

The Mind SOULMATES

Reinhard Staupe / Wolfgang Warsch

Raggiungete l'illuminazione!



Giocatori: 2-4 **Età:** da 8 anni in su **Durata:** ca. 20 minuti

I giocatori formano un'unica squadra e ricevono un certo numero di carte. Al primo livello, il gruppo riceve un totale di quattro carte, distribuite a ciascuno in sequenza. L'obiettivo è posizionare queste 4 carte **a faccia in giù** al centro del tavolo (in ordine crescente), una alla volta, creando un mazzetto. I giocatori non possono parlare, né dare indizi in alcun modo. Chi vuole giocare una carta, lo fa.

A questo punto, il **Veggente** controlla l'ordine con cui sono state giocate le carte, senza mostrarle agli altri giocatori. Se tutte le carte sono state giocate nell'ordine corretto (in ordine crescente), i giocatori avranno completato con successo il livello. Se l'ordine non è corretto, la squadra perde 1 vita. Le 4 carte vengono mescolate e ridistribuite. I giocatori provano di nuovo a giocare le carte in modo corretto (in ordine crescente). Si continua in questo modo finché il livello viene completato con successo. A questo punto, si passa al livello successivo.

Importante: il Veggente ha più informazioni! **Prima di distribuire le carte**, il Veggente può guardarne alcune e dare agli altri giocatori un piccolo (ma importante!) suggerimento sui numeri.

Proprio come in **The Mind** (il gioco originale), **Soulmates** è un gioco basato sulla sincronizzazione della percezione del tempo. Più è bassa la carta, prima va giocata. Un 5 verrà probabilmente giocato abbastanza in fretta, ma per il 41 è meglio aspettare un po'. Più la squadra è sincronizzata, più riuscirà ad arrivare a un livello alto.



50 carte numerate
(1-50)



12 carte Level



4 vite



1 foglio dei suggerimenti



1 pennarello

Preparazione del gioco

Si dispongono le **12 carte Level** in ordine crescente e si mettono in un mazzetto a faccia in giù al centro del tavolo (con il livello 1 in cima).

Si mescolano bene le **50 carte numerate** e si posizionano in un mazzo a faccia in giù al centro del tavolo.

In una partita a 3 o 4 giocatori, si posizionano le **4 vite** a faccia in su una accanto all'altra ai margini dell'area di gioco. In una partita a 2 giocatori si usano solo **3 vite** (si rimette 1 vita nella scatola).

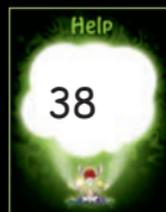
Preparazione del livello

Si sceglie in modo casuale 1 giocatore come Veggente. Egli manterrà il ruolo finché la squadra non avrà completato il livello. Dopodiché, il giocatore successivo in senso orario diventerà il nuovo Veggente.

- Il Veggente rivela la prima carta Level del mazzetto (a partire dal livello 1). Le carte Level mostrano quante carte numerate deve pescare il Veggente dal mazzo. Al livello 1, deve pescare un totale di 4 carte numerate. Le carte Level mostrano anche quante carte numerate può guardare il Veggente e quanti suggerimenti (numeri) può scrivere sul foglio dei suggerimenti. Al livello 1, il Veggente può guardare 3 carte numerate e scrivere 1 numero sul foglio dei suggerimenti.
- Il Veggente mescola le carte che ha pescato dal mazzo e le distribuisce una dopo l'altra ai giocatori, a partire da quello alla sua sinistra. Continua in questo modo finché non avrà distribuito tutte le carte. In base al numero dei giocatori, alcuni potrebbero avere più carte degli altri. Così come gli altri giocatori, anche il Veggente ha delle carte.



Tommaso, Sara e Maria giocano una partita a 3 giocatori. Tommaso è il Veggente. Rivela la carta Level in cima al mazzetto (livello 1), pesca le prime 4 carte numerate dal mazzo e ne guarda segretamente 3: sono 7, 38 e 42. Tommaso sceglie di scrivere il numero 38 sul foglio dei suggerimenti, poi mescola bene le 4 carte numerate e le distribuisce. Ne dà 1 a Sara, 1 a Maria, 1 a se stesso e un'altra a Sara.



Svolgimento del gioco

Chi è pronto ad affrontare il livello corrente appoggia una mano aperta sul tavolo, col palmo rivolto verso il basso. Quando tutti i giocatori sono pronti, tolgono le mani dal tavolo e il gioco inizia.

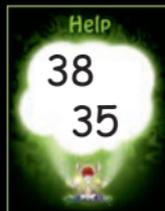
- I giocatori devono giocare le carte al centro del tavolo, **una alla volta** (si spera in ordine crescente), creando un mazzetto.

Importantissimo: tutte le carte devono essere giocate **a faccia in giù!** La carta di valore più basso (a disposizione dei giocatori) deve essere giocata per prima, poi su questa la seconda carta più bassa (a disposizione) e così via. Non esiste alcun ordine di gioco. Chi crede di avere la carta più bassa a disposizione, la gioca.

Importantissimo: Non si possono svelare o mostrare i numeri delle carte agli altri giocatori. Non è consentito che i giocatori si consultino, si scambino informazioni, si accordino o si diano segnali in codice, come annuire o dare colpi sul tavolo. Va sottolineato che giocare a questo gioco non è questione di velocità. Non viene tenuto conto del tempo!

- Dopo che i giocatori hanno giocato **tutte le carte numerate** al centro del tavolo, il Veggente prende il mazzetto e **controlla** (senza mostrare le carte agli altri giocatori) se tutte le carte numerate sono state giocate nell'ordine corretto (crescente).
 - **Se è così**, il Veggente rivela le carte. Il livello è stato superato con successo e si passa a quello successivo.
 - **Se non è così**, si rigioca il livello, utilizzando **le stesse carte**. Il Veggente può scrivere un altro suggerimento (numero), oltre a quello già presente, sul foglio dei suggerimenti. Prima di rigiocare il livello, si mescolano bene le carte e si ridistribuiscono.

Tommaso controlla il mazzetto, senza mostrare le carte numerate agli altri giocatori. Sfortunatamente, l'ordine delle carte non è corretto: 7, 38, 35, 42. Il 35 avrebbe dovuto essere giocato prima del 38. La squadra perde 1 vita, che viene rimessa nella scatola, e deve affrontare di nuovo lo stesso livello. Come secondo suggerimento, Tommaso scrive il 35 di fianco al 38 sul foglio dei suggerimenti. Rimiscola le carte e le ridistribuisce. Questa volta, la squadra supera il livello. Tutte le carte sono state giocate nell'ordine corretto: 7, 35, 38, 42. I giocatori passano al livello 2!

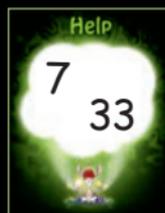


Nota: soprattutto ad alti livelli, può succedere che i giocatori debbano ripetere più volte lo stesso livello. Ogni volta che le carte non sono nell'ordine corretto, la squadra perde 1 vita, ma il Veggente può scrivere un suggerimento aggiuntivo (un altro numero) sul foglio dei suggerimenti.

Nuovo livello & fine del gioco

Quando un livello viene completato con successo (tutte le carte numerate vengono giocate nell'ordine corretto), la squadra passa al livello successivo. Il giocatore successivo in senso orario diventa il nuovo Veggente. Si cancellano i numeri sul foglio dei suggerimenti. Si mescolano le 50 carte numerate. Si rivela la successiva carta Level dal mazzetto e si gioca il nuovo livello come descritto in precedenza.

Sara è la nuova Veggente. Dopo aver mescolato le 50 carte numerate, pesca le prime 5 dal mazzo. Può guardarne 3 e vede i numeri 7, 11 e 33. Sara può dare 2 suggerimenti, per cui scrive i numeri 7 e 33 sul foglio dei suggerimenti. Mescola poi le 5 carte numerate e le distribuisce: 1 a Maria, 1 a Tommaso, 1 a se stessa, 1 di nuovo a Maria e 1 di nuovo a Tommaso.



Se la squadra perde l'**ultima vita**, continua a giocare normalmente. I giocatori fanno uso di poteri sovranaturali per proseguire. Tuttavia, se la squadra perde 1 altra vita, la loro missione **fallisce**.

Se i giocatori riescono a superare con successo **tutti i 12 livelli**, la squadra ha vinto!

Nuova sfida: se la squadra riesce a completare tutti i livelli del mazzetto (ed è al settimo cielo per la gioia), i giocatori possono inventarsi nuovi livelli per continuare a giocare. Basta aggiungere 1 carta numerata a ogni livello successivo. In questi livelli, il Veggente può guardare sempre 5 carte numerate e scrivere 1 suggerimento. Se la squadra riesce ad arrivare al livello 18, che smetta di giocare: giunti a questo punto, i giocatori possono aprire una scuola per persone dotate di poteri paranormali.

Soulmates con 5 giocatori: si può giocare a Soulmates anche in 5 giocatori, basta iniziare dal livello 2. La squadra riceve 4 vite. Tutte le altre regole rimangono invariate.

