



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

ПРАВИЛА ИГРЫ **сторона 1**

В КОРОБКЕ

- 55 карточек с вопросами
- 5 особенных карточек
- 18 жетонов для ответов



«НА ЧТО» ИГРА

Развиваем социальный интеллект. Учимся лучше понимать людей, а для этого говорить с другими, обсуждать свои догадки про игроков и замечать, как другие люди делают подобные заключения.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Понимая других игроков, набрать как можно больше очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждому игроку выдаём набор из трёх жетонов:
 - 😊 - обозначает ответ да, положительно, хорошо;
 - 😞 - обозначает ответ нет, отрицательно, негативно;
 - 😐 - обозначает ответ «ни да, ни нет», «нейтрально», «всё равно».
2. Карты перемешиваем и выкладываем рубашкой вверх в центр стола.
3. Готовим лист бумаги с ручкой, на который будем записывать полученные баллы. Лучше сразу договориться, кто из игроков будет вести счёт.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

- Первый игрок берёт карту из колоды с вопросами, зачитывает вслух и кладёт её открытую на стол.
- С помощью своих жетонов тайно отвечает на вопрос, выкладывая жетон на стол рубашкой вверх.
- Следующий слева игрок отвечает на вопрос, стараясь ответить также, как и первый игрок.
- Третий игрок пытается ответить на вопрос также, как ответил второй, который думал о том, как ответил первый.
- И так далее, каждый следующий старается ответить также, как ответил предыдущий, думая о том, как ответил предыдущий...
- После того, как все ответили, открываем все жетоны.
- Очко получает каждый игрок, кто угадал, как ответил сидящий до него (справа).
- Теперь можно обсудить свои ответы, поделиться ощущениями.
- Начинаем второй раунд, где роль первого игрока принимает на себя следующий слева по кругу.
- Все раунды проходят по одинаковой схеме.

ПРАВИЛА ИГРЫ **сторона 2**

ПРОЦЕСС ИГРЫ

! В колоде с вопросами вам может выпасть карточка, вносящая изменения в ход игры.

- «поменяться местами» – игроки пересаживаются так, чтобы оказаться рядом с новыми «соседями»;
- «смена направления» – меняется направление хода (если вы начинали игру по часовой стрелке, то теперь против).
- «задать вопрос любому в круге» – игрок, которому достаётся эта карточка, придумывает свой собственный вопрос любому участнику. Очередность ходов при этом не нарушается, в следующий раунд карточку с вопросом открывает игрок, сидящий слева от придумавшего вопрос.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается вместе с карточками вопросов. По решению игроков, игру можно остановить раньше, но важно, чтобы завершился полный круг до первого отвечающего. В конце подсчитываем очки, чтобы узнать, кто из игроков лучше всех умеет понимать других и является главным Телепатом в компании. Ему и идти ставить чайник на всех, предварительно прочитав мысли: кому сколько сахара, а кому – с лимоном.

СЛОВО ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Телепат – наша первая игра, выпущенная совместно с настоящими психологами. Мы не сомневаемся, что оголённая психологичность вместе с простым и оригинальным игровым механизмом пророчит игре оглушительный успех.

Телепат появился именно сейчас не случайно. Удивительно, что в наш век люди, находясь в тесном повседневном контакте, настолько далеки друг от друга душевно. И действительно, опробовав игру на близких людях, мы с удивлением обнаружили, что толком не знаем друзей, да что там друзей, детей, мужей, с которыми живём много лет рядом. Именно сегодня поддержка и понимание особенно необходимы близким нам людям. Это часть того, что учёные вкладывают в понятие социального интеллекта. И утверждают, что именно *социальный интеллект*, а не IQ наиболее важен для развития полноценной счастливой личности.

В завершение хотелось бы пожелать всем внимания и заботы о ближнем. И, конечно, живого общения!

Заходите на наш сайт www.prostyepravila.ru
Присоединяйтесь к нам в соцсетях.



СЛОВО ОТ ИНСТИТУТА КРЕАТИВНОЙ ПСИХОЛОГИИ

Создавая игру, мы думали не только о том, чтобы она была увлекательной и динамичной и позволяла действительно узнать окружающих, но и способствовала развитию социального интеллекта.

Чтобы хорошо адаптироваться в обществе, человеку важно не просто уметь поставить себя на место другого (в психологии эту способность называют «эмпатия»), но и предсказать, что думает этот человек о том, что думает второй человек о том, что думает третий, и так далее – эта способность одна из главных составляющих социального интеллекта. Если мы можем предугадывать, что другие люди думают друг о друге, мы можем заметить неявные симпатии и антипатии людей друг к другу, скрытые связи между ними и предсказывать, какой эффект будут иметь те или иные наши действия в этом социальном окружении.

Надеемся, что наша игра поможет вам в развитии этой ценной способности.

Заходите на наш сайт www.space4mind.com