



Eat for Free

PLAY4FOOD
(Eat for Free)
The Rules

authors: Eugenia Benelli, Sylvie Renault
web developArt: Alessandro Mari
3Developer: Lazarin Kouchev

www.play4food.it
info@play4food.it

REGOLAMENTO INTEGRALE

PREMESSA

Play4Food è un gioco senza limiti di età, etnia o abilità.

Solo per l'area **Food Pool** è richiesta un'età minima di 16 anni e un'altezza di 140 cm.

Può essere giocato in qualsiasi numero di giocatori fino ad un massimo di 50 nella versione Macro e di 25 nella Micro.

In tutta la struttura sono inoltre installati percorsi **Braille** e **tattili** per guidare i non vedenti al gioco.

REGOLE GENERALI

SPIRITO DEL GIOCO

Condividere esperienze e confrontarsi con persone di nazionalità, età, abilità diverse dalla propria.

SCOPO DEL GIOCO

Compiere azioni per guadagnare **Token** che permettono di ottenere ciò che si desidera all'interno della struttura di **Play4Food**.

INIZIO DEL GIOCO

Prima di cominciare ogni partecipante deve recarsi alla Reception dove, da parte del personale addetto, riceverà tutte le dovute istruzioni per prendere parte al gioco nella modalità preferita dal giocatore stesso.

Il giocatore, dopo aver dichiarato la tipologia di azione che intende compiere, otterrà un **Token** che potrà spendere una volta effettuata la sua azione.

TOKEN

Il **Token** è un gettone che permette di ottenere, in cambio di esso, una qualsiasi delle azioni di gioco degli altri partecipanti, tra cui assaggiare uno dei piatti preparati.

Il personale di **Reception** potrà decidere di erogare un numero di **Token** maggiori rispetto allo standard (1), in base alla tipologia e alla complessità dell'azione prescelta.

Non potranno essere però erogati mai più di tre **Token** ad azione.

AZIONI

Esistono tre tipologie di azioni che si possono compiere per ottenere un **Token**:

CUCINARE

Con gli ingredienti presenti nella **Food Pool** si può scegliere di cucinare un piatto a scelta per un minimo di quattro per persone.

Una volta dichiarata in **Reception** la seguente azione, ci si reca nella **Food Pool**, si occupa una delle postazioni libere, si scrive sulla lavagna il nome di quello che si sta preparando e si inizia a cucinare.

In un momento a scelta, prima o dopo aver finito, si deve poi trascrivere sulla **PlayList** la propria ricetta, sottolineando nome del piatto, nome o nick dell'autore, nazionalità del piatto e dell'autore, ingredienti, modi e tempi di preparazione.

CONDIVIDERE

Ci sono due modi di condividere qualcosa dentro **Play4Food**.

Uno è lasciando scritto un proprio pensiero al **Message Garden**.

Il pensiero non potrà essere inferiore alle 15 righe e dovrà avere un tema specifico prescelto, ma non condizionato dallo **Staff** di gioco.

Quanto da lasciare scritto potrà anche non essere originale, a patto che se ne sappia la provenienza e se ne possa indicare la paternità.

Una volta lasciato il proprio messaggio, bisognerà scrivere accanto ad esso, nome o nick, età e nazionalità di chi l'ha lasciato.

È possibile altrimenti condividere la propria musica lasciando in custodia il proprio player alla **Music Farm** o suonando dal vivo.

Lì un addetto si occuperà di selezionare da ogni lettore brani random che verranno ascoltati da tutta la struttura di **Play4Food**.

Il nome del brano e l'autore inoltre compariranno sul **Game View** man mano che esso verrà riprodotto, insieme al nome o al nick, nazionalità ed età del proprietario del riproduttore musicale.

Per ottenere un **Token** con questa azione però bisognerà lasciare la propria musica per un minimo di 20' o eseguire almeno tre brani dal vivo.

INSEGNARE

È possibile, recandosi nello **Speaker Corner**, tenere una lezione su un tema a piacere.

La lezione non potrà avere una durata inferiore ai 10' e superiore ai 30'.

Il **Token** non è vincolato dal numero di ascoltatori ottenuti, ma dalla durata della lezione stessa.

Non si potranno effettuare più di tre azioni nello stesso turno di gioco, al fine di lasciare a tutti la possibilità di partecipare.

TOKEN AGGIUNTIVI

È possibile ottenere **Token** aggiuntivi mettendo ai voti la propria azione.

L'azione posta al giudizio degli altri giocatori, viene annunciata sugli schermi del **Game View** e messa ai voti per un periodo elettorale di 7 minuti.

Il personale di **Staff** si recherà dagli altri partecipanti chiedendo se vogliono prendere parte alla votazione.

In caso affermativo, viene messa a loro disposizione, una **True Stone** che dovranno inserire nella sacca della **Vittoria** o nella sacca della **Sconfitta**.

ESITO DELLA VOTAZIONE

A scadere del tempo, che potrà essere tenuto sotto controllo sui **Game View**, le sacche verranno pesate sulla **Right Weight** e in caso di peso maggiore per quella della **Vittoria**, verrà assegnato al giocatore in lizza un **Token** aggiuntivo che potrà essere speso a piacimento all'interno della struttura di **Play4Food**.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

A differenza degli altri giochi, a **Play4Food**, vincono tutti.

I partecipanti infatti, personalizzando le proprie azioni in base alle proprie esigenze, possono ottenere quello che vogliono all'interno dell'offerta del sistema.

Effettuate un massimo di tre azioni, i partecipanti terminano il proprio turno che potrà ripetersi per un massimo di due volte al giorno, con una distanza di 3 ore minimo tra un turno e l'altro.

REGOLE PER AREA

WALK WITH SHOES AREA

Queste sono le ultime zone dove è possibile ancora camminare con le scarpe ai piedi.

RECEPTION

È il luogo che dà inizio al gioco.

Qui è possibile:

- prendere informazioni riguardo all'azione da eseguire
- prenotarsi per l'azione prescelta
- prenotarsi per il piatto prescelto
- prenotarsi per aprire una votazione sulla propria azione
- ottenere i Token

SHOES PARADE

Qui è consentito lasciare le proprie scarpe prima di addentrarsi nel mondo di **Play4Food**.

FOOD POOL

La cucina di **Play4Food**.

In quest'area non è concesso entrarvi a piedi scalzi.

È obbligatorio, prima di potervi entrare, ritirare in reception il kit d'igiene ed eseguire tutte le istruzioni in esso contenute.

Non sarà possibile cucinare senza l'abbigliamento monouso contenuto all'interno del kit.

Inoltre, in paesi dalle particolari e restrittive norme igieniche, il gioco si svolgerà con la presenza di cuochi specializzati e muniti di tessera sanitaria, che eseguiranno alla lettera, al posto dei giocatori, le indicazioni fornitegli dagli stessi.

Il cibo preparato potrà essere esposto e consumato entro un massimo di 8 ore.

È possibile fare richieste particolari per la dispensa della **Food Pool**.

Non si assicura però la risposta a queste esigenze, né la repentina reperibilità dell'elemento richiesto.

MESSAGE GARDEN

Qui è possibile lasciare i propri messaggi.

Il **Message Garden** è composto da due zone complementari.

Nella **Message Board** si può direttamente scrivere con i pennarelli messi a disposizione dallo **Staff**.

Nella **Message Hill** invece è possibile posizionare a piacimento dei **Post-it** tematici suddivisi per colore.

La scelta del colore non è condizionata dallo **Staff** di gioco, ma è lasciata alla libera interpretazione dei partecipanti.

È possibile lasciare messaggi, sia sulla **Message Hill** che sulla **Message Board**, indipendentemente dall'ottenimento di un **Token**.

Per messaggi inferiori alle 15 righe non sarà comunque possibile ricevere il **Token**.

MUSIC FARM

Qui è possibile lasciare il proprio player musicale o amplificare i propri strumenti musicali.

È possibile condividere la propria musica indipendentemente dall'ottenimento di un **Token**.

Per un periodo inferiore ai 20' non sarà comunque possibile ricevere il **Token**.

I riproduttori saranno controllati costantemente dal personale addetto.

Il numero di **Token** ottenuti con la musica dal vivo è a discrezione del personale di **Reception** e sarà deciso in base al numero dei pezzi eseguiti e dall'originalità degli stessi.

SPEAKER CORNER

Nello **Speaker Corner** è possibile tenere le proprie lezioni.

Si è liberi di trattare argomenti di ogni tipo, nel rispetto del pubblico senso del pudore e con ogni di forma di espressione.

È possibile tenere lezioni indipendentemente dall'ottenimento di un **Token**, ma mai per più di 30'.

Per lezioni inferiori ai 10' non sarà comunque possibile ricevere il **Token**.

CHILL OUT HILL

Qui è possibile riposarsi, rilassarsi, mangiare e fare amicizia con gli altri partecipanti del gioco.

A fine attività lo **Staff** provvederà alla pulizia delle aree utilizzate.

GAME VIEW

Su questi schermi è possibile monitorare le attività in corso nel sistema.

Nei 4 schermi principali è possibile:

- controllare lo stato di avanzamento della preparazione delle pietanze
- scegliere che piatto prenotare
- controllare la disponibilità delle postazioni della **Food Pool**

Sugli schermi secondari, all'interno e all'esterno di **Play4Food**, è possibile:

- monitorare quello che accade nello **Speaker Corner**
- monitorare le tracce musicali che si stanno ascoltando
- sapere se ci sono votazioni in corso
- conoscere l'esito delle votazioni