

The Mind

Bądźmy jednością...!

Wolfgang Warsch



Gracze: 2-4 osób

Wiek: od 8 lat

Czas trwania: ok. 15 minut

Wszyscy gracze tworzą **jeden zespół**. W pierwszej rundzie (poziom 1) każdy otrzymuje 1 kartę, w drugiej rundzie (poziom 2) każdy otrzymuje 2 karty itd. Na każdym poziomie członkowie zespołu muszą po kolei odłożyć **wszystkie** karty, które mają w rękach, **rosnąca otwarty stos** na środku stołu. Na przykład (4 graczy, poziom 1): 18-34-41-73. Nie obowiązuje żadna ustalona kolejność. Kto chce odłożyć kartę, odkłada ją. **Uwaga, ważna zasada:** Gracze **nie** mogą ujawniać swoich kart, wymieniać się informacjami ani przekazywać tajnych znaków. Jak to działa?



100 kart z liczbami (1-100)



12 poziomów (1-12)



5 żyć



3 gwiazdki shuriken

Przygotowanie gry

Zespół otrzymuje określoną liczbę kart **żyć** i **gwiazdek shuriken**, które należy w widoczny sposób rozłożyć obok siebie na stole. Pozostałe życia i gwiazdki odkłada się na brzegu stołu. W razie potrzeby można z nich skorzystać później. Teraz należy ułożyć **rosnąco** określoną liczbę kart poziomu jedną na drugiej i jako **otwarty stos** (z poziomem 1 na górze) umieścić obok kart żyć i gwiazdek shuriken. Karty nieużywanych poziomów należy włożyć do pudełka.

2 graczy: poziom 1-12 • 2 życia • 1 gwiazdka shuriken

3 graczy: poziom 1-10 • 3 życia • 1 gwiazdka shuriken

4 graczy: poziom 1-8 • 4 życia • 1 gwiazdka shuriken

Należy przetasować **100 kart z liczbami**. Każdy gracz otrzymuje **jedną** kartę (na poziomie 1) i bierze ją do ręki tak, aby nie mógł jej zobaczyć żaden inny gracz. Pozostałe zakryte karty z liczbami układane są na brzegu stołu.



Tim, Sarah i Linus są gotowi na poziom 1. Każdy trzyma 1 kartę w ręku tak, aby nikt nie mógł jej zobaczyć. Zespół trzyosobowy dysponuje 3 kartami żyć i 1 gwiazdką shuriken. Karty poziomu są ułożone od 1 do 10.

Uwaga, ważne: wszystkim doświadczonym graczom zalecamy po prostu zacząć grać i zamiast przed pierwszą partią przeczytać **tekst w ramce na końcu tej instrukcji** samodzielnie odkryć sekrety gry. Istnieje co prawda niebezpieczeństwo utraty życia na samym początku, ale za to można doznać wyjątkowego olśnienia. Kto gra raczej rzadko, powinien przeczytać teraz komentarz w ramce **na końcu instrukcji**.

Przebieg gry

Prośba o koncentrację: Kto jest gotowy zagrać na aktualnym poziomie, kładzie dłonie płasko na stół. Kiedy wszyscy są gotowi, zabierają dłonie ze stołu i gra się zaczyna.

Wskazówka: Ta wspólna koncentracja na określonym poziomie jest bardzo ważna dla skuteczności! W dalszym przebiegu gry ponowne koncentrowanie się graczy jest dozwolone zasadniczo **w każdym momencie**. Wystarczy powiedzieć „Stop” i przerwać grę – wszyscy kładą rękę na stół – koncentrują się ponownie – zabierają dłonie – gra toczy się dalej!

● Karty, które gracze mają w ręku, należy położyć na środku stołu w **stosie ułożonym rosnąco**. Najpierw należy położyć najniższą (dostępną) kartę, następnie drugą najniższą w kolejności (dostępną) itd. Karty są zasadniczo układane **pojedynczo**.

Jeżeli gracz ma w ręku np. 36 i 37, może nimi grać od razu po kolei – ale pojedynczo! Nie obowiązuje żadna ustalona kolejność. Kto jest przekonany, że ma właśnie najniższą dostępną kartę, odkłada ją.

Bardzo ważne: nie wolno ujawniać ani pokazywać swoich liczb. **Żadne uzgodnienia** między graczami ani tajne znaki nie są dozwolone!

- Kiedy gracze położą **wszystkie karty** we **właściwej kolejności** (rosnącej), kończą dany poziom!



Tim, Sarah i Linus kładą dłonie na stół – są gotowi. Zabierają ręce ze stołu i gra się zaczyna. Linus kładzie swoją odkrytą kartę z liczbą 17 na środku stołu. Sarah kładzie 28 na 17. Tim kładzie 55 na 28. Cały czas rosnąco, cały czas prawidłowo – poziom 1 zakończony!

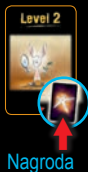
Następny poziom: Górną kartę poziomu ze stosu należy odłożyć do pudełka. **Wszystkie 100 kart z liczbami** należy przetasować i rozdać każdemu graczowi tylko tyle kart, ile jest wymaganych na nowym, aktualnym poziomie. Gracze biorą swoje karty do ręki, kładą drugą dłoń na stół, aby się skoncentrować, i zaczynają następny poziom. Ponownie należy ułożyć **wszystkie karty rosnąco** na **stosie** na środku stołu.

Tim, Sarah i Linus grają na poziomie 2. Każdy ma 2 karty w ręku. Każdy kładzie dłoń na stole, aby się skoncentrować, a następnie zaczyna się gra. Sarah kładzie 7 na środku stołu, Linus kładzie 11, Tim kładzie 35 oraz 47, Linus 81, a Sarah 94. Cały czas rosnąco, cały czas prawidłowo – poziom 2 zakończony!

W opisany sposób gra przebiega na kolejnych poziomach. Na każdym nowym poziomie tasuje się wszystkie 100 kart, a każdy gracz otrzymuje o jedną kartę więcej niż poprzednio. **Ważne:** należy zawsze grać **najniższą** ze swoich kart. Jeżeli Tim ma w ręku np. karty 21, 56 i 93, musi zagrać najpierw 21.

Nagroda (poziom 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Jeżeli zespół pomyślnie zakończy **poziom 2**, otrzymuje w nagrodę **gwiazdkę shuriken**. Gwiazdkę należy wziąć ze stosu na brzegu stołu i dołożyć do aktualnie posiadanych gwiazdek shuriken. Również po ukończeniu poziomu 3, 5, 6, 8 i 9 przewidziana jest nagroda, którą zespół bierze spośród kart ułożonych na brzegu stołu. Nagroda jest zawsze przedstawiona w prawym dolnym rogu na karcie poziomu (1 życie lub 1 gwiazdka shuriken).



Wskazówka: w idealnym przypadku zespół może mieć maksymalnie 5 żyć i 3 gwiazdki shuriken.

Błąd podczas odkładania: oddanie 1 życia!

Jeżeli ktoś zagra kartę z liczbami w **niewłaściwej kolejności**, gra zostaje **natychmiast** przerwana przez gracza (lub graczy), którzy mają w ręku niższą kartę niż aktualnie zagrana. Zespół traci przez to **jedno** ze swoich żyć i musi odłożyć jedną kartę z życiem na brzegu stołu. Następnie należy odłożyć na bok wszystkie karty z ręki, które są niższe niż ostatnio zagrana. W końcu zespół koncentruje się ponownie i **kontynuuje grę na aktualnym poziomie** (nie rozpoczynać od nowa!).

Sarah gra kartą 34. Tim i Linus krzyczą „Stop”. Tim ma w ręku 26, a Linus 30. Oddane zostaje jedno życie. Tim odkłada na bok 26, a Linus 30. Zespół koncentruje się ponownie i gra toczy się dalej.

Stosowanie gwiazdki shuriken

JKażdy gracz może podczas gry na danym poziomie w każdej chwili zaproponować aktywowanie gwiazdki poprzez podniesienie ręki. Jeżeli **wszyscy** gracze wyrażą zgodę, gwiazdka shuriken zostaje zastosowana i każdy gracz odkłada na bok swoją odkrytą **najniższą kartę z ręki**. Gwiazdkę odkłada się na bok. Następnie gracze koncentrują się ponownie i gra toczy się dalej.

Koniec gry

Jeżeli zespołowi uda się pomyślnie zakończyć **wszystkie poziomy na stosie**, oznacza to jego wspólne zwycięstwo! Jeżeli zespół musi oddać **ostatnie życie**, zadania **niestety nie udało się wykonać**.

Nowe wyzwanie: jeżeli zespół ukończy **wszystkie poziomy na stosie** (i nie posiada się z radości), gra dalej w **trybie ślepy**. Zespół rozpoczyna ze wszystkimi pozostałymi życiami i gwiazdkami shuriken ponownie od poziomu 1, ale tym razem wszystkie karty układane na stosie na środku stołu są **zakryte**. Po zakończeniu poziomu należy je odwrócić i po kolei obejrzeć. Jeżeli któryś z graczy popełnił błąd, kosztuje on **jedno życie**.

Pozostałe zasady pozostają bez zmian. Ile poziomów zespół zaliczy na ślepo?

Jak to wszystko działa? (Uwaga: najpierw należy przeczytać zasady gry!)

The Mind to gra operująca się na synchronizacji poczucia czasu. Im niższa karta, tym wcześniej należy nią zagrać. Kartę 5 zagrywa się szybko, natomiast przy karcie 80 może upłynąć trochę czasu. W trakcie gry gracze synchronizują swoje poczucie czasu coraz bardziej, dzięki czemu mogą lepiej oszacować, ile czasu musi minąć, aby zagrać określoną kartę z liczbą. To, co na początku wydaje się być szczęśliwym trafem, po kilku grach staje się "umiejętnością". Aby skoncentrować się przed rozpoczęciem poziomu, wygłaszane jest odpowiednie zdanie: "Synchronizujemy się!" Jednocześnie podkreśla to, że nie chodzi o odliczanie sekund. Nie są one liczone. Oczywiście zmienia się w zależności od aktualnego poziomu. Tajemnica gry polega na rozwijaniu wspólnego poczucia właściwego momentu. Zespół musi funkcjonować zgodnie. Zespół musi być JEDNOSPŁĄCZĄ!