

The Mind SOULMATES

Reinhard Staupe / Wolfgang Warsch

¡Abrid vuestras mentes!



Jugadores: 2 a 4 **Edad:** desde 8 años **Duración:** 20 min. aprox.

Todos los jugadores forman un equipo y se reparten un número determinado de cartas. En el primer nivel, recibiréis un total de 4 cartas, las cuales se reparten de una en una a cada jugador. El objetivo es colocar estas 4 cartas **bocabajo** en el centro de la mesa (en orden ascendente), de una en una y formando una pila. Los jugadores no pueden hablar ni darse pistas. Quien quiera jugar una carta, puede hacerlo.

Después, **el vidente** comprueba el orden de las cartas jugadas sin mostrárselas a los demás jugadores. Si todas las cartas están colocadas correctamente en orden ascendente, los jugadores han completado el nivel con éxito. Si no es así, el equipo pierde 1 vida. Las 4 cartas se vuelven a barajar y repartir. De nuevo, los jugadores intentan jugar las cartas en orden ascendente. Seguid así hasta haber completado el nivel con éxito. Cuando esto ocurra, pasad al siguiente nivel.

Importante: ¡el vidente posee más información! **Antes de repartir las cartas**, el vidente puede mirarlas y dar a los demás jugadores una pista pequeña, pero importante, sobre los números.

Al igual que en **The Mind** (el juego original), en **Soulmates** los jugadores tienen que sincronizar su percepción del tiempo. Cuanto más baja sea la carta, antes tendrás que jugarla. Un 5 es probable que se juegue muy rápido, pero querrás esperar un poco antes de jugar ese 41. Cuanto mejor sincronizados estéis, podréis alcanzar niveles más altos.



50 cartas numeradas
(1-50)



12 cartas de nivel



4 vidas



1 pizarra para
pistas



1 rotulador

Preparación general

Ordena las **12 cartas de nivel** en orden ascendente y colócalas bocabajo en una pila en el centro de la mesa (con el nivel 1 en la parte superior).

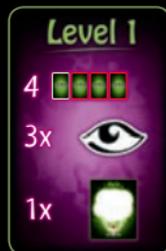
Baraja bien las **50 cartas numeradas** y colócalas también bocabajo en una pila en el centro de la mesa.

En una partida con 3 o 4 jugadores, coloca las **4 vidas** bocarriba, una al lado de la otra, cerca de la zona de juego. En una partida con 2 jugadores, solo se usan **3 vidas** (devuelve una a la caja).

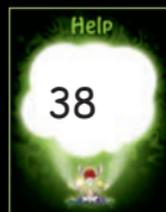
Preparación del nivel

Elegid a un jugador al azar para que sea el vidente. Tendrá dicho rol hasta que el equipo complete el nivel con éxito. Una vez completado el nivel, el siguiente jugador en sentido horario será el nuevo vidente.

- El vidente revela una carta de nivel de la parte superior de la pila, comenzando por el nivel 1. La carta de nivel muestra cuántas cartas numeradas de la pila debe tomar el vidente. En el nivel 1, debe robar un total de 4 cartas. La carta de nivel también muestra cuántas de estas cartas numeradas puede mirar el vidente y cuántas pistas (números) puede escribir en la pizarra. En el nivel 1, puede mirar 3 cartas numeradas y escribir 1 número en la pizarra.
- El vidente baraja las cartas que ha tomado de la pila y las reparte de una en una, comenzando por el jugador de su izquierda. Se continúa así hasta que se hayan repartido todas las cartas. Dependiendo del número de jugadores, algunos pueden tener más cartas que otros. El vidente también juega cartas, al igual que el resto de jugadores.



Tomás, Sara y María están jugando una partida a 3 jugadores. Tomás es el vidente. Revela la primera carta de nivel (nivel 1) y roba las 4 cartas numeradas de la parte superior de la pila. Mira 3 de estas cartas en secreto: son el 7, el 38 y el 42. Tomás decide escribir el 38 en la pizarra. Después, baraja bien las 4 cartas numeradas y las reparte. Le da una a Sara, una a María, una a sí mismo y una más a Sara.



Cómo jugar un nivel

Cada jugador que esté listo para afrontar el nivel actual coloca una mano en la mesa, con la palma hacia abajo. Cuando todos estéis listos, retirad las manos de la mesa y comenzad el nivel.

- Los jugadores deben colocar sus cartas en el centro de la mesa **de una en una** (esperemos que sea en orden ascendente), creando una pila.

Muy importante: todas las cartas se juegan **bocabajo**. La idea es jugar primero la carta más baja disponible, luego la segunda más baja disponible encima de esta, y así sucesivamente. No hay un orden de juego fijo. Quien crea tener la carta más baja en ese momento, puede jugarla.

Muy importante: no podéis hablar sobre el valor de vuestras cartas ni mostrarlas. Tampoco podéis hacer ningún tipo de acuerdo, intercambiar información ni usar señales secretas, como asentir o golpear la mesa. A estas alturas, habría que destacar que este juego no es cuestión de velocidad. ¡No hay un tiempo de juego fijo!

- Después de que los jugadores hayan colocado **todas las cartas numeradas** en el centro de la mesa, el vidente toma la pila y **comprueba** (sin mostrar las cartas a los demás) si todas las cartas numeradas se jugaron en orden ascendente.
 - **Si es así**, el vidente revela las cartas. El nivel se ha completado con éxito. Pasad al siguiente nivel.
 - **Si no es así**, jugad de nuevo el nivel actual usando **las mismas cartas**. Además de la pista habitual, el vidente puede escribir **una pista extra** (un número más) en la pizarra. Las cartas se barajan bien y se reparten de nuevo. El equipo tiene otra oportunidad.

Tomás comprueba la pila sin mostrar las cartas numeradas a los demás. Por desgracia, el orden de las cartas no es correcto: 7, 38, 35, 42. El 35 se debería haber jugado antes que el 38. El equipo pierde 1 vida que se devuelve a la caja. Deben volver a intentarlo. Como segunda pista, Tomás escribe el 35 al lado del 38 en la pizarra. De nuevo, baraja las cartas y las reparte. Esta vez, el equipo lo ha conseguido. Todas las cartas se han jugado en el orden correcto: 7, 35, 38, 42. ¡Los jugadores avanzan al nivel 2!

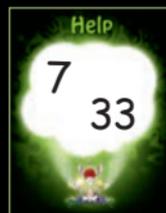


Nota: puede que tengáis que repetir ciertos niveles varias veces, sobre todo los niveles más altos. Cada vez que el orden sea incorrecto, perdéis 1 vida, pero el vidente puede escribir una pista extra (un número extra) en la pizarra.

Nuevo nivel y fin de la partida

Después de completar un nivel con éxito (todas las cartas numeradas se jugaron en el orden correcto), el equipo continúa con el siguiente nivel. El siguiente jugador en sentido horario es el nuevo vidente. Los números de la pizarra se borran y se barajan las 50 cartas numeradas. Se revela la siguiente carta de nivel de la pila y se juega del mismo modo.

Sara es la nueva vidente. Después de barajar las 50 cartas numeradas, roba 5 cartas de la parte superior de la pila. Puede mirar 3 de ellas. Los números son el 7, el 11 y el 33. Sara puede dar 2 pistas, por lo que escribe los números 7 y 33 en la pizarra. Luego, baraja las 5 cartas numeradas y las reparte: una a María, una a Tomás, una a sí misma, una más a María y otra más a Tomás.



Si el equipo pierde su **última vida**, sigue jugando. Los jugadores usan sus habilidades sobrenaturales para poder continuar. Sin embargo, si el equipo pierde 1 vida más después de esto, **no habrán conseguido** su objetivo.

Si el equipo completa con éxito **los 12 niveles**, ¡ganan la partida!

Nuevo reto: cuando completéis con éxito los 12 niveles (y estéis como en una nube), podéis crear niveles extras para seguir jugando. Simplemente añadid 1 carta numerada adicional a cada próximo nivel. En estos niveles, el vidente siempre puede mirar 5 cartas numeradas y escribir 1 pista. Si el equipo completa con éxito el nivel 18, podéis dejar de jugar. A estas alturas, sería mejor abrir un colegio para gente con poderes paranormales.

Soulmates con 5 jugadores: sentíos libres de jugar a **Soulmates** con 5 jugadores. Solo tenéis que comenzar en el nivel 2 y tomar 4 vidas. El resto de reglas son las mismas.

