

Do gry potrzebne są po jednym pionku dla każdego gracza, kostka do gry i klepsydra (zegar, timer)

Przed rozpoczęciem gry, należy wymieszać wszystkie żetony (te na białym tle, które wcześniej drukujemy w ilości x 4) i ułożyć je rysunkiem w dół na polach szarej planszy.

Zadaniem graczy jest zebrać kolekcję żetonów przedstawiających 6 stanów emocjonalnych w ustalonym czasie. Gracze wybierają kolor pionków, którymi będą przesuwać się po planszy.

Gracze ustawiają pionki na polach wybranych przez siebie, (gra jest tak skonstruowana, że nie ma wyznaczonego startu ani mety), należy ustalić kierunek przesuwania się pionków po planszy.

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, który rzuca kostką i przesuwa się o wskazaną na górnej ścianie kostki liczbę oczek.

Z pola, na którym się zatrzymał bierze żeton, odwraca go i sprawdza jaka emocja jest narysowana na jego drugiej stronie. Układa żeton na swojej karcie do kolekcjonowania.

Jeżeli gracz wylosuje emocję, dla której nie ma już miejsca w kolekcji, odkłada ją z powrotem.

Następnie swoje ruchy wykonują w ustalonej kolejności pozostali gracze.

Jeśli po przejściu planszy nie uda się zebrać kolekcji żetonów - gra toczy się dalej, czyli gracze jeszcze raz przechodzą planszę. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy zbierze swoją kolekcję, lub zbierze najwięcej żetonów w ustalonym wcześniej czasie.













