



# 필링스

Feelinks

게임설명서

## 머리말

“필링스”는 감정을 주제로 한 ‘발견’, ‘추측’, ‘표현’, ‘확인’하는 즐거움을 규칙화한 공감하고 소통하는 게임입니다. 이 게임의 시스템은 다른 사람의 감정과 자신의 감정 차이를 알려 놀라고 질문하고, 공감할 때는 기뻐하고 즐거워 할 수 있도록 고안되었습니다.

우리는 “필링스”의 개발 과정에서 다양한 의견을 수렴하였습니다. 가족, 친구, 어른과 아이, 그리고 심리전문가께서 도와주셨습니다. “필링스”를 통해 다른 사람을 이해하고, “감정”이라는 내면의 것을 행동이나 표정, 말, 몸짓 등으로 표현하고, 소통하며 서로를 인정하고 공감할 수 있다면 좋겠습니다.

“필링스”의 개발자로서 상담전문가, 교육과 심리전문가, 커뮤니티와 EDUCAFLIP(역자 주 : 프랑스 본국을 포함, 세계적으로 프랑스어를 사용하는 문화권에서 교육에 종사하는 교사로 이뤄진 연구모임) 연구에 기여한 모든 선생님들께 감사드립니다. 특히, 이 게임에 새로운 생명을 부여한 Yoann과 Thibaut에게 특별히 감사 인사를 드리고 싶습니다.

**게임작가 : VINCENT BIDAULT / JEAN-LOUIS ROUBIRA**

저는 어렸을 때, 사람과 동물 등을 조금 이상한 스타일로 공책에 그리곤 했습니다. 지금은 많은 사람들에게 존중받는 나만의 그림 스타일(아주 큰 눈의 캐릭터)이 확립되었습니다. 제가 일관되게 추구해 온 “사람”, “연결”, “소통”의 핵심이 결국 “사람의 여러 감정”이란 것을 잘 드러나도록 표현하고자 했습니다. 카드의 캐릭터들은 다양한 소재(실란트, 콜라주, 물감)를 사용하여 만들어졌습니다. 아름다운 영감을 준 “필링스” 게임 작가들과의 만남에 감사의 말씀 드립니다.

**게임 아티스트 : FRANCK CHALARD**

“필링스” - 여러분은 여러분의 감정에 대해 어떻게 생각하나요?

우리는 감정이란 것이 얼마나 중요한지 알지만, 실제로 내 감정을 나누거나 표현하는 데 서툴거나 어색해 합니다. “필링스”를 통해서 감정 교류를 통한 소통의 기회가 많아지기를 기대합니다.

프랑스에서 출판된 “필링스”는 초판을 더 우아하고 세련된 모습으로 다듬어 좀 더 많은 사람들이 즐겁게 활용할 수 있도록 잘 만들어졌습니다. 가족 또는 친구와 함께 “감정”을 나누고 싶은 사람이면 누구든 함께 즐길 수 있습니다. 각기 다르며 상호보완적인 세 가지 색션의 상황이 여러분 자신이나 다른 사람의 감정에 대해서 이해할 수 있도록 이끌어 줄 것입니다.

우리가 이 게임을 처음 함께 했을 때 느꼈던 감정-기쁨, 영감, 만족, 놀라움-등을 여러분이 경험하시길 원하며, “필링스”로 서로의 관계가 더 돈독해지고 발전하기를 희망합니다.

**프랑스 퍼블리셔 Act in Games 대표 : Thibaut Quintens**

“필링스”라는 공감소통 보약 게임을 소개할 수 있게 도와주신 기능성보드게임지도자 선생님, 그리고 창의체험지도사 선생님께 감사드립니다. 이제, 선생님들께서 배우시며 즐거웠던 경험과, 현장에서 함께 하며 느꼈던 그 비밀을 다른 분들께도 나누어 주실 때가 되었습니다. 우리가 가진 것-특별히, 감정이라고 말하겠습니다-을 니룰 때, 서로를 더 신뢰하게 되고 함께하는 즐거움을 알게 되는 것처럼 말이죠.

“필링스”를 멋지게 활용하는 최고의 방법은 아주 간단합니다.

그것은 우리가 스스로 선택한 이유나 상황을 상대방에게 설명해 주는 것입니다.

함께 해주셔서 고맙습니다. 보드게임은 모두의 보약입니다. 즐겁고 행복한 보약게임 하세요~

**한국청소년창의체험문화협회 대표강사 : 강우석**



## 게임 목표

어떤 상황이 제시됩니다. 플레이어는 그 상황을 듣고, 자신이 느끼고 있는 감정과 가장 가깝다고 생각하는 감정카드를 선택합니다. 그 다음, 자신의 파트너가 어떤 감정을 느꼈는지 추측하고 맞아야 합니다. 감정 트랙의 점수는 당신이 다른 사람의 감정을 이해하는 공감능력과 통찰력을 나타내 줄 것입니다.

이 게임에서 승리하기 위해서는 내가 어떤 사람인지 솔직하게 자신을 드러내고, 나와 이 자리에서 함께하는 다른 사람의 감정은 무엇인지 잘 생각해야 합니다.

## 게임 구성

### 게임 설명서 1부

### 120개의 상황 카드

상황 카드는 3가지 주제 분류



- 연두색\_가족과 함께\_주로 가정 생활에 관련한 이야기입니다. (만 11세부터)
- 주황색\_친구와 함께\_주로 사회 제도와 삶의 방식에 관련한 이야기입니다. (만 15세부터)
- 파란색\_반 친구들과 함께\_주로 학교와 관련한 이야기입니다. (만 11세부터)

### 24개의 감정 카드

- << ○ >> 카드 9장
- << X >> 카드 9장
- << ≡ >> 카드 6장



### 감정 트랙 1개

양면 점수 판 1개



### 다른 색깔의 8 개의 플레이어 토큰

플레이어 당 1개



### 72개의 투표 카드

플레이어 당 9장, 각자 색이 다름



### 9개의 파트너 카드

같은 모양의 카드를 가진 사람끼리 한 팀입니다.



상황 카드에 있는 이야기들은 사람에 따라서 불편하게 느껴질 수 있습니다.

이 게임의 디자이너들은 그런 경우를 위한 게임 규칙을 마련해 두었습니다. 다만 게임을 플레이하는 분위기와 구성원들을 고려하여 게임 전에 해당 카드를 제외해도 좋습니다.

생각에 투자하세요!



생각투자 주식회사  
thinksmart.co.kr



www.popcane.co.kr  
1644-7767



Feelinks is a game published by Act in Games.

All rights reserved © Actingames2018.

Introduction video and rules to be found on [www.act-in-games.com](http://www.act-in-games.com).

## 게임 준비

1

감정 트랙을 테이블 가운데에 놓습니다.

2

2. 원하는 색상을 선택하고 다음 두 가지를 합니다.

(A) 플레이어 토큰을 감정 트랙의 가운데 사각형에 놓습니다.

(B) 각자 8개의 투표 카드를 가져옵니다.

(1 ~ 8 및 1개의  카드)

3

팀 구성을 염두에 두고 플레이어 수에 따라 파트너 카드를 가져옵니다.

예시) 5명이 할 경우, 파트너 카드 한 쌍과 빨간색의 파트너 카드 3장을 사용합니다.



4명이 할 경우, 두 쌍의 파트너 카드를 사용합니다.



 지민



2B

 슬기



1



5A



## 게임 진행

한 라운드는 9단계로 나누어 진행됩니다.  
각 단계별 순서를 잘 지켜주세요.

1

다음 이야기꾼이 선택되어 시계 방향으로 진행됩니다.  
(물론, 이 단계는 첫 번째 라운드에서는 하지 않습니다).

지민

2

이야기꾼은 감정 카드에 있는 각 감정들의 이름을 소리 내어 읽어주세요. 모두가 잘 들을 수 있도록 해주세요.

3

상황을 알려줍니다.

이야기꾼은 상황 카드 한 장을 가져 와서 세 가지 상황 중 하나를 선택하고 다른 사람들에게 크게 읽습니다. 이야기꾼이 생각했을 때 관찰아 보이는 상황이 없다면, 상황 카드 더미의 가장 아래쪽으로 해당 카드를 돌려 놓고 새 카드를 선택할 수 있습니다. 카드는 한 번만 변경할 수 있습니다.

예시) 이야기꾼은 아래의 세 가지 상황 중에 하나를 선택하고 크게 읽어줌.

어느 날 눈을 떠보니 어른이 되었습니다.

아빠가 함께 자전거를 타러가자고 합니다.

새로운 가족 규칙 실행에는 스마트폰 사용 금지

4

해당 상황에 대한 개인적인 감정을 표현합니다.

이야기꾼을 포함한 모든 플레이어는, 주어진 상황에 대해서 어떤 감정을 느끼는지 스스로에게 물어봅니다.

판단을 내렸다면, 감정 트랙 주변의 감정카드들을 보세요. 자신이 느낀 감정에 가장 근접하거나 알맞다고 생각하는 카드를 선택합니다. 그 카드가 있는 감정트랙의 숫자를 본 다음, 같은 숫자의 투표 카드를 골라 뒷면으로 자신의 앞에 냅니다.

슬기

4

5

팀 짜기 (3명이 플레이 하는 경우 이번 단계를 무시하고 게임을 합니다)  
이야기꾼은 파트너 카드를 섞어 각 플레이어에게 뒷면으로 한 장씩 나누어줍니다. 카드를 모두가 받았으면 동시에 앞면으로 공개합니다. 같은 파트너 카드를 가진 사람이 이번 라운드에서 나의 파트너가 됩니다.

예시: 7명이 플레이하고 있다면, 팀은 3명/2명/2명으로 구성됩니다. 처음 이 게임을 하는 중이거나, 플레이어 사이에 서로를 잘 알지 못하는 경우, 파트너 선정과정 없이 한 라운드를 진행하는 것이 좋습니다. 다른 플레이어가 어떤 감정을 골랐는지 맞히는 과정을 생략하고, 자신이 선택한 감정을 보여줍니다. 이 경우 단계 5와 6을 건너 뛩니다.





6

### 파트너의 감정을 맞추기

모든 플레이어는 자신의 투표 카드 중에서 번호를 선택하여, 4단계 (해당 상황에 대한 개인적인 감정을 표현합니다)에서 내 파트너는 어떤 감정을 느꼈을까 곰곰이 생각해 봅니다.

생각이 끝나면, 해당 감정 카드가 몇 번 자리에 있는지 확인해 주세요. 그 자리와 동일한 번호의 투표 카드를 선택합니다. 만약 파트너가 자신과 동일한 감정을 느꼈다고 생각하나요? <<👉👉>> 카드를 사용해주세요.

투표 카드는 이번 라운드의 파트너 앞에, 앞면을 보이지 않도록 아래로 해서 놓습니다.

이 과정에서 대화를 하거나 표정을 통해 힌트를 주는 것이 허용되지 않습니다. 파트너와 시선을 마주치는 것은 허용됩니다.

### 3 명의 플레이어 게임

3 명이 게임을 할 때는, 자신 왼쪽에 앉아있는 파트너의 감정을 추측합니다.

지민, 청아, 슬기가 세 명에서 게임 중입니다. 지민은 청아(시계 방향으로 왼쪽에 있는)가 선택한 감정을 추측해야 합니다. 시계 방향으로 진행하면서 청아는 슬기를, 슬기는 지민을 추측할 것입니다.

3 명이 플레이하고 있기 때문에 라운드마다 파트너를 바꿉니다.

7

### 쇼 타임!

#### 1) 내가 어떤 감정을 느꼈는지 공개합니다.

이야기꾼부터 시작해서 시계 방향으로, 모든 플레이어는 자신이 냈던 투표 카드를 공개합니다. 원한다면 플레이어는 왜 그런 감정을 느꼈는지 자신의 선택을 자유롭게 설명 할 수 있습니다.

#### 2) 파트너가 어떤 감정을 느꼈을까 추측한 결과를 공개합니다.

이후에 각자 파트너에게 받은 투표 카드를 공개하여, 파트너가 어떤 감정을 느꼈는지 추측한 투표 결과를 공개합니다. 원한다면 해당 투표 카드를 준 플레이어는 파트너가 "그 감정을 느꼈을 거라고 자신이 생각한 이유"에 대해서 자유롭게 설명할 수 있습니다.

팁 : 투표 결과를 공개하기 전에 이번 상황이 무엇이었던지 다시 한 번 읽는 것이 게임 진행에 유용합니다.

## 점수계산



**1** 찬우는 자신 앞에 6을 내고, 파트너인 수호가 8을 벌거라고 생각했습니다. 당신은 파트너의 감정을 맞히는데 성공했습니다. 다만 파트너는 당신의 감정을 맞히지 못했습니다. (또는 반대의 상황 : 당신은 파트너의 감정을 못 맞히고, 파트너는 당신의 감정을 맞혔음)  
: 당신과 파트너는 감정 트랙에서 각각 1점을 얻습니다.



**2** 찬우는 자신 앞에 3을 내고, 파트너인 수호가 8을 벌거라고 생각했습니다. 당신은 파트너의 감정을 맞히는데 성공했습니다. 또한 파트너도 당신의 감정을 맞혔습니다.  
: 당신과 파트너는 감정 트랙에서 각각 3점을 얻습니다.



**3** 찬우는 자신 앞에 8을 내고, 파트너인 수호가 3을 벌거라고 생각했습니다. 당신은 파트너의 감정을 맞히지 못했습니다. 또한 파트너 역시 당신의 감정을 맞히지 못했습니다.  
: 둘 다 아무 점수를 얻지 못합니다. 감정 트랙에서 토큰이 전진하지 않습니다.

## 세 명이 팀인 경우

득점하는 방법은 변경되지 않습니다. 파트너의 관계가 꼬리를 물고 있을 뿐입니다. 당신이 파트너(A)의 감정을 맞힘과 동시에, 다른 플레이어(B)가 당신의 감정을 맞히는데 성공하면, 3점을 얻습니다. 물론 조건이 하나만 충족한다면 1점만 받게 되겠죠.



예 : 지민은 청아의 감정을 맞히고 1점을 얻습니다. 이 상황에서, 청아는 슬기의 감정을 맞히고 3점을 얻었습니다. 다만 슬기는 지민의 감정을 맞히지 못했습니다. 다만, 청아가 자신의 감정을 맞혀서 1 점을 획득할 수는 있었습니다.  
(결과적으로 얻은 점수 : 슬기 1점 / 지민 1점 / 청아 3점)

## 감정 카드를 바꾸세요.

원하는 경우, 이야기꾼은 감정 트랙을 둘러싼 여러 감정 중에서 바꾸고 싶은 카드 1개를 선택할 수 있습니다. 선택한 감정 카드를 버리고 (이 게임에서는 더 이상 사용할 수 없습니다), 카드 뒷면에 같은 기호가 있는 새 카드로 바꿔야 합니다. 예 : <<○>>카드를 다른 <<○>>카드와 교환 할 수 있습니다. 단, 같은 기호의 새 카드가 더 이상 남아있지 않다면 해당 기호의 감정 카드들은 더 이상 변경할 수 없습니다.

## 게임 종료

모든 플레이어가 이야기꾼(첫 번째 플레이어)이 한 번씩은 될 수 있도록 게임을 진행하세요.

3~4명이 함께 하는 게임의 경우에는, 각 플레이어가 2번의 이야기꾼이 될 수 있도록 진행하기를 추천합니다.

언제 게임을 종료할 것인지 세지 않기로 했다면, 감정 트랙의 마지막에 도착한 (뒷면의 경우 24점에 도달) 첫 번째 플레이어가 나오는 시점이 게임의 종료 시점입니다.