

The Mind

EXTREME

Wolfgang
Warsch



Dla zawodowych telepatów!

Gracze: 2-4 osób

Wiek: powyżej 8 lat

Czas trwania: ok.20 minut

Jakie nowości pojawiają się w wersji Extreme?

Jeśli chodzi o podstawowe zasady oryginalnej gry, to wszystko zostaje po staremu. W pierwszej rundzie (poziom 1) każdy gracz otrzymuje 1 kartę, w drugiej rundzie (poziom 2) każdy gracz otrzymuje 2 karty itd. Wszyscy tworzą jeden zespół i próbują odłożyć prawidłowo wszystkie karty na środek stołu. Nie obowiązuje żadna ustalona kolejność. Kto chce zagrać kartę, zagrywa ją. **Uwaga:** Na środku stołu powstaje **nie tylko jeden stos, jak w pierwotnej grze, lecz dwa, i to jednocześnie!** Stos z białymi liczbami jest rosnący (1-50), a stos z czerwonymi liczbami jest malejący (50-1). Ponadto na niektórych poziomach karty na środku stołu muszą być **zakryte**, co jeszcze bardziej zwiększa wyzwanie dotyczące zespołowego poczucia czasu.

100 kart z liczbami



Karty z białymi liczbami (1-50)



Karty z czerwonymi liczbami (1-50)

12 poziomów



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 shuriken odkłada się na brzeg stołu. W razie konieczności 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 w ten sposób, aby nie mógł jej zobaczyć żaden inny gracz.

Przebieg gry

Kto jest gotowy do gry na aktualnym poziomie, ten kładzie dłoń płasko na stół. Jeśli wszyscy są gotowi, zabierają dłonie ze stołu i zaczyna się gra. **Uwaga:** Ta wspólna synchronizacja na określonym poziomie jest niezmiernie ważna, aby pomyślnie przejść przez dany poziom! W dalszym przebiegu gry **zawsze** dozwolone jest, aby gracze ponownie się synchronizowali. Wystarczy powiedzieć „Stop” i przerwać grę – wszyscy kładą dłoń na stół – synchronizują się ponownie – zabierają dłonie – gra toczy się dalej!

- Karty, które gracze mają w ręce, należy zagrywać na środek stołu. **Po lewej stronie** karty poziomu wykładane są wyłącznie białe karty, a po prawej stronie wyłącznie czerwone karty!
- **Białe karty** układa się na siebie **w stosie układanym rosnąco**. Najpierw należy zagrać najniższą (dostępną) białą kartę, następnie drugą najniższą w kolejności (dostępną) białą kartę, itd.
- **Czerwone karty** układa się na siebie **w stosie układanym malejąco**. Najpierw należy zagrać najwyższą (dostępną) czerwoną kartę, następnie drugą najwyższą w kolejności (dostępną) czerwoną kartę, itd.

Z reguły karty zagrywa się pojedynczo. Nie istnieje żadna kolejność graczy. Kto uważa, że posiada najniższą dostępną białą kartę lub najwyższą dostępną czerwoną kartę, to ja wyklada. **Nie** wolno ujawniać lub pokazywać posiadanych wartości liczb. Niedozwolone jest jakiegokolwiek porozumiewanie się pomiędzy graczami, wymiana informacji, czy przekazywanie tajnych znaków!!

Ważna wskazówka: Należy jednocześnie grać na oba stosy. **Niedozwolone jest**, aby (nie zważając na dostępne wartości liczbowe) najpierw układać karty na jeden z dwóch stosów, a potem na drugi.

- Kiedy gracze ułożą **wszystkie karty** we **właściwej kolejności** (białe rosnąco, czerwone malejąco), kończą dany poziom!



Tomek, Kasia, Marek i Monika kładą dłonie na stół – są gotowi. Następnie zabierają ręce ze stołu i gra się zaczyna. Marek kładzie swoją odkrytą białą kartę z liczbą 8 obok karty poziomu, Kasia kładzie białą kartę z liczbą 13 na białą kartę z liczbą 8. Monika kładzie odkrytą czerwoną kartę z liczbą 33 obok karty poziomu. Tomek kładzie białą kartę 46 na białą kartę 13. Karty białe powinny być wszystkie układane rosnąco, zaś karty czerwone malejąco (nawet jeśli jest tylko jedna karta), cały czas prawidłowo – poziom 1 zakończony!

Następny poziom: Górną kartę poziomu 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 rozpoczynają kolejną rundę. Ponownie należy ułożyć **wszystkie białe karty rosnąco** na stosie, a **wszystkie czerwone karty malejąco**.



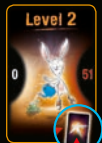
Tomek, Kasia, Marek i Monika grają na poziomie 2. Każdy ma teraz 2 karty. Kasia wyklada otwartą czerwoną kartę 45, Marek kładzie czerwoną kartę 43 na czerwoną

kartę 45. Tomek wyklada białą kartę 10, a potem czerwona kartę 36. Monika kładzie czerwona kartę 31, a Kasia czerwoną 26. Marek wyklada białą kartę 41, na zakończenie Monika wyklada czerwona kartę 3. Karty białe powinny być wszystkie układane rosnąco, zaś karty czerwone malejąco, cały czas prawidłowo – poziom 2 zakończony!

W opisanym sposobie gra przebiega na kolejnych poziomach. **Ważne:** Gracz powinien zawsze grać najniższą z posiadanych białych kart lub **najwyższą** z posiadanych czerwonych kart. Jeśli Tomek ma w ręce białe karty 11, 26 i 43, musi zagrać najpierw 11.

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

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



Nagroda

Wskazówka: W najlepszym razie zespół może mieć maksymalnie 5 żyć i 3 gwiazdki shuriken.

Błąd podczas wykładania kart: oddanie 1 życia!

Jeżeli ktoś zagra kartę z liczbami w niewłaściwej kolejności, gra zostaje natychmiast przerwana przez gracza (lub graczy), którzy mają karty w danym kolorze, które należało zagrać wcześniej. Zespół traci w ten sposób jedno ze swoich żyć (niezależnie od tego, ile kart należało wcześniej zagrać) i musi odłożyć jedną kartę z życiem na bok. Następnie odkłada się na bok wszystkie karty z ręki, które należało zagrać wcześniej. Potem kontynuowana jest gra na aktualnym poziomie.

Kasia zagrywa białą kartę 34. Tomek i Marek krzyczą „Stop”. Tomek ma w ręce białą kartę 26, a Marek białą kartę 30 – obie karty należało zagrać przed kartą 34. Oddane zostaje jedno życie. Tomek zagrywa kartę 26 i odkłada na bok kartę 30. Zespół koncentruje się i gra toczy się dalej.

Od poziomu 3: gra „na ślepo”

Na poziomie 3 należy wykladać białe karty **w sposób zakryty** po lewej stronie obok karty poziomu (wszystkie czerwone karty należy kłaść **w sposób otwarty** po prawej stronie obok karty poziomu). Na zakończenie poziomu wszystkie zakryte karty należy odwrócić i po kolei obejrzeć. Jeśli jeden z graczy popełnił błąd, zespół traci jedno życie. Na kolejnych poziomach należy także wykladać czerwone karty w sposób zakryty, a na poziomach 6 i 10 należy w ten sposób wykladać karty w obu kolorach. Dany tryb gry „na ślepo” można zawsze podejrzeć na symbolu ręki znajdującym się na karcie poziomu.



Przykład 1: Gdy zespół wyłoży wszystkie karty na poziomie 3, to odkrywa białe karty. Wyłożone zostały karty: 7-14-28-20-25-23-37-48. Przed kartą 28 należało zagrać karty 20, 23 i 25. Taki błąd powoduje utratę jednego życia.

Przykład 2: Wyłożone zostały białe karty: 2-13-11-28-44-42-37. Przed kartą 13 należało zagrać kartę 11, a przed kartą 44 karty 37 i 42. Za popełnienie tych dwóch błędów zespół traci dwa życia.

Zastosowanie gwiazdki shuriken

Każdy gracz może podczas gry na danym poziomie w dowolnej chwili zaproponować aktywowanie gwiazdki poprzez podniesienie ręki. Jeśli wszyscy gracze wyrażą zgodę, gwiazdka shuriken zostaje zastosowana. Każdy gracz w sposób poufny decyduje się albo na najniższą białą kartę lub na najwyższą czerwoną kartę z ręki. Każdy gracz wyklada następnie odpowiednią kartę w sposób zakryty. Gdy wszyscy skończą, dane karty zostają odkryte i odłożone na bok. Zużyta gwiazdka shuriken zostaje odłożona na bok. Następnie wszyscy gracze koncentrują się i gra toczy się dalej.

Koniec gry

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