

The Mind



Wolfgang Warsch

Jugadores: 2 a 4 pers.

Edad: desde 8 años

Duración: 20 min. aprox.



The **SOUND** Experiment

Si aceptáis el reto de este experimento, podréis vivir The Mind en una nueva dimensión. Recibiréis dos bandas sonoras hechas a la medida de The Mind con las que tendréis que jugar por partes. Integrad la música en vuestro juego y experimentaréis The Mind a un nuevo nivel. Seleccionad una de las dos piezas musicales del CD. Con la primera pieza, os sumergiréis en el **universo de The Mind**, mientras que la segunda os llevará de aventura por la selva. Regula el sonido de tal manera que se pueda escuchar bien la música, pero no tanto como para que predomine en el entorno. Repartid las cartas para el primer nivel, iniciad la música y luego, el juego. Comienza el **SOUND Experiment**.

Quienes deseen un reto adicional, pueden intentar finalizar una parte de **The Mind** antes de que suene el segundo toque del gong de una pieza musical y termine la música.

Todos los jugadores forman **un equipo**. En la primera ronda (nivel 1), cada uno recibe una carta; en la segunda ronda (nivel 2), cada uno recibe dos cartas, y así sucesivamente. En cada nivel, los miembros del equipo deberán poner **todas** las cartas **en orden ascendente** en el centro de la mesa y **formando un montón de cartas boca arriba**, que deberán colocarse una a una; por ejemplo (4 jugadores, nivel 1): 18-34-41-73. No existe un orden de juego: quien quiera poner una carta sobre el montón, puede hacerlo.

Atención, que ahora viene lo interesante: los jugadores no pueden revelar **nada** sobre sus propias cartas (no se intercambia información ni se usan señales secretas). ¿Cómo funciona entonces?



100 cartas numéricas (1-100)



12 niveles (1-12)



5 vidas



3 estrellas ninja



1 CD

Preparación del juego

El equipo recibe una cantidad determinada de **vidas y estrellas ninja**, que deberán ponerse boca arriba y unas junto a las otras sobre la mesa. El resto de vidas y estrellas ninja se apartan en el borde de la mesa; se usarán más tarde si es necesario. Ahora, se apila una cantidad determinada de cartas de nivel **en orden ascendente** y **boca arriba** (con el nivel 1 arriba del todo) junto a las vidas y estrellas ninja. Los niveles que no se usen se guardan en la caja.

2 jugadores : Nivel 1-12 • 2 vidas • 1 estrella ninja

3 jugadores : Nivel 1-10 • 3 vidas • 1 estrella ninja

4 jugadores : Nivel 1-8 • 4 vidas • 1 estrella ninja

Se barajan las **100 cartas numéricas**. Cada jugador recibe una carta (para el nivel 1) y la sostiene en la mano de manera que el resto de jugadores no pueda verla. El resto de cartas numéricas se ponen boca abajo en el borde de la mesa.



Juan, Sara y Antonio están preparados para el nivel 1; cada uno sostiene una carta en la mano, de manera que ninguno de los otros jugadores pueda verla.

Los equipos de tres jugadores empiezan con tres vidas y una estrella ninja; los niveles van del 1 al 10.

Atención, ahora viene algo muy importante: A los jugadores habituales de cartas les recomendamos que empiecen a jugar sin más, sin leer el **recuadro situado al final de estas reglas de juego** antes de la primera partida, descubriendo por sí mismos el secreto del juego; existe el riesgo de perder una vida al principio del juego, pero, por otro lado, puede ser una experiencia especialmente reveladora. Quien juegue con menos frecuencia, debería leer ahora el comentario del recuadro situado **al final de estas reglas de juego**.

Desarrollo del juego

Concentraos: quien esté preparado para afrontar el nivel actual, coloca su mano plana sobre la mesa; una vez estén preparados todos los jugadores, retiran la mano de la mesa y comienza el juego.

Nota: ¡esta concentración de grupo antes de empezar del juego es muy importante para superarlo con éxito! En **cualquier momento** del juego se permite que los jugadores vuelvan a concentrarse; tan solo hay que decir «¡Alto!» y el juego se interrumpirá: todos los jugadores ponen una mano sobre la mesa; vuelven a concentrarse; retiran la mano; ¡y el juego sigue!

- Las cartas que los jugadores sostienen en la mano deberán ponerse en el centro de la mesa para formar **un montón en orden ascendente**. En primer lugar debe colocarse la carta más baja disponible; después, la segunda carta más baja, y así sucesivamente. Las cartas se colocan **una a una**; por ejemplo, si un jugador tiene la 36 y la 37 en la mano, deberá colocarlas inmediatamente por orden, pero ¡una a una! No existe un orden de juego: quien crea tener la carta disponible más baja, la coloca sobre la mesa.

Muy importante: no se permite que los jugadores revelen o muestren sus números; ¡no se permite ningún tipo de acuerdo entre los jugadores ni usar señales secretas!

- Si los jugadores colocan **todas las cartas** en el **orden correcto** (ascendente), habrán superado el nivel correspondiente!



Juan, Sara y Antonio ponen una mano sobre la mesa: están preparados. Retiran la mano de la mesa y comienza el juego. Antonio pone su carta boca arriba en el centro de la mesa: la carta muestra el número 17. Sara coloca la carta 28 sobre la 17. Juan coloca la carta 55 sobre la 28. Todos los números siguen un orden ascendente, así que es correcto: ¡nivel 1 superado!

Siguiente nivel: la carta de nivel de arriba del todo se coloca en la caja. **Las 100 cartas numéricas** vuelven a barajarse, y se reparten a cada jugador tantas como indique el nuevo nivel. Los jugadores toman sus cartas con una mano, colocan la otra sobre la mesa para concentrarse y, a continuación, comienza el siguiente nivel. Una vez más, **todas** las cartas se colocan **en orden ascendente** formando **un montón** en el centro de la mesa.

Juan, Sara y Antonio juegan el nivel 2. Ahora, cada uno tiene dos cartas en la mano. Cada uno de los jugadores pone una mano sobre la mesa para concentrarse y, seguidamente, comienza la ronda. Sara pone la carta 7 en el centro de la mesa, Antonio la 11, Juan la 35 y la 47; Antonio la 81, Sara la 94. Todos los números siguen un orden ascendente, así que es correcto: ¡nivel 2 superado!

En lo sucesivo seguirá jugándose nivel a nivel conforme a las reglas descritas; en cada nuevo nivel siempre se barajan las 100 cartas y cada jugador recibe una más que antes.

Importante: siempre debe jugarse la carta **más baja** de la mano; por ejemplo, si Juan tiene la 21, 56 y 93, deberá jugar en primer lugar la número 21.

Recompensa (niveles 2, 3, 5, 6, 8 y 9)

Si el equipo ha superado el nivel 2, recibe una **estrella ninja** como recompensa. Toma una estrella ninja del borde de la mesa y la añade al resto de estrellas ninja. Para los niveles 3, 5, 6, 8 y 9 superados también hay una recompensa, que el equipo toma del borde de la mesa. La recompensa se muestra en la parte inferior derecha de la carta de nivel (una vida o una estrella ninja).



Recompensa

Nota: el equipo puede poseer un máximo de cinco vidas y tres estrellas ninja.

Se si commette un errore si perde 1 vital

Si uno de los jugadores pone una carta numérica **en el orden incorrecto**, el juego será interrumpido **de inmediato** por aquel jugador (o aquellos jugadores) que tengan una carta más baja que la que acabe de jugarse; el equipo pierde **una** de sus vidas y deberá apartar una carta de vida en el borde de la mesa. Después se apartarán todas las cartas que tengan un número inferior a la que acabe de jugarse; a continuación, el equipo volverá a concentrarse y **se continuará con el nivel actual** (¡no se empieza de nuevo!).

Sara juega la carta número 34. Juan y Antonio dicen «¡Alto!»; Juan tiene la número 26 y Antonio la 30, por lo que pierden una vida. Juan aparta la número 26 y Antonio la 30. El equipo vuelve a concentrarse y se continúa la ronda.

Uso de la estrella ninja

Durante el transcurso de un nivel, cualquier jugador puede proponer activar una estrella ninja; para ello, deberá levantar la mano. Si **todos** los jugadores están de acuerdo, se usará la estrella ninja y todos los jugadores apartarán su **carta más baja**, poniéndola boca arriba. Asimismo, se apartará una estrella ninja. A continuación, los jugadores vuelven a concentrarse y la ronda continúa.

Fin del juego

¡Si el equipo consigue superar **todos los niveles**, habrá obtenido una victoria! Si el equipo pierde la **última vida**, habrá **perdido**.

Nuevo reto: si el equipo ha superado **todos los niveles**, seguirá jugando **en modo ciego**. El equipo vuelve a empezar el nivel 1 con todas las vidas y estrellas ninja que hayan sobrado; no obstante, ahora se colocarán todas las cartas **boca abajo** formando un montón en el centro de la mesa. Al terminar un nivel se dará la vuelta a las cartas y se mirarán en orden. Si un jugador ha provocado un error, el equipo perderá **una vida**.

El resto de reglas se aplican sin cambios. ¿Cuántos niveles superará el equipo en modo ciego?

¿Cómo funciona el juego? (ojo: ¡primero lee las instrucciones!)

The Mind es un juego sobre la sincronización del sentido del tiempo. Cuanto más baja sea una carta, antes deberá jugarse el número 5 se jugará rápidamente; para el 80 puede esperarse más tiempo. A medida que transcurre el juego, los jugadores sincronizan cada vez más su sentido del tiempo, de manera que pueden evaluar cada vez mejor cuánto tiempo debe transcurrir para jugar una carta numérica determinada; lo que al principio es una mera cuestión de suerte, se convierte en una «capacidad» tras unas pocas partidas. Asimismo, la concentración al principio de cada nivel estará cada vez más sincronizada. En este punto debe reiterarse que no se trata de contar segundos; por supuesto, «en la cabecera» de cada jugador transcurre el tiempo, siendo este, por norma general, inferior a un segundo, y cambiando en función del nivel que se esté jugando. El secreto del juego consiste en desarrollar un sentido común del tiempo. El equipo debe jugar al unísono; ¡los jugadores deben UNIR sus mentes!