacarás fotos de bonitos lugares de interés de la ciudad, de emblemáticos edificios del perfil de Barcelona, y... ¡de dragones!

¿Sabías que Barcelona es una ciudad de dragones? Los dragones aparecen en obras de artistas y arquitectos y son, junto con otras bestias fantásticas, elementos esenciales de las fiestas tradicionales.

Súbete a una bici o coge un taxi o un autobús para llegar antes que los demás a sacar la mejor foto. Recorre la ciudad y descubre su espectacular arquitectura, sus increíbles edificios modernistas y los creados por el visionario Antoni Gaudí.

¿Estás a punto? ¡Coge tu cámara y gana la partida!

OBJETIVO DEL JUEGO

La finalidad del juego es obtener el mayor número de puntos para ganar el concurso de fotografía. Para obtener puntos puedes:

- Sacar fotos de los lugares de interés seleccionados por los jueces; además, si las fotos se corresponden con los dos temas favoritos de los jueces, ganarás más puntos.
- Sacar fotos de edificios que conforman el perfil de la ciudad de Barcelona: Torre Calatrava, Camp Nou, Torre de Collserola-Sagrat Cor (Tibidabo), Colón, Sagrada Familia, Torre Glòries, Castell de Torre Baró y Pérgola Fotovoltaica.



8+ años



30-60 min



2-6 participantes

CONTENIDO

○ 1 tablero



○ 86 cartas de fotos de lugares de interés



○ 24 cartas de transporte



○ 6 peones de participantes



○ 6 marcadores del itinerario de luz natural



○ 6 fichas de perfil de la ciudad



○ 32 fichas de edificio del perfil



○ 6 fichas de temas



○ 6 cámaras



○ 6 fichas de selector de zoom



○ 1 dragón con peana



○ 1 libro de reglas



KIT DE INICIACIÓN A LA FOTOGRAFÍA

Si jugáis por primera vez y queréis aprender el funcionamiento básico del juego, o si queréis jugar una partida más corta, os recomendamos usar el kit de iniciación. Para jugar en esta modalidad de principiante, seguid las reglas comunes y no tengáis en cuenta las secciones marcadas en azul. Las secciones marcadas en naranja sólo se usan en este modo de iniciación.



PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa **1**.
2. Coge fichas de cada edificio del perfil según el número de participantes. Colócalas en sus espacios correspondientes en el tablero **2** y deja el resto de fichas en la caja.
2 participantes - 1 ficha de cada
3 participantes - 2 fichas de cada
4 participantes - 3 fichas de cada
5-6 participantes - 4 fichas de cada
3. Baraja las cartas de transporte **3** y reparte 3 boca abajo a cada participante. Coloca el resto en una pila boca abajo junto al tablero, con espacio para su pila de descarte.
4. Baraja las cartas de fotos de lugares de interés. Coge las 4 (2-4 participantes) o 5 (5-6 participantes) primeras cartas y colócalas encima del tablero, boca arriba, en la selección de los jueces ("la selección") **4**. Estas son las fotos que se podrán sacar al empezar el concurso. Coloca el resto en una pila boca abajo cerca de la selección, con espacio para una pila de descarte.
5. Coge las 6 fichas de temas y escoge 2 temas al azar (cada ficha tiene un tema distinto en cada cara) y colócalas en el área de temas del tablero **5**. Devuelve a la caja las fichas sin usar.
6. Mezcla los tableros del jugador (cámaras) y reparte uno boca abajo a cada participante. La cámara indica tu lugar de salida . Sitúala encima de la mesa frente a ti con la información sobre cómo se puntuá visible **6**. El espacio que hay alrededor de tu cámara será en adelante tu "galería".
7. Cada participante escoge un color y recibe un peón y una ficha del selector de zoom de ese color. Coloca tu peón en su lugar de salida . A continuación sitúa el selector de zoom en el espacio reservado en la parte posterior de la cámara **7**.

con el lado sin números hacia arriba (color).



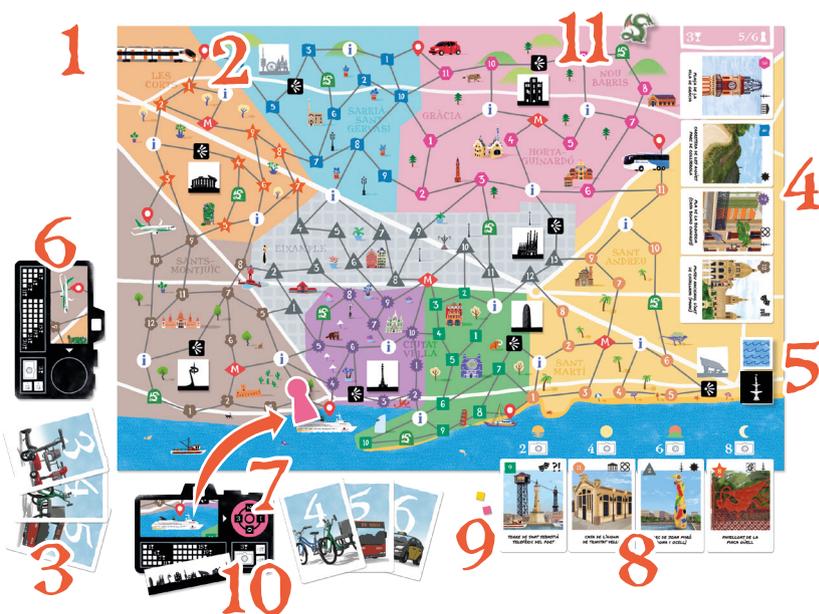
con el número 3 del zoom a la izquierda.



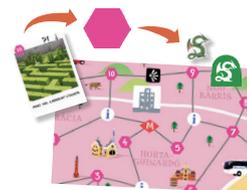
8. Coge otras 4 cartas de fotos de lugares de interés y colócalas boca arriba en el itinerario de luz natural **8** en la parte inferior derecha del tablero. Estas 4 fotos deben pertenecer a 4 zonas distintas de la ciudad (icono superior izquierdo de las cartas); coge y descarta hasta conseguirlo.

9. Cada participante recibe un marcador de su color para el itinerario de luz natural **9**; colócalos todos a la izquierda de la primera carta del itinerario.

10. Mezcla y reparte una ficha de perfil de la ciudad **10** boca abajo a cada participante. No muestres tu secuencia a los demás participantes. Puedes colocarla boca abajo en el espacio reservado encima de la cámara.



11. Descubre la carta superior de la pila de fotos de lugares de interés para conocer la ubicación del dragón. Coloca la ficha del dragón en la guarida de la zona donde se encuentra ese lugar de interés (icono superior izquierdo de la carta) **11** y descarta esta carta.



Ya estamos listos. Empezará la partida quien haya sacado una foto más recientemente con su teléfono o cámara, y continuará en el sentido horario.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

En tu turno, puedes, por orden:

1. Mover el peón.
2. Realizar una acción.

1. MOVER EL PEÓN

Los puntos del tablero son lugares marcados con un icono según su tipo: lugares de interés , miradores de edificios del perfil , puntos de información , guaridas de dragones y estaciones de metro . Para moverse por los distintos puntos conectados del tablero, puedes:

- A. **caminar**, avanzando el peón hasta una distancia de 2 puntos o bien
- B. **jugar 1 carta de transporte**: gastar la carta para moverte de un punto a otro punto del tablero. Puedes mover el peón hasta tantos puntos como el valor que indique la carta (3, 4, 5 o 6). Se descarta la carta y no se roba otra.

El peón puede pasar pero no quedarse en un punto ocupado por otro peón.



2. REALIZAR UNA ACCIÓN

Después de mover, puedes realizar **una** de las siguientes acciones:

- A. Sacar una foto.
- B. Visitar un punto de información.
- C. Cogér el metro.

A. Sacar una foto

Puedes sacar 1 foto:

- de un **lugar de interés**
- de un **edificio del perfil**
- del **itinerario de luz natural**
- de un **dragón en su guarida**

Puedes sacar estas fotos **llegando a ese punto exacto del tablero**  o **desde más lejos si usas el zoom**.

 Puedes usar el zoom para conseguir fotos de lejos. Dispones de 3 puntos de zoom que puedes gastar para sacar una foto sin llegar al punto exacto del tablero, incluso si ese punto está ocupado por otro participante. Cada punto que gastes te permite sacar una foto desde esa distancia. Puedes gastar todo el zoom en un solo turno o usarlo en varios, y se marca girando la ficha del selector de zoom en la cámara. Los puntos gastados no se pueden recuperar.

Ejemplo: Si usas los 3 puntos en un solo turno, podrás sacar la foto de cualquier punto del tablero que se encuentre a 3 puntos de distancia de donde esté tu peón, pero no te quedarán más puntos de zoom para el resto de la partida.



Lugares de interés

El tablero contiene 86 lugares de interés, distribuidos en 8 zonas. Cada una se identifica con un icono de distinta forma y color. La baraja de fotos de lugares de interés contiene una carta por cada lugar de interés del tablero, con el icono y número que corresponde en la esquina superior izquierda.

Estas 86 cartas también tienen en la parte superior derecha uno o dos iconos que representan aspectos interesantes de ese lugar de interés. Están relacionados con los temas del concurso y con la puntuación del final de la partida.



Sólo puedes sacar fotos (es decir, coger las cartas) de los lugares de interés que estén disponibles en el tablero (la selección).



Si haces una foto de un lugar de interés, coge la foto correspondiente de la selección y colócala boca arriba en tu galería para que los demás participantes puedan verla. Seguidamente, coge la carta superior de la pila de lugares de interés y añádela a la selección. Tu turno habrá terminado.

Edificios del perfil de la ciudad



En cada uno de los 8 miradores  que encuentres en el tablero puedes sacar una foto de distintos edificios que forman el emblemático perfil de la ciudad de Barcelona.

Si sacas una foto de un edificio del perfil, coge la ficha correspondiente y colócala en tu galería. Tu turno habrá terminado.

Puedes conseguir las fichas en cualquier orden durante la partida, pero no puedes coger fichas repetidas. Hay menos fichas de edificios del perfil que participantes y, una vez que se acaben las fichas, no se reponen.

Itinerario de luz natural

En este concurso es importante dominar la luz natural sacando fotos en distintos momentos del día: hora dorada (amanecer), mediodía, hora dorada (atardecer) y noche. Sólo sacar fotografías de lugares de interés no será suficiente para puntuar al final de la partida.



Para ganar los puntos de las fotos de lugares de interés que hagas, deberás realizar el itinerario de luz natural. Este itinerario es el mismo para todos los participantes y consta de 4 fotografías.

Para sacar estas fotos del itinerario también deberás llegar a sus puntos del tablero, pero no cogerás las fotografías, sino que moverás el marcador encima de la foto para indicar que se ha tomado y el turno habrá terminado.

Puedes completar el itinerario a tu ritmo, pero siempre en orden, empezando por la hora dorada (amanecer) llegando hasta la noche. Por ejemplo, no puedes sacar la foto del mediodía sin haber sacado antes la del amanecer.



Cada foto del itinerario que saques te permitirá contar los puntos de 2 fotos de lugares de interés que tengas al final de la partida. Para ganar la partida no es necesario terminar todo el itinerario.

Ejemplo: Si no has conseguido la foto del amanecer, no podrás ganar ningún punto por las cartas de lugares de interés que tengas al final de la partida. Si has sacado 2 fotos de luz natural (hasta el mediodía), puedes contar los puntos de 4 cartas de lugares de interés que hayas conseguido (de tu elección). Si tuvieras, e.g. 6 fotos de lugares de interés, sólo puntuarías 4.

Dragones

Si fotografías un dragón en su guarida podrás, sin mover tu peón del lugar desde donde saques esta foto, hacer otra acción a elegir entre las siguientes:



- Sacar una foto de un lugar de interés (de la selección)
- Sacar una foto de un edificio del perfil (disponible en el tablero)
- **Sacar la siguiente foto del itinerario de luz natural (en orden)**
- Descartar todas las fotos de la selección y colocar fotos nuevas.

Después de ejecutar la acción de tu elección, descubre una carta de la pila de lugares de interés para determinar la siguiente ubicación del dragón. Como en la preparación de la partida, coloca el dragón en la guarida de la zona donde se encuentre ese lugar de interés (icono superior izquierdo). La guarida debe ser siempre distinta a la última y debe estar desocupada (sin peones). Descubre y descarta cartas hasta que puedas colocar el dragón. Tu turno habrá entonces terminado.

Si decides sacar una foto de un lugar de interés, coge primero la carta que te interese de la selección. Luego, coge una carta de la pila de lugares de interés para reponerla, y finalmente descubre otra carta para ubicar el dragón.

B. Visitar un Punto de Información

Visita los puntos de información para reponer tus cartas de transporte, terminando tu turno. Roba cartas de la pila de transporte hasta tener un máximo de 3 cartas en la mano. Si la pila de robar se ha terminado, baraja la pila de descartes y forma una nueva pila. Antes de robar, puedes descartar.

C. Coger el metro

Puedes coger el metro para viajar a otras estaciones de metro (5 en total). Si llegas a un punto de estación de metro, puedes decidir salir en cualquiera de las otras estaciones.

Puedes entrar en un metro ocupado, pero debes salir en un metro que esté libre. Una vez sitúas tu peón en la estación de tu elección, tu turno termina.



FINAL DE LA PARTIDA

Cuando alguien saca su octava foto de lugar de interés y recoge la carta para su galería, la partida termina inmediatamente, y gana quien más puntos tenga en ese momento. En caso de empate, todos ganan el concurso.

CÓMO GANAR PUNTOS Y LA PARTIDA

Al final de la partida, calcularás tu puntuación final sumando los puntos ganados por las fotos de lugares de interés y las fichas de los edificios del perfil que tengas en tu galería. La cámara muestra un resumen de cómo se puntúa.

Puntuar los lugares de interés

Ganarás 3 puntos por cada foto de lugar de interés, +1 punto por cada tema distinto presente en las fotos (hasta un máximo de +2 puntos por carta).

TEMAS



Agua



Árboles

○ **Nombre:** Lee las palabras que forman el nombre del lugar



Casa / Plaza



Parque / Jardines

○ **Iconos:** Mira los símbolos que indican peculiaridades del lugar



Arquitectura



Esculturas y monumentos



Aire libre



Modernismo



Original



Artes, ciencias y ocio



Gaudí



Historia y cultura

El número de puntos por cartas de lugares de interés que puedes ganar dependerá de tu itinerario de luz natural. Podrás contar los puntos de 2 cartas (a elegir) de tu galería si has llegado al amanecer, 4 cartas al mediodía, 6 cartas al atardecer y 8 cartas a la noche. El resto de cartas no puntuarán.

Puntuar el perfil de la ciudad

Ganarás puntos según el número total de fichas de edificios del perfil de la ciudad que tengas en tu galería.

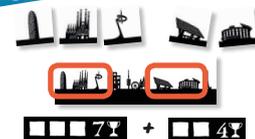
Has recibido una ficha de un perfil de la ciudad con una secuencia de edificios (en cada ficha los edificios se encuentran en un orden diferente). Para puntuar deberás tener en cuenta ese orden y calcular tu puntuación sumando el valor de cada una de las partes de la secuencia que completes. Cada ficha sin conectar te dará 1 punto.



15 PUNTOS



11 PUNTOS



ICONOS



Autoría: Núria Casellas, Eloi Pujadas y Joaquim Vilalta **Diseño gráfico:** Craig Petersen
Ilustraciones: Sophie Wainwright y Craig Petersen **Traducción al español:** Fco. Pérez Escudero
Agradecemos la colaboración en la cesión de imágenes de: Casa Batlló, Casa de les Punxes, Cementiris de Barcelona, FC Barcelona, Fundació Catalunya La Pedrera, Institut del Paisatge Urbà - Ajuntament de Barcelona, Josep Maria de Llobet, Josep Maria Miró, MUHBA Museu d'Història de Barcelona, Pep Herrero, Torre Bellesguard Antoni Gaudí, El Tren de l'Oreneta.