

Modalitats de Joc de l'ANTÍDOTS:

Punt i a part (nivell 1) Carta 1

Descripció:

En aquesta modalitat de joc, guanya la primera persona que es desfaci de totes les cartes d'imatges.

Com s'hi juga?

Al centre de la taula es col·loca, a l'atzar, una carta de situació. Cada jugador o jugadora té 5 cartes d'imatges a la mà. En cada torn, la persona ha de proposar antídots relacionats amb els dibuixos de les cartes d'imatges per combatre la soledat del personatge que apareix a la carta de situació. Quan algú, en el seu torn, es queda sense idees, agafa una nova carta d'imatges de la pila i es canvia la situació col·locant al centre de la taula una carta nova.

És opcional:

Es poden afegir condicions a les situacions, col·locant al costat de cada carta de situació una carta de condició. La condició canvia quan també canvia la situació.

Es pot otorgar a una persona el rol observador. Aquesta decideix en cada cas l'antídot recomanat per ser vàlid per combatre la soledat del personatge que apareix en la situació. Es pot jugar sense tornos! Tothom diu les seves idees el més ràpid que pot i amb total claredat. La primera persona que aconsegueix desfer-se de totes les cartes, guanya. En aquest cas, no es canvia la situació durant la partida fins que totes les persones jugadores es queden sense idees.

Modalitats de Joc de l'ANTÍDOTS:

Punt i a part (nivell 2) Carta 2

Descripció:

En aquesta modalitat del joc, guanya la primera persona que es desfaci de totes les cartes d'imatges que té a la mà.

Com s'hi juga?

Cada jugador o jugadora té 5 cartes d'imatges a la mà. En cada torn, la persona ha de proposar antídots relacionats amb els dibuixos de les cartes d'imatges per combatre la soledat que poden viure les persones jugadores. Per fer-ho, cal explicar una situació en què una persona es pot sentir sola i solucionar-la amb l'antídot que es recomana. Quan algú, en el seu torn, es queda sense idees, es descarta d'una carta de les que té a la mà, n'agafa una de nova de la pila i perd el torn.

És opcional:

Es poden afegir condicions a l'hora de pensar les situacions i els antídots.

Les persones jugadores poden pactar la mateixa situació.

També es poden fer intervenir les paraules antídot de les cartes. Per exemple, relacionant la proposta per combatre la soledat amb la imatge i amb la paraula que surt de la carta.

També es pot jugar amb els números que surten de les cartes. Per exemple, sumant la puntuació de les cartes que ens han quedat a la mà en finalitzar la partida i sumant els punts de les diverses partides.

Modalitats de Joc de l'ANTÍDOTS:

Punt i a part (nivell 1) Carta 3

Descripció:

En aquesta modalitat de joc, guanya la persona que aconsegueix crear més històries.

Com s'hi juga?

Cada persona jugadora té 3 cartes d'imatges a la mà. En cada torn, la persona s'ha d'invertir en una situació en la qual la persona una persona es pot sentir sola i proposar-hi un antídot, amb l'ajuda dels dibuixos de les cartes que té a la mà. Quan algú es desfà de les cartes, pot agafar-ne 3 de noves de la pila.

És opcional:

Es pot crear una història col·lectiva, en què, en cada torn, la persona que juga ha de continuar el relat en el punt on la persona anterior l'hagi deixat. Per desfer-se d'una carta, ha d'afegir a la història el dibuix que hi apareix. Si a qui li toca no se li acut com continuar, agafa una nova carta de la pila i perd el torn.

Es poden afegir condicions a les històries inventades col·locant al centre de la taula una carta de condició en cada torn.

Modalitats de Joc de l'ANTÍDOTS:

Punt per a mi (nivell 2) Carta 4

Descripció:

En aquesta modalitat del joc, guanya la persona que aconsegueixi desfer-se de totes les cartes al crit de PUNT I FINAL!

Com s'hi juga?

Cada persona comença amb 7 cartes d'imatges a la mà. Es posa una carta de la pila cap amunt. Per torns, s'hauran de desfer d'una carta sempre que sigui del mateix número o família d'antídots per a la soledat. Si la persona jugadora no en té cap que coincideixi en número o família, n'haurà d'agafar una de la pila fins que s'acabi.

És opcional:

En acabar, les persones que no s'han desfet de totes les cartes, sumen els punts de les que s'han quedat a la mà. Se sumen els resultats de les diverses partides.

Es poden donar poders especials a algunes cartes. Per exemple, quan alguna persona tira una carta de la família ESTIMAR-NOS, totes les persones jugadores es fan una abraçada: si es tira una carta de la família CONNECTAR, s'agafen les mans, i si es tira una carta de la família CONFIAR, es canvien de lloc i les cartes amb la persona de la seva dreta.

Modalitats de Joc de l'ANTÍDOTS:

Punt i a part (nivell 3) Carta 5

Descripció:

En aquesta modalitat de joc, guanya la persona que aconseguixi 30 punts.

Com s'hi juga?

Cada persona jugadora té 3 cartes d'imatges a la mà. En cada torn, la persona pot escollir entre: Col·locar una carta a la taula, davant seu, i explicar, segons el dibuix de la carta, una situació en la qual estar sol o sola pot ser agradable i pot tenir el seu què, cada cop que es col·loca una carta es guanya la puntuació de la carta.

Agafar una nova carta de la pila per obtenir cartes de més puntuació.

Col·locar una carta de menys puntuació sobre la d'una altra persona jugadora per tal d'aturar-ne el procés. Haurà d'argumentar precisament el contrari, és a dir, afirmant de forma convincent, amb la seva imatge, perquè aquella vivència es pot considerar soledat no busca. Així doncs, s'haurà de parar moltíssima atenció al que diuen les altres persones.

És opcional:

Inventar-se una història amb sentit amb les cartes d'imatges que es van posant sobre a taula. Es poden afegir condicions a les històries inventades col·locant al centre de la taula una carta de condició en cada torn.

Modalitats de Joc de l'ANTÍDOTS:

Punt per a mi (Nivell 1) Carta 6

Descripció:

En aquesta modalitat del joc, guanya la persona que sigui més creativa i convincent proposant antidots.

Com s'hi juga?

Al centre de la taula es col·loca a l'atzar, una carta de situació. Totes les persones jugadores suggereixen un antídoto per combatre la soledat del personatge, excepte la persona que té el rol d'observador. Aquesta persona escull l'antídoto que més el convenci, cosa que fa que la persona que l'ha recomanat guanyi un punt. Alhora, li cedeix el rol observador per al torn següent, en què es juga amb una nova situació.

És opcional:

- Es poden afegir condicions a les situacions col·locant una carta de condició al costat de cada carta de situació. La condició canvia quan també canvia la situació.
- També es poden fer intervenir les paraules antídoto de les cartes. Per exemple, relacionant la proposta per combatre la soledat amb la imatge i amb la paraula que surt a la carta.

Modalitats de Joc de l'ANTÍDOTS:

Suma de punts (Nivell 1) Carta 7

Descripció:

En aquesta modalitat del joc, guanya la primera persona que aconsegueixi fer una família de 6 cartes. Guanyen totes les persones jugadores si assoleixen en 30 moviments o tirades, completar almenys 3 famílies.

Com s'hi juga?

Cada persona jugadora té 6 cartes d'imatges a la mà. Durant la partida, decideix si formar una família de cartes agrupant les que tenen el mateix antídoto i color i agrupant-ne una de cada antídoto: estimar-nos, cooperar, comunicar, cuidar, confiar, aprendre i connectar. En cada torn, la persona ha de descartar-se d'una de les cartes que té a la mà i agafar-ne una de la pila. I així successivament fins que algú obtingui una família d'antídots. Durant la partida, en cada torn, es van col·locant les cartes sobre la taula en silenci absolut. Les persones poden col·locar cartes sobre les cartes d'altres persones per tal d'indicar que tenen possibilitats d'aconseguir una família. Si cap jugador no té una bona carta per tirar, pot agafar-ne una de la pila. Però, atenció perquè només tenen 30 moviments per completar una família.

És opcional:

- En acabar, la persona argumenta perquè ha escollit aquella família i perquè creu que la seva "és la millor" per combatre la soledat.
- En acabar, la persona explica amb les imatges de les cartes de la seva família maneres d'afrontar la soledat.