

The Mind

Gra pełna magii...

Wolfgang Warsch

Gracze: 2-4 osób

Wiek: od 8 lat

Czas trwania: ok. 20 minut

Wszyscy gracze tworzą **jeden zespół**. W pierwszej rundzie (poziom 1) każdy otrzymuje 1 kartę, w drugiej rundzie (poziom 2) każdy otrzymuje 2 karty itd. Na każdym poziomie członkowie zespołu muszą po kolei zagrać **wszystkie** karty, które mają w rękach, **rosnąco na otwarty stos** na środku stołu. Na przykład (4 graczy, poziom 1): 18-34-41-73. Nie obowiązuje żadna ustalona kolejność. Kto chce zagrać kartę, zagrywa ją. **Uwaga, ważna zasada:** Gracze **nie** mogą ujawniać swoich kart, wymieniać się informacjami ani przekazywać tajnych znaków. Jak to działa?



100 kart z liczbami (1-100)



12 poziomów (1-12)



5 żyć



3 gwiazdki shuriken

Przygotowanie gry

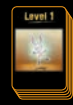
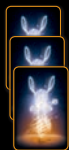
Zespół otrzymuje określoną liczbę kart **żyć** i **gwiazdek shuriken**, które należy w widoczny sposób rozłożyć obok graczy na stole. Pozostałe życia i gwiazdki odkłada się na brzeg stołu. W razie potrzeby można z nich skorzystać później. Teraz należy ułożyć **rosnąco** określoną liczbę kart poziomu jedną na drugiej i jako **otwarty stos** (z poziomem 1 na górze) umieścić obok kart żyć i gwiazdek shuriken. Karty nieużywanych poziomów należy odłożyć do pudełka.

2 graczy: poziom 1-12 • 2 życia • 1 gwiazdka shuriken

3 graczy: poziom 1-10 • 3 życia • 1 gwiazdka shuriken

4 graczy: poziom 1-8 • 4 życia • 1 gwiazdka shuriken

Należy przetasować **100 kart z liczbami**. Każdy gracz otrzymuje **jedną** kartę (na poziomie 1) i bierze ją do ręki tak, aby nie mógł jej zobaczyć żaden inny gracz. Pozostałe zakryte karty z liczbami układane są na brzegu stołu.



poziom 1-10



Michał, Ania i Piotr są gotowi na poziom 1. Każdy trzyma 1 kartę w ręku tak, aby nikt nie mógł jej zobaczyć. Zespół trzyosobowy dysponuje 3 kartami żyć i 1 gwiazdką shuriken. Karty poziomu są ułożone od 1 do 10.

Uwaga, ważne: wszystkim doświadczonym graczom zalecamy po prostu zacząć grać i zamiast przed pierwszą partią przeczytać tekst w ramce na końcu tej instrukcji samodzielnie odkryć sekrety gry. Istnieje co prawda niebezpieczeństwo utraty, życia na samym początku, ale za to można doznać wyjątkowego olśnienia. Kto gra raczej rzadko, powinien przeczytać teraz komentarz w ramce na końcu instrukcji.

Przebieg gry

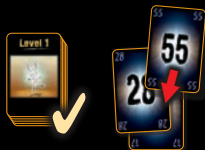
Prośba o koncentrację: Kto jest gotowy zagrać na aktualnym poziomie, kładzie dłonie płasko na stół. Kiedy wszyscy są gotowi, zabierają dłonie ze stołu i gra się zaczyna.

Wskazówka: Ta wspólna koncentracja na określonym poziomie jest bardzo ważna dla skuteczności! W dalszym przebiegu gry ponowne koncentrowanie się graczy jest dozwolone zasadniczo **w każdym momencie**. Wystarczy powiedzieć „Stop” i przerwać grę – wszyscy kładą rękę na stół – koncentrują się ponownie – zabierają dłonie – gra toczy się dalej!

● Karty, które gracze mają w ręku, należy pojedynczo zagrywać na środek stołu, w **stosie układanym rosnąco**. Najpierw należy zagrać najniższą (dostępna) kartę, następnie drugą najniższą w kolejności (dostępna) itd. Karty są zasadniczo układane **pojedynczo**. Jeżeli gracz ma w ręku np. 36 i 37, może nimi grać od razu po kolei – ale pojedynczo! Nie obowiązuje żadna ustalona kolejność. Kto jest przekonany, że ma właśnie najniższą dostępną kartę, zagrywa ją.

Bardzo ważne: nie wolno ujawniać ani pokazywać swoich liczb. **Żadne uzgodnienia** między graczami ani tajne znaki nie są dozwolone!

● Kiedy gracze ułożą **wszystkie karty we właściwej kolejności** (rosnącej), kończą dany poziom!



Michał, Ania i Piotr kładą dłonie na stół – są gotowi. Zabierają ręce ze stołu i gra się zaczyna. Piotr kładzie swoją odkrytą kartę z liczbą 17 na środku stołu. Ania kładzie 28 na 17. Michał kładzie 55 na 28. Cały czas rosnąco, cały czas prawidłowo – poziom 1 zakończony!

Następny poziom: Górną kartę poziomu ze stosu należy odłożyć do pudełka. **Wszystkie 100 kart z liczbami** należy przetasować i rozdać każdemu graczowi tylko tyle kart, ile jest wymaganych na nowym, aktualnym poziomie. Gracze biorą

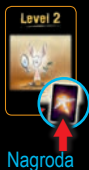
swoje karty do ręki, kładą drugą dłoń na stół, aby się skoncentrować, i zaczynają następny poziom. Ponownie należy ułożyć **wszystkie** karty **rosnąco** na **stosie** na środku stołu.

Michał, Ania i Piotr grają na poziomie 2. Każdy ma 2 karty w ręku. Każdy kładzie dłoń na stole, aby się skoncentrować, a następnie zaczyna się gra. Ania kładzie 7 na środku stołu, Piotr kładzie 11, Michał kładzie 35 oraz 47, Piotr 81, a Ania 94. Cały czas rosnąco, cały czas prawidłowo – poziom 2 zakończony!

W opisanym sposobie gra przebiega na kolejnych poziomach. Na każdym nowym poziomie tasuje się wszystkie 100 kart, a każdy gracz otrzymuje o jedną kartę więcej niż poprzednio. **Ważne:** należy zawsze grać **najniższą** ze swoich kart. Jeżeli Michał ma w ręku np. karty 21, 56 i 93, musi zagrać najpierw 21.

Nagroda (poziom 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Jeżeli zespół pomyślnie zakończy **poziom 2**, otrzymuje w nagrodę **gwiazdkę shuriken**. Gwiazdkę należy wziąć ze stosu na brzegu stołu i dołożyć do aktualnie posiadanych gwiazdek shuriken. Również po ukończeniu poziomu 3, 5, 6, 8 i 9 przewidziana jest nagroda, którą zespół bierze spośród kart ułożonych na brzegu stołu. Nagroda jest zawsze przedstawiona w prawym dolnym rogu na karcie poziomu (1 życie lub 1 gwiazdka shuriken).



Wskazówka: w idealnym przypadku zespół może mieć maksymalnie 5 żyć i 3 gwiazdki shuriken.

Błąd podczas odkładania: oddanie 1 życia!

Jeżeli ktoś zagra kartę z liczbami **w niewłaściwej kolejności**, gra zostaje **natychmiast** przerwana przez gracza (lub graczy), którzy mają w ręku niższą kartę niż aktualnie zagrana. Zespół traci przez to **jedno** ze swoich żyć i musi odłożyć jedną kartę z życiem na brzeg stołu. Następnie należy odłożyć na bok wszystkie karty z ręki, które są niższe niż ostatnio zagrana. W końcu zespół koncentruje się ponownie i **kontynuuje grę na aktualnym poziomie** (nie rozpoczyna od nowa!).

Ania zagrywa kartę 34. Michał i Piotr krzyczą „Stop”. Michał ma w ręku 26, a Piotr 30. Oddane zostaje jedno życie. Michał odkłada na bok 26, a Piotr 30. Zespół koncentruje się ponownie i gra toczy się dalej.

Stosowanie gwiazdki shuriken

Każdy gracz może podczas gry na danym poziomie w dowolnej chwili zaproponować aktywowanie gwiazdki poprzez podniesienie ręki. Jeżeli **wszyscy** gracze wyrażą zgodę, gwiazdka shuriken zostaje zastosowana i każdy gracz odrzuca swoją **najniższą kartę z ręki**. Zużyta gwiazdkę odkłada się na bok. Następnie gracze koncentrują się ponownie i gra toczy się dalej.

Koniec gry

Jeżeli zespołowi uda się pomyślnie zakończyć **wszystkie poziomy na stosie**, oznacza to jego wspólne zwycięstwo! Jeżeli zespół musi oddać **ostatnie życie**, zadania **niestety nie udało się wykonać**.

Nowe wyzwanie: jeżeli zespół ukończy **wszystkie poziomy na stosie**, gra dalej w **trybie ślepych**. Zespół rozpoczyna ze wszystkimi pozostałymi żywotami i gwiazdkami shuriken ponownie od poziomu 1, ale tym razem wszystkie karty układane na stosie na środku stołu są **zakryte**. Po zakończeniu poziomu należy je odwrócić i po kolei obejrzeć. Jeżeli któryś z graczy popełnił błąd, kosztuje on **jedno życie**.

Pozostałe zasady pozostają bez zmian. Ile poziomów zespół zaliczy na ślepo?

Jak to wszystko działa?

(Uwaga: najpierw należy przeczytać zasady gry)

The Mind to gra operująca się na synchronizacji poczucia czasu. Im niższa karta, tym wcześniej należy ją zagrać. Kartę 5 zagrywa się szybko, natomiast przy karcie 80 może upłynąć trochę czasu. W trakcie gry gracze synchronizują swoje poczucie czasu coraz bardziej, dzięki czemu mogą lepiej oszacować, ile czasu musi minąć, aby zagrać określoną kartę z liczba. To, co na początku wydaje się być szcześnieśliwym trudem, po kilku grach staje się "umiejętnością". Aby skoncentrować się przed rozpoczęciem poziomu, wyglaszane jest po wypowiednie "Synchronizujmy się!" Jednocześnie podkreśla to, że nie chodzi o odliczanie sekund. Nie są one liczone. Oczywiście czas płynie w "głowie" każdego gracza, jednak jest on z reguły krótszy niż jedna sekunda na liczbę i zmienia się w zależności od aktualnego poziomu. Tajemnica gry polega na rozjaśnianiu wspólnego poczucia czasu i kluczem do zwycięstwa jest narzucenie sobie w głowie jednakowego tempa.

Autor: Wolfgang Warsch
Ilustracje: Oliver Freudenreich

Wydawca: Michał Herman
Redakcja: Marek Baranowski
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz

