

AczélZoltán

LélekPillangó társasjáték



*Humor
Megérzés
Önismeret
Emberismeret*

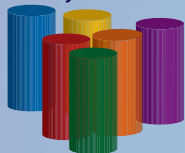


A LélekPillangó társasjátéka a játékosokat humoros kalandra hívja, amely önmagunk és egymás megismeréséről szól. A kártyákon sokféle kép látható, amelyek közül mindenki önmagának és a többieknek választ egyet-egyét. A játékosok megpróbálnak egymásra hangolódni, és kitalálni, ki melyik kártyának örülne jobban. Minél gyakrabban tippelik meg jól, hogy milyen képet választanak a többiek, annál több ponthoz jutnak. A választást meglepetéskártyák teszik még izgalmasabbá. A döntéseink arról szólnak, hogy milyen helyzetben melyik képpel van szorosabb kapcsolata egy-egy játékosnak.

A játék doboza a társasjáték mellett még egy különleges, valóságalapú, ajándékozó játékot is tartalmaz. Az ajándékozó játék akárhol, akárkivel játszható. Az ajándékozó kártyákat tetszőleges élethelyzetekben odaadhatjuk valakinek, ezzel téve különlegessé számára a pillanatot.

A DOBOZ TARTALMA

6 db játékbábu



1 db játéktábla (a két oldalán kétféle pályával)



LélekPillangó

„A” oldal



LélekPillangó

„B” oldal

6 db Tippkorong
(játékosonként egy)



7 db Jelölőkártya
(játékosonként egy, továbbá egy semleges)



25 db Szituációkártya
(egy-egy helyzetet leíró szöveggel)



60 db Pillangókártya,
mindegyiken egy-egy képpel



21 db Ajándékozó Pillangókártya
(egyedi kóddal az online követéshez)



JÁTÉKSZABÁLY

A LélekPillangó társasjátéknak két játékmódja van: az alapjáték és a szituációs játék.

Az alapjátékot 2–6 játékos játszhatja, és a játékosok számától függően 15–40 percig tart. A táblát ehhez az A oldalával felfelé helyezték középre. A játék lényege itt az, hogy kitaláljátok, ki minek örül a legjobban.

A szituációs játékot 3–6 játékos játszhatja, és a játékosok számától függően 25–60 percig tart. A táblát ehhez a B oldalával felfelé helyezték középre. A játékot itt Szituációkártyák színesítik.

A JÁTÉK CÉLJA

A cél kiválasztani a ránk leginkább jellemző képet, és minél többször, minél pontosabban kitalálni, hogy a másik fél melyik képet választja magának.

ALAPJÁTÉK

Előkészületek az alapjátékhoz

A táblát az A oldalával (amelyen nincsenek ikonok) felfelé helyezték középre.

Minden játékos vegyen maga elé egy általa választott színből egy Tippkorongot és egy bábut.

Válasszatok egy kezdő játékost, és ő vegye magához a sötét Jelölőkártyát, továbbá egy-egy Jelölőkártyát minden játékos színében. Ő lesz az első osztó a játékban.

A senkihez nem tartozó játékbábukat, korongokat és Jelölőkártyákat tegyék vissza a dobozba.

A 60 Pillangókártyát és a 21 Ajándékozó Pillangókártyát keverjétek meg, majd tegyék képpel lefelé a tábla mellé.

Ez lesz a húzópakli. Az Ajándékozó Pillangókártyák alján látható kódok a társasjátékban nincs jelentősége.

A játék célja

A játék célja az alapjátékban az, hogy olyan képű kártyákat ajándékozzunk egymásnak, amelyeknek a másik örül.

Az öröm forrása lehet a kép és az illető közötti bármilyen pozitív érzelmi kapcsolat, emlék, asszociáció, ami őt jellemzi.

Pont jár azért is, ha sikerül eltalálni, melyik képet választja a másik, és azért is, ha azt kapjuk, amit szeretnénk. Az győz, aki több pontot szerez magának és másoknak. A szituációs játékban azt kell kitalálni, hogy a Szituációkártyákon szereplő helyzetekben ki melyik képet választaná.

A játék menete

1. Pillangókártya húzása

Az osztó Pillangókártyákat húz a pakliból, majd képpel felfelé kiteszi őket egymás mellé az asztalra. Az osztó eggyel kevesebb lapot tesz ki, mint ahány játékos játszik, kivéve két fő esetén, amikor két lapot rak az asztalra. Amennyiben elfogynak a felhúzható Pillangókártyák, újakeverjük a már használt lapokat, és így képezünk új húzópaklit.

2. Jelölések (Ráhangelődés)

Az osztó minden Pillangókártyához letesz egy Jelölőkártyát képpel lefelé fordítva. Minden képhez olyan színű kártyát tesz, amilyen annak a játékosnak a színe, akinek az adott képet szánja. Az osztó dönthet úgy is, hogy az egyik képhez a semleges, sötét Jelölőkártyát teszi, amennyiben úgy érzi, az a lap az egyik játékoshoz sem áll igazán közel, de minden képhez köteles egy jelölőkártyát letenni.

3. Tippkorongok

Miután az osztó minden laphoz letett egy jelölőkártyát, a játékosoknak ki kell választaniuk, hogy szerintük az osztó melyik lapot szánta nekik. Az osztótól balra ülő játékosal kezdve, egymás után, sorban mindenki helyezze ahhoz a képhez a Tippkorongját, amelyiket a leginkább magáénak érzi: attól függően, hogy ki mennyire biztos a dolgában, a Tippkorongot az 1 pontos vagy a 2 pontos oldalával illeszti a képhez.

Egyszerű tipp esetén a Tippkorong azzal a felével kapcsolódik a képhez, amelyen egy mosolygós pont látható.

Ha azonban valaki úgy érzi, hogy a kített képek közül valamelyiket egészen biztosan neki szánták, akkor a Tippkorongját a dupla pontos oldalával teszi oda a választott kártyához.

Előfordulhat olyan is, hogy a játékos az egyik lapot sem választaná magáénak. Ilyenkor a Tippkorongot maga elé teszi, így jelezve, hogy ő most nem kíván választani a lent lévő lapok közül.

Ugyanahhoz a Pillangókártyához több játékos is leteheti a Tippkorongját.



Példa a Jelölőkártya és Tippkorong lehelyezésére a Pillangókártyákhoz

4. Értékelés

Miután mindenki használta a Tippkorongját, az osztó felfordítja a Jelölőkártyáit, és kiderül, kinek melyik kártyát szánta.

Az osztó minden olyan játékos után kap 1 pontot, akinek eltalálta a választását. Akkor is kap 1 pontot, ha senki sem választotta azt a képet, amelyiket a semleges színű, sötét lappal jelölt meg.

Az a játékos, aki a Tippkorong 1 pontos oldalával jelölte meg az egyik képet, a helyes tippért 1 pontot kap. Ha tévedett, akkor nem kap pontot.

Az a játékos, aki a Tippkorong 2 pontos oldalával jelölte meg az egyik képet, mert biztos volt benne, hogy azt neki szánták, a helyes tippért 2 pontot kap. Azonban ha tévedett, akkor veszít 1 pontot.

Az a játékos is kap 1 pontot, aki az egyik képet sem választotta, és lefordította maga előtt a Tippkorongját, ha az ő színével nem jelölt meg képet az osztó, vagyis az egyik képet sem szánta neki.

Az előbbi példa a Tippkorongok felfedése után

Öten játsszanak. A sárga játékos, Kati az osztó. Kati felfordít az asztalra négy Pillangókártyát, majd mindegyikhez tesz egy jelölőkártyát. Zsuzsinak a négy lap közül a bevásárlótaskát szánja, mert tudja, hogy szeret vásárolni és főzni, így ahhoz teszi képpel lefelé Zsuzsi piros jelölőkártyáját. Ilona kék jelölőkártyáját a könyveket ábrázoló képhez teszi, mert Ilona rajong az irodalomért. Józsi narancssárga jelölőkártyáját a kehelyhez teszi, mert tudja, hogy Józsi misztikus alkat. A motorhoz a semleges, szürke jelölőkártyát teszi, mert ez a kép szerinte egyik játékoshoz sem illik igazán.

Miután minden kártyához került egy jelölő, a játékosok következnek, és megpróbálják megtippelni, melyik lapot szánta nekik az osztó.

Zsuzsi valóban szeret főzni, ezért a piros tippkorongját a bevásárlótaskához teszi. Peti szereti ugyan a motorokat, de a barátai tudják róla, hogy újabban a kedvenc témája a Grál, és ezért a kehelyhez teszi a zöld tippkorongját. Annyira biztos a dolgában, hogy a korong kétpontos oldalával tippel erre a képre. Józsi az érzéseire hallgat, és különösebb logika nélkül a kehelys képhez teszi a narancssárga színű tippkorongját. Ilona szeret olvasni, tudja, hogy ezt Kati is tudja róla, és ezért magabiztosan a 2 pontos oldalával teszi a kék jelölőjét a könyves képhez.

Kati mint osztó megfordítja a jelölőit, és következik az értékelés. Kati 3 pontot kap, mert jelölése egyezett Zsuzsi (piros), Józsi (narancs) és Ilona (kék) elképzeléseivel. Zsuzsi és Józsi is kap ezért a találatért 1-1 pontot. Ilona 2 pontot kap, mert a tippkorongját a kétpontos oldalával tette a könyves képhez, és magabiztos elképzelése egyezett az osztóéval. Peti nem találta el, hogy az osztó neki az egyik képet sem szánta. Akkor kapna 1 pontot (az és az osztó is), ha a tippkorongját maga előtt tartotta volna. Ehelyett azonban helytelenül a kehelys kártyához tette a tippkorongját, ráadásul a kétpontos oldalával, és ezért a magabiztos, de téves döntéséért egy pontlevonást ért el.

5. A kör vége

A kapott pontokat mindenki lelépi a LélekPillangó játéktáblán. A felhasznált kártyákat félretesszük, minden játékos visszakapja a Tippkorongját, majd az osztó az összes Jelölőkártyát a tőle balra ülő játékosnak adja, akiből így az új osztó lesz, és kezdődhet a következő kör.

6. A játék vége

A játék azzal a pontozással ér véget, amelynek során legalább egy játékos eléri a legutolsó pontozómezőt, vagy áthalad rajta a figurájával. Az győz, akinek ez sikerül. Ha többen is célba értek, akkor osztoznak a győzelmen.

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Két játékos is az alapszabályok szerint játszik, a következő módosításokkal:

A játékosok választanak egy bábut maguknak, és egy másikkal együtt a start mezőre teszik.

Az osztó 3 Jelölőkártyát használ: a másik játékosét, a szürke semlegest és a sajátját. A saját Jelölőkártyát ahhoz a laphoz teheti, amelyik a leginkább tetszik neki. Ha tehát az osztó a saját és a semleges Jelölőkártyát helyezi le a két Pillangókártyához, akkor csak abban az esetben szereznek pontot, ha a másik játékos nem tippel (a Tippkorongját lefordítja).

A két játékos csapatként működik együtt, és az a közös céljuk, hogy minél többször eltalálják egymás kívánságát. Értékelés után a csapat a választó játékos pontjai után lép a közös bábuval. A játékosok minden kör végén lépnek egyet egy semleges bábuval is. A játéknak akkor van vége, amikor valamelyik bábu célba ér. A játékosok akkor nyernek, ha ők előbb vagy ugyanakkor érnek célba, mint a semleges bábu.

A SZITUÁCIÓS JÁTÉKVÁLTOZAT

Előkészületek a szituációs játékhoz

A táblát az B oldalával (amelyen vannak ikonok) felfelé helyezétek középre.

Az előkészületek minden más tekintetben az alapjátékkal azonos módon történjenek. Továbbá a szituációkártyákat keverjétek meg külön, majd tegyétek szöveggel lefelé a tábla és a Pillangókártya pakli mellé.

A játék menete

Az Alapjáték szerint játszunk, a következő kiegészítésekkel:



Mosolymező:

Ha az aktuális osztó a Mosolymezőn áll, akkor az alapjáték szerint kell a képeket a játékosokhoz rendelni, vagyis annak megfelelően, hogy kit melyik kép tenne boldogabbá.



Sztuációmező:

Ha az aktuális osztó Sztuációmezőn áll, akkor húznia kell 2 Sztuációkártyát, ezek közül egyet választania, és ezt felolvasnia (majd mindkét Sztuációkártyát felfordítva félre kell tenni). Ezután az Osztó ennek megfelelően jelöli meg a kártyákat, és a többiek is a kérdésnek megfelelően helyezik el a tippkorongjukat.



Duplázómező:

Ha egy játékos, aki nem osztó, egy ilyen mezőn szerez pontot, az duplázódik (a mínuszpont is!). Ha az osztó áll Duplázómezőn, akkor választhat, hogy Sztuációkártyát húz (mintha Sztuációmezőn állna), és annak megfelelően jelöli meg a képeket, vagy pedig úgy, mintha Mosolymezőn állna.

LÉLEKPILLANGÓ KÁRTYAOSZTÓ JÁTÉK

A LélekPillangó kártyaosztó játék bármikor játszható, a nap bármelyik szakában, szinte bárhol, és nem kell hozzá más, csak anyyi, hogy találkozz valakivel.

A játék lényege az, hogy ennek a valakinek adj egy LélekPillangó kártyát. Ez igazán nem tűnik nagy dolognak, mégis sokkal többet adhat az illetőnek általa, mint gondolnád! Azzal, hogy adtál neki valamit, máris pozitív hatással voltál rá, és ez a fordulat akár a te életed fordulópontja is lehet, attól függően, hogyan játszol.

A kártyaosztó játék előkészülete csupán annyi, hogy keverd meg az Ajándékozó LélekPillangó kártyáidat, és húzz közülük véletlenszerűen 7 lapot! Gondolkodj el ezeken a képeken, és vizsgálj meg, mi a mondanivalójuk számodra. Mit juttatnak eszedbe, ami bármilyen módon kapcsolatban lehet a boldogsággal? Ezután tedd el őket a pénztárcádba, vagy olyan helyre, ahonnan a nap folyamán bármikor előveheted.

A kártyák kiválasztására természetesen kitalálhatsz bármilyen más módot is, a lényeg az, hogy a választott kártyákat

vedd magadhoz.

Amikor találkozol valakivel, akiről valamelyik kártya eszedbe jut, vagy a nálad lévő kártyák közül bármelyikről úgy gondolsz, hogy az illető örülne neki, egyszerűen csak add oda neki. A LélekPillangó játék csak akkor működik, ha a lélekhez szól. A lényege az egyediség! Fontos, hogy a kép, amit adunk, valóban ahhoz szóljon, akinek adjuk.

Az ajándékozott bizonyára meglepődik, és megkérdezi majd, hogy miért kapta. A válaszod bármi lehet, a lényeg az, hogy mindezzel örömet okozz neki. A legjobb az, ha a képednek van valami üzenete számára. Aztán, ha akarjátok, beszélhettek róla, de az üzenet valódi oka akár nyitott kérdés is maradhat, ami újabb gondolatokat ébreszt majd. Az üzenet legyen akár komoly, akár vicces, akár találó, akár meglepő, észre fogod venni, milyen jó a kártyát odaajándékozni. Neked is, neki is. Meglátod, milyen egyszerűen lehet nagy örömet szerezni!

Ez a LélekPillangó titka.

Az ajándékozott eldöntheti, hogy a kapott LélekPillangó kártyát megtartja-e, vagy tovább ajándékozza valaki másnak. Ez az ő döntése lesz. Ha megtartja, mindig eszébe fog jutni róla az a nap, amikor és ahogyan megkapta, és Te, aki neki adtad azt a kártyalapot. Amennyiben továbbadja valakinek, a LélekPillangó tovább száll, boldogságot hozva ezzel másnak is. Ha pedig az ajándékozott is szeretne játszani, és több kártya közül választva örömet okozni másoknak, akkor könnyedén rendelhet ehhez egy pakli LélekPillangó kártyát a www.lelekpillango.hu oldalon.

A LélekPillangó kártyalapok

A játék doboza tartalmazza a LélekPillangó kártyák nyitó pakliját, de lehetőség van újabb kártyapaklik rendelésére is. Minden Ajándékozó LélekPillangó kártyán van egy kép és egy egyedi sorszám, ami alapján az adott kártya a LélekPillangó honlapján beazonosítható. Amikor a kártyát egy ajándékozott személy megkapja, a kártyához hozzáfűzheti saját történetét, élményét. Elmondhatja, hogy miért örült az ajándéknak, és mit jelentett számára az adott kártya vagy kép. Ezeket a történeteket elolvashatják azok, akikhez az adott kártyát továbbajándékozták. Egy idő után így a kártyák önálló életet élnek, és láthatóvá válik, hogy merre jártak, kinél fordultak meg korábban.

Látogasd meg a www.pillangokartya.hu honlapot, add meg a kártyáid egyedi sorszámát, írd meg a saját történeted, és nézd meg másokét! Légy a boldogságmozgalom része, írjuk tovább együtt a Lélekpillangó kártyák színes történetét!

Tudj meg többet a Lélekpillangóról!

www.lelekpillango.hu

www.pillangokartya.hu

A fenti linkeken megtudhatod, hol és hogyan juthatsz újabb LélekPillangó kártyalapokhoz!

A Lélekpillangó társasjáték humoros kalandra hív, amely önmagunk és egymás megismeréséről szól. Olyanoknak is ajánljuk, akik nem szoktak játszani: akár a családdal, akár barátokkal vagy új társaságban is nagyszerű kikapcsolódást nyújt. A kártyákon sokféle kép látható, amelyek közül mindenki önmagának és a többieknek választ egyet-egyét. A játékosok megpróbálnak egymásra hangolódni, és kitalálni, ki melyik kártyának örülne jobban. Minél gyakrabban tippelik meg jól, hogy milyen képet választanak a többiek, annál több ponthoz jutnak. A választást meglepetéskártyák teszik még izgalmasabbá. A döntéseink arról szólnak, hogy milyen helyzetben melyik képpel van szorosabb kapcsolata egy-egy játékosnak.

A játék doboza a társasjáték mellett még egy különleges, valóságalapú, ajándékozó játékot is tartalmaz mely akárhol, bárkivel játszható.

Az ajándékozó kártyákat tetszőleges élethelyzetekben odaadhatjuk valakinek, ezzel téve különlegessé számára a pillanatot.

A Lélekpillangó társasjáték szívből jön, elgondolkodtat, és örömet ad!

Szerző:
Fejlesztők:

Kártyadesign:
Gyártja és forgalmazza:

Származási hely:
Minden jog fenntartva
Cikkszám: 751663

Aczél Zoltán
Tuska Miklós
Gönczi Péter
Bence Domonkos
Gém Klub Kft.
1092 Budapest
Ráday u 30/b
www.gemklub.hu
Magyarország



Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére. Fulladásveszély!

