

The Mind SOULMATES

Reinhard Staupe / Wolfgang Warsch

Voyez clair dans votre jeu !



Joueurs : 2-4 Âge : dès 8 ans Durée : env. 20 min.

Dans ce jeu coopératif, votre équipe reçoit à chaque niveau un certain nombre de cartes. Au premier niveau, vous recevez 4 cartes au total, distribuées une par une aux joueurs. L'objectif est de poser ces 4 cartes **face cachée** dans l'ordre croissant au centre de la table, l'une après l'autre, pour former une petite pile. Les joueurs ne doivent jamais communiquer, ni à l'oral, ni par des gestes. Pour jouer une carte, il suffit de la poser.

Ensuite, **la Voyante** vérifie l'ordre des cartes jouées sans les montrer aux autres joueurs. Si toutes les cartes ont été jouées correctement (dans l'ordre croissant), les joueurs ont réussi le niveau. Dans le cas contraire, l'équipe perd 1 vie. On remêle alors ces 4 cartes et on les redistribue. Les joueurs retentent leur chance en essayant de placer ces cartes dans le bon ordre. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que les joueurs réussissent le niveau. L'équipe peut alors passer au niveau suivant.

Important : La Voyante dispose d'autres informations ! **Avant de distribuer les cartes**, elle peut en regarder certaines et donner aux autres joueurs un indice subtil, mais important, concernant les nombres en jeu.

Dans **The Mind : Soulmates**, comme dans le jeu de base **The Mind**, les joueurs doivent apprendre à synchroniser leur perception du temps. Plus une carte est basse, plus on la joue rapidement. On jouera très vite un 5, mais on attendra plus longtemps pour poser un 41. Plus les joueurs sont en harmonie les uns avec les autres, plus ils réussiront de niveaux.



50 cartes numérotées
(1-50)



12 cartes Niveau



4 cartes Vie



1 ardoise



1 feutre

Mise en place du jeu

Formez une pile avec les **12 cartes Niveau** triées par ordre croissant et placez-la, face cachée, au centre de la table (le niveau 1 étant la carte supérieure).

Mélangez les **50 cartes numérotées** et placez-les, elles aussi, au centre de la table pour former une pile face cachée.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, placez les **4 cartes Vie** l'une à côté de l'autre, face visible, sur le côté de la zone de jeu. Dans une partie à 2 joueurs, n'utilisez que **3 vies** (remettez-en 1 dans la boîte).

Mise en place du niveau

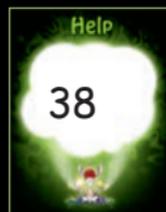
Choisissez un joueur qui incarnera la Voyante. Celui-ci conservera son rôle jusqu'à ce que l'équipe réussisse le niveau. Lorsqu'un niveau est réussi, le joueur suivant dans le sens horaire devient la nouvelle Voyante.

- La Voyante révèle la première carte Niveau de la pile (en commençant par le niveau 1). Cette carte indique le nombre de cartes numérotées qu'elle doit piocher. Au niveau 1, la Voyante doit piocher 4 cartes numérotées. La carte Niveau indique également le nombre de cartes numérotées que la Voyante peut regarder ainsi que le nombre d'indices (c'est-à-dire de nombres en jeu) qu'elle peut donner sur l'ardoise. Au niveau 1, la Voyante peut regarder 3 cartes numérotées et écrire 1 nombre sur son ardoise.



- La Voyante mélange les cartes piochées dans la pile et les distribue, l'une après l'autre, en commençant par le joueur situé à sa gauche. En fonction du nombre de joueurs, il peut arriver que des joueurs se retrouvent avec un plus grand nombre de cartes que d'autres. La Voyante reçoit et joue elle aussi des cartes, comme tous les autres joueurs.

Corentin, Sarah et Alice jouent une partie à 3 joueurs. Corentin incarne la Voyante. Il révèle la première carte Niveau (niveau 1) et pioche 4 cartes numérotées. Il regarde secrètement 3 de ces cartes : 7, 38 et 42. Corentin choisit d'écrire le nombre 38 sur l'ardoise. Ensuite, il mélange les 4 cartes numérotées et les distribue. Il en donne une à Sarah, une à Alice, une à lui-même et une dernière à Sarah.



Déroulement du niveau

Chaque joueur prêt à affronter le niveau en cours met une main à plat sur la table. Lorsque l'équipe est prête, les joueurs retirent leur main de la table et le niveau commence.

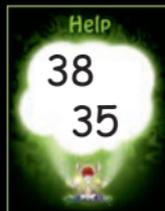
- Les joueurs doivent chercher à poser leurs cartes dans l'ordre croissant au centre de la table, **l'une après l'autre**, pour former une petite pile.

Très important : Toutes les cartes doivent être jouées **face cachée** ! Les joueurs doivent tenter de jouer la carte la plus basse en premier, puis la deuxième carte la plus basse au-dessus de la première, et ainsi de suite. Si un joueur pense avoir en main la carte la plus basse, il lui suffit de la poser.

Très important : On ne peut ni révéler, ni montrer ses cartes. Les joueurs n'ont pas le droit de discuter, d'échanger des informations ou de faire des gestes comme hocher la tête ou taper sur la table. Par ailleurs, *The Mind : Soulmates* n'a rien d'un jeu de rapidité : ce sont les joueurs qui décident à quel rythme jouer.

- Lorsque **toutes les cartes numérotées** ont été posées au centre de la table, la Voyante **vérifie**, sans les montrer aux autres joueurs, si elles ont été jouées dans le bon ordre (c'est-à-dire dans l'ordre croissant).
 - **Dans ce cas**, la Voyante révèle les cartes. Le niveau est réussi et les joueurs passent au niveau suivant.
 - **Dans le cas contraire**, les joueurs recommencent le niveau avec **les mêmes cartes**. En plus de l'indice initial, la Voyante peut écrire **un nouvel indice** (un autre nombre) sur son ardoise. On remélange alors ces cartes et on les redistribue pour retenter le niveau.

Corentin regarde les cartes numérotées de la pile sans les montrer aux autres joueurs. Malheureusement, l'ordre des cartes n'est pas le bon : 7, 38, 35 et 42. Le 35 aurait dû être posé avant le 38. L'équipe perd donc une vie, qui est replacée dans la boîte, et recommence le niveau. Sur son ardoise, Corentin donne, à côté du 38, l'indice 35. Il remélange les cartes et les redistribue. Cette fois-ci, le niveau est réussi, car les cartes ont été jouées dans le bon ordre : 7, 35, 38 et 42. Les joueurs passent donc au niveau 2 !

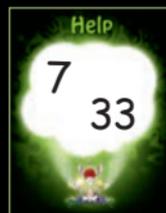


Remarque : Il peut arriver, surtout dans les niveaux les plus élevés, que les joueurs retentent plusieurs fois le même niveau. Chaque fois que l'ordre est incorrect, l'équipe perd une vie, mais la Voyante peut toujours écrire un nouvel indice (un autre nombre) sur son ardoise.

Nouveau niveau et fin du jeu

Lorsqu'un niveau est réussi (toutes les cartes numérotées ont été jouées dans le bon ordre), l'équipe passe au niveau supérieur. Le joueur suivant dans le sens horaire devient la nouvelle Voyante. Les indices écrits sur l'ardoise sont alors effacés. Mélangez les 50 cartes numérotées. Révélez la carte Niveau suivante, puis jouez le niveau comme précédemment.

Sarah est la nouvelle Voyante. Après avoir mélangé les 50 cartes numérotées, elle pioche les 5 premières cartes de la pile et en regarde 3 : 7, 11 et 33. Sarah peut donner 2 indices. Elle écrit les nombres 7 et 33 sur son ardoise. Sarah mélange les 5 cartes numérotées et les distribue : une à Alice, une à Corentin, une à elle-même, une à Alice et une dernière à Corentin.



Si l'équipe perd sa **dernière vie**, elle continue à jouer. Les joueurs utilisent leurs pouvoirs surnaturels pour s'accrocher ! En revanche, si l'équipe perd encore une vie par la suite, sa mission se solde par **un échec**.

Si l'équipe parvient à franchir **les 12 niveaux**, elle gagne la partie !

Nouveau défi : Après avoir réussi les 12 niveaux (et maintenant qu'ils sont sur un petit nuage), les joueurs peuvent continuer de jouer avec des niveaux supplémentaires. Pour cela, ajoutez simplement 1 carte numérotée à chacun des niveaux suivants. Dans ceux-ci, la Voyante peut toujours regarder 5 cartes numérotées et écrire 1 indice. Si l'équipe parvient à franchir le niveau 18, elle peut s'arrêter là. À ce stade, autant ouvrir une école pour élèves surnaturellement surdoués !

The Mind : Soulmates à 5 joueurs : Vous pouvez aussi jouer à *The Mind : Soulmates* à 5 joueurs. Dans ce cas, l'équipe commence au niveau 2 et reçoit 4 vies. Le reste des règles ne change pas.

