



ДИКИЕ ЭМОЦИИ

ПРАВИЛА

 2-8 игроков

 Партия 30 минут

 Развивает эмпатию

 От 12 лет

 Объясняется за минуту

 Для всей семьи

ОБ ИГРЕ

«Дикие эмоции» – это игра на взаимодействие и эмпатию. Вы будете реагировать на разные ситуации, например:

На другой планете нашли признаки жизни.

Вас выбрали самым популярным учеником в классе.

Родители уверяют вас, что от прививок нет пользы.

Ваша учительница проводит уроки с настольными играми.

Ваша задача – выразить свои эмоции и постараться угадать, что почувствовали бы другие игроки в такой же ситуации. За верные догадки вы будете получать победные очки. После восьмой ситуации игра закончится, и вы узнаете, как хорошо понимаете друг друга.



СОСТАВ



Правила игры, которые вы сейчас читаете.



Игровое поле и фишка для него.



48 карт со значками восьми цветов.

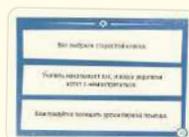


18 карт эмоций.

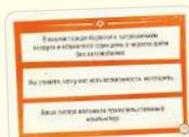
147 карт ситуаций, разделённых на четыре темы:



В кругу семьи
(ситуации из семейной жизни, можно играть с детьми 12 лет и младше)



В школе
(ситуации с одноклассниками и из школьной жизни, можно играть с детьми 12 лет и младше)



С друзьями
(ситуации на разные темы, можно играть с детьми 12 лет и старше)



В обществе
(социальные темы, можно играть с детьми 12 лет и старше)

Тема «В обществе» дополнительно разделена на шесть подкатегорий, которые обозначаются символом вверху карты:

 **Здоровье**

 **Технологии**

 **Экология**

 **Образование**

 **Воспитание**

 **Отношения между людьми**



Некоторые ситуации в этой теме могут показаться деликатными или сложными для детей, поэтому мы рекомендуем использовать эту тему, когда рядом есть взрослые, которые помогут разобраться.



ПОДГОТОВКА

- 1** Положите игровое поле на стол. Поставьте фишку-кубик на стартовую клетку шкалы эмпатии (в самом центре поля).
- 2** Раздайте каждому игроку по шесть карт со значками одного цвета.
- 3** Выберите тему ситуаций, возьмите все карты по этой теме, перемешайте и положите стопкой лицом вниз рядом с игровым полем. Можно использовать сразу несколько тем, но не замешивайте их в одну стопку, а положите отдельными стопками.
- 4** Разделите карты эмоций на две стопки: одну со знаком ✕ на рубашке, другую со знаком ○.
 - Перемешайте стопки по отдельности и положите их лицом вниз рядом с игровым полем.
 - Возьмите по три карты эмоций из каждой стопки и положите их вокруг поля, чтобы каждая карта лежала рядом под одним из значков на поле, как на картинке.

Вы можете начинать играть и попутно читать правила.

Самый младший игрок становится первым ведущим.



3



Боря

2



Пример подготовки для четырёх игроков с темой «В кругу семьи»

2

Аня





2



Вова



Гена

2



1



4



КАК ИГРАТЬ

1 Ведущий, выберите любую карту эмоции вокруг игрового поля и сбросьте её. На свободное место положите карту из стопки с тем же символом, какой был у сброшенной карты (✕ или ○). Убедитесь, что всем игрокам понятны эмоции, выложенные вокруг поля.

2 Ведущий, возьмите карту ситуации из стопки. Если стопок несколько, выберите любую.

3 На карте выберите и зачитайте вслух одну из трёх ситуаций. Затем положите карту рядом с полем лицом вверх (так вы сможете отследить количество сыгранных карт и определить конец игры).

Подсказка: если ни одна из ситуаций вам не нравится, вы можете сбросить карту и взять новую. Прислушивайтесь к своим чувствам!

4 Каждый из игроков (и ведущий тоже) выбирает, какая из эмоций вокруг поля лучше всего отражает его чувства в данной ситуации. Затем кладёт перед собой свою цветную карту с таким же значком, что у выбранной эмоции. В примере на картинке ↗ означает радость, а ■ означает гордость и так далее.

5 Теперь вы будете проверять свою эмпатию. Ведущий, выберите любого другого игрока и предположите, какую эмоцию он выбрал. Затем игрок переворачивает свою карту со значком. Если вы угадали, все вы получаете победное очко: передвиньте кубик на игровом поле на одну клетку вперёд.

Подсказка: вы можете обсудить, почему выбрали именно такую эмоцию. Не стесняйтесь выражать свои чувства.



The illustration shows a game board with a teal background. At the top left is a brown rectangular card. Below it is a red square with the number '6' and a dark green name tag that says 'Вова'. To the right is another red square with the number '6'. Below that is a dark green name tag that says 'Гена'. In the center is a purple rectangular card. To the left of it is a card with a yellow background and a cartoon character, with the word 'РАДОСТЬ' written vertically. Below that is a card with a yellow background and a cartoon character, with the word 'РАДОСТЬ' written vertically. To the right of it is a red square with the number '1'. Below that are two teal cards: one with a white plus sign and one with a white circle. At the bottom is a large illustration of a yellow owl with its wings spread.

6

Вова

Гена

1

6 Теперь игрок, чью эмоцию только что отгадывали, выбирает другого игрока и пытается угадать его эмоцию. И так далее, пока не будут отгаданы эмоции всех игроков. В последнюю очередь отгадывают эмоцию ведущего – таким образом, на ведущем круг заканчивается.

7 Начните новый круг – теперь ведущим становится следующий по часовой стрелке игрок.

Пример круга:

Аня – ведущая. Она берёт карту ситуаций и читает: «Папа предлагает вам вместе покататься на велосипеде». Все, и Аня тоже, выбирают карту со значком и кладут перед собой лицом вниз. Первой угадывает Аня – она выбирает Борю и говорит: «Боря, я думаю, ты выбрал радость». Боря переворачивает свою карту – на ней значок, под которым лежит карта радости. Отлично! Команда заработала одно очко и двигает фишку на клетку вперёд.

Теперь Боря угадывает чью-то эмоцию. Аню выбирать нельзя (её эмоцию будут угадывать последней), поэтому Боря выбирает Вову: «Вова, я думаю, ты тоже выбрал радость». Вова переворачивает карту – он выбрал удивление. Команда не зарабатывает очков.

Вова угадывает Гену: «Гена, я думаю, ты выбрал гордость». Вова угадал! Команда заработала ещё одно очко. Осталась неотгаданной только эмоция Ани, и её как раз пытается угадать Гена: «Аня, я думаю, ты выбрала недоверие». Но он ошибся, Аня выбрала радость.

Итого за этот круг команда заработала 2 очка.

КОНЕЦ ИГРЫ

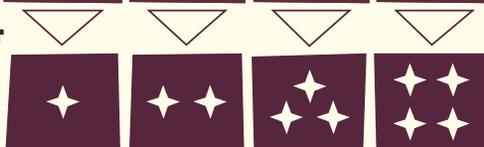
Игра заканчивается после восьмой ситуации: когда рядом с игровым полем накопится восемь карт ситуаций лицом вверх, доиграйте круг до конца и посмотрите, насколько далеко вы продвинулись по шкале эмпатии.

Количество
угрогов

Количество очков
эмпатии

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

Результат



Вам предстоит много узнать друг о друге, а это всегда приятное приключение. В следующий раз ваши результаты будут лучше, и постепенно вы станете ближе. А пока можете обсудить, что нового вы узнали о себе и о других в этой партии?



Класс! Вы доказали, что у вас сильная связь, и проявили много эмпатии, чтобы достигнуть этого результата. Узнали ли вы что-то, чего не знали раньше?



Браво! Какой великолепный результат! Вы и правда умеете поставить себя на место другого; видимо, у вас нет секретов друг от друга. Вы всего в шаге от наивысшего результата.



Потрясающе! Вы примкнули к игровым легендам: вы набрали максимальный результат. Вы асы эмпатии, золотые медалисты в прочтении эмоций. Но сможете ли вы повторить этот шикарный результат?



МОСИГРА
mosigra.ru



Magellan
mglan.ru



ACT IN
GAMES
actingames.com

Авторы игры: Винсен Бидо, Жан-Луи Рубира.
Художники: Холли Менгерт, Майк Маккейн.
Локализация игры
Разработка: Анна Давыдова, Павел Коврижкин.
Дизайн и вёрстка Екатерина Лыскова.
Корректор Ксения Ларина.

© Act in games 2020. Все права защищены.

© Издание на русском языке.

000 «Магеллан Производство», 2022. 111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

Подписывайтесь на новости нашего издательства:

vk.com/magellanboardgames

t.me/magellanboardgames

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!