

# ROMANICUM

EL JOC DE TAULA DE RELACIONS (IM)POSSIBLES

**ROMANICUM** és un joc de cartes creat per Roman Aixendri i Joan Marc Clofent que compta amb 110 il·lustracions originals de Viena Bantulà.

El joc s'inspira en l'art romànic català i el reinterpreta incorporant-hi elements contemporanis amb la voluntat de fer-nos pensar i, alhora, d'aportar un toc fresc a l'edat mitjana.

**Pau Inarejos**, autor del llibre "Amb ulls de romànic" i divulgador a xarxes socials amb el perfil @RomànicCatalà, també col·labora en aquest projecte, fent-ne difusió.

**Amb el suport de:**  
Generalitat de Catalunya  
Departament de Cultura

## QUÈ ÉS ROMANICUM?

**R**omanicum és una immersió "jugable" en l'art romànic català amb tocs de contemporaneïtat. A través de cartes que combinen imatges medievals amb elements actuals, el joc desperta la imaginació i convida a interpretar, relacionar i crear nous significats d'elements quotidians. Una experiència que uneix cultura, humor, creativitat i pensament.

Si t'agrada imaginar i buscar connexions impossibles com en jocs ja clàssics d'interpretació subjectiva d'imatges i vols una proposta ràpida i adaptable a entorns educatius, **Romanicum** t'espera.

Les cartes de **Romanicum** contenen una sèrie de preguntes que s'utilitzen en el mode de joc Relacions (im)possibles, però que també es poden fer servir per si mateixes per plantejar dilemes morals i així fomentar la reflexió i el diàleg.

## QUÈ ES NECESSITA PER JUGAR?

**P**er jugar a Romanicum recomanem disposar d'un full en blanc i un llapis per cada jugador. També pot ser útil tenir a mà goma d'esborrar.

Abans de començar a jugar, els jugadors poden consensuar l'idioma en què s'escriuran les paraules durant tota la partida. Això pot servir, a més, per fomentar l'aprenentatge d'idiomes com l'anglès, el català, el castellà, el francès o el llatí, per posar-ne alguns exemples.

## COMPONENTS DEL JOC

- 110 cartes amb il·lustracions originals de Viena Bantulà
- Full d'instruccions



## COM ES JUGA?

**Romanicum** consta de **5 rondes**. A cada ronda:

- Es revelen les dues cartes superiors de la pila principal (prèviament barrejada).
- Cada jugador escriu **tres paraules** que consideri que s'escauen als **objectes contemporanis** mostrats a ambdues il·lustracions.

**Exemple:** A la carta 1 l'element contemporani és un casc i, a la carta 2, l'element és un cucurutxo. La resta d'elements són elements medievals basats en l'art romànic.

- Els jugadors disposen de 2 minuts per ronda per pensar i escriure les paraules.

**Important:** Perquè una paraula puntuï haurà de ser acceptada per la majoria dels jugadors (en cas d'empat es considera no acceptada). Si la taula no veu clara la relació es demanarà argumentar la proposta.

## puntuació per ronda

- Si una paraula només l'ha escrit un jugador, aquest jugador suma tants punts com el nombre total de jugadors.
- Si una paraula l'han escrit diversos jugadors, cada jugador suma tants punts com el nombre total de jugadors menys el nombre de repeticions de la seva paraula.
- Si una paraula, quan s'exposa, fa riure la resta de companys, suma +2 punts (si és acceptada com a escaient).
- La puntuació final de la ronda és la suma dels punts de les tres paraules. Un cop finalitzada la ronda, s'anoten els punts acumulats per cada jugador i es passa a la següent ronda.

Després de cinc rondes, el jugador amb més punts és el guanyador de la partida.



### exemple de ronda

Eva, Ivan, Rudi i Susanna es disposen a jugar la primera ronda de **Romanicum**. Rudi barreja la baralla de cartes i treu les dues primeres cartes: la primera mostra un **casc** i la segona un **cucurutxo** com a elements contemporanis. Els jugadors escriuen les seves respectives paraules.

**Eva** escriu: rodó, inert i fred.  
**Ivan** anota: rodó, "lleable" i inert.  
**Rudi** escriu: obligatori, inert i diversió.  
**Susanna** apunta: rodó, fred i cap.



### suma de punts

#### Paraules úniques

Obligatori → Rudi → 4 punts  
(Si ho aconsegueix justificar)  
Diversió → Rudi → 4 punts

#### Paraules repetides

Rodó → Eva, Ivan i Susanna →  
4 - 3 = 1 punt cadascun  
Fred → Eva i Susanna →  
4 - 2 = 2 punts cadascun  
Inert → Eva, Ivan i Rudi →  
4 - 3 = 1 punt cadascun

En aquest ronda Eva ha aconseguit sumar 4 punts, Ivan 8, Rudi 9 i Susanna 3. Ara ja poden passar a la següent ronda.

### Paraula que ha fet riure i que és objecte de debat

Rudi ha rigut quan Ivan explica que ha anotat la paraula "lleable". Tot i això, els altres jugadors li demanen que ho argumenti. A part, també li exigeixen a Rudi que justifiqui per què els gelats són "obligatoris".

Ivan explica que, tot i que no sigui habitual, un casc es pot "llepar". Per tant, Ivan s'emporta **6 punts** per la paraula: **4 punts per ser única i +2 punts per fer riure**.

## MODES ALTERNATIUS DE JOC

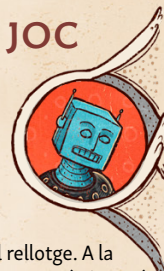
### mode objectes escollits

**E**n aquest mode, a cada ronda, el **jugador inicial** decideix quins **objectes, elements o criatures** (incloent-hi persones) de cada carta es relacionaran entre si. Els altres jugadors hauran d'escriure paraules que connectin aquests elements específics.

El **jugador inicial** va canviant en sentit de les agulles del rellotge. A la primera ronda comença la persona que hagi vist una peça romànica més recentment. Aquest jugador tria un element de cada carta i els exposa a la resta de jugadors.

La resta de jugadors ha de respectar la decisió del jugador inicial i intentar trobar **associacions creatives** amb aquests elements.

La **puntuació** es calcula com en el mode habitual, tenint en compte paraules úniques, repeticions i paraules que facin riure, segons les regles establertes.



### mode relacions (im)possibles

**E**n aquest mode, els jugadors han d'unir els dos objectes destacats de les cartes per crear una idea nova o establir-hi una relació impossible.

El joc es juga a **5 rondes**. A cada ronda es mostren les **dues primeres cartes de la baralla**, i els jugadors escriuen una **petita frase de fins a quatre paraules** que combini els dos elements.

#### exemple de relacions (im)possibles

**Cartes mostrades:** cucurutxo i casc

Relacions impossibles d'exemple: "repartidor de gelats prudent", "cucurutxo segur", "Casc deliciós".



## sistema de puntuació mode RELACIONS (im)possibles

- Si la idea és original i sorprenent o fa riure a la major part de la taula, suma **3 punts**.
- Si la idea és correcta, però previsible, suma **1 punt**.
- Si la connexió és molt forçada o no s'entén, no s'anota **cap punt**.

En aquest mode podeu fer servir les preguntes que mostren les cartes per inspirar-vos.

## mode per equips

En aquest format, dues o més parelles s'enfronten entre si. Cada jugador, **sense fer comentaris ni gestos amb l'altre membre de la parella**, escriu **tres paraules** que consideri adequades per a les cartes revelades.

### sistema de puntuació mode per equips:

- Cada paraula que coincideixi amb la de la seva **parella** suma **1 punt**.
- Les paraules que coincideixin amb jugadors de l'altra parella **no es tenen en compte**; només es puntua la coincidència amb la mateixa parella.
- Si un jugador aconsegueix **fer riure a un membre d'una parella rival** en exposar la seva paraula, aquesta suma **2 punts addicionals**.

Al final de cada ronda se sumen tots els punts acumulats per cada equip. **L'equip amb més punts totals al final de la partida és el guanyador.**

## mode ROMANTICUM

Romanticum és una variant de **Romanicum** pensada per a dues persones que volen explorar, de manera lúdica, el seu grau de complicitat, coneixement mutu i sincronització emocional.

En aquesta modalitat no es tracta d'encertar respostes "correctes", sinó de connectar preguntes personals amb imatges i comprovar fins a quin punt la parella comparteix imaginari, records i sensibilitats.

### PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

- Barregeu tota la pila de cartes.
- Cada jugador agafa **5 cartes** i les manté a la mà, sense mostrar-les.
- Decidiu qui serà el **Jugador A** i qui serà el **Jugador B**.

### DESENVOLUPAMENT DE LA PARTIDA

La partida consta de **dues fases simètriques**: A la primera fase, el **Jugador A** formula les situacions i el **Jugador B** respon. A la segona fase, els rols s'inverteixen. En tot moment el jugador que respon ha de tenir 5 cartes a la seva mà, en tirar una carta per jugar-la, agafa una carta de la pila per tornar a disposar de 5 cartes. A més, **una vegada per partida, cada jugador pot descartar la quantitat de cartes que vulgui de la seva mà i robar el mateix nombre de cartes**.

### EXEMPLES DE SITUACIONS A PLANTEJAR:

- Exposa una situació difícil que vàrem superar plegats.
- Una cançó que et recordi a nosaltres.
- Com imagines un bon, dia junts d'aquí a deu anys?
- Com creus que mostro afecte?

### fase 1: el JUGADOR A pregunta, el JUGADOR B respon

La fase consta de **4 tornos**. **A cada torn:**

#### 1. Plantejament de la situació

El Jugador A formula al Jugador B una situació personal. Pot ser, per exemple:

- un gust (menjar, lloc, activitat).
- una cançó que els recordi als primers dies de la relació.
- una situació viscuda junts.
- una pel·lícula o sèrie preferida.
- qualsevol pregunta que requereixi una resposta emocional o simbòlica.

#### 2. Elecció de la carta

El Jugador B tria **una de les seves cartes** que cregui que millor representa la resposta del Jugador A a la situació plantejada.

#### 3. Barreja de cartes

Al **primer torn**, el Jugador B col·loca la seva carta cap per avall sobre la taula i hi afegeix **1 carta robada de la pila sense mostrar-la**, les barreja i les deixa boca avall.

- Al **segon torn**, hi afegeix **2 cartes de la pila** i les barreja amb la seva, cap per avall.
- Al **tercer torn**, **3 cartes** de la pila i les barreja amb la seva, cap per avall.
- Al **quart torn**, **4 cartes** de la pila i les barreja amb la seva, cap per avall.
- Al **cinquè torn**, **5 cartes** de la pila i les barreja amb la seva, cap per avall.

Com més avança la fase, **més difícil és identificar la carta correcta**.

## 4. Endevinar la carta

El Jugador A mostra les cartes i ha d'escollir quina d'elles creu que és la que pertany al jugador B.

### fase 2: INVERSIÓ DE ROLS

Un cop finalitzats els 5 tornos:

- El Jugador B passa a formular les situacions.
- El Jugador A respon amb les seves cartes.
- Es repeteix exactament el mateix procediment durant 5 tornos més.

### puntuació

- Si el Jugador A encerta la carta, la parella suma **1 punt**.
- Si no l'encerta, no se suma cap punt.

### final de la partida i interpretació dels resultats

Un cop acabades les dues fases, se sumen tots els punts obtinguts (màxim **10 punts**).

### Resultats

**4 punts o menys:** La parella hauria de treballar la seva capacitat de sincronització i coneixença mútua. Prescripció: jugar a Romanicum sovint de manera urgent!

**5 o 6 punts:** La parella està prou sincronitzada, però pot millorar la comunicació. Si juga sovint a Romanticum en milloraran els resultats.

**7 o 8 punts:** La parella es troba en una bona fase de comunicació i complicitat. L'animem a continuar jugant a Romanticum per progressar.

**9 punts:** La parella excel·leix en compenetració i lectura emocional. Enhorabona!

**10 punts:** Ens trobem davant d'un nivell de complicitat excepcional: un amor platònic d'aquells difícils de trobar.

## modalitat ROMANCER

(ideal per a menors de 12 anys)

Aquesta modalitat està pensada per a grups d'entre 3 a 6 persones o per a 3 a 6 grups formats per 2 a 4 persones.

### PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

- Barregeu tota la pila de cartes.
- Cada jugador (o equip) rep **10 cartes** a la mà, que pot mirar lliurement.

### CREACIÓ DE LA HISTÒRIA

La història ha d'estar formada per 6 de les 10 cartes escollides.

Amb les **6 cartes escollides**, cada jugador (o equip) ha de crear **una història o conte breu tot ordenant les cartes segons la història que es vulgui contar**.

Les cartes que no es facin servir es descarten.

### temps recomanat

- 5 minuts** per pensar i estructurar la història.
- 1-2 minuts** per explicar-la en veu alta.

### EXPOSICIÓ DE LES HISTÒRIES

Quan tots els jugadors (o equips) han acabat, cada jugador (o equip) explica la seva història a la resta del grup. En cas de jugar en grup, es tria una persona per narrar o s'alterna la narració segons hagi decidit l'equip.

### VOTACIÓ

Una vegada totes les històries han estat explicades:

- Cada jugador vota **la història que més l'ha emocionat o divertit**.
- No està permès votar-se a un mateix**.
- El vot és únic.

Es pot votar assenyalant amb el dit al narrador o grup narrador.

En cas de jugar en equip, cada membre serà lliure de votar la història que més li hagi agradat, a excepció de la seva.

### REGLES DE CONSTRUCCIÓ

La història ha d'integrar **6 cartes**. Per cada carta no col·locada al final del temps es restarà un punt al final de la partida.

- De cada carta es pot fer servir:
  - qualsevol element visual de les il·lustracions,
  - i/o la **frase de pregunta** que apareix a cada carta.
- L'ordre de col·locació de cartes és lliure.
- El to és totalment obert: poètic, humorístic, dramàtic, absurd, simbòlic, etc.

### RESULTAT DE LA PARTIDA

La història amb **més vots** és la guanyadora de la ronda.

En cas d'empat, es pot fer una breu ronda de comentaris per decidir. En cas de persistir en l'empat podeu finalitzar la partida o fer-ne una altra per trencar l'empat.

Si algun jugador no ha sigut capaç de col·locar les 6 cartes i només ha tingut temps de posar-ne 5 o menys, es resta un punt per carta no col·locada.