

The Mind



Wolfgang Warsch

Gracze: 2-4 osób

Wiek: powyżej 8 lat

Czas trwania: ok.20 minut



The SOUND Experiment

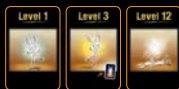
Uczestnicząc w eksperymencie możesz doświadczyć nowego wymiaru The Mind. Otrzymasz dwie specjalnie dostosowane do The Mind ścieżki dźwiękowe, przy których możesz grać partię po partii. Zintegruj muzykę z grą, a doświadczysz The Mind na nowym poziomie. Wybierz jeden z dwóch utworów muzycznych umieszczonych na płycie CD. Pierwszy utwór da Ci możliwość zagłębienia się w **The Mind Universe**, drugi zabierze Cię na przygodę w dżungli. Ustaw głośność, aby dobrze słyszeć muzykę, ale nie za głośno, żeby muzyka zbyt mocno nie wysuwała się na pierwszy plan. Rozdaj karty do pierwszego poziomu. Najpierw włącz muzykę, a następnie grę. Teraz rozpocznie się **eksperyment SOUND**. Jeśli szukasz dodatkowego wyzwania, spróbuj zakończyć grę **The Mind** zanim zabrzmii 2 gong fragmentu muzycznego, a muzyka przestanie płynąć.

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 odłożyć **wszystkie** karty, które mają w rękach, **rosnącą otwartą stos** na środku stołu. Na przykład (4 graczy, poziom 1): 18-34-41-73. Nie obowiązuje żadna ustalona kolejność. Kto chce odłożyć kartę, odkłada 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 życ



3 gwiazdki shuriken



1 CD

Przygotowanie gry

Zespół otrzymuje określoną liczbę kart **życ** i **gwiazdek shuriken**, które należy w widoczny sposób rozłożyć obok siebie na stole. Pozostałe życia i gwiazdki odkłada się na brzegu 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 włożyć 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.



Tim, Sarah i Linus 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.

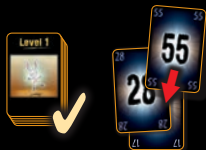
Przebieg gry

Prośba o koncentrację: Kto jest gotowy zagrać na aktualnym poziomie, kładzie dłoń 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 położyć na środku stołu w **stosie ułożonym rosnąco**. Najpierw należy położyć najniższą (dostępną) 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, odkłada ją. **Bardzo ważne: nie** wolno ujawniać ani pokazywać swoich liczb. **Żadne uzgodnienia** między graczami ani tajne znaki nie są dozwolone!

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



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

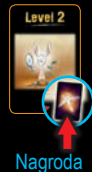
Następny poziom: Górną kartę poziomu ze stosu należy odłożyć do pudełka. **Wszystkie 100 kart z liczbami** należy przetasować i rozdać każdemu graczowi tylko tyle kart, ile jest wymaganych na nowym, aktualnym poziomie. Gracze biorą swoje karty do ręki, kładą drugą dłoń na stół, aby się skoncentrować, i zaczynają następny poziom. Ponownie należy ułożyć **wszystkie karty rosnąco** na **stosie** na środku stołu.

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

W opisany sposób 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 Tim ma w rękę 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 życi 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 rękę niższą kartę niż aktualnie zagrana. Zespół traci przez to **jedno** ze swoich życi i musi odłożyć jedną kartę z życiem na brzegu 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 rozpoczynać od nowa!).

Sarah gra kartą 34. Tim i Linus krzyczą „Stop”. Tim ma w rękę 26, a Linus 30. Oddane zostaje jedno życie. Tim odkłada na bok 26, a Linus 30. Zespół koncentruje się ponownie i gra toczy się dalej.

Stosowanie gwiazdki shuriken

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

