

The Mind



Wolfgang Warsch

Počet hráčů: 2-4 Věk: od 8 let Herní doba: okolo 20 min.

The SOUND Experiment



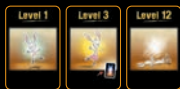
Když tento experiment podstoupíte, můžete The Mind zažít ve zcela nové dimenzi. Získáte dva sound-tracky vytvořené speciálně pro The Mind, ke kterým můžete hrát jednu partii hry za druhou. Pokud zapojíte hudbu do hry, zažijete The Mind na zcela nové rovině. Zvolte jednu ze dvou hudebních stop na CD. Pomocí první skladby se ponoříte do **univerza The Mind**, druhá skladba Vás zavede na dobrodružnou cestu do džungle. Nastavte hlasitost tak, abyste hudbu dobře slyšeli, ale ne tak, aby se příliš drala do popředí. Rozdělte karty pro první úroveň, pusťte hudbu a začněte hrát. **SOUND Experiment** začíná. Kdo touží po dodatečné výzvě, pokusí se partii **The Mind** dokončit dříve, než zazní 2. gongu skladby a hudba přestane hrát.

Všichni hráči tvoří **jeden tým**. V prvním kole (1. úroveň) dostane každý 1 kartu, ve druhém kole (2. úroveň) dostane každý 2 karty atd. V každém kole musí tým odkládat doprostřed stolu **všechny** karty, které hráči drží v rukách, a to **vzestupně**, po jedné a **na volnou hromádku**. Například (4 hráči, 1. úroveň): 18-34-41-73. Není stanoveno žádné pořadí hráčů. Kdo chce položit kartu, položí ji.

Pozor, teď to přijde: Hráči nesmí o svých kartách **nic** prozradit, nesmí proběhnout žádná výměna informací, nesmí se dělat žádné tajné znamení. Jak to má fungovat?



100 karet s čísly (1-100)



12 úrovní (1-12)



5 životů



3 vrhací hvězdic



1 CD

Příprava hry

Tým dostane určitý počet **životů** a **vrhacích hvězdic**, které vedle sebe volně vyloží na stůl. Zbývající životy a vrhací hvězdic přijdou stranou na okraj stolu. Budou eventuálně potřeba později. Nyní se na sebe

nakládá určitý počet karet s úrovněmi **vzestupně** a položí se jako **volná hromádka** vedle životů a vrhacích hvězdic (s 1. úrovně zcela navrchu). Nepoužité úrovně přijdou do krabičky.

2 hráči: Úroveň 1-12 • 2 životy • 1 vrhací hvězdic

3 hráči: Úroveň 1-10 • 3 životy • 1 vrhací hvězdic

4 hráči: Úroveň 1- 8 • 4 životy • 1 vrhací hvězdic

Zamíchá se **100 karet s čísly**. Každý hráč obdrží **jednu** kartu (pro 1. úroveň) a drží ji v ruce takovým způsobem, aby ji ostatní hráči neviděli. Zbývající číselné karty se lícem dolů položí na okraj stolu.



Tim, Sarah a Linus jsou připraveni na 1. úroveň. Každý má v ruce 1 kartu, kterou nikdo jiný nevidí. 3členný tým začíná se 3 životy a 1 vrhací hvězdicí. Úrovně jsou 1 – 10.

Pozor, velmi důležité: Všem zkušeným hráčům doporučujeme, aby jednoduše začali hrát, před první partií si nečetli **rámček na konci pravidel hry** a tajemství hry objevili sami. Bude sice hrozit, že hned na začátku ztratí život, možná na ně ale čeká docela mimořádný aha efekt. Kdo spíše zřídka něco hraje, měl by si nyní přečíst komentář v **rámčku na konci pravidel hry**.

Průběh hry

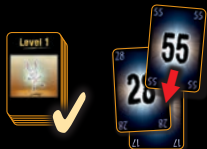
Soustředte se prosím: Ten, kdo je připravený hrát na aktuální úroveň, položí ruku na stůl. Pokud jsou všichni připraveni, sundají se ruce ze stolu a hra začíná.

Upozornění: Toto společné soustředění na danou úroveň je zejména důležité pro úspěšné dokončení hry! V dalším průběhu hry je v podstatě **kdykoliv** povoleno, aby se hráči znovu soustředili. Jednoduše se řekne: „Stop“ a hra se přeruší – všichni položí ruku na stůl – znovu se soustředí – sundají ruce ze stolu – a hraje se dál!

• Karty, které hráči drží v ruce, se musí pokládat doprostřed stolu, **vzestupným způsobem na hromádku**. Nejprve se musí položit nejnižší (dostupná) karta, na ni potom druhá nejnižší (dostupná) karta atd. Karty se pokládají zásadně **po jedné**. Pokud má hráč v ruce např. 36 a 37, může s nimi hrát hned po sobě – ale po jedné! Není stanoveno žádné pořadí hráčů. Kdo si myslí, že má aktuálně nejnižší kartu, odloží ji.

Velmi důležité: Vlastní číselné hodnoty se **nesmí** prozrazovat ani ukazovat. Není dovoleno **žádné domlouvání** hráčů, ani žádné tajné znamení!

- Pokud hráči odložili **všechny karty ve správném pořadí** (vzestupně), zvládli aktuální úroveň!



Tim, Sarah a Linus položí ruku na stůl – jsou připraveni. Dají ruce ze stolu a hra začíná. Linus položí svou kartu volně doprostřed stolu, má hodnotu 17. Sarah na 17 položí 28. Tim na kartu s číslem 28 položí 55. Vše vzestupně, vše správně – zvládli 1. úroveň!

Další úroveň: Vrchní karta s úrovní se položí do krabičky. **Všech 100 karet s čísly** se opět zamíchá a mezi hráče se rozdělí tolik karet, kolik udává nová, aktuální úroveň. Hráči si vezmou své karty do ruky, druhou ruku položí na stůl, aby se soustředili a poté začnou další úroveň. Znovu se musí **všechny karty vzestupně** odkládat **na hromádku** doprostřed stolu.

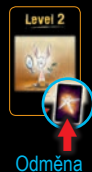
Tim, Sarah a Linus hrají 2. úroveň. Nyní má každý v ruce 2 karty. Kvůli soustředění položí každý ruku na stůl, poté se začíná. Sarah položí doprostřed stolu 7, Linus 11, Tim 35 a 47, Linus 81, Sarah 94. Vše vzestupně, vše správně – zvládli 2. úroveň!

Popsaným způsobem se hrají i další úrovně. V každé úrovni se vždy zamíchá všech 100 karet a každý hráč dostane o jednu kartu více než předtím.

Důležité: Hráč musí vždy vynášet **nejnižší** z karet, které má v ruce. Když má např. Tim v ruce 21, 56 a 93, musí nejprve hrát s 21.

Odměna (úroveň 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Pokud tým úspěšně zvládne **2. úroveň**, získá jako odměnu **jednu vrhací hvězdičku**. Vrhací hvězdičky se vezme z okraje stolu a položí se k aktuálním vrhacím hvězdicím. Také za zvládnuté úrovně 3, 5, 6, 8, 9 se dostává odměna, kterou si tým vezme z okraje stolu. Odměna je vždy vyobrazena vpravo dole na kartě s danou úrovní (1 život nebo 1 vrhací hvězdička).



Upozornění: Tým může v ideálním případě vlastnit maximálně 5 životů a 3 vrhací hvězdičky.

Chyba při odkládání: Odevzdat 1 život!

Pokud někdo vynechá číselnou kartu **ve špatném pořadí**, hrů **ihned** přerušil ten hráč (příp. ti hráči), který má v ruce nižší kartu než tu, se kterou se nyní hrálo. Tým tak ztrácí **jeden** ze svých životů a kartu se životem musí položit stranou na okraj stolu. Poté se položí stranou všechny karty, které má někdo v ruce a které jsou nižší než ta, se kterou se naposledy hrálo. Následně se znovu tým soustředí a **pokračuje se na aktuální úrovni** (nezačíná se znovu!).

Sarah hraje s kartou 34. Tim a Linus zavolají: „Stop“. Tim má v ruce 26, Linus 30. Odejme se jeden život. Tim položí stranou 26 a Linus 30. Tým se znovu soustředí a hraje se dále.

Použití vrhací hvězdice

Každý hráč může kdykoliv během úrovně navrhnout, aby se aktivovala vrhací hvězdice, a to tak, že zvedne ruku. Pokud **všichni** hráči souhlasí, použije se vrhací hvězdice a všichni hráči položí svou vždy **nejnižší kartu v ruce** volně stranou. Vrhací hvězdice se položí stranou. Následně se hráči znovu soustředí a hraje se dále.

Konec hry

Pokud se týmu podaří úspěšně absolvovat **všechny úrovně**, společně vyhrál! Pokud tým musí odevzdat **poslední život**, plán **bohužel ztroskotá. Nová výzva**: Pokud tým zvládl **všechny úrovně** (a je radostí bez sebe), hraje se dále **ve slepém režimu**. Tým začíná hrát se všemi zbývajícimi životy a vrhacími hvězdicemi na 1. úrovni, nicméně nyní se pokládají všechny karty na hromádku doprostřed stolu **licem dolů**. Na konci úrovně se tyto karty otočí a prohlédne se pořadí. Pokud nějaký hráč způsobil chybu, stojí to **jeden život**. Ostatní pravidla se nemění. Kolik úrovní zvládne tým poslepu.

Jak to všechno funguje? (Pozor: nejprve si přečtěte pravidla hry!)

The Mind je hra o synchronizaci vnímaní času. Čím nižší karta je, tím dříve ji člověk vynechá. 5 by člověk vynechal, v případě 80 musí uběhnout nějaká doba. V průběhu hry hráči čím dál více synchronizují své vnímaní času, takže mohou lépe odhadnout, kolik času musí uběhnout, aby se vynešla karta s určitým číslem. Co se na začátku zdá být jako čísla náhoda, stane se po několika hrách „ovědomostí“. Na začátku úrovně se tak k soustředění veřme řekne: „Synchronizujeme se!“ Na tomto místě je třeba vyslovně hrách „ovědomostí“. Na začátku úrovně se tak k soustředění veřme řekne: „Synchronizujeme se!“ Na tomto místě je třeba vyslovně hrách „ovědomostí“. Na začátku úrovně se tak k soustředění veřme řekne: „Synchronizujeme se!“ Na tomto místě je třeba vyslovně hrách „ovědomostí“.