



Fe^{le} Fe^olinks

RÈGLES DU JEU

PRÉAMBULES

« *Feelinks est le fruit de nombreuses rencontres et questionnements : comment améliorer le vivre ensemble ? Comment comprendre et accepter l'autre dans sa différence ? Quel rôle jouent les émotions ? Comment favoriser leur expression sans nourrir le jugement ?*

Les émotions sont difficilement contestables : nul ne peut nous les enlever ou les critiquer. Nommer ses ressentis, se confronter aux émotions des autres, c'est dépasser les réactions premières, mieux comprendre certains comportements et mécanismes.

Feelinks réunit le plaisir du jeu et la découverte des émotions. Nous restons encore étonnés de la spontanéité des échanges, de la confiance partagée entre les différents joueurs. La rencontre avec l'autre est possible parce que le jeu favorise une expression décomplexée de nos émotions. Parce que cette expression est partagée et qu'elle nous oblige à mieux (re) connaître l'autre.

Il est possible de vivre une expérience où des points de vue différents ne donnent pas lieu à des guerres de tranchées, en famille, entre amis, et même entre professionnels ! C'est aussi possible entre adultes et enfants... Feelinks c'est ne pas juger le point de vue d'un enfant ou imposer le sien.

Sans réseau de distribution, sans partenariat institutionnel majeur, la première version de Feelinks (www.feelings.fr) a connu un grand succès auprès des professionnels de l'éducation, de la santé, des collectivités et des enseignants (qui lui ont attribué l'EDUCAFLIP). Le jeu a trouvé sur sa route Yoann (Blackrock Games) et Thibaut (Act in games) et nous les remercions encore de permettre à Feelinks de jouer une nouvelle carte. »

Vincent Bidault & Jean-Louis Roubira, les auteurs.

« *Enfant, je griffonnais des bonhommes et animaux étranges dans les marges de mes cahiers d'école. Aujourd'hui, je propose une vision singulière de l'Être au travers d'une galerie de personnages aux grands yeux, qui procurent la joie discrète mais tenace d'un voyage humaniste rempli d'émotions et de petits riens qui font le quotidien.*

J'expose mes œuvres en France et j'utilise de nombreux matériaux pour donner corps et vie à ses "TETES DE L'ART" (enduits, collages, peintures). La rencontre avec les créateurs de Feelinks était alors inévitable et source de belles inspirations. »

Frank Chalard, Artiste-peintre

« *Vous voilà en possession d'un jeu unique par l'expérience qu'il propose, un jeu d'expression et d'échanges empathiques à travers nos émotions. À vivre en famille, entre amis et/ou en groupe (association/école), cette première ré-édition par Act in games a préservé l'essence de l'édition originale des auteurs, 100% inspirée et travaillée en étroite collaboration avec l'équipe originelle. À partir de trois premières séries de situations différentes et complémentaires, Feelinks invite à la rencontre de soi et de l'autre, à l'écoute de nos différences, de nos ressemblances et à la prise en compte de l'autre comme personne unique. Nous espérons qu'il saura faire vibrer votre corde émotionnelle avec autant de plaisir qu'il a su et sait le faire chez nous depuis notre première partie et tout au long de son développement. Feelinks vous invite à un voyage aux histoires sans cesse renouvelées et à l'infinie re-jouabilité. En piste ! »*

Thibaut Quintens, pour l'éditeur.

Nous vous remercions déjà pour la confiance et la bienveillance que vous vous témoignerez ainsi qu'à vos partenaires de jeu tout au long de vos parties de Feelinks. Par ailleurs, le plaisir et l'essence du jeu sont grandement valorisés si les choix sont, même en quelques mots, développés par chacun.



VINCENT BIDAULT
JEAN-LOUIS ROUBIRA



FRANCK CHALARD
WWW.TETE-DEL-ART.FR



MICHIELS CÉDRIC
WWW.EXSITEME.COM

BUT DU JEU

À la lecture d'une situation donnée, chaque joueur est invité à se positionner sur l'une des émotions proposées et dont il se sent le plus proche. Il échange ensuite un regard avec son partenaire et mise sur l'émotion qu'il pense choisie par celui-ci. L'objectif ludique est de trouver justement l'émotion de l'autre. La piste des émotions reflètera votre degré d'empathie et d'ouverture aux autres.

MATÉRIEL

1 règle de jeu

120 cartes Situation, réparties en 3 thèmes :



- En Famille pour jouer et échanger autour de la vie familiale (dès 8 ans)
- Entre Amis pour échanger sur des thèmes de société (dès 12 ans)
- À l'École pour des thèmes liés à la vie en groupe et à l'école (dès 8 ans)

24 cartes Émotion

- 9 tableaux avec le symbole «O» au verso
- 9 tableaux avec le symbole «X» au verso
- 6 tableaux avec le symbole «≡» au verso



1 plateau de score

Piste des émotions (recto verso)



8 jetons Joueur,

de couleurs différentes (1 par joueur)



72 cartes Vote,

de couleurs différentes (9 par joueur)



9 cartes Partenaire,

pour la répartition des équipes



Remerciements des auteurs :

Les auteurs remercient Michel Havot, Frédérique Thoreaux-Bidault, Matthieu Fougeret et Virginie Linlaud-Fougeret, Olivier Decroix, Karin Bidault, Stéphane Fouquet, Fernand et Michelle Berthonneau.

Remerciements de l'éditeur :

Merci à Vincent Bidault et à Jean-Louis Roubira pour l'immense confiance témoignée dans le cadre de ce projet et leurs suivis toujours aussi enthousiastes et motivants. Merci à Frank Chalard qui a accepté de poursuivre l'aventure et de ressortir ses pinceaux pour de nouveaux tableaux. Les trésors que recèlent cette boîte n'auraient pu être mis entre nos mains sans le soutien et le concours précieux de KIME et de Yoann Laurent. Les développements, tant rédactionnels que graphiques, sont le fruit d'une multitude de rencontres et d'échanges constructifs. Nous remercions tout spécialement Sarah Fitton, Hervé Plas, Sabrina Messahel, Cécile Thoulen, Mélissa Sablain, Elsa Nouvet, Michael Galmiche, Wladimir Watine, Philippe Leclercq et toute l'enthousiaste équipe de notre distributeur Blackrock Games.

Chaque carte Émotion est le résultat photographié de tableaux originaux commandés à Frank Chalard. Feelinks est un jeu édité par Act in Games. Tous droits réservés © Actingames2017. Vidéo de présentation et règles à consulter sur www.act-in-games.com.




MISE EN PLACE

1

Placez la *Piste des émotions* au centre de la table.

2

Choisissez une couleur et prenez :

- (A) votre jeton *Joueur* puis placez-le sur la case centrale de la *Piste des Emotions* ;
- (B) votre série de cartes *Vote* en main (8 cartes numérotées de 1 à 8 et une carte «  »)

3

Prenez autant de cartes *Partenaire* qu'il y a de joueurs en respectant les équipes.

Exemples :

À 5 joueurs prenez une paire et le trio de cartes :



À 4 joueurs, prenez 2 paires :



 CÉCILE



 SONIA





MIKA



ELSA



HERVE

4

Choisissez un paquet de cartes *Situation*.
Par exemple, si vous jouez en famille préférez les cartes avec les dos verts ; si vous êtes entre amis (dès 12 ans) jouez avec les dos oranges ; si vous êtes en classe, collectivité, association,... jouez avec les dos bleus. Bien sûr toutes les situations peuvent être utilisées quel que soit votre cadre d'utilisation (familiale, amicale, professionnelle). En respectant les âges conseillés, vous pouvez également jouer avec plusieurs paquets.

Mélangez le paquet retenu et placez-le sur un côté de l'aire de jeu. Rangez les cartes restantes dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie.

5

Séparez les 25 tableaux *Emotion* en 3 paquets distincts selon leurs versos : 3 symboles différents «O» «X» et «≡».

(A) Mélangez-les séparément et placez-les faces cachées (côté symbole) sur un côté de l'aire de jeu.

(B) Placez 8 cartes *Emotion* faces visibles (côté tableau) autour de la *Piste des émotions*, en face des emplacements correspondants et en respectant les symboles.

6

Désignez un premier joueur, dénommé dans cette règle le *Maître des émotions*.
Par exemple le dernier à avoir laissé éclater sa joie ou sa colère.

TOUR DE JEU

UN TOUR DE JEU SE DÉROULE EN 9 ÉTAPES QUI SE JOUENT STRICTEMENT DANS L'ORDRE.

1

Un nouveau *Maître des émotions* est désigné, c'est le premier joueur à gauche du précédent. Passez cette étape au premier tour.

2

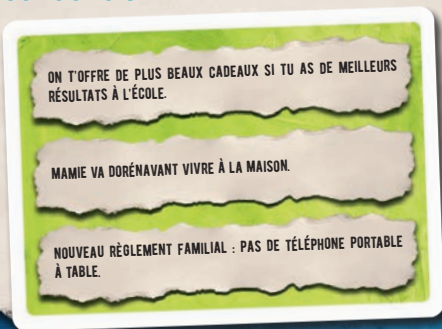
Le *Maître des émotions* lit à voix haute chacune des émotions visibles. Il s'assure que chaque émotion est comprise par tout le monde.

3

La situation.

Le *Maître des émotions* pioche une carte *Situation*, en choisit une parmi les 3 proposées et la lit aux autres joueurs.

Si aucune situation ne lui convient, il peut replacer la carte en dessous du paquet et piocher une nouvelle carte. Il ne pourra pas échanger une seconde fois.



4

L'émotion personnelle.

Chaque joueur, y compris le *Maître des émotions*, sélectionne parmi ses cartes *Vote* le numéro qui correspond le mieux à la réaction émotionnelle qu'il ressent - ou s'imagine qu'il ressentirait - dans la situation évoquée. La carte *Vote* est posée devant soi face cachée.

5

Les équipes.

Le *Maître des émotions* mélange les cartes *Partenaire* et les distribue aléatoirement. Elles désignent les partenaires pour le tour.

Exemple : à 7 joueurs, il y aura une équipe de 3 et deux équipes de 2.

Pour une première partie ou si personne ne se connaît, nous proposons de jouer un tour préliminaire sans partenaire. Chaque joueur partage l'émotion ressentie sans miser sur celle d'un autre. C'est un tour de présentation. Passez dans ce cas les étapes 6 et 8.

CÉCILE

SONIA



2

3

4

5

6

7

8

9



6

L'émotion du partenaire.

Chaque joueur sélectionne parmi ses cartes *Vote*, celle qu'il pense correspondre à l'émotion personnelle de son partenaire. Il se projette donc et tente de deviner ce que son partenaire a choisi à l'étape 4. S'il pense que son partenaire a choisi la même émotion que lui (et donc le même numéro), il choisit la carte «*é*». La carte *Vote* sélectionnée est posée face cachée devant le partenaire du tour.

N'hésitez pas à regarder votre partenaire les yeux dans les yeux pendant quelques secondes avant de faire votre choix.

À trois joueurs :

Dans une équipe de 3 joueurs, chacun devine l'émotion d'un seul partenaire, celui situé sur sa gauche.

Exemple : Cécile, Elsa et Hervé se retrouvent en trio pour ce tour. Cécile va devoir deviner l'émotion choisie par Elsa (qui est à sa gauche dans le sens horaire), Elsa va deviner celle d'Hervé et Hervé, celle de Cécile.

Si vous jouez à 3 joueurs uniquement, changez le sens à chaque tour afin d'alterner le partenaire pour lequel vous votez.

7

Révélation.

En commençant par le *Maître des émotions*, et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur révèle son choix personnel. Il est libre de le commenter ou pas. Une fois ce premier tour terminé, un deuxième tour permet à chacun de révéler son choix pour l'émotion du partenaire. Il est également libre de le commenter ou pas.

Conseil : Avant de commencer cette phase de révélation, une relecture de la situation choisie peut être pertinente pour rappeler le contexte du tour.

Décompte des points.



1 Vous devinez l'émotion de votre partenaire mais votre partenaire se trompe (ou vice versa) : vous gagnez chacun un point (et avancez donc votre jeton d'une case sur la *Piste des émotions*).



2 Vous devinez l'émotion de votre partenaire et réciproquement : vous gagnez chacun trois points (et avancez votre jeton de trois cases).



3 Vous vous trompez tous les deux et aucune émotion n'est correctement devinée : aucun point n'est gagné (vous n'avancez pas sur la *Piste des émotions*).

À trois joueurs :

Rien ne change pour le décompte des points. La notion du Partenaire est répartie sur 2 personnes : celle pour qui je devine et celle qui devine pour moi.



Dans l'exemple ci-contre, Sonia vote pour Cécile, Cécile pour Elsa et Elsa pour Sonia. Cécile a deviné correctement l'émotion choisie par Elsa et marque 1 point. Elsa qui devine également correctement l'émotion de Sonia marque -non pas 1 point reçu grâce à Cécile- mais 3 points grâce à la double validation. Sonia ne devine pas l'émotion choisie par Cécile mais marque 1 point reçu grâce à Elsa.

Changement d'une carte Emotion.

S'il le souhaite, le maître des émotions peut changer une des cartes *Emotion* de son choix. Il doit, le cas échéant, défausser cette carte (elle ne sera plus utilisée pour la partie) et la remplacer par une carte du même type (en respectant les symboles au verso).

Exemple : Une carte «○» est obligatoirement échangée par une autre carte «○».

FIN DE PARTIE

Dans le respect de l'esprit du jeu, veillez à respecter a minima un tour de jeu complet par joueur, offrant ainsi le rôle du *Maître des émotions* (premier joueur) à chacun. Si vous jouez à 3 ou 4 joueurs, nous vous invitons à parcourir 2 tours de jeu complets par joueur. Si vous jouez sans limite de tours, le premier qui atteint la dernière case de la *Piste des Emotions* marque la fin de la partie.