

¿DE QUÉ VA?

En Feelinks se nos propone un juego en el que debemos seleccionar una emoción que nos represente tras leer una situación concreta. Tras la lectura en alto de la situación, se formarán grupos cambiantes en cada ronda, entre los que deberemos intentar deducir, usando nuestra empatía, la emoción que ha sido seleccionada por nuestros compañeros.



¿QUÉ LLEVA EN LA CAJA?

La colorida caja de Feelinks incluye:

- 120 cartas de situación, divididas en un mazo familiar, otro para amigos y un último mazo diseñado para las escuelas, con 40 cartas por mazo y tres situaciones por carta.
- 24 cartas de emociones divididas en tres mazos que mantendrán en equilibrio las emociones positivas y negativas.
- 1 contador de emociones, que nos servirá para colocar las cartas y anotar los puntos.
- 8 marcadores de jugador.
- 72 cartas de voto, 9 para cada posible jugador.
- 9 cartas de compañero, para formar los equipos de cada ronda.

El juego ha sido traducido al español por Mercurio Distribuciones, haciendo que sea más accesible para el público de nuestro país y siendo éste un juego con **gran dependencia idiomática** dada la mecánica de lectura de situaciones, con abundante texto en sus cartas.

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego se prepara de forma sencilla, colocando el tablero octogonal en el centro de la mesa y colocando emociones en cada uno de sus lados. Los jugadores eligen un color que les

represente y toman un mazo compuesto por ocho cartas, con las que votarán durante la partida.



La duración del juego puede ser modificada por los jugadores, de modo que podemos establecerla a conveniencia. ¿Quieres que juguemos a tres rondas? ¿Lo hacemos hasta que algún jugador sume 10 puntos? Lo que prefieras, puesto que la experiencia va a ser igual de satisfactoria.



Con el contador de puntuación podremos calcular los puntos. Decide la duración de la partida con tus compañeros.

El juego se irá desarrollando en distintas rondas en las cuales se irá trasladando al jugador de la izquierda el rol de lector. En cada ronda ocurrirá lo siguiente:

El lector toma una carta de situación y elige una de las tres propuestas. Este mazo de situaciones será elegido al inicio del juego, pudiéndose tomar cualquiera de los tres propuestos idealmente para distintos entornos: amigos, familia y escuelas. ¡Aunque puedes mezclarlo todo si estás entre colegas!



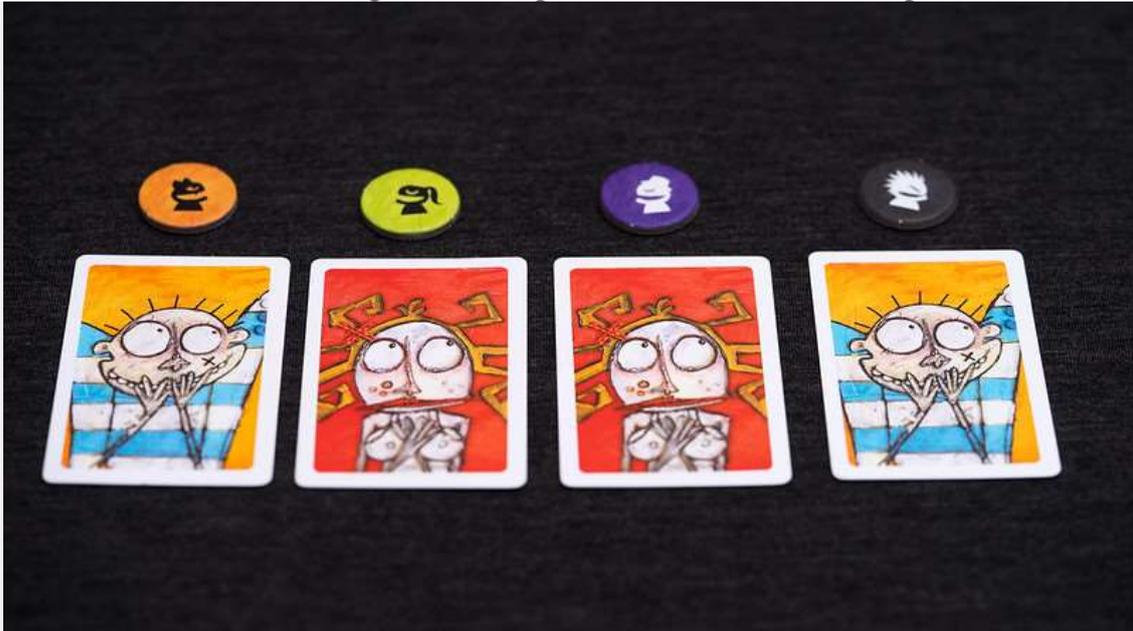
En este caso, la partida se está jugando con el mazo naranja, ya que se disputa entre amigos.

Las situaciones suelen comprometer emocionalmente a los jugadores, siendo éstas cómicas y ciertamente atípicas. Como el título nos advierte, **las emociones tienen gran relevancia en este juego, por lo que antes de leer una situación podemos discutir acerca de lo que entendemos por cada emoción que veamos en el tablero central.** ¿Es el desprecio algo tan pasional y negativo como creen tus compañeros? ¿Qué entiendes por ira? Invierte el tiempo que creas conveniente, ya que es un elemento que depende directamente del grupo y tiene mayor importancia en entornos educativos.



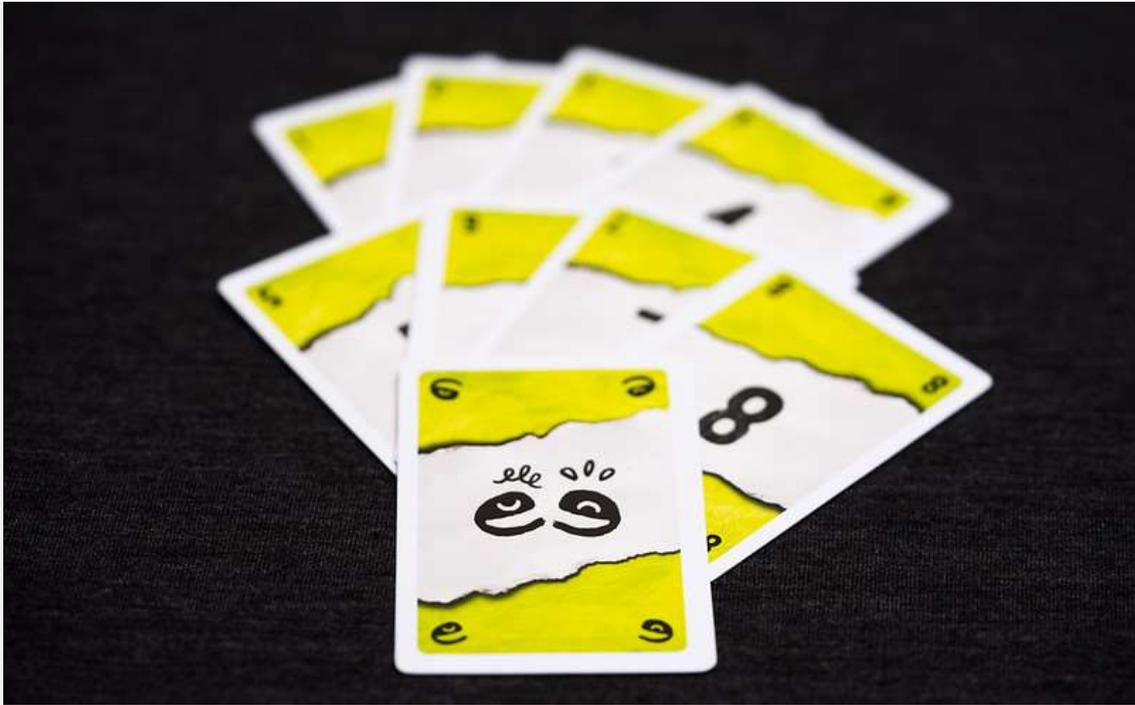
Tras la lectura de la situación, los jugadores deben tomar su baraja de cartas y elegir la emoción que más les represente ante tal escena. Las ocho emociones del centro de la mesa vienen numeradas, por lo que usaremos una de las cartas del 1 al 8. ¡No reveles la carta al resto!

Después de esto, deberemos barajar las cartas de equipo. **Dependiendo del número de jugadores, se formarán equipos de dos o tres personas**, que diferirán en cada ronda. Por lo tanto, si somos cuatro jugadores, habrá dos cartas de dos equipos distintos, que barajaremos y repartiremos alrededor de la mesa. Así, se habrán formado dos parejas que **deberán usar su empatía para identificar qué emoción acaba de elegir nuestro compañero de equipo**. ¡Recuerda que los equipos cambiarán en cada ronda, así que en algún momento te tocará ese amigo tan transparente o ese otro menos predecible!



En esta partida a cuatro se mezclaron las cuatro cartas, dos naranjas y dos rojas, para formar los equipos. El jugador morado y el verde forman uno, y el negro y naranja el otro. ¡Ahora toca adivinar la emoción de nuestro compañero!

Tras haber elegido la emoción de nuestro compañero, que colocaremos boca abajo sobre la carta de equipo para no confundirla con nuestra emoción, deberemos revelar todas las cartas a la vez. Esa curiosa carta con las dos “E” de Feelinks sirve para indicar que creemos que nuestro compañero ha elegido la misma emoción que nosotros. ¡Seguro que la usarás en más de una ocasión si juegas con amigos o familiares!



Detalle de la mano de cada jugador, con la que elegirán su emoción y la de su compañero de equipo.

Tras haber revelado las cartas, deberemos pasar a **calcular los puntos obtenidos**. Si hemos adivinado la emoción de nuestro compañero y hemos sido adivinados, obtenemos tres puntos por cabeza. Si solo uno de los participantes adivinó la emoción de su compañero, ambos ganan un punto. Si no habéis descifrado como se siente el otro componente del equipo, no ganaréis ni un punto. ¡Suerte en la próxima!

También podría interesarte... [Reseña de Password Express](#)

Antes de pasar el relevo de lector al jugador de la izquierda, podrá elegir una emoción para eliminarla del tablero central. Recuerda que las emociones se dividen en tres mazos para que se mantenga un equilibrio entre emociones positivas, negativas, y un tercer grupo más heterogéneo. ¡Quita alguna siempre que se abuse de ella o no salga elegida para dar paso a nuevas opciones!

El juego prosigue hasta que lleguemos al final de la partida que hayamos marcado. Tras esto, se determinará el ganador en base a los puntos obtenidos.

¿CÓMO QUEDA EN LA MESA?

Feelinks necesita cierto espacio para el uso de cartas de emociones ligeramente sobredimensionadas. Fuera del tablero octogonal, solamente necesitamos cierto espacio para colocar nuestras decisiones y el mazo de situaciones que vayamos a utilizar.



Partida a cuatro jugadores a punto de empezar.

¿QUÉ NOS PARECE?

Feelinks es un experimento que explora la empatía como ningún juego lo ha hecho antes.

Si hablamos de Feelinks hablamos de una experiencia de juego en la que **las reglas quedan en un segundo plano y la puntuación existe casi por compromiso**. Si soléis decir que “lo importante es participar” en Feelinks tenemos el ejemplo más palpable para ese dicho popular.



Sobre el papel, ya teníamos unas altas expectativas en el nuevo proyecto de Jean-Louis Roubira, autor de un clásico tan original como Dixit, en el que las ilustraciones y la abstracción tenían el peso más relevante de la partida. Alejándose de las artes plásticas, elegantemente ilustradas por Marie Cardouat, en Feelinks se atreve con algo más íntimo, las emociones, y en como las definimos y expresamos. En definitiva, **otro juego en el que el pensamiento abstracto y los simbolismos tendrán especial relevancia y, por ello, el grupo de juego será un determinante en la experiencia de las partidas**, por encima de otros títulos.

Feelinks es un juego que, por sus sencillas mecánicas, puede ser jugado en entornos muy diferentes. Por eso nos ha parecido una buena idea incluir tres mazos diferenciados para tres contextos distintos: las aulas, los amigos y la familia. El contenido de las situaciones varía y se adecua a la confianza y los temas que pueden tratarse en cada uno de los escenarios, dejando los dilemas más comprometidos en el mazo de amigos, donde la confianza para contestar debería ser mayor. Pero si nos centramos en las aulas encontramos que el juego es también una herramienta con mucho potencial. Habiendo trabajado en dispositivos de salud mental en los que la empatía y el reconocimiento de las emociones están afectados en algunas patologías, el entrenamiento de la cognición social y la conceptualización de las emociones puede ser tan divertido como útil. Fuera de estos dispositivos, en las aulas, la función no es menos importante, ya que más que intentar detectar problemas en la identificación de emociones ajenas, nos permite estimular las interacciones con los compañeros a un nivel más íntimo del que estamos acostumbrados.

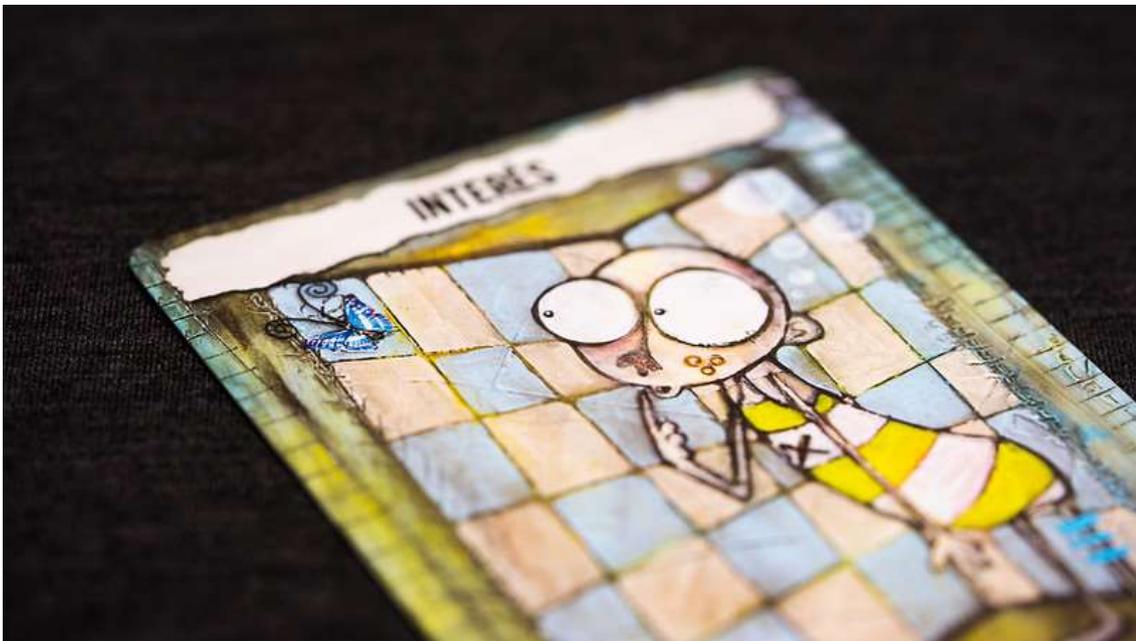
La empatía es algo que empapa al juego, pero no es el único elemento que nos propone. Además de esto, si somos fieles al reglamento y dejamos al lado nuestro espíritu jugón más euro, nos piden que hablemos de cómo entendemos cada una de las emociones descritas en las cartas de la mesa, que pongamos en común qué situaciones nos suscitan esa emoción, para intentar adecuarnos a un lenguaje común o, al menos, poder adivinar en qué carta habrá elegido nuestro compañero de equipo. De nuevo, y en especial en esta parte, el grupo de juego será determinante para darle el peso que merece a este pequeño debate emocional, que puede ser escueto o casi inexistente si simplemente quisiéramos leer situaciones y tomar decisiones, dejando de lado parte de la experiencia que nos propone el diseñador. **Pronto veréis que no todos llamamos ira a lo mismo y que la decepción puede tener un peso más importante para unos que para otros** pero, si lo discutimos previamente, tendremos herramientas para deducir qué carta han elegido el resto de jugadores y poder entender otros puntos de vista ante una palabra que, aun estando lejos de ser así, se entiende como unívoca.

También podría interesarte... Reseña de Draftosaurus



No deja de ser un juego tan original como peculiar, que no cumple todos los cánones de los juegos de mesa clásicos y en el que, incluso más que en Dixit, las reglas son algo totalmente adicional. Por eso **no creemos que vaya dirigido al sector jugón más conservador**, sino que tiene cabida en reuniones familiares y especial importancia, dado que mezcla lo lúdico con lo sentimental, en algunos centros educativos o de otro tipo de cuidados. Si quieres sumar puntos de un modo justo y sólido, puede que Feelinks no sea tu juego, ya que el avanzar el track es algo que, en lugar de ser especialmente relevante, tiene un valor más encarado al control de la duración de la partida. ¡Eso no quita que cada victoria te convierte en una persona ligeramente más empática y transparente!

El arte del juego es, cuanto menos, peculiar. **Franck Chalard nos muestra unos dibujos estrambóticos, de trazo grueso y con colores chillones, que nos ha recordado en varios momentos a la serie animada de los Rugrats.** El corte de su apartado artístico es más bien infantil, mostrando expresiones de las emociones sobre niños y niñas de forma exagerada pero visualmente explicativos, que parece ir encarado a que los más pequeños se sientan cómodos con el diseño y a los mayores no nos importe su desenfadado estilo. Lo que no logramos entender es el uso de X y O en algunas ilustraciones cuando, en su reverso, no se corresponden con esta iconografía usada para dividir los tres mazos de emociones. ¿Tiene algún sentido que desconocemos o solamente desconcierta?



La rejugabilidad es un punto a tener en cuenta. El juego incluye tres mazos con cuarenta cartas, cada uno de ellos diseñado para un escenario distinto. Aunque cada carta contenga tres situaciones, hay que tener en cuenta que algunos de los mazos no son compatibles con algunos contextos. No recomendamos usar el mazo de amigos en las escuelas, por el contenido que pueda introducir en alguna de sus situaciones, aunque sí que podemos disfrutar de una mezcla de todos los mazos cuando nos encontramos ante una partida con amigos. **Aunque las cartas incluidas nos aseguran varias partidas, con el paso del tiempo veremos situaciones que se repiten y eso puede ser una de sus mayores limitaciones.** Conociendo los formatos de juego de Roubira, confiamos en que los mazos con nuevas situaciones estén por llegar. Feelinks es un juego que, como pasaba con Dixit, puede ser expandido de forma sencilla, añadiendo más cartas y aumentando su rejugabilidad sin quebraderos de cabeza.



En definitiva, nos encontramos ante un juego íntimo, que, valga la redundancia, juega con las emociones de los que participen en la partida. Un formato que recuerda a Dixit, pero que trata un tema más personal, por lo que la diversión se mezcla sin agitarse con una herramienta que nos ayudará a entrenar y mejorar nuestra cognición social y la interpretación emocional. Sin duda alguna, de esta mecánica podemos deducir que el grupo de juego influye de manera determinante en la experiencia, por lo que debemos saber elegir el entorno en el que jugamos y las pretensiones de nuestra partida: aquí los puntos no importan tanto como el debate y la descripción de cada carta, o la empatía que mostremos hacia nuestros compañeros. **Un proyecto original, con gran cabida en muchos contextos distintos**, desde reuniones familiares a aulas en escuelas, que contiene cartas para varias partidas, pero que esperamos que sea expandido con nuevas situaciones, al más puro estilo Dixit y sus preciosas cajas con nuevas ilustraciones.

PUNTOS POSITIVOS

- **Un tema original:** sintiendo que es de los pocos juegos que trata de emociones de un modo real. Aunque encontramos los sentimientos y las emociones en otros juegos, como una capa temática que no transpira, en Feelinks las emociones son las protagonistas.
- **Una herramienta, además de un juego:** con varios usos en contextos variados. Se trata de un juego con el que reiremos, pero también pondremos a prueba nuestras capacidades identificando las emociones de nuestros compañeros.

- **Apto para un gran número de jugadores:** aunque pueda ser jugado a tres y lo recomendamos a partir de cuatro, el número de participantes asciende hasta ocho, incrementando la diversión de forma casi exponencial.

PUNTOS NEGATIVOS

- **Dependiente del grupo de juego:** siendo las personas los protagonistas del juego. Si te encuentras entre jugones que buscan mover cubos, no será el juego más disfrutable, pero con el grupo adecuado puedes disfrutar a la vez que conoces más a tus amigos.
- **Rejugabilidad limitada:** basada en los mazos de situaciones que contiene el juego. Aunque la suma asciende a 360 situaciones, debemos recordar que se dividen en tres mazos independientes, aunque podrán ser mezclados en ciertos contextos, y que usaremos muchas cartas en cada partida jugada. ¿Vendrán más cartas en un futuro? Esperemos que sí.