

ТЕЛЕПАТІЯ

Кількість гравців:	3–6 осіб у команді
Вік гравців:	8+
Тривалість:	15 – 30 хвилин

Необхідні матеріали:

Колода карт для кожної групи.

Простір:

Ігровий простір для кожної групи – стіл або шкільна парта (доступна з усіх боків) та стільці.

Перед початком гри:

1. Підготуйте ігровий простір у кімнаті та колоду карт для кожної команди.
2. Переконайтеся, що всі учасники гри знайомі з картами і вміють розкласти їх по порядку: від туза до короля. Якщо ні, продемонструйте учням порядок розташування карт (туз, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, валет, дама, король). Попросіть кожну команду викласти з колоди на стіл карти однієї масті відповідно до цього порядку.
3. Кожна група гратиме в окрему гру – вони ніяк не пов'язані між собою і відбуваються паралельно.

Елементи гри:

- колода карт, поділена за кольорами;
- 4 джокери.

Мета

Завдання гравців – у цілковитій тиші розкласти усі карти на столі від туза до джокера. Гра закінчується перемогою, якщо всі гравці виклали свої карти у правильному порядку. У разі програшу команда втрачає джокерів (всі джокери перевертаються).

Підготовка до першого туру:

1. У першому турі гравці використовують карти однієї масті (13 карт), карти трьох інших мастей викладають трьома окремими стосами на краю стола.
2. Покладіть на помітному для всіх місці 4 джокери лицем догори.
3. Роздайте кожному гравцеві по одній карті першого кольору. Решту карт кладемо стосиком поруч із картами інших кольорів.
4. Гравці не показують одне одному свої карти – вони бачать лише власну карту.

Перебіг туру:

1. Коли гравець готовий розпочати гру, він повідомляє про це, кладучи долоню на стіл.
2. Гра починається, коли всі гравці готові. З цього моменту і до кінця туру всі гравці зберігають цілковиту тишу.
3. Завдання гравців – позбутися усіх своїх карт і викласти на столі всі карти від туза до короля.
4. Гравці ходять у довільному порядку – не за годинниковою стрілкою. Карту кладе той гравець, якому здається, що його карта є найменшою.
5. Якщо гравець помітив, що у нього в руці є менша карта, ніж та, що лежить на столі, він негайно відкриває її. Запізнення з розкриттям карти означає втрату одного шансу – гравець перевертає один джокер, що лежить на столі. Гра триває.
6. Тур закінчується, коли кожен гравець викладе на стіл усі карти або коли всі джокери будуть перевернуті лицем донизу.

Наступні тури:

1. Якщо гравці виклали усі карти на стіл у правильному порядку, а на столі залишився хоча б один відкритий джокер, починається новий тур.
2. Усі карти ігрової масті або мастей (див. розділ «Додавання масті») потрібно зібрати і перемішати.
3. У кожному наступному турі роздаємо гравцям на одну карту більше, ніж у попередньому турі.

Додавання масті:

1. Якщо після роздавання карт у стосі залишається лише 3 карти (або менше), додаємо в гру ще одну масть. До прикладу: у грі беруть участь 4 особи. Перші два тури вони грали тільки піками. У третьому турі кожен гравець отримав по 3 карти і після роздавання карт чотирьом гравцям (12 карт) у стосі залишається лише одна піка – гравці об'єднують колоди пік та чирв, тасують їх і тільки після цього роздають карти.
2. Після перетасування карт гра продовжується – так само, як у попередніх турах. Гравці викладають свої карти від найменшої до найбільшої спочатку однієї масті (за ініціативою гравця, який тягнув карту першим), потім іншої.
3. Якщо у гравця в руці залишилася карта першої масті, а хтось виклав карту іншої масті, він повинен діяти так само, як у ситуації, коли в гравця залишається карта, нижча за ту, що лежить на столі – гравець відкриває свою карту, перевертає джокера, і гра продовжується.

Приклад: Якщо останньою виклали на стіл десятку пік, а один із гравців поклав на неї чирвового туза, гравець, у якого на руках король пік, негайно відкриває карту.

Завершення гри:

Гра закінчується після 6 турів або коли гравці втратили всі свої «життя» (перевернули усі 4 джокери)