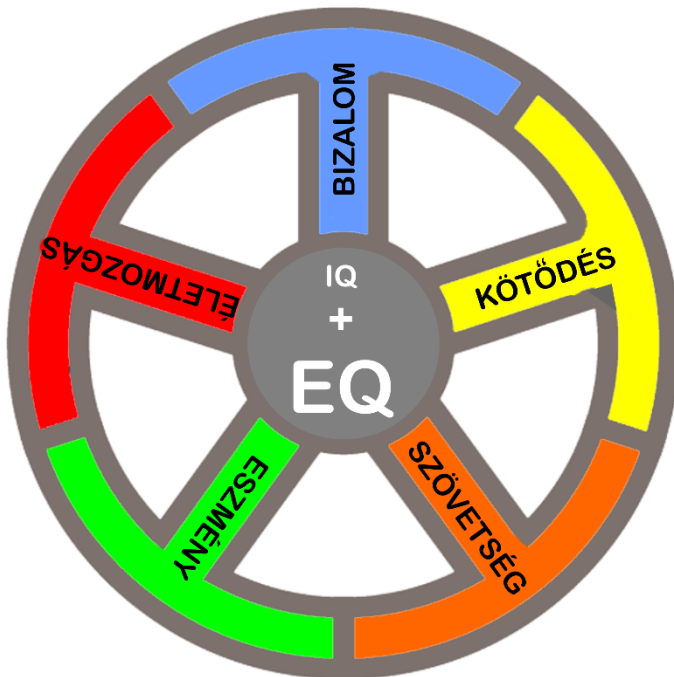


Életút

kooperatív társasjáték



Játékszabályok

Lepereg előttünk életünk filmje: a múlt, a jelen és a jövő. Érzelmi intelligenciánkon alapuló döntéseink meghatározóak a kritikus időszakokban. Vajon jól döntünk-e? Meg tudunk-e felelni az adott helyzetnek? Végül pedig el tudjuk-e hordozni döntéseink jó, vagy rossz következményeit? Ebben a játékban a célunk, hogy az érzelmi intelligencia minden területén úgy növekedjünk, hogy barátainkkal együtt a lehető legmagasabb kort érhessük el örömben és szeretetben. A 100 év, csak a legjobbaknak adatik meg.

Játékosok száma: minimum két fő (vagy egy csapat), maximum hat fő, vagy négy csapat

Eszközök: Játéktábla, dobókocka, játékkártyák, minden játékosnak (vagy csapatnak) egy-egy játékgúla, egy darab Ember bábu, EQ korongok.

Előkészületek: A kártyákat meg kell keverni és lefordítani. A játékgúlaikat a középső „EQ” mezőre kell helyezni, az Ember bábút a 0: születés mezőre kell állítani (ld. jobbra).

Cél: A jobboldalt látható életút mezőkön minél messzebb eljutni, minél magasabb életkort megérni.

Kártyatípusok:

SZÓKERESŐ

SZITUÁCIÓ

ÉLETMÓD

IGAZ-HAMIS

0		
Születés	87	6x
3	6x	84
6	90	81
9	6x	78
12	93	75
15	6x	6x
18	96	72
3x	6x	69
21	100	66
24		63
27		6x
30		60
33		57
4x		54
36		51
39		5x
42	45	48

A játék menete: Egy csapat, maximum 6 fő esetén:

A játékosok közösen lépnek az Ember bábuval, először a 3 évet jelölő mezőre. Ez jelzi az első fordulót. Miután eldöntötték a sorrendet, az első játékos dob a dobókockával, majd a bábujaival tetszőleges irányban lelépi a dobott számot.

Ekkor kap egy olyan színű korongot, amilyen színű **mezőn** áll.

Ezután húz egy kártyát. Ha a **mező** feladattípusa és a kártya feladattípusa megegyezik, akkor kap még egy ugyanolyan színű korongot.

1	9	E	E	E	F	K	L	Z
2	10	B	E	É	I	L	N	P
3	10	E	E	É	N	N	P	S
4	10	A	H	R	S	T	Ú	Z
5	8	A	C	E	G	R	S	V
6	8	E	E	M	N	O	T	T

Végül dob a dobókockával és végre kell hajtania a kártyán a dobott feladatot. Ha sikerül megoldani, akkor kap egy olyan színű korongot, amilyen színű a **feladat** volt.

A következő játékos jön. Ismét előre tolják az Ember bábút 3 évvel, majd dob, lép, kártyát húz és az előzőeknek megfelelően szerezhethet korongot.

Így haladnak sorban egymás után, míg a pirossal jelölt életkrízis mezőhöz nem érkezünk. Itt kell felhasználni az életünk során megszerzett tudást, amit a hat különféle színű korong jelöl.

Krízis (piros) mezők:

Amikor az Ember bábuval a Krízis mezőre lépünk, akkor sem a táblán nem kell mozogni, sem kártyát nem kell húzni. Mindegyik életkrízis mezőn látszik, hogy a továbbjutáshoz hány korongra lesz szükség.

Ahány **X** van a mezőn annyszor kell dobni a dobókockával! A dobott számok jelentése.

6x

1: citromsárga korong

2: narancssárga korong

3: piros korong

4: zöld korong

5: kék korong

6: szürke korong

Példa: Ha a játékosok egy 3-ast és két 4-est dobnak, akkor egy piros és két zöld korongra van szükségük.

Ha megvannak a szükséges korongok, akkor ezeket be kell adni és a játék megy tovább.

Ha egy korong hiányzik, akkor innentől a következő krízis mezőig egy fordulóban maximum 2 korongot kaphatnak (a játékosok döntik el, hogy melyik kettőt).

Ha két korong hiányzik, akkor innentől egy fordulóban maximum 1 korongot kaphatnak (a játékosok döntik el, hogy melyiket).

Ha három korong hiányzik, akkor az életút véget ért.

A játékosok célja, hogy minél magasabb életkorig juttassák el az Ember bábut.

Feladattípusok:

Javaslat: A feladatok végrehajtására 1 perc álljon rendelkezésre, amit okostelefonnal mérhettek.

SZÓKERESŐ

Dobj a kockával és a dobott számnak megfelelő sor betűiből rakj ki annyi szót, ahányas szám a betűk előtt áll! Ha sikerül, akkor jár a + korong. Olyan színű korongot kapsz, amilyen színű a feladat volt.



SZITUÁCIÓ

Dobj kétszer a kockával! Az első dobott számnak megfelelő szakmát a második kockával dobott érzellel párosítva kell bemutatnod. Lehet beszélni, mutogatni, eljátszani, de a szakmát és az érzelmet nem mondhatod ki. Ha a többiek MINDKETTŐT kitalálják, akkor jár a + korong. Olyan színű korongot kapsz, amilyen szakma volt.



ÉLETMÓD

Dobj a kockával és válaszolj a kérdésre! Ahol több helyes válasz van (pl. gyógynövények gyógyhatásai), ott egy válasz is elég! Ha értéket kell megbecsülni, akkor 25%, azaz egynegyed eltérés még elfogadható. Olyan színű korongot kapsz, amilyen színű feladat volt.



IGAZ-HAMIS

Dobj a kockával, majd a dobott számnak megfelelő kérdést olvasd fel. A többieknek el kell dönteni, hogy az állítás igaz-e, vagy hamis. Ha jól döntenek, jár a + korong. Olyan színű korongot kapsz, amilyen színű feladat volt.



SZABAD VÁLASZTÁS

Ezen a mezőn te döntöd el, hogy szerinted milyen típusú kártyát fogsz húzni. Ha eltalálsz, akkor megkapod a +1 korongot.



A játék menete 2-4 csapat esetén:

A játékosok elhelyezik az Ember bábút a „0” mezőre, majd mindegyik csapat választ egy játéktípust és azt a közepső „EQ” mezőre helyezik.

Az Emberrel minden forduló elején lépni kell. Utána minden csapat lép és húz egy feladatot. Minden csapat kap egy olyan korongot, amilyen színű mezőre ez a csapat lépett. Minden csapat kap +1 korongot, ha a kártyán és a mezőn levő feladattípus megegyezik.

Ezután a soron levő csapat dob egyet és végrehajtja a dobásnak megfelelő feladatot. Utána a második csapat is dob (ha a szám azonos, akkor újat kell dobni) és végrehajtja a feladatot. Azután a következő.

Így a csapatok azonos és eltérő pontokat is szereznek, életútjuk tehát csak részben függ a többi csapattól. Érdemes tehát összedolgozni, de az egyéni érdekeket is figyelembe venni.

A krízis mezőkön minden csapat külön dob. Így az idő előrehaladtával egyre eltérőbb lesz a csapatok igénye az lépések irányát illetően. Mégis valamilyen kompromisszumra kell jutni.

A csapatok tehát különböző életkorig juthatnak el a végén.

Jó játékot kívánunk!

Fehér Sólyom Kiadó

Helstáb Ákos egyéni vállalkozó

7623 Pécs, Semmelweis u. 28.

www.fehersolyom.hu

helstab.akos@gmail.com

+36 30 3622632

