



Рейтинг игры:  
☆☆☆☆☆

Стань  
Властелином Умов!

# ТЕЛЕПАТ

## Суть игры



Ваша задача: угадать ассоциации, которые у других игроков вызывает загаданное слово (похоже на телеигру «Сто к одному»). Например, загадана «Корова». Каждый участник пишет 6 ассоциаций на это благородное животное. Затем сравнивают ответы: за каждое слово игрок получает столько очков, сколько человек его упомянул. Если «молоко» было у троих игроков, сумма 3 очка. Сам игрок тоже считается; если даже он написал «мел» (вот такой загадочный), то получит минимальное 1 очко. После 5-6 туров, все полученные очки складываются, и побеждает самый очкастый.

Участвовать может сколько угодно игроков, но когда их больше 6, утомлять считать, у кого сколько очков. Конечно, стоит загадывать слова немного более сложные и неоднозначные, чем «корова». Например, «синхрофазотрон»!

Поиграв в эту чудесную корпоративную игру, вы узнаете, кто в офисе мыслит нормально — а кто злобный панк (хиппи, псих, маньяк, зубрилка) к которому не стоит поворачиваться спиной! А заодно научитесь обмениваться мыслями втайне от начальства.

## Кстати!



Телепатия — страшная сила! Если вы можете узнать, о чем думает директор, вас повысят; а если знаете, что на уме у хорошенькой девушки, гораздо легче с ней флиртовать!



Есть отличный способ проверить телепатические способности друзей: так называемые Карты Зинера. На стр. 3 мы приводим полный комплект под распечатку, объясняем правила тестирования.

Так что вы можете заняться развитием псих-способностей в любой момент, и даже измерить Телепотенцию всех, кто работает рядом.

Статьи о том, как развивать телепатию (англ.)

[http://printfun.ru/8\\_1](http://printfun.ru/8_1) и [http://printfun.ru/8\\_2](http://printfun.ru/8_2)

## Пример

### КРОТ

Земля	3	Слепота	2	Животное	2
Крыса	1	Нора	2	Земля	3
Дюймовочка	3	Земля	3	Мышь	1
Слепота	2	Животное	2	Дюймовочка	3
Нора	2	Копать	2	Копать	2
Тоннель	1	Дюймовочка	3	Тупость	1
<b>Эрнест</b>	<b>12</b>	<b>Мбонга</b>	<b>15</b>	<b>Иннокентий</b>	<b>12</b>

Трое заядлых игроков: интеллектуал *Иннокентий*, сноб *Эрнест* и отсталый афророссиянин *Мбонга* решили сыграть в «Телепата». Нехитрое кодовое слово оказалось не таким уж однозначным, хотя совпадений достаточно.

Белые братья мыслили несколько более хитровыгнуто, чем простой и прямотушный негр, в результате снова победила эволюция (у Мбонги — 15 очков).

Может показаться, что в этой игре можно схитрить: написать слово, которое не напишут другие игроки — тогда они не угадают и не получат очка. К этой хитрости прибег *Иннокентий* со своей «тупостью». Однако, это слово без кавычек применимо к нему самому: написав его, Кеша лишил себя потенциального очка. Наш совет: пишите максимально общие слова, чтобы совпадений у вас было как можно больше!

## Теле-party!



Для большей интриги, стоит учитывать позицию: очки за слово, стоящее на первой строке, умножать на 3, за слово на второй — на два. Таким образом, важно не просто написать самые популярные ассоциации, но и расставить их в правильном порядке.

Рассмотрим пример с «кротом». Эрнест за «землю» на первой строке получает 9 очков (3\*3), за «крысу» на второй позиции — 2 очка. Мбонга ловит 6 и 4 соответственно, а Иннокентий 6 и 6. Расклад по очкам слегка меняется: Эрнест: 19, Мбонга: 20, Иннокентий: 19. Победил все равно черный друг, но разница уже минимальная, и если играть серию матчей с суммой очков (что мы вам, естественно, и предлагаем), это важно. К тому же, поставь Иннокентий на 2 позицию любое другое слово со строк 3-5, он победил бы в партии.

Может случиться так, что один игрок напишет слово «молоко», а другой «молочный». Мы рекомендуем засчитывать подобные случаи за совпадение. Перед игрой нужно договориться, считать ли однокоренные слова за одинаковые.

Синонимы, наоборот, засчитывать не стоит — подчас острота игры и заключается в том, какой синоним выбрать и на какую позицию поставить.

Слова предлагаются игроками по очереди.

## Реверс



Ведущий загадывает 2 разных слова и пишет 4 ассоциации, подходящие **к обоим**. Он оглашает ассоциации, и остальные игроки за минуту стараются угадать их «с трех попыток» (т.е. пишут всего по 3 слова). Затем ведущий показывает загаданное, и все считают очки.

За каждое совпадение угадавший получает 2 очка, а загадавший одно. То есть, если трое игроков угадали по 1 слову, загадавшему дается 3 очка, а им по 2. Имеет значение и позиция верного слова: если игрок поставил его на 1 место, он получает 1 дополнительное очко. Второе и третье места не премируются.

**Пример:** Ведущий (Мбонга) загадал «Лыжи» и «Холодильник». Он пишет к ним 4 ассоциации: «снег», «холод», «белое», «вещь». Эрнест: «холодильник», «мороженное», «каток». Иннокентий: «лед», «холодильник», «лыжи». Очки: Эрнесту 3 очка (2 за то, что угадал одно из загаданных слов, 1 за то, что поставил его на 1-е место), Иннокентию 4 очка за 2 угаданных слова, Мбонге 9 очков за то, что его слова были угаданы трижды.

**Опытные испытания показали:** лучше всего играть в «Телепата» по схеме: 4 стандартных тура, затем столько реверсов, сколько игроков (чтобы каждый побывал в роли ведущего). Ведущим надо придумать слова для реверс-туров заранее, т.к. подбор во время игры существенно замедляет процесс. После 4 туров и 4-6 реверс-туров подсчитываются общие очки, и победитель телепатического марафона может смело называть себя **Властелином Умов!**

1

Правила игры

2

Игровые поля

3

тест Телепотенции!



Каждая страница — игровая карта на Телепатический марафон для 1 участника.

загаданное слово:	
ассоциации (6)	очки
1	x3
2	x2
3	
4	
5	
6	
Тип № 1	Всего очков <input type="text"/>

загаданное слово:	
ассоциации (6)	очки
1	x3
2	x2
3	
4	
5	
6	
Тип № 2	Всего очков <input type="text"/>

загаданное слово:	
ассоциации (6)	очки
1	x3
2	x2
3	
4	
5	
6	
Тип № 3	Всего очков <input type="text"/>

загаданное слово:	
ассоциации (6)	очки
1	x3
2	x2
3	
4	
5	
6	
Тип № 4	Всего очков <input type="text"/>

Игрок: ассоциации (3)	очки	+1 бонус
1		
2		
3		
Реверс-тур №	Всего очков <input type="text"/>	

Игрок: ассоциации (3)	очки	+1 бонус
1		
2		
3		
Реверс-тур №	Всего очков <input type="text"/>	

Игрок: ассоциации (3)	очки	+1 бонус
1		
2		
3		
Реверс-тур №	Всего очков <input type="text"/>	

Игрок: ассоциации (3)	очки	+1 бонус
1		
2		
3		
Реверс-тур №	Всего очков <input type="text"/>	

Игрок: ассоциации (3)	очки	+1 бонус
1		
2		
3		
Реверс-тур №	Всего очков <input type="text"/>	

Ведущий (2 слова, скрывать от игроков)	угадали	очки
1		
2		
Напишите 4 ассоциации на оба слова на отдельном листке.		
Реверс-тур №	Всего очков <input type="text"/>	

Для реверс-туров дано 5 карточек игрока и 1 карточка ведущего. Ведущий загадывает 2 слова (никому их не показывая), и пишет 4 ассоциации, подходящие **к обоим**. Игроки стараются угадать по ассоциациям слово, ведущий получает очки за каждого, кто угадал (подробнее см. правила на стр. 1)

Пользоваться Картами Зинера очень просто: ведущий наугад выбирает карточку, смотрит на фигуру, а испытуемый должен угадать, какая из 5 фигур изображена на ней.

Распечатайте эту страницу дважды (получится по 4 одинаковых карты, всего 20), вырежьте их, и, перемешав как следует, тестируйте всех знакомых.

По результатам каждого теста, из 20 попыток будет какое-то количество угаданных фигур.

Вы можете составить **Рейтинг Телепотенции** каждого! Можете выдавать прошедшим тест специальные сертификаты: «3 из 20», «5 из 20» или, может быть даже 10 из 20-ти!

