

**ego<sup>®</sup>**

**emocje**



# Instrukcja gry



## ZAWARTOŚĆ

156 dwustronnych kart, 18 dużych żetonów emocji, 120 małych żetonów punktów, plansza, instrukcja.

## CEL GRY

Celem gry jest lepsze poznanie siebie i pozostałych graczy podczas świetnej zabawy.

## PRZYGOTOWANIE

Położcie planszę w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Każdy z Was otrzymuje zestaw 3 dużych żetonów, odpowiednio z: pozytywną, neutralną i negatywną emocją oraz zestaw 10 małych żetonów punktów.

Z pozostałych małych żetonów (w zależności od liczby graczy) stwórzcie wspólną pulę, umieszczając na planszy 10 żetonów za każdego gracza.

**Przykład:** W grze dla 2 graczy w puli znajdować będzie się 20 małych żetonów punktów, w grze dla 4 graczy – 40, itd.

Niewykorzystane żetony odłóżcie do pudełka.

Ze znajdujących się w pudełku kart stwórzcie stos zawierający 20–30 kart.

W razie konieczności stos ten możecie na bieżąco uzupełniać pozostałymi w pudełku kartami. Grę rozpoczyna najmłodszy z Was. Kolejni gracze przystępują do rozgrywki zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## ROZGRYWKA

1. Pobierz pierwszą kartę ze stosu, przeczytaj na głos tekst na niej zamieszczony, a następnie połóż kartę na stole tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy.

**Uwaga!** Jeśli hasło w ogóle Cię nie dotyczy, odwróć kartę i przeczytaj zamieszczony tam tekst. Jeżeli i on Cię nie dotyczy – wówczas wymień kartę.

2. Teraz zastanów się, jak odbierasz słowo lub słowa z wylosowanej karty. Masz 3 możliwości:

- masz głównie pozytywne odczucia;
- Twoje odczucia są neutralne lub nie jesteś w stanie określić, czy twoje odczucia są jednoznacznie pozytywne lub negatywne;
- masz głównie negatywne odczucia.

3. Wybierz duży żeton emocji, który odpowiada Twoim odczuciom i umieść go na stole emocją do dołu, tak aby nikt nie widział, jaka jest Twoja odpowiedź.

**Przykład:** Słowo na karcie to „Zumba”. Twoja odczucia są pozytywne.

Wybierz żeton z pozytywną emocją i połóż zakryty na stole przed sobą.

4. Każdy z pozostałych graczy próbuje odgadnąć, jaka jest Twoja odpowiedź. W tym celu wybierają żeton z odpowiednią emocją i kładą zakryty na stole.

**Przykład:** Gracz uznał, że Twoje odczucia są neutralne. Bierze zatem żeton z neutralną emocją i kładzie go w sposób zakryty na stole.

5. Następnie gracze muszą zdecydować, jak pewni są swojej odpowiedzi. Każdy z nich może postawić 1, 2 lub 3 małe żetony punktów na swoją odpowiedź – kładzie się je obok wyłożonego żetonu emocji.
6. Gdy wszyscy gracze wyłożyli już żetony emocji i punktów, możesz ujawnić swoją odpowiedź. W tym celu odwróć żeton, aby wszyscy mogli zobaczyć Twoje odczucia w stosunku do hasła zamieszczonego na karcie. Następnie żetony odkrywają pozostali gracze. Ci, którzy obstawili ten sam rodzaj emocji – odgadli prawidłowo.
7. Następuje podział małych żetonów punktów (patrz: Podział żetonów). Gdy czynność ta zostanie zakończona, kolejny gracz siedzący po lewej stronie gracza odpowiadającego wyciąga następną kartę i zaczyna się nowa kolejka.

## PODZIAŁ ŻETONÓW

Za poprawne odpowiedzi gracze otrzymują małe żetony z puli. Podział żetonów odbywa się następująco:

- Aktywny gracz otrzymuje 1 żeton punktów za każdego gracza, który odgadł jego stosunek do hasła zamieszczonego na karcie.

**Przykład:** Twoją odpowiedź odgadło 2 graczy – zatem otrzymujesz 2 małe żetony.

- Gracze, którzy prawidłowo wskazali emocję aktywnego gracza, podwajają swój zakład, otrzymując dwa razy tyle małych żetonów punktów, ile obstawili.

**Przykład:** Gracz, który obstawił swoją odpowiedź dwoma małymi żetonami, zabiera je z powrotem i pobiera dwa dodatkowe żetony punktów ze wspólnej puli.

Gracz, który rozminił się z odpowiedzią aktywnego gracza, traci swoje żetony punktów i odkłada je do puli.

**Uwaga!** Jeśli masz pecha i stracisz wszystkie swoje małe żetony, nie możesz dalej zgadywać i obstawiać odpowiedzi pozostałych graczy. Musisz poczekać na swoją kolejkę i liczyć na to, że zdobędziesz żetony dzięki odpowiedziom pozostałych uczestników zabawy.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, kiedy zostaje wyczerpana wspólna pula małych żetonów punktów. Gracz z największą ich liczbą – zostaje zwycięzcą.

**Uwaga:** Jeśli we wspólnej puli pozostało zbyt mało żetonów, aby rozdzielić je pomiędzy wszystkich graczy, żaden z uczestników nie pobiera ani nie oddaje żetonów i gra automatycznie się kończy.

Opracowanie wersji polskiej: Paulina Kortas, Adam Bukowski, Jacek Zdybel, Bartosz Odorowicz

Opracowanie graficzne: Sebastian Goyke

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski