

Love & Story

A JÓ EMLÉKEK BESZÉLGETŐS KÁRTYAJÁTÉKA



Barangolás a jó emlékek birodalmában irányított kérdésekkel. A Love & Story kártyajáték a pozitív érzésekre koncentrál, és triplán örömet szerez: biztosítja a jó hangulatot, fellebbenti a fátylat az életemek izgalmas pillanatairól és bónuszként hozzájárul ahhoz, hogy jókedvet, motivációt és optimizmust adjon mindazon játékosoknak, akiknek épp szüksége van rá.

Ideális baráti vagy ismerkedős beszélgetéshez, csipetnyi csavarral társasjátékként is megállja a helyét, sőt, a végtelennek tűnő utazásokat is segít feldobni.



A LOVE & STORY KÁRTYAJÁTÉK RÉSZEI

EMLÉKIRÁNYTŰK (25 db)

Helyszínek, életesemények, fontos személyek gyűjteménye, amely megmutatja, milyen témájú emléket keress.

ÉRZÉSIRÁNYTŰK (45 db)

Pozitív érzelmek és történések gyűjteménye, amely megmutatja, milyen érzést kell keresned.

EGÓ CIRÓGATÓ KÁRTYÁK (15 db)

Kérdések, amelyek segítenek, hogy megfogalmazd, mi mindent szeretsz és értékelsz a másokban

A LOVE & STORY KÁRTYÁKAT HÁROMFÉLEKÉPPEN TUDJÁTOK HASZNÁLNI

- 1 Az Emlékiránytű témáját megtartjátok, és mindig új Érzésiránytűt húztok mellé, így egy alkalommal egy téma kapcsán utaztok vissza az időben.
- 2 Megtartjátok az Érzésiránytűt, és mindig új Emlékiránytű kártyát húztok mellé, így az adott érzéshez kapcsolódóan többféle témában is felidézhetitek az emlékeiteket.
- 3 Mindkét pakliból újat húztok, ezáltal sokféle érzést és emléket élhettek át újra.

BESZÉLGETŐS JÁTÉK

Mire lesz szükségetek?

Az Emlékiránytű, az Érzésiránytű paklikra, valamint az Egó cirógató kártyákra.



A játék menete

1. Húzzatok egy-egy kártyát az Emlékiránytű és az Érzésiránytű pakliból.
2. Mindannyian keressetek egy olyan emléket, amelyben összekapcsolódik a két kártya tartalma.
3. Amikor mesélsz, próbáld minél jobban újraélni az adott élményt:
 - o Mi volt körülötted?
 - o Kikkel voltál?
 - o Emlékszel ízekre, illatokra, hangokra?
 - o Ha a téma miatt indokolt: mi adta a hozzáállásod megváltozását? (Pl. egy barát támogatása, egy jó beszélgetés, egy felismerés.)
4. A játék legvégén húzzatok néhányat az Egó cirógató kártyákból, és válaszoljátok meg a kérdéseket.

TIPP! Ha megvolt egy kör, nem muszáj egyből új lapot húzni, hiszen az emlékek kapcsán gyakran kialakul egy mélyebb beszélgetés.

TÁRSASJÁTÉK

Ez a verzió új szintre emeli a játékot, hiszen a versenyszellem és a nyereség ígérete is felturbózza a köröket.

Mire lesz szükségetek?

- Az Emlékiránytű és az Érzésiránytű paklira, illetve a játék végén a Egó cirógató kártyákra.
- Annyi papírlapra és tollra, ahányan vagytok.
- Asztalra vagy könyvre, amin kényelmes írni.

A játék menete

1. Minden körben válasszatok ki egy játékvezetőt. A játékvezető az adott fordulóban nem szerez pontot.
2. Húzzatok egy-egy lapot az Emlékiránytű és az Érzésiránytű pakliból.
3. Mindannyian írjátok le röviden és szemléletesen azt az emléket, ami az adott kártyák hatására eszetekbe jut, majd a papírlapokat adjátok oda a játékvezetőnek.
4. A játékvezető felolvassa az összes emléket, nektek pedig meg kell tippelni, hogy melyik kié. Minden helyes tipp egy pontot ér.

5. "Egyenlő esélyek" jeligére annyi kört játsszatok, hogy mindenki ugyanannyiszor kerüljön sorra.

6. A játék végén adjátok össze, kinek hány pontja van.

7. A győztes kiválaszthat egy játékost, aki húz egyet az Egó cirógató kártyák közül, és teljesíti a rajta lévő feladatot. A feladatok Love & Story kompatibilisek: azt a célt szolgálják, hogy boldogabbá tegyék a másikat a kimondott szavak erejével.

EXTRA TIPPEK

- Ha a szereplőkről könnyű lenne azonosítani, kihez tartozik az adott emlék, bátran használjatok álneveket. Ez akkor is jól jöhet, ha van egy jó sztori, de valamelyik szereplő személyét szeretnétek titokban tartani.
- A pontokat érdemes egy külön papíron vezetni, hogy a végén könnyű legyen összesíteni.

KIEGÉSZÍTŐ INFORMÁCIÓK ÉS EGY KIS INSPIRÁCIÓ

Előfordulhat, hogy két olyan kártyát húztok, amelyek látszólag távol állnak egymástól.

Mutatok néhány példát.

A játék tesztelése során egymás mellé került a **Szenvedély** és az **Óvoda** párosa. Hajmeresztő kombinációnak tűnhet, pedig nem az, hiszen a szenvedély az óvodában is megjelenik: szinte biztosan volt olyan játék, amivel olyan szenvedéllyel játszottál, hogy közben megszűnt körülötted a világ. Vagy egy olyan étel, netán program, amiért szenvedélyesen rajongtál.

Vagy mondjuk vegyük az **Idegen nyelv** és a **Törődés** kettősét. Az idegen nyelv ebben az esetben lehet egy iskolai nyelvóra, egy nyelvtanfolyam, egy külföldi film, esetleg egy turista, aki segítséget kért tőled valamikor. De az is jó irány, ha olyan emléket keresel, amikor te voltál turista külföldön, és neked segítettek.

A **Love & Story kártyajáték** közben igyekezz minél kreatívabban gondolkodni, és bátran mondd ki, ami elsőre eszedbe jut. Hidd el, gyakran az "Ez most nagyon szokatlan megközelítés / nem teljesen ide tartozik, de..." kezdetű gondolatok vezetnek el a legjobb emlékekhez. Rossz válasz nincs, minden emlék, ami ott és akkor beugrik, éppen tökéletes.

