

# ЭМПАТИКА

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Видеоправила к игре



**12+** **60** **3-6**  
возраст минут игроков

### В КОРОБКЕ

- 18 цветных маркеров игроков



- игровое поле



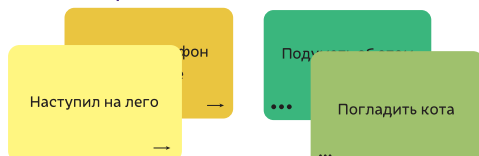
- трек для подсчёта очков



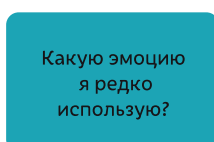
- кубик



- 100 карточек с событиями



- 15 карточек с вопросами про эмоции



- 15 игровых фишек



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В начале каждый игрок выбирает цвет, которым будет играть, и берёт себе 3 маркера (кубика) этого цвета. Два кубика будем использовать для выбора эмоций на поле, а третий останется маркером вашего цвета. Соберите фишки игроков перед первой игрой (на последней странице правил смотрите памятку по сборке).

**Уникальность игры «Эмпатика» заключается в том, что в ней нет личных фишек игроков. Каждая фишка состоит из двух цветов, и соединяет двух игроков. Вы не можете прийти к победе в одиночку, только в паре с кем-то. А с кем? Это главный вопрос игры, главная интрига.**

На стартовую клетку трека поставьте фишки игроков. Таблица поможет определить, сколько каких фишек нужно взять в зависимости от количества игроков.

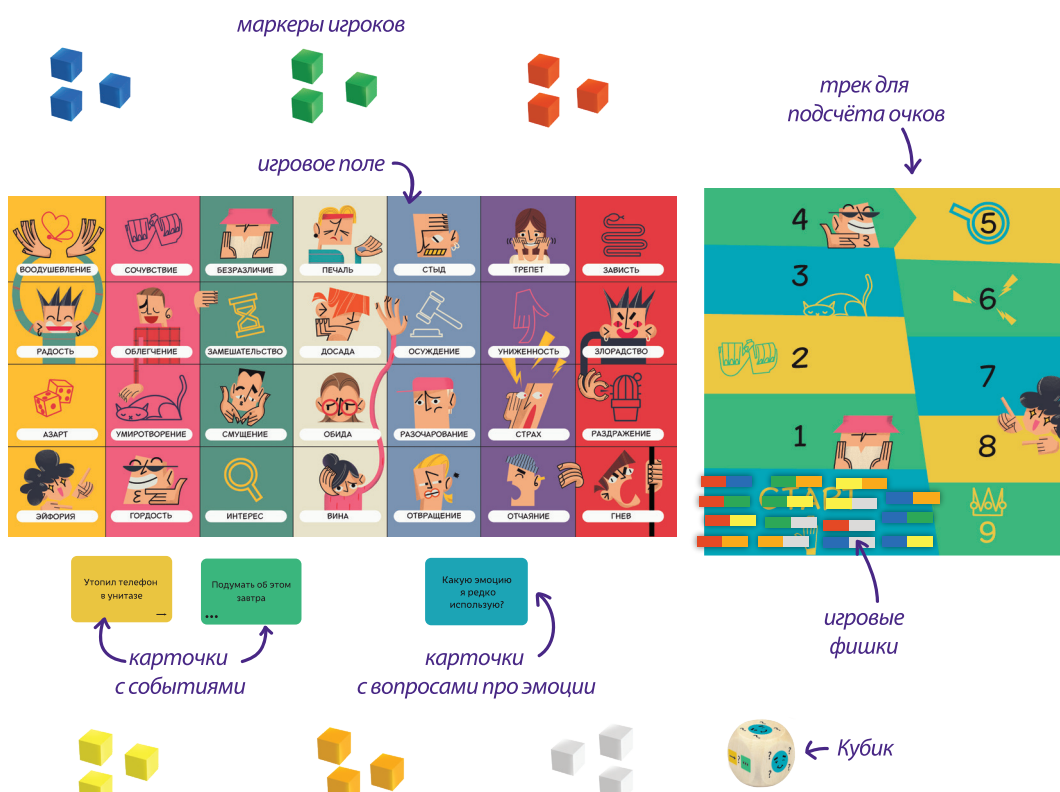
3 игрока	4 игрока	5 игроков	6 игроков
3 фишки	6 фишек	10 фишек	15 фишек

Положите 3 колоды карт около поля. Зелёные и жёлтые понадобятся для Общего раунда, а голубые – для Личного.

Каждому игроку раздайте бумагу и ручку (можно обойтись заметками в телефоне).

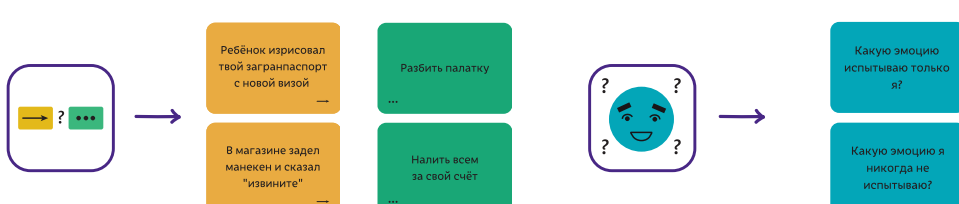
**ВАЖНО!** Зелёные и жёлтые карточки отличаются по цвету с разных сторон, чтобы вы могли сыграть сначала одну сторону, потом перевернуть и сыграть другую, не запутавшись.

**ВАЖНО!** Просмотрите карточки перед игрой, и если какие-то ситуации кажутся вам спорными или вызывают дискомфорт у кого-то из участников, не используйте их в игре.



### ПРОЦЕСС ИГРЫ

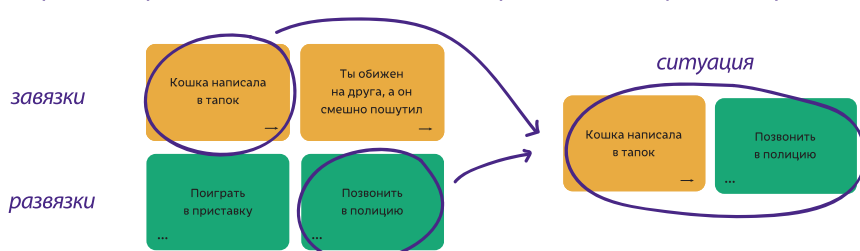
Каждый раунд ведущий кидает игральный кубик. В зависимости от того, что выпало, сыграйте Общий или Личный раунд.



Памятка про раунды, для тех, кто уже знаком с игрой.

Какой раунд	Что берём?	Про кого?	Победа
Общий раунд	Откройте <b>2 завязки (жёлтые)</b> , <b>2 развязки (зелёные)</b> , создайте ситуацию, выбрав по одной из них	Все выбирают свою эмоцию, подходящую к ситуации	Продвигаются все пары, которые совпали в эмоциях
Личный раунд	Откройте <b>2 голубые карты</b> , выберите одну, зачитайте вопрос вслух	Все пытаются угадать эмоцию ведущего	Продвигаются только пары с ведущим

**1. Общий раунд.** Ведущий открывает из колоды завязок (жёлтые) и развязок (зелёные) по 2 карты и делает из них ситуацию: выбирает одну жёлтую и одну зелёную, затем зачитывает ситуацию, которая получилась.



5

Далее все игроки выбирают на поле эмоции, которые они в этой ситуации (между началом и концом) могли бы испытать. И когда все готовы, одновременно на счёт «три» ставим 2 своих маркера на поле на те эмоции, которые выбрали.

**ВАЖНО!** Перед тем как выложить маркеры на поле, запишите 2 свои эмоции тайно на листочке. А после открытого голосования проверьте маркеры игроков с записанными эмоциями. Если вы уверены, что никто из игроков не будет «жульничать», можете опустить этот момент и не фиксировать эмоции заранее. То же самое касается и Личного раунда (см. ниже).

Все пары, которые совпали в эмоциях, продвигаются вперёд на треке (как двигать фишки, смотрите в памятке в конце правил).

Сыгранные карты отправляются в сброс. На этом ход игрока заканчивается и переходит к следующему игроку, который снова кидает кубик.

**2. Личный раунд.** Ведущий берёт 1 карту из голубой колоды и выбирает тот вопрос на одной из сторон, который ему приятнее. Зачитывает его вслух. Отвечают на вопрос все игроки, включая ведущего. Каждый тайно выбирает по 2 эмоции на поле, но все стараются угадать теперь не свою эмоцию, а эмоцию ведущего.

6

На счёт «три» все кладут маркеры на поле. На треке продвигаются только пары игрок+ведущий, если игрок угадал эмоцию ведущего.

Сыгранные карты отправляются в сброс. На этом ход игрока заканчивается и переходит к следующему игроку, который снова кидает кубик.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра кончается, когда какая-то пара добирается до 9 очков или когда сыграно 3 круга.

Победитель – пара, которая продвинулась на треке дальше всех.

Можно оценить свою позицию: посмотреть, с кем у вас ближе эмоциональное понимание, а с кем – совсем нет. Из игры можно вынести для себя интересные жизненные наблюдения.

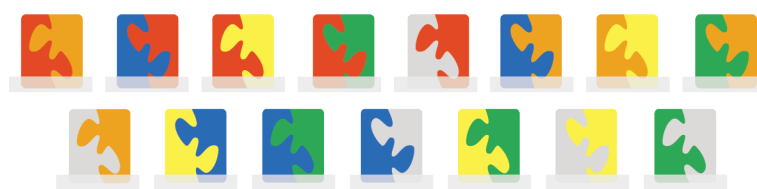
## Важные моменты

- Если в одном раунде вы совпали с одним человеком дважды, то ваша с ним фишка продвигается вперёд тоже на два очка.
- Вы можете играть динамично, а можете по желанию порефлексировать по окончании раунда, поинтересоваться, почему игрок выбрал такую эмоцию, или вспомнить случаи из жизни.

7

## Фишки игроков. Соберите для первой игры, далее аккуратно храните.

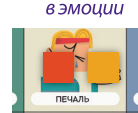
Соедините половинки по схеме и наденьте прозрачную подставку.



## Как продвигать фишки на треке?

Памятка подсчёта очков **Общего раунда.**

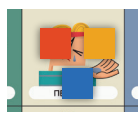
2 игрока совпали в эмоции



— Продвигается одна фишка



3 игрока совпали в эмоции



— Продвигаются три фишки



4 игрока совпали в эмоции



— Продвигаются все фишки, в которых нет двух остальных цветов (зелёный и прозрачный)

5 игроков совпали в эмоции



— Продвигаются все фишки, в которых нет оставшегося цвета (прозрачный)

6 игроков совпали в эмоции

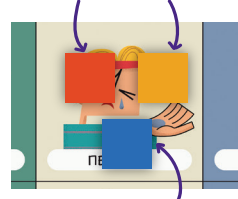


— Продвигаются все

8

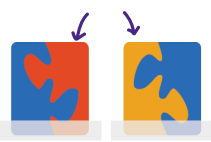
Памятка подсчёта очков **Личного раунда.**

2 игрока угадали эмоцию ведущего



Ведущий

Двигаются пары, совпавшие с ведущим



Не двигаются



Счастье – это когда тебя понимают.

Конфуций

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila



prostypravila.ru