

TELEPATIA

Liczba graczy: **3-6-osobowe zespoły**
Wiek graczy: **8+**
Czas trwania: **15 - 30 minut**

Potrzebne materiały:

Talia kart dla każdej z grup.

Przestrzeń:

Przestrzeń do gry dla każdej grupy – stół lub ławka szkolna (dostępne ze wszystkich stron) oraz krzesła.

Przygotowanie do gry:

1. Przygotuj w sali przestrzeń do gry oraz talię kart dla każdego zespołu.
2. Upewnij się, że wszyscy uczestnicy zajęć są zaznajomieni z kartami i są w stanie układać je według starszeństwa w kolejności od asa do króla. Jeśli nie są, przedstaw klasie kolejność kart (as, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, walet, dama, król). Poproś każdy zespół o ułożenie jednego koloru z talii na stole zgodnie z kolejnością.
3. Każda grupa będzie rozgrywała swoją oddzielną grę – nie są one w żaden sposób połączone, toczą się równolegle.

Elementy gry:

- talia kart podzielona na kolory,
- 4 jokery (karty szans).

Cel

Zadaniem graczy jest ułożenie na stole kart w kolejności od najniższej do najwyższej w zupełnej ciszy, zanim wykorzystane zostaną wszystkie szanse. Zwycięskimc zakończeniem rozgrywki jest wyłożenie we właściwej kolejności wszystkich kart z ręki przez wszystkich graczy. Przegrana rozgrywka to taka, podczas której drużyna straci wszystkie szanse (obrócone zostaną wszystkie jokery).

Przygotowanie pierwszej rundy:

1. W pierwszej rundzie używamy tylko jednego koloru kart (13 kart), pozostałe 3 kolory kładziemy pogrupowane w 3 stosach z boku stołu.
2. W widocznym dla wszystkich miejscu na stole kładziemy 4 odkryte jokery z talii.
3. Rozdajemy każdemu graczowi po jednej karcie z pierwszego koloru. Pozostałe karty odkładamy obok pozostałych kolorów, jako czwarty stos.
4. Gracze nie pokazują sobie wzajemnie kart – widzą tylko swoją kartę.

Przebieg rundy:

1. Gdy gracz jest gotowy rozpocząć turę, zgłasza to, kładąc dłoń na stole.
2. Gdy wszyscy gracze zgłoszą gotowość, rozpoczyna się rozgrywka. Od tego momentu do końca rundy wszyscy gracze zachowują zupełne milczenie.
3. Zadaniem graczy jest wyłożenie wszystkich kart z ręki na stół w kolejności od asa do króla.
4. Kolejność ruchu graczy jest dowolna – nie idzie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kartę wyklada ten gracz, któremu wydaje się, że ma w danym momencie najniższą wartość ze wszystkich kart w grze.
5. Jeśli gracz zauważy, że ma w ręku kartę niższą niż ta, która pojawiła się na stole, natychmiast ją ujawnia. Spóźnienie się z wyłożeniem karty oznacza utratę jednej szansy. Gracz odwraca (rewersem do góry) jednego jokera znajdującego się na stole. Gra toczy się dalej.
6. Runda kończy się, gdy każdy z graczy wyłoży wszystkie karty z ręki lub gdy wszystkie jokery na stole zostaną zakryte.

Kolejne rundy:

1. Gdy graczom uda się wyłożyć wszystkie karty z ręki w odpowiedniej kolejności, a na stole pozostał przynajmniej jeden odkryty joker, rozpoczyna się nowa runda.
2. Wszystkie karty z grającego koloru lub kolorów (patrz: sekcja „Dodawanie kolorów”) są zbierane i tasowane.
3. Rozdajemy graczom karty – zawsze o jedną kartę więcej niż w poprzedniej rundzie

Dodawanie koloru:

1. Jeśli po rozdaniu kart graczom w puli zostaną tylko 3 karty (lub mniej), dodajemy do gry kolejny kolor. Na przykład: W grze biorą udział 4 osoby. Pierwsze dwie rundy rozegrały samymi pikami. W trzeciej rundzie każdy gracz otrzymuje po 3 karty, więc po rozdaniu kart czwórce graczy (12 kart) w puli pozostałyby tylko jeden pik – gracze łączą wówczas talie pików i kierów, tasują je ze sobą i dopiero wtedy rozdają karty.
2. Po rozdaniu przetasowanych kart rozgrywka toczy się tak samo jak we wcześniejszych rundach. Gracze wykładają karty od najniższej do najwyższej najpierw w jednym kolorze (zainicjowanym przez gracza, który jako pierwszy zdecyduje się wyłożyć kartę), a później w drugim.
3. Jeśli gracz ma na ręce kartę pierwszego koloru, a ktoś inny wyłoży drugi kolor, jest to sytuacja analogiczna do posiadania karty mniejszej niż ta która znajduje się na stole – gracz ujawnia wówczas tę kartę, zakrywa jokera i gra toczy się dalej.

Przykład: Gdy ostatnią kartą wyłożoną na stół była 10 pik, a jeden z graczy położył na nią asa kier, gracz, który posiada króla pik, natychmiast go ujawnia.

Zakończenie gry:

Gra kończy się po 6 rundach lub gdy gracze stracą wszystkie życia (zakryją wszystkie 4 jokery)