

# The Mind

EXTREME

Wolfgang  
Warsch



Per telepatici professionisti!

Giocatori: 2-4 persone

Età: da 8 anni in su

Durata: ca. 20 minuti

## Quali sono le novità di Extreme?

Le regole di base del gioco originale "The Mind" restano le stesse. Nel primo giro (livello 1) ognuno riceve 1 carta, nel secondo giro (livello 2) ognuno riceve 2 carte, ecc. Tutti formano una squadra e cercano di deporre correttamente tutte le carte ricevute al centro del tavolo. Non esiste nessun ordine di gioco. Chi vuole posizionare una carta lo fa. **Attenzione:** Al centro del tavolo non viene creato **un unico mazzo come nell'originale ma due, e questo contemporaneamente!** Il mazzo con i numeri bianchi è crescente (1-50), quello con i numeri rossi è decrescente (50-1). Inoltre, in alcuni livelli le carte devono essere deposte coperte al centro del tavolo, il che aumenta ulteriormente la difficoltà nella percezione comune del tempo.

100 carte numerate

12 livelli

5 vite

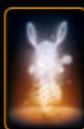
3 stelle di lancio



Bianco (1-50)



Rosso (1-50)



## Preparazione del gioco

La squadra riceve un certo numero di **vite e stelle da lancio**, che vengono posizionate sul tavolo scoperte, una a fianco all'altra. Le vite e stelle da lancio rimanenti vengono messe da parte al bordo del tavolo. Possono servire in un momento successivo. Ora, un certo numero di carte di livello viene impilato **in ordine crescente**, una carta sopra l'altra e come **mazzo scoperto** (con il livello 1 più in alto) accanto alle vite e alle stelle da lancio. I livelli non utilizzati vengono messi nella scatola.

**2 giocatori:** Livello 1-12 • 2 vite • 1 stella da lancio

**3 giocatori:** Livello 1-10 • 3 vite • 1 stella da lancio

**4 giocatori:** Livello 1-8 • 4 vite • 1 stella da lancio

Le **100 carte numerate** vengono mischiate. Ogni giocatore riceve una carta (per il livello 1) e la tiene in mano in modo tale che nessun altro giocatore la possa vedere.

## Svolgimento del gioco

Chi è pronto ad affrontare il livello attuale mette una mano aperta sul tavolo. Se tutti sono pronti, tutti ritraggono la mano dal tavolo e il gioco inizia. **Nota:** Questa sincronizzazione comune sul livello è molto importante per la riuscita! Nel corso del gioco è sempre consentito che i giocatori possano sincronizzarsi in ogni momento. Basta dire "stop" e il gioco viene interrotto, tutti mettono una mano sul tavolo, si risincronizzano, ritolgono le mani, e si continua!

- Le carte che i giocatori tengono in mano devono essere messe al centro del tavolo. **A sinistra** della carta di livello vengono posizionate esclusivamente **le carte bianche, a destra** soltanto **le carte rosse!**
- **Le carte bianche** vengono messe una sopra l'altra a formare **un mazzo in ordine crescente**. La carta bianca più bassa (disponibile) deve essere posizionata per prima, poi su questa la seconda carta più bassa (disponibile) ecc.
- **Le carte rosse** vengono messe una sopra l'altra a formare **un mazzo in ordine decrescente**. La carta rossa più alta (disponibile) deve essere posizionata per prima, poi su questa la seconda carta più alta (disponibile) ecc.

Le carte vengono sempre posizionate singolarmente. Non esiste nessun ordine di gioco. Chi crede di avere la carta bianca più bassa attualmente disponibile o la carta rossa più alta attualmente disponibile, la posiziona. **Non** si possono svelare o mostrare i numeri. Non è consentito che i giocatori si consultino, si scambino informazioni e si diano segnali in codice!

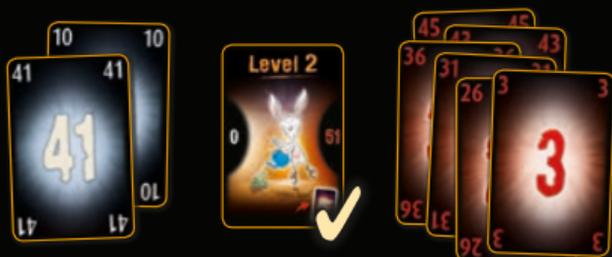
**Importantissimo:** Devono essere sempre tenuti in conto e giocati entrambi i mazzi contemporaneamente. **Non è consentito** (indipendentemente dal valore del numero disponibile) che venga terminato prima uno dei due mazzi e poi l'altro.

- Se i giocatori posizionano **tutte le carte** nell'**ordine corretto** (bianco in ordine crescente, rosso decrescente), hanno terminato con successo il primo livello!



Tim, Sarah, Linus e Hanna mettono una mano sul tavolo: sono pronti. Tolgono la loro mano dal tavolo e il gioco rinizia. Linus depone il suo 8 bianco scoperto a sinistra accanto alla carta di livello. Sarah depone il suo 13 bianco sopra l'8 bianco. Hanna depone il suo 33 bianco scoperto a sinistra accanto alla carta di livello. Tim depone il suo 46 bianco sopra il 13 bianco. Tutte le bianche sono in ordine crescente, le rosse in ordine decrescente (d'altronde è una sola carta), tutto giusto, livello 1 superato!

**Il prossimo livello:** La carta di livello superiore del mazzo viene messa nella scatola. **Tutte le 100 carte numerate** vengono nuovamente mischiate e ai giocatori vengono distribuite tante carte quanto indicato dal nuovo, attuale livello. I giocatori prendono in mano le loro carte, mettono l'altra mano sul tavolo per risincronizzarsi e iniziano poi il giro successivo. Di nuovo, **tutte le carte bianche** devono essere deposte in un mazzo in ordine **crescente**, **tutte le carte rosse** in ordine **decrescente**.



Tim, Sarah, Linus e Hanna giocano il livello 2. Ora tutti hanno 2 carte. Sarah depone il 45 rosso scoperto. Linus depone il suo 43 rosso sopra il 45 rosso. Tim depone

il suo 10 bianco e poi il 36 rosso. Linus depone il suo 31 rosso, Sarah il 26 rosso. Linus depone il suo 41 bianco e infine Hanna il suo 3 rosso. Tutte le bianche sono in ordine crescente, le rosse in ordine decrescente, tutto giusto, livello 2 superato! Nel modo sopra descritto vengono giocati in successione tutti i livelli. **Importante:** Un giocatore deve sempre giocare la carta bianca che tiene in mano **più bassa** o la sua carta rossa che tiene in mano **più alta**. Se Tim per es. tiene in mano l'11, il 26 e il 43 bianchi, deve giocare per primo l'11 bianco.

### Premio (livello 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Se la squadra ha giocato con successo il livello 2, riceve come premio una stella di lancio. Prende una stella di lancio dal bordo del tavolo e la aggiunge alle stelle da lancio attuali. Anche per i livelli 3, 5, 6, 8, 9 giocati con successo c'è un premio che la squadra si prende dal bordo del tavolo. Il premio è rappresentato in basso a destra sulla carta di livello corrispondente (1 vita o 1 stella da lancio).



Premio

**Nota:** La squadra può possedere nel caso ideale massimo 5 vite e 3 stelle di lancio.

### Errore nel deporre la carta: Consegnare 1 vita!

Se qualcuno dovesse giocare una carta numerata nell'ordine sbagliato, il gioco viene immediatamente interrotto da quel giocatore (o da quei giocatori) che posseggono una carta del colore interessato che si sarebbe dovuta giocare prima. In questo modo la squadra perde una delle sue vite (qualsiasi sia il numero di carte che si sarebbero dovute giocare prima) e deve mettere da parte una carta vita. Dopo, le carte tenute in mano che si sarebbero dovute giocare prima vengono messe da parte. Successivamente si continua il livello.

Sarah gioca il 34 bianco. Tim e Linus dicono "stop". Tim ha in mano il 26 bianco, Linus il 30 bianco, entrambe le carte si sarebbero dovute deporre prima del 34. Viene consegnata una vita. Tim mette da parte il suo 26 e Linus il suo 30. La squadra si risincronizza e si continua.

### Dal livello 3: giocare alla „cieca”

Nel livello 3 le carte bianche devono essere deposte **coperte** a sinistra accanto alla carta di livello (le carte rosse come sempre **scoperte**, a destra accanto alla carta di livello). Al termine de livello le carte coperte vengono girate e guardate in successione. Se un giocatore ha causato un errore, tale azione costa una vita. Nei livelli successivi si dovranno deporre ogni tanto anche le carte rosse coperte, nel livello 6 e 10 anche entrambi i colori devono essere coperti. La rispettiva modalità alla cieca si riconosce sempre nel simbolo della mano sulla carta di livello.



**Esempio 1:** Dopo che la squadra ha deposto tutte le carte nel livello 3, scopre le carte bianche. Sono state deposte le seguenti carte: 7-14-28-20-25-23-37-48. Prima del 28 si sarebbero dovute giocare le carte 20, 23 e 25. Per questo errore deve essere consegnata una vita.

**Esempio 2:** Sono state deposte le seguenti carte bianche: 2-13-11-28-44-42-37. Prima del 13 si sarebbe dovuto giocare l'11 e prima del 44 il 37 e il 42. Per questi due errori devono essere consegnate due vite.

### Utilizzo di una stella di lancio

Durante un livello, ogni giocatore può proporre in qualsiasi momento di attivare una stella di lancio sollevando la propria mano. Se tutti i giocatori sono d'accordo, la stella di lancio viene utilizzata. Tutti i giocatori decidono ora di nascosto tra la carta che tengono nella loro mano più bassa e quella rossa più alta. Ognuno depone la rispettiva carta davanti a sé, tenendola inizialmente coperta. Una volta che tutti hanno finito, le carte interessate vengono scoperte e vengono messe da parte scoperte. Una stella di lancio viene messa da parte. Successivamente i giocatori si risincronizzano e il gioco continua.

---

## Fine del gioco

---

Se una squadra dovesse riuscire a concludere con successo tutti i livelli sovrapposti, essa vince insieme! Se la squadra dovesse consegnare la sua ultima vita il proposito purtroppo fallisce.