

The Mind SOULMATES

Reinhard Staube / Wolfgang Warsch

Lasst euch erleuchten ...!



Spieler: 2-4 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 20 Minuten

Ihr seid ein Team und bekommt eine bestimmte Anzahl Karten ausgeteilt. Im ersten Level bekommt ihr insgesamt 4 Karten, die reihum an euch verteilt werden. Ihr müsst die 4 ausgeteilten Karten **verdeckt** (in aufsteigender Zahlenfolge) in die Tischmitte legen, einzeln nacheinander, so dass dort ein kleiner Stapel entsteht. Ihr dürft euch nicht absprechen und euch keinerlei Hinweise geben. Wer eine Karte legen will, legt sie.

Anschließend kontrolliert **der Seher** die Reihenfolge der abgelegten Karten (ohne die Karten den Mitspielern zu zeigen). Wurden alle Karten korrekt (in aufsteigender Zahlenfolge) abgelegt, ist das Level geschafft. Stimmt die Reihenfolge jedoch nicht, verliert ihr ein Leben. Die 4 Karten werden erneut gemischt und ausgeteilt und ihr müsst erneut versuchen, alle Karten korrekt (aufsteigend) in der Mitte abzulegen. Das macht ihr so lange, bis ihr das Level korrekt geschafft habt. Danach versucht ihr euch am nächsten Level.

Achtung: Der Seher weiß mehr! **Vor dem Austeilen der Karten**, darf sich der Seher einige Karten geheim anschauen und seinen Mitspielern einen kleinen (aber wichtigen!) Hinweis auf die vorhandenen Zahlen geben.

Genau wie beim Originalspiel **The Mind** geht es auch bei **Soulmates** um die Synchronisation von Zeitgefühl. Je niedriger eine Karte ist, desto früher spielt man sie aus. Eine 5 würde man rasch ausspielen, bei einer 41 einiges an Zeit verstreichen lassen. Je besser ihr als Team synchronisiert seid, desto mehr Level werdet ihr schaffen.



50 Zahlenkarten (1-50)



12 Levelkarten



4 Leben



1 Help-Tafel



1 Stift

Allgemeine Spielvorbereitung

Die **12 Levelkarten** werden aufsteigend sortiert und als verdeckter Stapel (mit Level 1 ganz oben) in die Tischmitte gelegt.

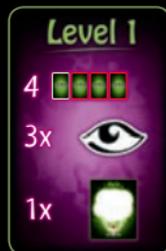
Die **50 Zahlenkarten** werden gut gemischt und ebenfalls als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

Bei drei oder vier Spielern werden alle **4 Leben** offen nebeneinander am Tischrand ausgelegt, bei zwei Spielern nur **3 Leben** (ein Leben kommt zurück in die Schachtel).

Vorbereitung des aktuellen Levels

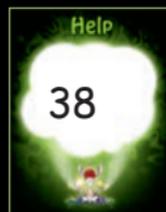
Ein beliebiger Spieler wird zum Seher bestimmt. Er bleibt so lange Seher, bis das aktuelle Level geschafft ist. Sobald das Level geschafft ist, wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Seher.

- Der Seher deckt die oberste Levelkarte des Stapels auf (beginnend mit Level 1). Darauf ist angegeben, wie viele Karten der Spieler vom Stapel der Zahlenkarten nehmen muss – in Level 1 sind das insgesamt 4 Karten. Ferner ist auf der Levelkarte angegeben, wie viele dieser Karten sich der Seher anschauen und wie viele Tipps (Zahlen) er anschließend auf die Help-Tafel schreiben muss – in Level 1 darf er sich 3 Karten anschauen und genau eine Zahl auf die Help-Tafel schreiben.



- Der Seher mischt nun alle vom Stapel genommenen Karten gut durch und teilt sie einzeln reihum aus, beginnend bei seinem linken Nachbarn. Auf diese Weise werden alle gemischten Karten verteilt. Je nach Spieleranzahl bekommen manche Spieler eine Karte mehr als andere. Der Seher spielt ansonsten ganz normal mit.

Tim, Sarah und Maria spielen zu dritt. Tim ist Seher. Er deckt Levelkarte 1 auf und nimmt sich dann die obersten 4 Karten des Stapels. Drei dieser Karten schaut er sich geheim an, sie zeigen die Zahlen 7, 38 und 42. Tim entscheidet sich dafür, die Zahl „38“ gut sichtbar auf die Help-Tafel zu schreiben. Nun mischt Tim alle 4 Karten gut durch und teilt sie aus: eine für Sarah, eine für Maria, eine für sich selbst und nochmal eine für Sarah.



Ablauf des aktuellen Levels

Wer bereit ist, sich dem aktuellen Level zu stellen, legt eine Hand flach auf den Tisch. Sind alle bereit, nehmen sie ihre Hand wieder vom Tisch weg und das aktuelle Level beginnt.

- Die Karten, die die Spieler auf der Hand halten, müssen in die Tischmitte gelegt werden, **einzeln nacheinander**, so dass dort ein kleiner Stapel (in aufsteigender Zahlenfolge) entsteht. **Ganz wichtig:** Alle Karten müssen grundsätzlich **verdeckt** gelegt werden! Die niedrigste (vorhandene) Karte muss zuerst gelegt werden, darauf dann die zweitniedrigste (vorhandene) Karte, usw. Es gibt keine Spielerreihenfolge. Wer glaubt, die aktuell niedrigste vorhandene Karte zu haben, legt sie ab.

Ganz wichtig: Die eigenen Zahlenwerte dürfen **nicht** verraten oder gezeigt werden. Es ist keinerlei Absprache unter den Spielern erlaubt, kein Informationsaustausch und auch keine geheimen Zeichen wie rhythmisches Nicken oder Klopfen. Es sei an dieser Stelle auch ausdrücklich betont, dass es nicht um das Abzählen von Sekunden geht – es wird nicht gezählt!

- Nachdem die Spieler **alle Karten** wie beschrieben in die Mitte gelegt haben, nimmt der Seher den Stapel an sich und **überprüft** (ohne den Mitspielern die Zahlenwerte zu zeigen), ob alle Karten in der korrekten Reihenfolge (aufsteigend) abgelegt wurden:
 - **Ist das der Fall**, zeigt der Seher alle Karten vor. Das Level ist geschafft und es geht mit dem nächsten Level weiter.
 - **Ist das nicht der Fall**, wird das aktuelle Level wiederholt, und zwar **mit den gerade benutzten Karten**. Der Seher schreibt, zusätzlich zum alten Tipp, **einen weiteren Tipp** (eine weitere Zahl) auf die Help-Tafel. Nun mischt er die Karten gut durch, teilt sie wie beschrieben reihum einzeln aus und das Level wird erneut gespielt.

Tim kontrolliert den Stapel, ohne den anderen die Karten zu zeigen. Die gespielte Reihenfolge ist leider nicht korrekt: 7, 38, 35, 42. Die 35 hätte vor der 38 gespielt werden müssen. Ein Leben ist verloren und wird in die Schachtel gelegt. Das Level muss wiederholt werden. Tim schreibt als zweiten Tipp die 35 zur 38 auf der Help-Tafel hinzu. Er mischt die Karten und teilt sie wieder einzeln reihum aus. Diesmal klappt es. Alle Karten werden in der richtigen Reihenfolge gespielt: 7, 35, 38, 42. Weiter geht's mit Level 2!

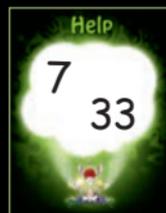


Beachte: Es kann passieren (insbesondere in den höheren Leveln), dass ein Level mehrfach wiederholt werden muss – stets exakt mit den zuvor verwendeten Karten. Nach jedem nicht korrekten Versuch geht ein Leben verloren. Vor jedem weiteren Versuch schreibt der Seher einen weiteren Tipp (eine weitere Zahl) auf die Help-Tafel.

Weitere Level und Spielende!

Wurde ein Level erfolgreich geschafft (es wurden also alle Karten in aufsteigender Reihenfolge verdeckt aufeinandergelegt), geht es mit dem nächsten Level weiter. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird zum neuen Seher. Die Zahlen auf der Help-Tafel werden abgewischt. Alle 50 Zahlenkarten werden gemischt. Die nächste Levelkarte wird vom Stapel aufgedeckt und das nächste Level wird wie bereits beschrieben absolviert.

Sarah ist nun Seherin. Nachdem alle 50 Zahlenkarten gemischt wurden, nimmt sie die obersten fünf Karten und darf sich drei davon anschauen. Sie zeigen die Zahlen 7, 11 und 33. Sarah darf zwei Tipps geben. Sie schreibt die 7 und die 33 auf die Help-Tafel. Sarah mischt alle fünf Karten und teilt sie reihum aus: eine für Maria, eine für Tim, eine für sich selbst, noch eine für Maria und noch eine für Tim.



Sollte das Team **das letzte Leben** abgeben müssen, spielt es ganz normal weiter (es „schwimmt“ nun sozusagen mit letzter übersinnlicher Kraft). Sollte das Team noch einmal ein Leben abgeben müssen, ist die Mission **leider gescheitert**.

Sollte es dem Team gelingen, **alle 12 Level** erfolgreich zu absolvieren, hat es gemeinschaftlich gesiegt!

Neue Herausforderung: Solltet ihr alle 12 Level geschafft haben (und vor Freude auf Wolke Sieben schweben), könnt ihr weitere Level generieren und wie beschrieben weiterspielen. Nehmt einfach für jedes weitere Level immer eine Karte mehr. Der Seher darf in diesen weiteren Leveln stets 5 Karten anschauen und 1 Tipp geben. Solltet ihr es bis Level 18 schaffen, ist definitiv Schluss und ihr solltet eine Schule für übersinnliche Wahrnehmung eröffnen.

Soulmates zu fünft: Ihr könnt Soulmates gerne auch zu fünft ausprobieren. Startet in diesem Fall einfach bei Level 2. Ihr bekommt 4 Leben. Alle Regeln bleiben unverändert.

