

FEELINGS

RÈGLES DU JEU

L'égalité entre les personnes passe aussi par l'écriture.
Cette règle de jeu a donc été rédigée de manière inclusive !

Feelings a été conçu et fabriqué en Europe conformément aux normes écologiques les plus strictes. Celles-ci englobent le processus de production ainsi que l'approvisionnement éthique et durable des matières premières. Ces normes assurent que l'entière gestion du jeu est faite de manière respectueuse de l'environnement.



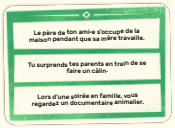
Vous souhaitez utiliser Feelings dans votre pratique professionnelle ?

Pour la fiche pédagogique et le dossier d'accompagnement :
www.unjeudansmaclasse.com

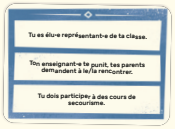
Pour une foule d'autres ressources :
www.feelings.fr

MATÉRIEL

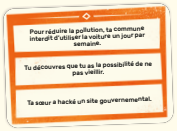
- 1 livret de règles
- 1 plateau de jeu
- 22 cartes *Émotion*
- 1 pion en bois
- 48 cartes *Vote* réparties en 8 couleurs
- 1 cartes rouge (pour recouvrir le paquet "Dans la société")
- 169 cartes *Situations* réparties en 4 thèmes :



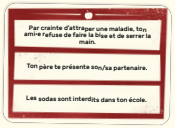
En famille
Autour de la vie familiale
(dès 8 ans)



À l'école
Autour de la vie en groupe et à l'école
(dès 8 ans)



Entre amis
Autour de thèmes divers
(dès 12 ans)



Dans la société
Autour de sujets de société
(dès 8 ans)

Elles sont réparties en 6 catégories, dont le logo figure en haut de la carte.

- Santé
- Parentalité
- Monde numérique
- Éducation
- Écologie
- Vivre ensemble

Nous vous recommandons la présence d'un adulte lors de l'utilisation de ce thème, afin de vous assurer que les situations sensibles soient abordées avec toute la bienveillance et l'écoute nécessaires.

BUT DU JEU

« Ton père fait pipi contre la haie des voisins. »
« On te propose d'intégrer un groupe de musique. »
« Tes parents t'interdisent de critiquer les adultes. »

C'est à ce type de situations que Feelings vous propose de réagir.
Dans ce jeu coopératif, exprimez vos émotions face à des situations, puis tentez de deviner ce qu'ont ressenti les autres joueurs. Au terme des 8 situations d'une partie, vous évaluerez le degré d'empathie qui vous lie aux autres.

MISE EN PLACE

Mise en place pour 4 partenaires, avec le thème *En famille*



A Placez le **plateau** au centre de la table. Posez le **pion** sur la première case de la **piste d'empathie**, au centre du plateau.

B Donnez à chaque partenaire les **6 cartes *Vote*** d'une couleur.

C Choisissez un paquet de **cartes *Situations*** et posez-le à proximité.
Vous pouvez également en utiliser plusieurs et laisser chaque partenaire choisir un thème à son tour.

D Séparez les **cartes *Émotion*** en deux paquets selon leur symbole au verso, ✕ ou ○.

- Mélangez et posez les deux paquets faces cachées à proximité du plateau.
- Piochez **3 cartes *Émotion*** dans chaque paquet et disposez-les autour du plateau, chacune en face d'un symbole.

E Désignez la personne qui commence le premier tour.



TOUR DE JEU

1 C'est vous qui commencez ? Dès le premier tour, défaussez **une carte *Émotion*** au choix parmi celles autour du plateau. Remplacez-la en piochant une carte qui porte le même symbole (✕ ou ○).
Assurez-vous que tout le monde comprenne les émotions.

2 **Piochez une carte *Situations*** et lisez la situation de votre choix à voix haute. Posez ensuite cette carte à proximité : elle permet de comptabiliser le nombre de tours.
Aucune des situations de la carte ne vous plaît ? Piochez-en une autre !

Maeyva commence le tour. Elle pioche une carte *Situations* et choisit :
« Ton père te propose d'aller faire du vélo. »

3 **Tout le monde choisit la carte *Vote*** qui correspond à l'émotion ressentie dans la situation lue. Celle-ci est posée **face cachée** devant soi.

4 C'est à vous de commencer à exercer votre empathie. **Choisissez un•e partenaire et annoncez l'émotion que vous pensez qu'elle/il a sélectionnée**. Si c'est correct, le groupe marque un point et le pion avance d'une case sur la **piste d'empathie**.
Vous êtes libres de commenter votre émotion ou de nuancer votre choix.

Maeyva choisit de deviner la carte d'Enola :
« Enola, je pense que tu as choisi la honte. »
Enola retourne sa carte, dont le symbole est bien celui de la joie. Super, le groupe marque un point !

5 C'est maintenant **à la personne que vous avez choisie de deviner l'émotion jouée par quelqu'un d'autre**. Le tour de jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque partenaire ait été désigné•e.

⚠ Le tour de jeu se termine obligatoirement par vous (qui avez lu la situation). **Vous devez donc toujours être ciblé•e en dernier lieu**.

C'est maintenant à Enola de deviner l'émotion de quelqu'un d'autre. **Comme Maeyva a commencé le tour, elle ne peut pas être ciblée**. Enola choisit donc Félix : elle pense qu'il a aussi choisi la joie. Malheureusement, Félix avait choisi la surprise. Aucun point n'est marqué.

Félix ne peut toujours pas choisir Maeyva puisqu'elle doit être choisie en dernier. Il doit donc deviner la carte de Suzie. Il propose la fierté. C'est une bonne réponse, un point est donc marqué.

Suzie pense que Maeyva a joué la carte de l'agacement. Mais elle avait choisi la joie. Pas de point marqué, donc.

6 Lorsque le tour est terminé, **votre rôle est transmis à votre partenaire de gauche**.



Fin de partie

La partie se termine après que 8 cartes *Situations* ont été jouées. Le moment est venu de découvrir le degré d'empathie qui unit votre groupe.

Relevez votre avancée sur la **piste d'empathie** et déterminez votre niveau de réussite grâce au tableau ci-dessous. Lisez ensuite le commentaire correspondant ci-contre.

Nombre de partenaires	Score d'empathie			
2	0 → 4	5 → 8	9 → 12	13 → 16
3	0 → 6	7 → 12	13 → 18	19 → 24
4	0 → 8	9 → 16	17 → 24	25 → 32
5	0 → 10	11 → 20	21 → 30	31 → 40
6	0 → 12	13 → 24	25 → 36	37 → 48
7	0 → 14	15 → 28	29 → 42	43 → 56
8	0 → 16	17 → 32	33 → 48	49 → 64
Résultat	★	★★	★★★	★★★★

★ **Bonne nouvelle ! Il vous reste beaucoup à découvrir** les uns sur les autres. Votre résultat sera sans aucun doute meilleur à la prochaine partie. Avez-vous appris des choses sur vous et sur les autres ?

★★ **Joli ! Vous faites preuve d'une belle complicité** et avez montré beaucoup d'empathie pour obtenir ce résultat. Avez-vous découvert des choses que vous ignoriez ?

★★★ **Bravo, quel superbe résultat !** Vous êtes vraiment très doués pour vous mettre à la place des autres, et n'avez guère de secrets entre vous. Vous semblez bien partis pour atteindre le score ultime de 4 étoiles !

★★★★ **Magnifique !** Vous entrez dans la légende du jeu : vous avez atteint le score maximum. Vous êtes des as de l'empathie, des médailles d'or de la lecture des émotions. Parviendrez-vous à reproduire cet exploit ?

Vincent Bidault
Jean-Louis Roubira

Hollie Mengert
www.holliemengert.com
Mike McCain
www.lowsunsamurai.com

Cédric Michiels
www.exsiteme.com

Une question ? Une situation à nous proposer ?
info@actingames.com

Vidéo de présentation et règles à consulter sur
www.act-in-games.com/feelings

Feelings est un jeu édité par Act in Games
Tous droits réservés © 2025 Act in Games

Remerciements des auteurs
Les auteurs remercient Yolande Albert, Olivier Decroix, Nathalie Lambinet, Elsa Antunes, Virginie Linlaud-Fougeret, Philippe Leclerc, l'équipe du BGF, Frédérique Thoreaux-Bidault, Yoann Laurent, Thibaut Quintens, Franck Chalard, Matthieu Clamot, Joséphine Bouillot, Sabrina Messahel, Thomas Cornado et Hervé Plas.

Remerciements de l'éditeur
Merci à Vincent Bidault et à Jean-Louis Roubira pour l'indéfectible confiance témoignée dans ce projet et pour leurs suivis toujours aussi enthousiastes et motivants. Merci à Franck Chalard dont les « têtes de l'art » ont accompagné avec bonheur et énergie les précédentes éditions du jeu. Son trait audacieux, drôle, sensible et original ont marqué de façon indélébile l'histoire de Feelings et son équipe.

Les développements, tant rédactionnels que graphiques, sont le fruit d'une multitude de rencontres et d'échanges constructifs. Nous remercions tout spécialement Sarah Fitton, Pétronille Mairesse, Jonas Lefrançois, Cécile Thoulen, Mélissa Sablain, Elsa Nouvet, Maïlis Quintens, Théo Vitte, Carole Baquet, Michael Galmiche, Wladimir Watine et toute l'enthousiaste équipe de notre distributeur Blackrock Games.