

# ТЕЛЕПАТ

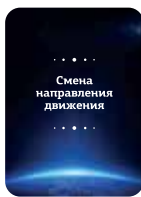
## ПРАВИЛА ИГРЫ

### В КОРОБКЕ

- 55 карт с вопросами



- 5 особых карт



- 18 жетонов для ответов (по 3 для каждого игрока)



- правила игры

1

### ЗАДАЧА ИГРОКА

Набрать как можно больше очков, отгадывая ответы друзей на психологические вопросы.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждому игроку раздайте комплект из трёх разных жетонов.



Перемешайте все карты и положите колоду рубашкой вверх в центре стола.

Подготовьте бумагу и ручку, чтобы записывать очки.

- \* Лучше сразу договориться, кто из игроков будет вести счёт.

2

### ПРОЦЕСС ИГРЫ

#### Первый раунд

Первый игрок открывает из колоды верхнюю карту, кладёт на стол и зачитывает вопрос.



Дальше ему предстоит ответить на этот вопрос, но говорить ничего не надо. Игрок выбирает жетон, который отражает его ответ. И, молча, выкладывает жетон на стол, повернув его картинкой вниз.



3

Следующий слева игрок тоже выкладывает жетон, но отвечает не так, как он сам бы ответил на этот вопрос. Ему нужно догадаться, какой ответ дал Первый игрок, и постараться положить тот же жетон.

Третий по кругу игрок выкладывает свой жетон, пытаюсь ответить так же, как ответил Второй (который думал о том, как ответил Первый).

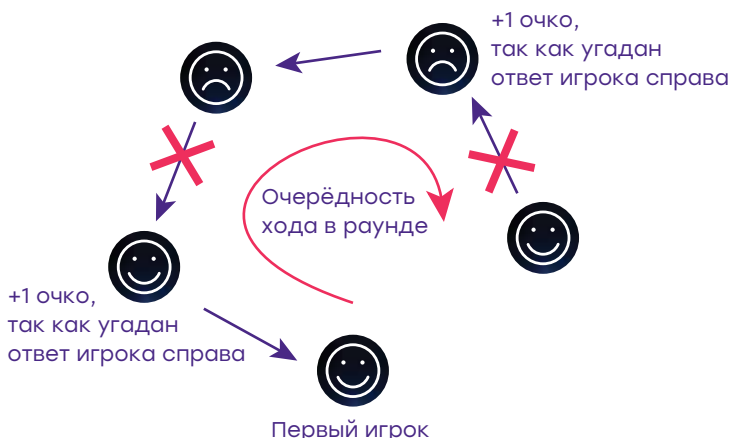
И так далее: каждый следующий игрок старается угадать ответ предыдущего.

После того, как все в кругу ответили, игроки открывают все выложенные жетоны.

4

## Подсчёт очков

Очко получает каждый, кто угадал ответ игрока, сидящего справа от него.



5

## Новый раунд

Когда вы поделитесь впечатлениями, обсудите ответы, можно начинать второй раунд.

Роль первого игрока переходит к следующему по кругу участнику. Он открывает новый вопрос из колоды, отвечает на него жетоном, и дальше всё происходит так же, как в прошлом раунде.

6

## Особые карты

В колоде вам будут попадаться особые карты, вносящие изменения в ход игры.

Игрок, который открыл любую из них, после выполнения соответствующих действий тянет ещё одну карту из колоды.

- **Всем поменять места** – игроки пересаживаются так, чтобы оказаться рядом с новыми соседями.
- **Смена направления движения** – меняется направление хода (если вы играли «по часовой стрелке», то теперь играйте «против»).
- **Задать вопрос любому в кругу** – игрок, которому досталась эта карточка, придумывает свой вопрос любому участнику.

7

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда разыграна последняя карта из колоды.

По общему решению игру можно остановить и раньше, сыграв определённое количество раундов.

Побеждает тот, кто набрал больше всех очков.

8

Может, чаю? Попробуйте угадать, кому покрепче, кому с сахаром, а кому с лимоном.

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila



простые  
правила

prostypravila.ru