

...and then, we held hands.

David Chircop
Yannick Massa
Art by Marie Cardouat



.udiCreations



Tartozékok

4 játékos jelző

Minden játékos színében két jelölő van. Az egyik a játékos érzelmi utazását, a másik a játékos érzelmi egyensúlyát mutatja.



48 érzelemkártya

A játékosok ezek az érzelemkártyákkal tudnak közvetlenül mozogni a táblán. Mindegyik kártya két alapvető érzelmekkel rendelkezik: az egyik a bal oldalon, a másik a jobb oldalon van, amelyek egyesülve egy még összetettebb érzelmet hoznak létre.



Csak az oldalon lévő érzelmeknek van hatásuk a játékmenetre, az összetetteknek nincs, félretesszük. Az érzelemkártyákat úgy kell kiteríteni a játékosok elé, hogy a kártyáknak csak az egyik oldala legyen látható (ld. **A játék felállítása** és a **Nézőpont** részeket).

2 fedőkártya

Ezek a kártyák a játékosok nézőpontja alapján a kiterített érzelemkártyák közül a legfelső egyik felét fedik le.



24 célkártya

A célkártyák mutatják meg, hogy a játékosoknak milyen kihívással kell szembenéznük: lehetnek **haragosak** vagy **szomorúak**, esetleg megpróbálhatnak **nyugodttá**, vagy **boldoggá** válni.

A cél akkor teljesül, ha valamely játékos a célnak megfelelő színű ponton fejezi be a kört.

Egyes célkártyákon különböző hosszúságú szürke sávok vannak: ezeket a nehezebb nehézségi szinteken kell használni – ld. **A viták változat** a 8. oldalon.



1 játéktábla

A játéktábla kétoldalú, amelynek egyik oldalán a pontokat szimbólumok jelölik a szintévesztők segítségével.



A játék célja

Az ...and then, we held hands egy szavak nélkül játszandó, kétfős kooperatív játék, mely a játékosok megromló kapcsolatáról szól. A két játékos kénytelen együttműködni, hogy létrehozzák az érzelmi egyensúlyt egymás között. A játékosok nézőpontjai a játék során változik, ahogy egymás körül táncolva próbálják rendbe hozni azt, ami elromlott.

A játék célja, hogy teljesítsék a felhúzott célkártyákat úgy, hogy valamelyik játékos a körét a megfelelő színű ponton fejezi be. Ha mindegyik célkártyát teljesítették, akkor közösen találkozniuk kell.

Kommunikáció

A játék során a játékosok NEM beszélhetnek a játékról. Ugyanakkor figyelniük kell a másik játékos érzelemkártyáit és lehetséges lépéseit.

Úgy kell együttműködniük, hogy „olvassák” egymás szándékát, és igyekeznek elkerülni, hogy bármelyikük is beragadjon, hiszen ez a játék végét jelenti.

A játékosok bármi másról beszélgethetnek a játék közben. Például megragadhatják az alkalmat, hogy valami fontosat vitassanak meg, vagy csak egyszerűen kellemesen töltsék az időt egymás társaságában.

Bármilyen, a lépésekre, vagy a kártyák kijátszására vonatkozó utalás vagy tanács tilos. A játékosok tovább nehezítik a játékot, ha teljes csendben játszzák azt. A játékosok az első alkalommal eltekinthetnek ettől a szabálytól.

A játék felállítása

Helyezzétek az asztalra a táblát úgy, hogy a játékosok előtt az érzelmi egyensúly skálája legyen. A játékosok tegyék a skála közepére („0”) a saját jelölőjét. A játékosok tegyék a második jelölőjüket a skála közepe fölé, a külső gyűrűn lévő pontra. A játékosok vegyék magukhoz a fedőkártyákat.

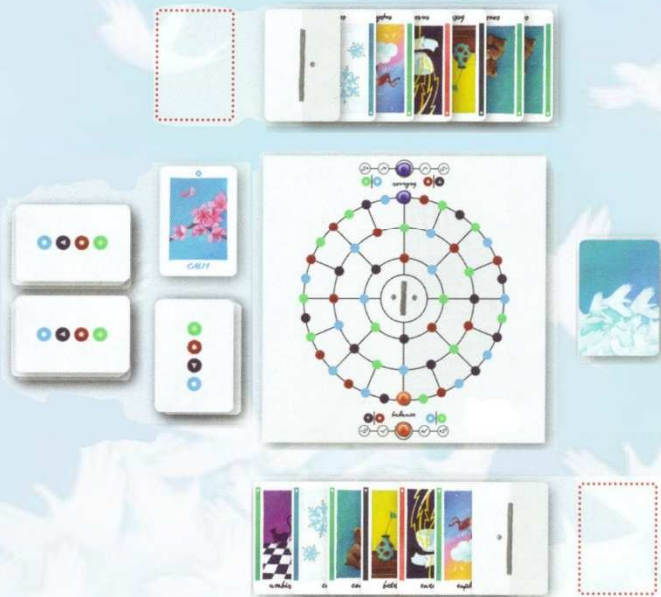
Keverjétek meg az érzelemkártyákat. Mindkét játékos húzzon 6-6 kártyák, és fektesse maga elé az egyensúly skála alá – ez az érzelmi sor. A kártyákat úgy kell letenni, hogy a kártyák fedjék az alattuk lévő lapok egyik felét. A maradék érzelemkártya alkotja majd az érzelemkártya-paklit.

A játékosok megnézhetik lapjaikat, mikor arról döntenek, hogy a jobb vagy bal oldalt fedjék le, de a lapok sorrendjét nem módosíthatják.

Tegyétek le a fedőlapokat úgy, hogy az érzelmi sor legfelső lapjának felét lefedje, igazodva a korábban megállapított oldalhoz.

Keverjétek meg a célkártyákat és osszátok fel őket 3 darab nyolclapos pakliba.

Az egyiket válasszátok ki, és húzzátok fel a legfelső lapot a játéktábla mellé – ez lesz az első cél. Ha elfogy a első pakli, a másodikat, majd a harmadikat kell használni.



A játékosok most már készen állnak a játékra, a leg fiatalabb játékos kezd.

Célkártyák

A célokat egyesével kell felhúzni addig, amíg elfogynak.

A cél teljesítéséhez valamelyik játékosnak az adott célnak megfelelő színű ponton kell befejeznie a körét.

Csak egy cél teljesíthető egyszerre. Amint teljesül a cél, a kártyát el kell dobni, és a következő játékos húz fel egy célkártyát.

A játékosok kezdetben csak a külső körön mozoghatnak.

Amint az első 8 célkártyát teljesítették, a csatlakozásokon át továbbléphetnek a középső körbe, valamint a legtöbb eldobott érzelemkártyával rendelkező játékos visszakeverheti az eldobott érzelemkártyáit az érzelemkártya-pakliba.

A második 8 célkártyát a középső kör pontjain kell teljesíteni, de a csatlakozásokon keresztül külső körön is mozoghatnak, így elérve a középső kör pontjait. Ha ezeket is teljesítették, akkor a csatlakozásokon keresztül továbbléphetnek a belső körbe, valamint a legtöbb eldobott érzelemkártyával rendelkező játékos visszakeverheti az eldobott érzelemkártyáit az érzelemkártya-pakliba.

Az utolsó pakli célkártyát a belső kör pontjain kell teljesíteni, de a játékosok a csatlakozásokon keresztül már mindegyik körön keresztül mozoghatnak, hogy elérjék a belső kör pontjait. Ha a játékosok ezzel a paklival is végeztek, akkor megkísérelhetnek nyerni – együtt.

Viták

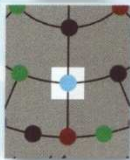
Egyes célkártyákon különböző hosszúságú szürke sávok vannak: ezeket a nehezebb nehézségi szinteken kell használni. Első alkalommal ajánlott ezeket figyelmen kívül hagyni. További részletek a 8. oldalon találhatók.

A játék menete

A játékosok egymás után következnek. A játékosok körei az alábbiak lépésekből állnak:

Cél

Ha nincs aktív célkártya, a játékos felfedi a célkártyák közül a legfelsőt, és képpel felfelé a játéktábla mellé helyezi.



Mozgás, Egyensúly, Nézőpont

A játékos bármennyi érzelemkártyát kijátszva mozoghat a pontról pontra a pontokat összekötő vonalak mentén. Az aktív játékos bármely játékos érzelmi sorából játszhat ki lapot, de érdemes szem előtt tartani, hogy amennyiben valamelyik játékos nem tud mozogni, a játék véget ér (ld. A játék elvesztése rész).

Az adott pontra akkor léphet a játékos, ha az érzelemkártya látható fele a pontnak megfelelő színű. A kártyát bármelyik játékos érzelmi sorából kijátszhatja.

A játékos bármennyi pontot érinhet céljának eléréséhez, de mindegyik ponthoz ki kell játszani a megfelelő színű érzelemkártyát.

Például, ha az egyik játékos egy harag pontra szeretne mozogni egy boldogság és szomorúság pontokon keresztül, akkor sorrendben ki kell játszania egy-egy zöld, fekete és piros színű érzelemkártyát.



A kijátszott érzelemkártyákat a játékosok külön-külön pakliban gyűjtsék, még akkor is, ha a kijátszott érzelemkártyák között vannak a másik játékostól származóak is.

A legtöbb eldobott érzelemkártyával rendelkező játékos visszakeverheti az érzelemkártya-pakliba az eldobott kártyáit, ha teljesítették az egyik nyolcas célkártya-paklit (ld. **Célpítűzések**).

Megkötések

- A játékos mozgása során, nem jelentheti ugyanazt a pontot ugyanabban a körben.
- A játékos jelölők nem ugorhatják át egymást.
- A játékos csak úgy mozoghat, hogy az érzelmi skála -2 és +2 között maradjon a lépések során is

Egyensúly

A játék során használt érzelmek befolyásolják a játékos érzelmi egyensúlyát. A mozgáshoz használt érzelemkártyák felhasznált fele az alábbiak szerint módosítják az egyensúlyt:

- Minden egyes kék, vagy zöld színű érzelem egyszer jobbra.
- Minden egyes fekete, vagy piros színű érzelem egyszer balra mozdítja el az egyensúlyt.

A fenti példát nézve, ha a játékos a körét közepén („0”-ról) kezdte, és a zöld, a fekete és a piros feleit használta fel érzelemkártyáinak, akkor a játékos egyensúlya (a zöld miatt) egyszer jobbra mozdogva +1-en áll, majd (a fekete és a piros miatt) kétszer balra elmozdulva először 0-ra, majd -1-re ér.



Érzelemkártyák húzása

Ha egy játékos a mozgását az érzelmi skálán közepén („0”) fejezi be, akkor a játékos érzelmi stabilitás jellemzi, előre fel tudja mérni lehetőségeit, és ezért annyi lapot húzhat fel, amennyire csak szüksége van ahhoz, hogy ismét 6 lapja legyen az érzelmi sorában.

Az újonnan felhúzott lapokat az érzelmi sor végére kell beilleszteni (azaz az új lapok a lehető legmesszebb legyenek a fedőlaptól) a játékos nézőpontjának megfelelően.

Nézőpont

A játékos az érzelemkártyáknak csak a felét látja. Az, hogy melyik felét, az attól függ, hogy a játékos jelölje a játéktábla melyik oldalán van:

- Ha egy játékos jelölje a tábla bal oldalán áll, akkor a kártyák bal felét használja.
- Ha egy játékos jelölje a jobb oldalon áll, akkor a kártyák jobb felét lesz képes látni és használni.
- Ha a játékos jelölje a táblát elválasztó vonalon (függőleges középső vonal) van, akkor a játékos választja meg, hogy melyik oldalát akarja látni és használni a kártyáknak.

A játékos nézőpontja megváltozik, ha a körének végén (és esetleg új kártyák felhúzása után) a játékos jelölő átment a játéktábla másik oldalára.

A nézőpont megváltozásakor a játékos az érzelemkártyák sorrendjét megtartva az új nézőpontnak megfelelően, a kártyák másik felét mutatva fekteti vissza maga elé a lapokat.

Ha a játékos jelölője a kör végén a középső függőleges vonalon áll (azaz egyik oldalon sem), akkor a játékos választhat, hogy nézőpontot vált-e, vagy sem, úgy, hogy a takart részeket nem nézheti meg.

Példa: Változó nézőpont



Előtte

Utána

A játék megnyerése

A játékot úgy lehet megnyerni, hogy a játékosok egymás után, az egymást követő körökben a belső körből belépnek a középső területre. A belépéshez bármilyen érzelmekártya használható, hogy mozogjanak bármelyik csomóból, ami a belső gyűrűből csatlakozik a központhoz.

Az érzelmi egyensúlyt a szokásos mozgásszabályok szerint kell állítani a mozgásra felhasznált kártya alapján.

A győzelemhez mindkét játékosnak érzelmi egyensúlyban kell lennie, azaz mindkét egyensúly-jelölőnek a középső („0”) helyen kell lennie a középső területbe történő belépés után.

Ha a játékosoknak sikerül ezt elérni, akkor a játékosok minden nehézség ellenére sikerrel kommunikáltak, és egy lenyűgöző koordinációs mutatványban egyesülhetnek.



A játék elvesztése

A játékosok elvesztik a játékot, ha:

- Ha nem tudnak egymás után, érzelmi egyensúllyal belépni a középső területre.
- Ha egy kör elején valamelyik játékos nem tud szabályosan lépni.
- Az érzelmekártya-pakli elfogyott, és a játékosoknak nincs több érzelmekártyájuk.

A viták változat

A célkártyákon lévő sűrke sávok jelzik, hogy vita van. A cél teljesítéséhez és a vita lezárásához a játékosoknak azonos színű ponton kell lenniük.

Így tehát, a célt akkor teljesítik, ha a játékos egy olyan színű ponton fejezi be a körét, amilyen a másik játékos az előző körét befejezte.

A cél elérése után a játékos elléphet a pontról, és folytathatja a játékot bármely irányba – ez az egyetlen alkalom a játékban, ahol a játékosok útja keresztezheti egymást.

A viták a sűrke sávok hosszúsága szerint az alábbi nehézségi szinteket jelenthetik:

Kihívás: csak a kártya 1/3-ig érő sűrke sávok lesznek viták, a többit hagyjátok figyelmen kívül.

Nehézség: csak a kártya 1/3-ig vagy 2/3-ig érő sűrke sávok lesznek viták, a hosszabbakat hagyjátok figyelmen kívül.

Lehetetlenség: az összes sűrke sávval rendelkező kártya vita lesz.



Köszönetnyilvánítás

Tervező: David Chircop and Yannick Massa

Illusztráció: Marie Cardouat

Grafikai tervezés: Todd Sanders

Vasal Module: Mindy Getch

Szabálykönyv szerkesztése: W. Eric Martin, Corrie és Todd Walden

Fejlesztés: LudiCreations

A tervező és a kiadó külön szeretné kiemelni Richard és Jenefer Hamet, akik mellett, hogy csodálatos emberek, hozzájárultak a megjelenéshez szükséges figyelem felkeltéséhez. Köszönjük!

Yannick barátónőjének, Jessnek szeretné megköszönni, hogy megtanította, hogy kell egymás kezét fogni.

David Yvonne-nak szeretné megköszönni, hogy megtanította, hogy kell egyensúlyban lenni, és Dominikának, hogy gyakorolhatja.

A kiadó Anniinak szeretné megköszönni, hogy segített mindent egyensúlyban tartani.

