

The Mind

EXTREME

Wolfgang
Warsch



¡Para profesionales de la telepatía!

Jugadores: 2 a 4 pers.

Edad: desde 8 años

Duración: 20 min. aprox.

¿Qué tiene de nuevo el Extreme?

En las reglas básicas del juego original «The Mind» no cambia nada. En la primera ronda (nivel 1), cada uno recibe una carta; en la segunda ronda (nivel 2), dos cartas cada uno, y así sucesivamente. Todos conforman un equipo e intentan colocar todas las cartas recibidas en el centro de la mesa correctamente. No hay un orden de jugadores. Quien quiere colocar una carta, la coloca.

Atención: En el centro de la mesa no solo se forma **un mazo, como en el original, sino dos, ¡y al mismo tiempo!** El mazo con números blancos es ascendente (1-50), y el de los números rojos es descendente (50-1). Además, en algunos niveles las cartas deben colocarse **tapadas** en el centro de la mesa, lo que dificulta aún más el reto de coordinar conjuntamente los tiempos.

100 cartas con números

12 niveles

5 vidas

3 estrellas
ninja



Blanco (1-50)



Rojo (1-50)



Preparación del juego

El equipo recibe un número determinado de **vidas** y **estrellas ninja** que se colocan destapadas sobre la mesa, dispuestas sucesivamente. El resto de vidas y estrellas ninja se colocan a un lado en el borde de la mesa. Es posible que se necesiten más adelante. Ahora, se coloca un número determinado de cartas de nivel apiladas entre sí de forma **ascendente** y como un **mazo destapado** (con el nivel 1 en la parte superior) junto a las vidas y las estrellas ninja. Los niveles no utilizados pasan a la caja.

2 jugadores: Niveles 1-12 • 2 vidas • 1 estrella ninja

3 jugadores: Niveles 1-10 • 3 vidas • 1 estrella ninja

4 jugadores: Niveles 1-8 • 4 vidas • 1 estrella ninja

Se barajan las **100 cartas con números**. Cada jugador recibe una carta (para el nivel 1) y la coge con la mano de tal manera que no pueda verla ningún otro jugador.

Desarrollo del juego

Quienes están listos para afrontar el nivel actual colocan una mano extendida sobre la mesa. Si todos están listos, vuelven a quitar la mano de la mesa y comienza el juego.

Nota: ¡Esta sincronización conjunta al mismo nivel es muy importante para que se mantenga con éxito! En principio, en el transcurso sucesivo del juego, se permite **en todo momento** la nueva sincronización de los jugadores. Solo hay que decir «Stop» e interrumpir el juego, todos colocan una mano en la mesa, se sincronizan de nuevo, quitan la mano y se reanuda.

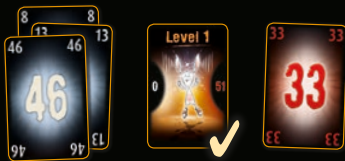
- Las cartas que tengan los jugadores en la mano deberán colocarse en el centro de la mesa. **A la izquierda** de la carta de nivel se colocan exclusivamente **las cartas blancas**; **a la derecha**, únicamente **las cartas rojas**!
- **Las cartas blancas** se van colocando sucesivamente para formar **un mazo ascendente**. La carta blanca más baja (disponible) debe colocarse primero, después la segunda carta blanca (disponible) más baja, y así sucesivamente.
- **Las cartas rojas** se van colocando sucesivamente para formar **un mazo descendente**. La carta roja más alta (disponible) debe colocarse primero, después la segunda carta roja (disponible) más alta, y así sucesivamente.

En principio, las cartas se colocan de forma individual. No hay un orden de jugadores. Quien crea tener la carta blanca más baja de las actuales (o la carta roja

más alta), la coloca. Los valores numéricos **no** pueden revelarse ni mostrarse. ¡No se permiten acuerdos entre los jugadores, y tampoco intercambiar información o realizar señales secretas!

Muy importante: Se debe prestar atención a los dos mazos y jugar con los dos a la vez. **No se permite** que (independientemente de los valores numéricos existentes) uno de los dos mazos se termine por completo primero y después se haga con el otro.

- Si los jugadores colocan **todas las cartas** en el **orden correcto** (las blancas, ascendentes; las rojas, descendentes), ¡habrán pasado el nivel actual!



Tim, Sarah, Linus y Hanna colocan una mano en la mesa. Están listos. QUITAN la mano de la mesa de nuevo y comienza el juego. Linus coloca su 8 blanco destapado a la izquierda, junto a la carta del nivel. Sarah coloca el 13 blanco sobre el 8 blanco. Hanna coloca el 33 rojo destapado a la derecha, junto a la carta del nivel. Tim coloca el 46 blanco sobre el 13 blanco. En las blancas, siempre de forma ascendente; en las rojas, siempre descendente (solo es una carta), todo correcto: ¡nivel 1 pasado!

El siguiente nivel: La carta del nivel más superior del mazo se coloca en la caja. **Cada 100 cartas** se debe volver a barajar y distribuirse a cada jugador tantas cartas como indique el nuevo nivel actual. Los jugadores cogen las cartas con la mano, ponen la otra mano sobre la mesa para sincronizarse y, después, comienzan la siguiente ronda. De nuevo deben colocarse **todas las cartas blancas** de forma **ascendente** en un mazo y **todas las cartas rojas**, de forma **descendente**.



Tim, Sarah, Linus y Hanna juegan en el nivel 2. Ahora, cada uno tiene 2 cartas. Sarah coloca el 45 rojo destapado. Linus coloca el 43 rojo sobre el 45 rojo. Tim coloca el 10 blanco y, después, el 36 rojo. Hanna coloca el 31 rojo; Sarah, el 26 rojo. Linus coloca el 41 blanco y Hanna, finalmente, el 3 rojo. En las blancas, siempre de forma ascendente; en las rojas, siempre descendente, todo correcto: ¡nivel 2 pasado!

Se juega sucesivamente de la forma descrita nivel por nivel. **Importante:** Cada jugador debe jugar siempre **la más baja** de las cartas blancas que tenga en la mano y **la más alta** de las rojas. Si Tim, por ejemplo, tiene en la mano el 11, 26 y 43 blancos, deberá jugar en primer lugar con el 11 blanco.

Recompensa (niveles 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Si el equipo ha completado el nivel 2 correctamente, recibirá como recompensa una estrella ninja. Se coge una estrella ninja del borde de la mesa y se coloca junto con las estrellas ninja actuales. También por superar los niveles 3, 5, 6, 8 y 9 hay una recompensa que el equipo toma del borde de la mesa. La recompensa aparece en la parte inferior derecha de la carta de nivel (1 vida o 1 estrella ninja).



Nota: En un caso ideal, el equipo puede tener como máximo 5 vidas y 3 estrellas ninja.

Error al colocar: ¡Se entrega una vida!

Si alguien juega una carta numérica en el orden equivocado, el juego será interrumpido de inmediato por el o los jugadores que tengan cartas del color correspondiente que hubieran tenido que jugarse antes. De este modo, el equipo pierde una de sus vidas (independientemente de cuántas cartas hubieran tenido que jugarse antes) y debe colocar una carta de vida a un lado. Después, se colocan a un lado todas las cartas en las manos que hubieran tenido que jugarse antes. Después, se continúa el nivel.

Sarah juega el 34 blanco. Tim y Linus dicen «Stop». Tim tiene en la mano el 26 blanco, Linus tiene el 30 blanco. Ambas cartas tendrían que haberse colocado antes del 34. Se entrega una vida. Tim coloca su 26 y Linus su 30 a un lado. El equipo vuelve a sincronizarse y se reanuda el juego.

A partir del nivel 3: Jugar «a ciegas»

En el nivel 3, las cartas blancas deben colocarse **tapadas** a la izquierda de la carta del nivel (las cartas rojas, como siempre, **destapadas** a la derecha de la carta del nivel). Al terminar el nivel, se da la vuelta a las cartas tapadas y se comprueba el orden. Si un jugador ha causado un error, le costará una vida. En los niveles sucesivos, deberán colocarse tapadas las cartas rojas, en los niveles 6 y 10, los dos colores tapados. El correspondiente modo «a ciegas» puede verse siempre en el símbolo de la mano de la carta del nivel.



Ejemplo 1: Después de que el equipo haya colocado todas las cartas en el nivel 3, se destapan las cartas blancas. Se han colocado: 7-14-28-20-25-23-37-48. Antes del 28, tendrían que haberse jugado las cartas 20, 23 y 25. Por este error debe entregarse una vida.

Ejemplo 2: Se han colocado en las blancas: 2-13-11-28-44-42-37. Antes del 13, tendría que haberse jugado el 11, y antes del 44, el 37 y el 42. Por estos dos errores deben entregarse dos vidas.

Uso de la estrella ninja

Cada jugador puede proponer en todo momento durante un nivel que se active una estrella ninja levantando la mano. Si todos los jugadores están de acuerdo, se utiliza la estrella ninja. Ahora, todos los jugadores deciden en secreto la carta blanca más baja o la carta roja más alta disponible en la mano. Cada uno coloca la carta correspondiente, primero tapada, delante de sí. Si todos están listos, se destapan las cartas correspondientes y se ponen a un lado así. Se coloca una estrella ninja a ambos lados. A continuación, los jugadores vuelven a sincronizarse y se sigue adelante.

Jugadores

Si el equipo consigue pasar con éxito todos los niveles apilados, ¡habrá vencido conjuntamente! Si el equipo tiene que entregar la última vida, lamentablemente habrá fracasado.