

*Tip igre*  
**Reci šta  
misliš**



# PRAVILA

[www.inspiradohubs.co.uk](http://www.inspiradohubs.co.uk)

   @inspiradohubs

Reci šta misliš podrazumijeva da se igrači kreću po ploči te dijele svoje misli i osjećanja o različitim poljima i kartama za razgovor (karte opreza i inspiracijske karte) koje dobiju.



Igrači dobiju 'zlatnik' kada odgovore na polje na ploči ili na kartu opreza.

## Igranje igre

1. Da bi počeli igru, igrači bacaju kocku sa brojevima, te počinju brojati od polja.
2. Igrači **NE DOBIJAJU** 'zlatnik' kada izađu iz centralnog polja.
3. Igrači dobijaju 'zlatnik' kada odgovore na polje na ploči ili na kartu opreza.
4. **Igrači odgovaraju i na polja na ploči i na karte opreza diskutujući o svojim mislima i osjećanjima.**
5. Na kraju igre, igrači okrenu svoje 'zlatnike', odaberu one koji se najviše odnose na njih i smjenjuju se diskutujući o odabranim 'zlatnicima'.

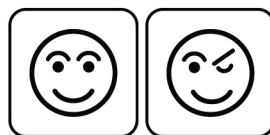


'Zlatnici' služe kao kapital oporavka.  
Neophodni su za završavanje igre i dobiju se ili izgube ovisno o odgovoru igrača na polja tokom igre.

Igrači naprave **RECIDIV** kada izgube sve svoje 'zlatnike'.

## KORIŠTENJE EMOJI KOCKE

Igrači koriste emoji kocku **SAMO** kada se 2 ili više igrača nađu na istom polju.



### OHRABRENJE

Ohrabrenje (osmijeh i namigivanje) osigurava 'zlatnik'.



### NIKOM NIŠTA

Igrači ne gube niti dobijaju 'zlatnik' kada dobiju ovu kocku (neutralno lice).



### OBESHREBRENJE

Igrači izgube 'zlatnik' kada dobiju (tužno, ljuto ili arogantno lice).



# Akcije na poljima

## Polje

## Akcija



OPREZ



Igrači dijele svoja razmišljanja vezano za Karte opreza koje dobiju



TRENUTAK  
INSPIRACIJE



Igrači čitaju naglas i dijele svoja razmišljanja o inspiracijskim kartama koje dobiju.  
*Igrači ne dobiju niti gube zlatnike.*



ZAHVALNOST



Igrači razgovaraju o osobama/stvarima/događajima itd u njihovim životima za koje su zahvalni.



JAKE  
STRANE



Igrači razgovaraju o stvarima u kojima su dobri ili o nečemu drugom što smatraju svojom jakom stranom.



HALT ZAMKA



Razgovarajte kako JEDNA od sljedećih stvari utiče na vaš oporavak: glad, ljutnja, usamljenost, umor



PUSTITI



Razgovarajte o ponašanjima/ogorčenosti na kojima radite



ZAŠTINI FAKTORI



Razgovarajte o osobama, kućnim ljubimcima ili stvarima koje služe kao zaštitni faktori.



POVRATAK



Razgovarajte o planu povratka u oporavak u slučaju recidiva.



LOŠ DAN



Razgovarajte o tome kako se nosite sa 'lošim danom'.



PLAN



Podijelite dijelove svog plana oporavka.



TAČKA  
PREDKRETA



Podijelite trenutak(e) koji su vodili do vaše potrebe za promjenom.



PRELAZAK

Igrači sa 7+ 'zlatnika' mogu završiti igru. Igrači sa manje 'zlatnika' nastavljaju još jedan krug po ploči.



2 ILI VIŠE IGRAČA  
SE NALAZI NA  
ISTOM POLJU



Kada se 2 ili više igrača nađu na istom polju, posljednji igrač koji stigne baca emoji kocku.  
*Ohrabrenje znači da će igrač dobiti zlatnik.*  
*Nikom ništa znači da igrač ne dobija niti gubi zlatnik.*  
*Obeshrabrenje znači da oba igrača gube zlatnik*

# Inspirado dodatak



## 'IZVUCI SE PRIČOM' (ISP)

- Ovo je pogodnost koja dopušta igraču da se 'izvuče pričom' prije nego izgubi 'zlatnik'.
- ISP pogodnost će zahtijevati list papira i olovku da bi označili ili poništili dobijenu ili iskorištenu kartu.
- Igrači dobijaju JEDNU ISP na početku igre.
- Dobiju dodatnu ISP pogodnost kada imaju zlatnika koji su pomnoženi sa 2, npr. 2,4,6,8...12