**FEELINKS, az érzelmek társasjátéka JÁTÉKSZABÁLY**

**Az első társasjáték, ami csak az érzelmekről szól**

Hogyan élhetnénk nagyobb békességben, harmóniában egymás mellett? Hogyan tudnánk megérteni, megismerni egymást, és elfogadni különbözőségeinket? Milyen szerepe van az érzelmeinknek az életünkben? Hogyan fejezhetnénk ki őszintén érzelmeinket anélkül, hogy ítélkeznénk mások felett, vagy mások ítélkeznének felettünk? Számos, ezekkel a kérdésekkel kapcsolatos beszélgetés eredménye a *Feelinks*.

Mindenki másképpen fejezi ki az érzelmeit, ezek egyénenként nagyon eltérőek lehetnek. Ha képesek vagyunk arra, hogy az érzéseinket megfogalmazzuk, hogy azokkal szembesítsünk másokat, közelebb kerülünk saját magunk megértéséhez.

A *Feelinks*ötvözi a játék örömét és az érzelmek felfedezését. Mindig meglep minket a legkülönbözőbb játékosok spontán kitárulkozása és bizalma, amit a játék folyamán mutatnak. Erre azért van lehetőség, mert a *Feelinks*lehetővé teszi a játékosok számára, hogy aggodalmak és szorongás nélkül, természetes módon fejezzék ki érzelmeiket. A kitárulkozással és az érzelmek egymással való megosztásával a játékosok jobban megismerhetik egymást. A legkülönbözőbb szituációkban, családon belül, barátok, gyerekek, felnőttek, szakemberek között oszthatjuk meg az álláspontunkat veszekedés nélkül. A Feelinks arra biztatja a játékosokat, hogy ne ítélkezzenek egymás fölött és ne kényszerítsék rá egymásra a véleményüket.

**A JÁTÉK MENETE**

1. Húzz egy kártyát és válassz ki egy szituációt, amit felolvasol!
2. Válaszd ki azt az érzelmet, amit a szituáció kivált belőled, és tippeld meg, hogy játékostársad melyik érzelmet választhatja!
3. Mutassátok meg egymásnak a választásotokat, lépjetek az érzelemtáblán, majd váltsatok partnert! A játékosszám alapján meghatározott körök után az a játékos, aki legmesszebb jutott az érzelemtáblán, nyer. Ha pedig nincs kedvetek számolni a köröket, akkor egyszerűen az nyer, aki leghamarabb ér el az érzelemtábla végére.

A játék, amely eredetileg a *Feelings* (*Érzelmek*) névre hallgatott, a Poitiers nevű francia város diszkrimináció ellen küzdő pályázatának nyertese volt. A cél az volt, hogy egy könnyen tanulható, egyszerű játékot tervezzenek, ami a diszkrimináció témáját dolgozza fel, vagy arra összpontosít. A játék egyik fejlesztője, Jean-Louis Roubira a pszichológiával kapcsolatos körökben is használt híres társasjáték, a Dixit fejlesztője.

**A DOBOZ TARTALMA**

* 24 érzelemkártya
* 1 érzelemtábla
* 8 játékosjelölő
* 72 válaszkártya
* 9 csapatkártya

**Ismerd meg önmagad és társaid!**