



REWELACJE

► INSTRUKCJA



CEL GRY

Jesteście przekonani, że rewelacyjnie się znacie? Sprawdźcie Wasze relacje w grze *Re(we)lacje!*

W tej kooperacyjnej grze odstońcie swoje emocje i uczucia w konkretnych, często kontrowersyjnych sytuacjach, a następnie spróbujcie określić, jak poczuliby się inni gracze. Czy dobrze się rozumiecie? Czy wiecie, w jaki sposób w nieoczywistej, śmiesznej, a może krępującej sytuacji zachowaliby się inni? A sami co byście zrobili, gdybyście niespodziewanie musieli wyjść ze swojej strefy komfortu? Po ośmiu rundach składających się na rozgrywkę w *Re(we)lacjach* odkryjecie Wasz poziom empatii i dowiecie się o sobie rzeczy, których nawet się nie domyślaliście!

UWAGA!

Dla zachowania czytelności zapisu na kartach użyty został jedynie rodzaj męski. W czasie czytania opisów sytuacji proponujemy dostosowanie ich treści do płci grających osób.

ZAWARTOŚĆ



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Rozłóżcie planszę i umieśćcie ją na środku stołu. Postawcie pionek na polu startowym ścieżki empatii w centrum planszy.
- 2 Kartę punktacji odpowiadającą liczbie graczy umieśćcie w pobliżu planszy.
- 3 Każdy gracz otrzymuje 6 kart głosowania w wybranym przez siebie kolorze.
- 4 Potasujcie talię kart sytuacji i umieśćcie je zakryte w pobliżu planszy.
- 5 Podzielicie karty emocji zgodnie z symbolem na rewersie („○” lub „X”). Potasujcie obie talie i połóżcie je zakryte w pobliżu planszy. Pobierzcie po 3 karty z każdego stosu i utóńcie je wokół planszy w taki sposób, aby przy każdym z symboli na jej brzegach leżała jedna karta.
- 6 Wyznaczcie pierwszego aktywnego gracza, ale pamiętajcie, że gracze wszyscy jako jedna drużyna, która wspólnie ma wykazać się jak największym poziomem empatii!

POZNAJMY SIĘ LEPIEJ. CZYLI ZASADY ROZGRYWKI

- 1 Aktywny gracz wybiera jedną z wyłożonych wokół planszy kart emocji i zastępuje ją pierwszą kartą z wierzchu odpowiedniego stosu (z symbolem „○” lub „X” – zgodnym z symbolem na odrzuconej karcie).
- 2 Aktywny gracz pobiera kartę sytuacji z wierzchu stosu, wybiera jedną z sytuacji na niej opisanych i odczytuje głośno jej opis pozostałym graczom. Kartę umieszcza w pobliżu planszy – pomoże to w śledzeniu liczby rund do końca rozgrywki.

Podpowiedź:

Jeśli aktywny gracz uważa, że żadna z opisanych sytuacji mu nie odpowiada, może pobrać nową kartę. To w końcu ma być zabawa, a nie przesłuchanie!

- 3 Każdy gracz wybiera kartę głosowania, której symbol odpowiada symbolowi na planszy, przy którym leży karta emocji najlepiej oddająca uczucia, które towarzyszyłyby graczowi w opisywanej sytuacji. Zakrytą kartę głosowania gracz kładzie przed sobą. Pamiętajcie, mimo że to aktywny gracz wybiera sytuację, z którą mierzycie się w tej rundzie, każdy z Was odpowiada w swoim imieniu!
- 4 Aktywny gracz jako pierwszy próbuje wykazać się empatią i wybiera osobę, której uczucia postara się odgadnąć. Jeżeli prawidłowo wskazał emocję wybraną przez tego gracza, drużyna zdobywa punkt i możecie przesunąć pionek na ścieżce empatii o jedno pole.

Podpowiedź:

Fajnie, jeśli przegadacie między sobą, co stało za Waszymi wyborami – dlaczego ktoś głosował akurat na daną kartę emocji i skąd wzięło się przypuszczenie osoby zgadującej co do oddanego głosu.

- 5 Wybrany w poprzednim kroku gracz teraz sam decyduje, czyją emocję próbuje odgadnąć. Runda trwa, dopóki nie zostanie odkryty głos każdego z graczy.

UWAGA!

Emocja aktywnego gracza w danej rundzie (tego, który jako pierwszy odgadywał emocję innego gracza) musi być zawsze odgadywana na końcu.

- 6 Rola aktywnego gracza przechodzi na następną osobę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



PRZYKŁAD ROZGRYWKI DLA 4 OSÓB

- 1 Paulina, Janek, Tomek i Adam grają w *Re(we)lacje*. Paulina jest pierwszym aktywnym graczem. Wybiera jedną z kart emocji leżących wokół planszy i wymienia ją na pierwszą z wierzchu kartę odpowiedniego stosu. Po tym ruchu dostępne karty emocji to: irytacja, nieufność, zazdrość, rozbawienie, ciekawość i duma. Paulina pobiera kartę sytuacji i odczytuje na głos: „Twój partner zabiera Cię na plażę nudystów”.
- 2 Każdy gracz wybiera kartę głosowania z symbolem odpowiadającym symbolowi przy karcie emocji opisującej jego odczucia w tej sytuacji – i kładzie ją zakrytą przed sobą.
- 3 Paulina, aktywny gracz, jako pierwsza próbuje szczęścia. Czuje, że dobrze zna Adama, próbuje więc odgadnąć jego głos i mówi: „Adam, sądzę, że byłbyś ciekawy tej sytuacji”. Adam odkrywa swoją kartę głosowania i ujawnia symbol odpowiadający ciekawości. Super! Drużyna zdobywa punkt i przesuwają pionek na ścieżce empatii o jedno pole.
- 4 Teraz kolej na Adama. Nie może wybrać Pauliny, ponieważ ona, jako aktywny gracz, musi zostać wybrana na końcu, obstawia więc, że Tomek zagłosował na rozbawienie. Niestety nie ma racji, Tomek wybrał nieufność, drużyna nie zdobywa więc punktu.
- 5 Tomek nie ma wyboru i musi odgadnąć emocję Janka. Podobnie jak Adam – obstawia rozbawienie i ma rację! Kolejny punkt dla drużyny!
- 6 Janek sądzi, że Paulina wybrała ciekawość, ale nie ma racji, jako że jej wyborem było rozbawienie. Drużyna znów zostaje bez punktu i kończy rundę.
- 7 Nową rundę rozpoczyna Tomek, który siedzi po lewej stronie Pauliny. Zostaje nowym aktywnym graczem i wymienia kartę emocji irytacja na nową, z wierzchu stosu z symbolem „X” i kontynuuje rozgrywkę zgodnie z powyższym opisem.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po 8 rundach, czyli gdy rozegracie 8 kart sytuacji.

Nadszedł czas na rozstrzygnięcie tego, jak dobrze się znacie i jak bardzo empatyczną drużyną jesteście! Sprawdźcie swój wynik na karcie punktacji odpowiadającej liczbie graczy. Ile gwiazdek zdobyliście?

- ★ Hmm... czyżbyście spotkali się właśnie pierwszy raz?
- ★★ Niezły wynik! Ta gra z całą pewnością pozwoliła Wam poznać się lepiej! Dlaczego kończyć tak dobrze rozpoczętą przygodę? Zagrajcie jeszcze raz!
- ★★★ Świetny wynik! Prawie nie macie przed sobą sekretów. No właśnie... „prawie”. Kolejna rozgrywka pomoże Wam pogłębić tę wspaniałą relację. Może nawet zdobędziecie 4 gwiazdki?
- ★★★★ Rewelacja! Niewiarygodne! Zrobiliście to! Macie 4 gwiazdki! Pewnie nie uda Wam się powtórzyć tego wyniku... Zakład?

Autor gry: Vincent Bidault

Opracowanie wersji polskiej: Paulina Kortas, Adam Bukowski, Tomasz Czerwiński

Ilustracje: Mike McCain, Hollie Mengert

Opracowanie graficzne: Jan Tomaszewicz

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski