

FEELINKS

Setup

Ad ogni Giocatore 9 Carte Voto e 1 Segnalino Punteggio (che va messo sul Tracciato Punteggio).

Totale di Carte Compagno pari al numero di Giocatori. Se dispari usare il gruppo da tre carte.

Scegliere e mescolare uno dei tre Mazzi Situazione (o creare un mazzo mischiando uno o più dei tre disponibili).

Carte Emozione mischiate e tenute coperte a formare tre mazzi distinti in base al simbolo sul retro. Scoprire quindi una Carta Emozione in uno spazio del tabellone in base al simbolo indicato.

Round

1. Il Primo Giocatore pesca una Carta Situazione e sceglie una delle 3 Situazioni indicate leggendola a tutti. **Può, una sola volta a Round, scartarla e pescarne un'altra.**
2. Ogni Giocatore sceglie e tiene coperta, tra le proprie Carte Voto, una Carta con il numero dell'Emozione che abbina alla Situazione appena letta.
3. Vengono mescolate e distribuite le Carte Compagno per formare le squadre di gioco. Le Carte una volta consegnate sono palesi.
4. Ogni Giocatore sceglie e posiziona coperta di fronte al compagno di squadra una Carta Voto che crede rappresenti l'Emozione scelta da quest'ultimo. Se si pensa che il compagno abbia scelto la nostra stessa Emozione giocare la carta "eə".
Squadra di 3 Giocatori – Ogni Giocatore deve indovinare l'Emozione del compagno alla sua sinistra.
5. Ogni Giocatore rivela le Carte Voto di fronte a sé.
6. I Giocatori di una squadra ricevono 1 Punto a testa se è stata indovinata una delle due Emozioni scelte, oppure 3 Punti a testa se sono state indovinate entrambe le Emozioni.
Quadra di 3 Giocatori – Guadagno 3 Punti se ho indovinato l'Emozione del compagno e hanno indovinato la mia. Se solo una delle due, guadagno 1 Punto. Altrimenti zero Punti.
7. Il Primo Giocatore **può decidere di sostituire 1 delle Carte Emozione** con una dello stesso tipo.

Partita con 3 Giocatori – Saltare la Fase 3. Il compagno di squadra viene cambiato un Round sì e uno no.

Al termine del Round diventa Primo Giocatore il Giocatore successivo in senso orario.

Fine del Round

Il Gioco termina dopo un numero di Round deciso ad inizio partita o quando un Giocatore raggiunge l'ultima casella del Tracciato Punteggio.