

The Mind

EXTREME

Wolfgang
Warsch



Για επαγγελματίες με τηλεπαθητικές ικανότητες!

Παίκτες: 2-4

Ηλικία: 8 ετών και άνω

Διάρκεια: περίπου 20 λεπτά

Τί νέο υπάρχει στο Extreme;

Δεν αλλάζει τίποτα στους βασικούς κανόνες του αρχικού παιχνιδιού «The Mind». Στον πρώτο γύρο (επίπεδο 1) παίρνει καθένας 1 κάρτα, στον δεύτερο γύρο (επίπεδο 2) παίρνει καθένας 2 κάρτες κ.ο.κ. Όλα σχηματίζουν μια ομάδα και προσπαθούν να τοποθετήσουν όλες τις ληφθείσες κάρτες σωστά στο κέντρο του τραπεζιού. Δεν υπάρχει καμμία σειρά παικτών. Όποιος θέλει να τοποθετήσει μια κάρτα, την τοποθετεί. **Προσοχή:** Στο κέντρο του τραπεζιού δεν δημιουργείται **μόνον μία στοίβα, όπως στο αρχικό παιχνίδι, αλλά δύο, και μάλιστα ταυτόχρονα!** Η στοίβα των λευκών αριθμών είναι αύξουσα (1-50), ενώ η στοίβα των κόκκινων αριθμών είναι φθίνουσα (50-1). Επιπλέον, σε ορισμένα επίπεδα οι κάρτες πρέπει να τοποθετηθούν **κρυμμένες** στο κέντρο του τραπεζιού, γεγονός που αυξάνει την πρόκληση για την κοινή αίσθηση του χρόνου.

100 κάρτες αριθμών

12 επίπεδα

5 ζωές

3 αστεράκια



Λευκό (1-50)



Κόκκινο (1-50)



Προετοιμασία του παιχνιδιού

Η ομάδα παίρνει έναν ορισμένο αριθμό από ζωές και αστεράκια που είναι ανοικτά δίπλα δίπλα στο τραπέζι. Οι υπόλοιπες ζωές και τα αστεράκια μπαίνουν στο πλάι του τραπεζιού. Μπορεί να χρειαστούν αργότερα. Τώρα ένας ορισμένος αριθμός καρτών επιπέδων στοιβάζεται σε **αύξουσα σειρά** και τοποθετείται ως **ανοιχτή στοίβα** (με το επίπεδο 1 στην κορυφή) δίπλα στις ζωές και τα αστεράκια. Τα επίπεδα που δεν χρησιμοποιούνται μπαίνουν στο κουτί.

2 παίκτες: Επίπεδα 1-12 • 2 ζωές • 1 αστεράκι

3 παίκτες: Επίπεδα 1-10 • 3 ζωές • 1 αστεράκι

4 παίκτες: Επίπεδα 1-8 • 4 ζωές • 1 αστεράκι

Οι **100 κάρτες** ανακατώνονται. Κάθε παίχτης παίρνει μία κάρτα (για το επίπεδο 1) και την κρατά έτσι, ώστε κανένας άλλος παίχτης να μη μπορεί να την δει.

Πορεία του παιχνιδιού

Όποιος είναι έτοιμος να αντιμετωπίσει το τρέχον επίπεδο, βάζει το χέρι του στο τραπέζι. Όταν όλοι είναι έτοιμοι, παίρνουν το χέρι τους μακριά από το τραπέζι και το παιχνίδι αρχίζει.

Σημείωση: Αυτός ο κοινός συγχρονισμός στο επίπεδο είναι εξαιρετικά σημαντικός για την επιτυχία! Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού επιτρέπεται **ανά πάσα στιγμή** οι παίκτες να συγχρονίζονται εκ νέου. Πείτε απλά «στοπ» και διακόψτε το παιχνίδι – όλοι βάζουν το χέρι τους στο τραπέζι – συγχρονίζονται εκ νέου – παίρνουν τα χέρια τους – το παιχνίδι συνεχίζεται!

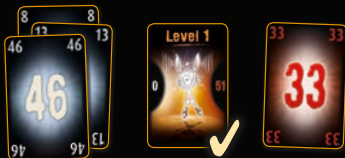
- Οι κάρτες που κρατούν οι παίκτες στο χέρι πρέπει να τοποθετηθούν στο κέντρο του τραπεζιού. **Αριστερά** από την κάρτα επιπέδου τοποθετούνται **μόνον οι λευκές κάρτες, δεξιά** **μόνον οι κόκκινες!**
- **Οι λευκές κάρτες** στοιβάζονται σε μια **αυξάνουσα στοίβα**. Η χαμηλότερη (υπάρχουσα) λευκή κάρτα πρέπει να τοποθετηθεί πρώτα, έπειτα η δεύτερη χαμηλότερη (υπάρχουσα) λευκή κάρτα κ.ο.κ.
- **Οι κόκκινες κάρτες** στοιβάζονται σε μια **φθίνουσα στοίβα**. Η υψηλότερη (υπάρχουσα) κόκκινη κάρτα πρέπει να τοποθετηθεί πρώτα, έπειτα η δεύτερη υψηλότερη (υπάρχουσα) κόκκινη κάρτα κ.ο.κ.

Οι κάρτες τοποθετούνται πάντα ξεχωριστά. Δεν υπάρχει σειρά παιχτών. Όποιος νομίζει πως έχει την χαμηλότερη υπάρχουσα λευκή κάρτα ή την υψηλότερη υπάρχουσα κόκκινη κάρτα, την αποθέτει. Οι δικές σας αριθμητικές τιμές **δεν**

πρέπει να προδίδονται ή να εμφανίζονται. Δεν επιτρέπεται καμμία συμφωνία μεταξύ των παιχτών, καμμία ανταλλαγή πληροφοριών, καμμία μυστική σήμανση!

Πολύ σημαντικό: Βασικά πρέπει και οι δύο στοίβες να παρατηρούνται και να παίζονται ταυτοχρόνως. **Δεν επιτρέπεται** (ανεξάρτητα από τις υπάρχουσες αριθμητικές τιμές) να παίζεται πρώτα ολικά η μία στοίβα και έπειτα η άλλη.

- Αν οι παίχτες αποθέσουν **όλες τις κάρτες** με την **σωστή σειρά** (λευκές αύξουσα, κόκκινες φθίνουσα), έχουν ολοκληρώσει το τρίχρον επίπεδο!



Ο Τίμος, η Σάρα, ο Λίνος και η Χάννα βάζουν το χέρι τους στο τραπέζι – είναι έτοιμοι. Παίρνουν το χέρι τους μακριά από το τραπέζι και το παιχνίδι αρχίζει. Ο Λίνος βάζει το λευκό 8 ανοικτό αριστερά από την κάρτα επιπέδου. Η Σάρα βάζει το λευκό 13 πάνω στο λευκό 8. Η Χάννα βάζει το κόκκινο 33 ανοικτό δεξιά από την κάρτα επιπέδου. Ο Τίμος βάζει το λευκό 46 πάνω στο λευκό 13. Τα λευκά όλα σε αύξουσα σειρά, τα κόκκινα όλα σε φθίνουσα (είναι μόνον μία κάρτα), όλα σωστά – το επίπεδο 1 τέλειωσε!

Το επόμενο επίπεδο: Η ανώτερη κάρτα επιπέδου της στοίβας τοποθετείται στο κουτί. **Όλες οι 100 κάρτες** ανακατεύονται πάλι και σε κάθε παίχτη μοιράζονται τόσες κάρτες όσες ορίζει το νέο επίπεδο. Οι παίχτες παίρνουν τις κάρτες τους στο χέρι, βάζουν το άλλο χέρι στο τραπέζι για να συγχρονιστούν και στην συνέχεια ξεκινούν τον επόμενο γύρο. Και πάλι **όλες οι λευκές** κάρτες πρέπει να τοποθετούνται σε **αύξουσα** σειρά σε μία στοίβα, **όλες οι κόκκινες** σε **φθίνουσα**.

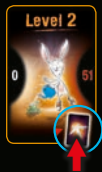


Ο Τίμος, η Σάρα, ο Λίνος και η Χάννα παίζουν το επίπεδο 2. Καθένας έχει τώρα 2 κάρτες. Η Σάρα βάζει το κόκκινο 45 ανοιχτό. Ο Λίνος βάζει το κόκκινο 43 πάνω στο κόκκινο 45. Ο Τίμος βάζει το λευκό 10 και στην συνέχεια το κόκκινο 36. Η Χάννα βάζει το κόκκινο 31, η Σάρα το κόκκινο 26. Ο Λίνος βάζει το άσπρο 41 και η Χάννα τέλος το κόκκινο 3. Τα λευκά όλα σε αύξουσα σειρά, τα κόκκινα όλα σε φθίνουσα, όλα σωστά – το επίπεδο 2 τέλειωσε!

Με τον τρόπο που περιγράφεται παίζεται επίπεδο κατά επίπεδο. **Σημαντικό:** Ο παίκτης πρέπει πάντα να παίζει την χαμηλότερη από τις λευκές του κάρτες ή την **υψηλότερη** από τις κόκκινες. Εάν ο Τίμος π.χ. έχει στο χέρι το λευκό 11, 26 και 43, πρέπει πρώτα να παίζει το λευκό 11.

Επιβράβευση (επίπεδο 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Εάν η ομάδα ολοκληρώσει επιτυχώς το επίπεδο 2, λαμβάνει ως επιβράβευση ένα αστεράκι. Παίρνει ένα αστεράκι από το πλάι του τραπεζιού και το προσθέτει στα αστεράκια που έχει. Και για τα επίπεδα 3, 5, 6, 8, 9 υπάρχει επιβράβευση που παίρνει η ομάδα από το πλάι του τραπεζιού. Η επιβράβευση εμφανίζεται κάθε φορά στην κάτω δεξιά γωνία της κάρτας επιπέδου (1 ζωή ή 1 αστεράκι).



Επιβράβευση

Σημείωση: Η ομάδα μπορεί στην καλύτερη περίπτωση να διαθέτει το περισσότερο 5 ζωές και 3 αστεράκια.

Σφάλμα στην τοποθέτηση: 1 ζωή χάνεται!

Αν κάποιος παίξει μια κάρτα σε λάθος σειρά, το παιχνίδι διακόπτεται αμέσως από τον παίκτη (ή τους παίκτες) που έχει κάρτες στο συγκεκριμένο χρώμα, οι οποίες έπρεπε να έχουν παιχτεί προηγουμένως. Η ομάδα χάνει έτσι μία από τις ζωές της (ανεξάρτητα από το πόσες κάρτες έπρεπε να έχουν παιχτεί προηγουμένως) και πρέπει να αφήσει στην άκρη μια κάρτα ζωής. Στην συνέχεια όλες οι κάρτες που έπρεπε να έχουν παιχτεί προηγουμένως αφήνονται στην άκρη. Έπειτα συνεχίζεται το επίπεδο.

Η Σάρα παίζει το άσπρο 34. Ο Τίμος και ο Λίνος φωνάζουν «στοπ». Ο Τίμος έχει το λευκό 26 στο χέρι, ο Λίνος το λευκό 30 – και οι δύο κάρτες έπρεπε να έχουν τοποθετηθεί πριν από το 34. Μία ζωή χάνεται. Ο Τίμος αφήνει στην άκρη το 26 και ο Λίνος το 30. Η ομάδα συγχρονίζεται ξανά και συνεχίζει.

Από το επίπεδο 3: „«Τυφλό» παίξιμο

Στο επίπεδο 3 οι λευκές κάρτες πρέπει να τοποθετούνται **καλυμμένες** αριστερά από την κάρτα επιπέδου (οι κόκκινες κάρτες ως **συνήθως** ανοιχτές δεξιά από την κάρτα επιπέδου). Στο τέλος του επιπέδου οι καλυμμένες κάρτες αναποδογυρίζονται και ελέγχεται η σειρά τους. Εάν ένας παίκτης έχει κάνει λάθος, κοστίζει μια ζωή. Σε επόμενα επίπεδα πρέπει οι κόκκινες κάρτες να τοποθετούνται καλυμμένες, στα επίπεδα 6 και 10 και τα δύο χρώματα καλυμμένα. Το εκάστοτε τυφλό παίξιμο αναγνωρίζεται πάντοτε από το σύμβολο στην κάρτα επιπέδου.



Παράδειγμα 1: Αφού απέθεσε η ομάδα όλες τις κάρτες στο επίπεδο 3, αποκαλύπτει τις λευκές κάρτες. Τοποθετήθηκαν: 7-14-28-20-25-23-37-48. Πριν από το 28 έπρεπε να παιχτούν οι κάρτες 20, 23 και 25. Για αυτό το σφάλμα πρέπει να χαθεί μία ζωή.

Παράδειγμα 2: Τοποθετήθηκαν στα λευκά: 2-13-11-28-44-42-37. Πριν από το 13 έπρεπε να παιχτεί το 11 και πριν από το 44 το 37 και το 42. Για αυτά τα δύο σφάλματα πρέπει να χαθούν δύο ζωές.

Χρήση αστεριού

Κάθε παίχτης μπορεί σε οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια ενός επιπέδου να προτείνει την ενεργοποίηση ενός αστεριού, σηκώνοντας το χέρι του. Εάν συμφωνούν όλοι οι παίχτες, ενεργοποιείται το αστέρι. Όλοι οι παίχτες τώρα επιλέγουν κρυφά είτε την χαμηλότερη λευκή είτε την υψηλότερη κόκκινη κάρτα τους. Καθένας βάζει την αντίστοιχη κάρτα καλυμμένη μπροστά του. Όταν όλοι είναι έτοιμοι, αποκαλύπτονται οι εν λόγω κάρτες και αφήνονται ανοιχτές στην άκρη. Ένα αστεράκι τοποθετείται στην άκρη. Στην συνέχεια οι παίχτες συγχρονίζονται ξανά και συνεχίζουν.

Τέλος του παιχνιδιού

Εάν η ομάδα καταφέρει να ολοκληρώσει με επιτυχία όλα τα επίπεδα, έχει θριαμβεύσει από κοινού! Εάν η ομάδα χάσει την τελευταία ζωή, η προσπάθεια δυστυχώς απέτυχε.