



FEELINKS

PRAVIDLA HRY

Materiály použité k výrobě FEELINKS jsou 100% z Evropy. Veškeré součásti (včetně inkoustu, lepidla a ochranných obalů) jsou také 100% rostlinného původu a rozložitelné: hra obsahuje

0 % plastů! Všechny papírové a lepenkové součásti jsou vyrobeny z materiálů s certifikací FSC, které jsou kontrolovány a recyklovány.

70 % těchto materiálů pochází ze zodpovědně obhospodařovaných lesů.

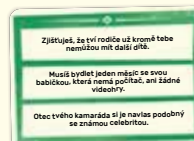


Chtěli byste používat Feelinks na profesní úrovni?

Prohlédněte si praktického průvodce pro učitele na pygmalino.cz/feelinks

Z ČEHO SE HRA SKLÁDÁ

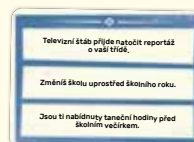
- 1x Pravidla hry
- 1x Hrací deska
- 4x Oboustranné *bodovací* karty rozdělené podle počtu hráčů
- 18x *Emoční* karty
- 1x Hrací kolík
- 48x *Odpovědní* karty v osmi barvách
- 156x *Situační* karty rozdělené do čtyř témat:



Jako rodina

O rodinném životě

(od 8 let a výše - očíslované od 1 do 40)

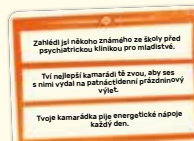


Ve škole

O životě ve škole a školní

kolektivu

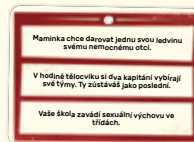
(od 8 let a výše - očíslované od 41 do 80)



Mezi přáteli

Na rozličná témata

(od 12 let a výše - očíslované od 81 do 120)



Ve společnosti

O společenských otázkách

(od 8 let a výše - očíslované od 121 do 156)

Karty v této skupině jsou rozděleny do 6 kategorií a jejich symboly jsou vyobrazeny v horní části každé karty.



Doporučujeme, aby při použití tohoto tematického okruhu byla vždy přítomná dospělá osoba, jako záruka toho, že ke všem probíraným situacím bude přístupováno s patřičnými ohledy a pozorností.

CÍL HRY

„Tvá babička si přeje dostat k narozeninám seskok padákem.“

„Někdo ti nabízí, aby ses přidal k jejich kapele.“

„Tví rodiče ti zakazují kritizovat dospělé.“

Tak tohle jsou situace, na které bychom tě chtěli vidět reagovat.

V této kooperativní hře jde o vyjádření tvých emocí tváří v tvář rozmanitým situacím, stejně jako o tvůj odhad emocí prožívaných druhými hráči. Po osmi kolech hry, zaměřených na různá témata, budete hodnotit míru vzájemného porozumění, které vás jako spoluhráče pojí.

Příklad výchozího rozestavení pro hru o 4 hráčích na téma „Jako rodina“.



VÝCHOZÍ ROZESTAVENÍ

- Umístěte **hrací desku** doprostřed stolu. Umístěte **hrací kolík** do startovního boxu na začátku **dráhy porozumění** (v samém středu hrací desky).
- Umístěte jednu z bodovacích karet, odpovídající počtu zúčastněných hráčů, do blízkosti hrací desky, tak, abyste mohli bezprostředně hodnotit míru vaší úspěšnosti.
- Přidělte každému z hráčů **šest odpovědních karet** stejné barvy.
- Vyberte si jeden z balíčků **situačních karet** a umístěte je do blízkosti hrací desky.
Můžete rovněž použít více balíčků karet, a nechat na právě zahajujícím hráči, které z témat si vybere.
- Podle symbolů na jejich rubové straně (✕ / ○), rozdělte **emoční karty** na dva stejně velké balíčky.
 - ♦ Každý z balíčků důkladně promíchejte a umístěte lícem dolů do blízkosti hrací desky.
 - ♦ Z každého balíčku vytáhněte **3 emoční karty** a rozmístěte je kolem hrací desky, tak, aby byl ke každé emoci, znázorněné na emoční kartě, přiřazen jeden ze symbolů vyobrazených na okrajích hrací desky.
- Vyberte zahajujícího hráče.



HRAJEME HRU

1 Hra začíná prvním kolem tak, že zahajující hráč **odebere dle vlastního výběru jednu z emočních karet** rozmístěných kolem hrací desky a na její místo umístí první kartu z balíčku emočních karet se stejným symbolem, jaký najde na rubové straně karty, kterou odebral (X/O). Odebranou kartu vloží dospod balíčku se stejným symbolem. *Ujistěte se, že všichni hráči chápou správně význam emocí zobrazených na šesti kartách rozmístěných kolem hrací desky.*

2 Zahajující hráč poté **vytáhne jednu kartu z balíčku situačních karet**. Rozhodne se pro jednu ze tří nabízených situací a přečte ji nahlas. Poté kartu odloží vedle hrací desky. Tím se usnadní počítání odehraných kol. *Žádná situace na odebrané kartě se ti nelíbí? Vytáhni si jinou! Nakonec, jsme tu proto, abychom si užili nějakou legraci.*

Zuzana je prvním zahajujícím hráčem. Vytahuje z balíčku situační kartu a ze tří nabízených možností vybírá si téma: „Tvůj otec tě pozval na společnou projížďku na kole.“


3 Každý hráč si **vybere jednu ze svých odpovědních karet**, jejíž symbol označuje emoci, kterou by sami v tu chvíli nejspíše pocítili. Kartu položí **lícem dolů** před sebe. Emoce si hráč vybírá z šesti emočních karet rozmístěných kolem hrací desky.

V tomto případě  znamená Radost.

4 Zahajující hráč začíná jako první testovat míru vzájemného porozumění mezi svými spoluhráči. **Vybere si jednoho ze spoluhráčů a snaží se uhodnout, jakou emoci si vybral.** Je-li jeho odhad správný, skupina si připisuje jeden bod a hrací kolík se na **cestě porozumění** posouvá o jedno políčko kupředu. *Nebojte se popsat své emoce a v případě potřeby obhájit svou volbu.*

Zuzana si jako první vybírá Martina a hlásí: „Martine, myslím, že jsi volil Radost.“ Martin obrací svou kartu a odkrývá symbol shodující se s radostí. Výborně! Skupina získává bod a hrací kolík se posouvá o jedno políčko vpřed.

5 **Následně se hráč, který byl právě tázán, musí pokusit uhodnout, jakou emoci** volil hráč, kterého si vybere. Kolo takto pokračuje dál, dokud nejsou postupně dotázáni všichni hráči.

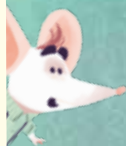
 Kolo musí být vždy ukončeno zahajujícím hráčem, tedy tím kdo jako první pokládal otázku ze situační karty. **Musí být tedy vždycky tím, který bude tázán během jednoho kola jako poslední.**

Nyní je na Martinovi, aby se pokusil uhodnout volbu dalšího ze zbývajících hráčů. **Protože Zuzana byla v tomto kole zahajovacím hráčem, nemůže být zatím tázána.** Martin si tedy místo ní vybírá Julii; domnívá se, že rovněž volila Radost. Bohužel, je to špatně, Julie volila Překvapení. Žádný bod se tentokrát nepřipisuje.

Julie si stále nemůže vybrat Zuzanu, protože ta musí přijít na řadu až jako poslední. Nedá se nic dělat, musí zkusit uhodnout Petrovu kartu. Zkouší Hrdost. A je to správně! Jeden bod navíc.

Petr se domnívá, že Zuzana volila Nedůvěru. Ale plete se. Byla to radost. Takže opět žádný bod.

6 Jakmile je kolo dokončeno, **role zahajujícího hráče se ve směru hodinových ručiček posouvá na dalšího hráče v pořadí.**



KONEC HRY

Hra končí po odehrání osmi *situačních karet*.

Nastala chvíle zjistit, jak velká je míra vašeho vzájemného porozumění.

Zapište si, jak daleko jste se dostali na **cestě porozumění** a potvrďte si svůj výsledek pomocí **bodovací karty**, nebo podle níže uvedené tabulky. Poté si přečtete hodnocení odpovídající vašemu skóre.

POČET HRÁČŮ	EMPATICKÉ SKÓRE			
2	0 → 4	5 → 8	9 → 12	13 → 16
3	0 → 6	7 → 12	13 → 18	19 → 24
4	0 → 8	9 → 16	17 → 24	25 → 32
5	0 → 10	11 → 20	21 → 30	31 → 40
6	0 → 12	13 → 24	25 → 36	37 → 48
7	0 → 14	15 → 28	29 → 42	43 → 56
8	0 → 16	17 → 32	33 → 38	49 → 64
VÝSLEDEK	▽	▽	▽	▽
	★	★★	★★★	★★★★

VINCENT BIDAULT
JEAN-LOUIS ROUBIRA

HOLLIE MENGERT
WWW.HOLLIE MENGERT.COM
MIKE MCCAIN
WWW.LOWSUNSAMURAL.COM

CÉDRIC MICHIELS
WWW.EXSTEME.COM

Překlad: MICHAL KOZELKA
Korektury: ZUZANA FLOROVÁ

NENAŠLI JSTE V KRABICI ŽÁDNÝ PLAST?
To je normální, snažíme se plastů zbavit!

PRAVIDLA TAKÉ NA:
www.pygmalino.cz/feelinks



Původní hru Feelinks vydal Act in Games.
Všechna práva vyhrazena © 2022 Act in Games.

★ **Dobré zprávy! Máte pořád spoustu možností objevovat** jeden druhého. Váš výsledek bude určitě lepší, až spolu budete příště znovu hrát. Dozvěděli jste se něco nového o sobě a svých spoluhráčích?

★★ **Krása! Dokázali jste, že vás toho hodně spojuje** a výsledek, kterého jste dosáhli, svědčí o velké míře vzájemného porozumění. Objevili jste něco nového, o čem jste dříve nevěděli?

★★★ **Bravo! Jak úžasný výsledek!** Vypadá to, že vám nečiní žádné problémy vcítit se do pocitů druhých; jako byste mezi sebou neměli vůbec žádná tajemství. Zdá se, že jste na nejlepší cestě k dosažení plného, čtyřhvězdičkového skóre.

★★★★ **Velkolepé!** Zapsali jste se mezi hráčské legendy. Získali jste maximální počet bodů. Jste empatická esa, zlatí medailisté ve čtení emocí. Ale podaří se vám znovu zopakovat tento husarský kousek?

Poděkování autorů hry

Děkujeme Yolandě Albertové, Olivieru Decroix, Nathalii Lambinetové, Else Antunesové, Virginii Linlaud-Fougeretové, Philippu Leclercovi, týmu BGF, Frédéricku Thoreaux-Bidaultovi, Yoanné Laurentové, Thibautu Quintensovi, Francku Chalardovi, Matthieu Clamotovi, Joséphine Bouillotové, Sabrině Messahelové, Thomasi Cornadovi a Hervé Plasovi.

Poděkování vydavatele

Díky Vincentovi Bidaultovi a Jean-Louis Roubirovi za velkou důvěru vloženou v tento projekt a jejich vždy entusiastické a inspirativní komentáře. Díky také Francku Chalardovi, jehož smělé, zábavné, sensitivní a originální podněty velmi přispěly k finální podobě hry.

Textový a grafický vývoj jsou výsledky mnoha smysluplných setkání a diskusí. Speciální dík patří Sarah Fittonové, Pétronille Mairesseové, Cécile Thoulenové, Mélisse Sablainové, Else Nouvetové, Maïlis Quintensové, Carole Baquetové, a rovněž celému týmu našich spolupracovníků v Black Rock Games.

