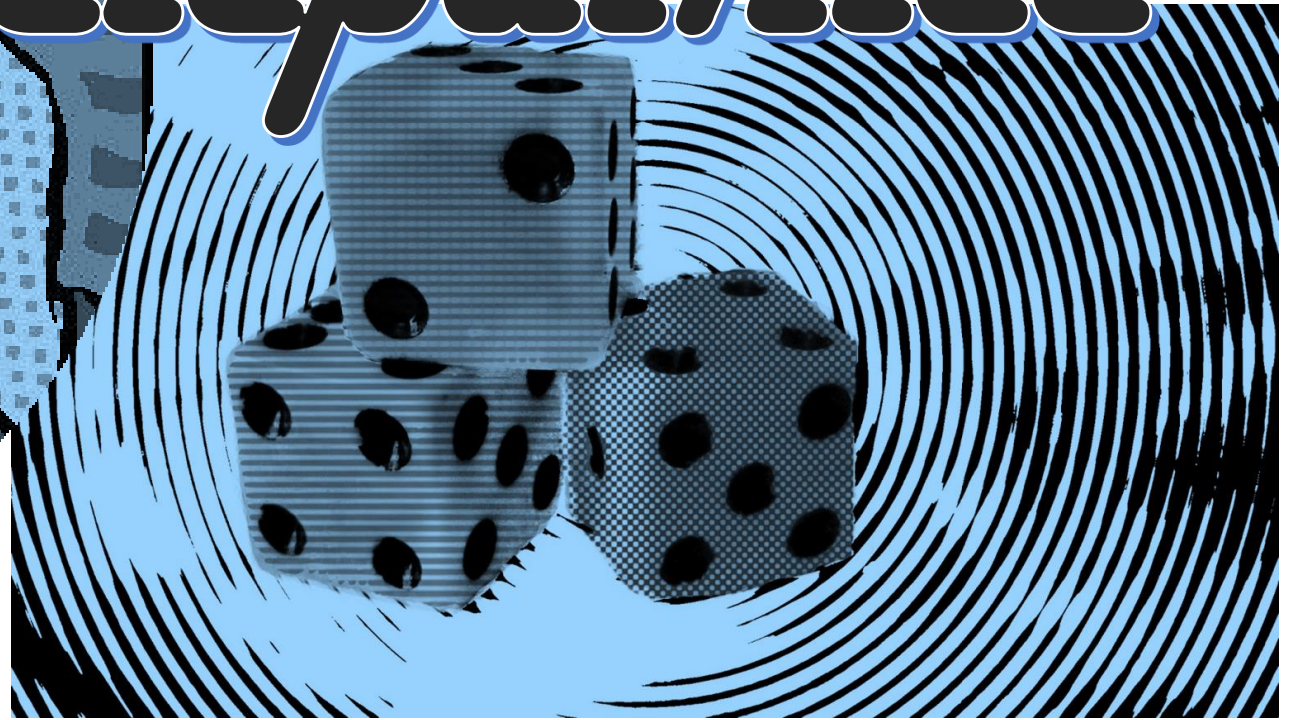




Telepathice



Jelepathice – de telepathy y dice- ni siquiera se puede considerar un juego abstracto, es más bien como un juego neo-tradicional, como uno de esos juegos que se jugaban con los abuelos en el salón, pero con un toque más moderno.

En *Jelepathice* los jugadores intentan averiguar el resultado de una tirada de dados en los que algunos de ellos están visibles y otros no. Dependiendo de cuánto se atrevan a intentar averiguar así ganarán puntos o perderán puntos.

Este juego es para echar unos minutos, por ejemplo, hasta que se lleguen el resto de jugadores de con los que se haya quedado para un juego más serio. Así que su duración será hasta que se acabe ese periodo de espera.

Preparación

En *Telepathice* son necesarios seis dados de seis caras y un cubilete lo bastante grande como para lanzarlos todos y mantenerlos ocultos.

Entre todos los jugadores se vota sobre cuál de ellos es más inteligente, y ese será el que comienza siendo el 'lanzador'. Después el papel lanzador se irá rotando en el sentido de las agujas del reloj.

Se tiran dos dados con el cubilete y se dejan descubiertos fuera del cubilete. Se meten los otros cuatro en el cubilete. Todos los jugadores comienzan con cero puntos.

Se determina el tiempo a jugar como 'hasta que llegue tal persona'.

Jurno - Apostar

El lanzador comienza decidiendo si quiere meter un dado de los extraídos en el cubilete o no. Además decide si se va a jugar a ***apostar*** o a ***adivinar***. El lanzador tira los dados.

En el caso de jugar a ***apostar*** mira en secreto el resultado y puede si quiere sacar un dado del cubilete y dejarlo fuera. Entonces cada jugador dice si el total es mayor o menor que 21. Se mira el resultado total. Cada jugador que acierte gana un punto por cada dado oculto, el lanzador gana tantos puntos como jugadores que no hayan acertado más un punto por cada dado que haya descubierto si algún jugador falla. Si hay más jugadores que fallen que los que acierten se saca un dado y se deja fuera.

Jurno - Adivinar

En el caso de que el lanzador haya decidido que se juega a *adivinar* y no a *apostar*, entonces no mira el resultado oculto ni modifica el número de dados ocultos y mostrados. Cada jugador empezando por el lanzador dice el resultado total sin poder repetir el valor dicho por ningún otro jugador. El jugador que más se aproxime al valor real gana un punto por cada jugador que esté jugando.

Final

Se termina el juego cuando se acabe el tiempo prefijado, o bien cuando no quede ningún dado en el cubilete. Gana el jugador con más puntos.