

# The Mind

Вольфганг Варш



Станьмо одним цілим...!

Гравців: 2-4

Вік: 8 +

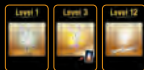
Тривалість гри: біля 20 хвилин

Всі гравці грають **разом як одна команда**. На першому рівні кожен гравець отримує по одній карті, на другому – по дві і т.д. На кожному рівні кожен член команди має зіграти **всіма** своїми картами, виклавши їх послідовно **в порядку зростання** на центр стола **горілиць**. Приклад (4 гравці, перший рівень): 18, 34, 41, 73. Гравці роблять хід без певного порядку – хто хоче наступним покласти карту, просто робить це.

**Увага! Тут починається найцікавіше:** гравці **не можуть** розкривати будь-яку інформацію про свої власні карти – не має бути натяків, таємних сигналів тощо. Так як же це насправді працює?



100 карт з числами (1–100)



12 рівнів (1–12)



5 життів



3 сюрикена

## Підготовка до гри

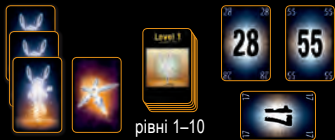
Команда отримує певну кількість **життів і сюрикенів (метальні зірочки)**, які відкрито розкладаються на столі. Карти життів та сюрикенів, що залишилися, відкладаються в сторону: вони можуть знадобитися пізніше. Тепер певну кількість карт рівня кладуть одну на іншу в порядку зростання **горілиць** (перший рівень має опинитися зверху, вищий рівень – знизу) разом з життями та сюрикенами. Рівні, які не будуть використовуватися, повертаються в коробку.

**2 гравці:** рівні 1–12 • 2 життя • 1 сюрикен

**3 гравці:** рівні 1–10 • 3 життя • 1 сюрикен

**4 гравці:** рівні 1–8 • 4 життя • 1 сюрикен

**100 карт з числами** замішуються. Кожен гравець отримує по одній карті (на першому рівні), яку він тримає в таємниці від інших. Карти, що залишилися, відкладають в сторону долілиць.



рівні 1–10

Женя, Толя і Марина готові до першого рівня. Кожен гравець отримує по одній карті, яку тримає так, щоб інші гравці її не бачили. Команда з трьох гравців починає гру з трьома життями та одним сюрикеном. Рівні слідує один за одним – від 1 до 10.

**Увага! Дуже важливо:** якщо гравцям зрозумілі правила, рекомендуємо просто почати грати, коли всі будуть готові, не читаючи текст **у рамці в кінці правил**, щоб до кінця першої частини гри учасники мали можливість самостійно розкрити головний секрет The Mind. Так, є ризик «втратити життя» ще на початку гри, але винагородою вам стане справжнє одкровення. Якщо ж ви зрідка граєте в подібні ігри, має сенс прямо зараз ознайомитися з приміткою в рамці **в кінці цих правил**.

## Хід гри

**Будь ласка, зосередьтесь:** кожен гравець, який готовий розпочати черговий рівень гри, кладе руку на стіл долонею донизу, щоб мати час налаштуватися на гру. Коли всі готові, гравці прибирають руки зі стола і гра починається. **Примітка:** ця колективна концентрація на початку певного рівня має велике значення для успішного виживання команди! По ходу гри гравці мають право знову сконцентруватися **в будь-який момент**. Просто вигукніть «стоп», щоб перервати гру. Після цього кожен гравець кладе руку на стіл, зосереджується, а потім всі разом прибирають руки, і гра продовжується.

- Карти, які гравці тримають у своїх руках, мають бути зіграні в центр стола в **порядку зростання**. Карта за найнижчим (із доступних) значенням повинна бути зіграна першою, потім карта з другим найнижчим (із доступних) значенням і т.д.

Карти розігруються завжди **по одній**. Якщо гравець має на руках карти, наприклад, із значеннями 36 і 37, він може негайно використати їх в грі одну за одною, але вони мають бути викладені на стіл по одній! Гравці не здійснюють ходи в якомусь певному порядку. Той, хто вважає, що на даний момент володіє картою з найнижчим значенням, просто грає цією картою.

**Дуже важливо:** ніхто з гравців не має права розсекречувати будь-які зі значень своїх карт чи показувати карти іншому гравцю. Заборонені будь-які наради і таємні сигнали.

- Поточний рівень вважається завершеним, коли **всі карти** викладені у **правильній послідовності** (у порядку зростання).



Женя, Толя і Марина кладуть одну руку на стіл – вони готові. Коли вони прибирають руки зі стола, гра починається. Женя викладає свою карту з числом 17 на центр стола горілиць. Марина кладе карту з числом 28 на карту з числом 17. Толя кладе карту з числом 55 на карту з числом 28. Всі карти в порядку зростання, все вірно – перший рівень завершено.

**Наступний рівень:** верхня карта рівня, що вже зіграний, відкладається в сторону. **Усі 100 карт з числами** знову замішуються, і кожен гравець отримує певну кількість карт, визначену відповідним рівнем. Гравці беруть свої карти в одну руку, іншу руку кладуть на стіл, щоб зосередитися, потім розпочинається наступний рівень. Знову всі карти мають бути розіграні **в порядку зростання** в один **стос** у центрі стола.

Женя, Толя і Марина грають на другому рівні. Тепер у кожного гравця по дві карти. Кожен з них кладе руку на стіл, щоб зосередитися перед початком гри. Толя кладе карту з числом 7 на центр стола, Марина кладе карту з числом 11, Женя ходить картами зі значеннями 35 і 47, Толя ходить картою зі значеннями 81, Марина – 94. Всі карти в порядку зростання, все вірно – другий рівень завершено.

Таким чином гра продовжується на всіх рівнях. Для кожного нового рівня всі 100 карт з числами замішуються, і кожен гравець отримує на руки на одну карту більше, ніж на попередньому рівні.

**Важливо:** кожен гравець завжди має ходити картою з **найменшим** значенням з тих карт, що у нього на руках. Наприклад, якщо на руках у Толі є карти з числами 21, 56 і 93, то він має спочатку походити картою з числом 21.

## Винагороди (рівні 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Після того, як команда успішно завершила **другий рівень**, гравці в якості винагороди отримують **один сюрикен**. Він додається до поточних сюрикенів. Окрім цього, передбачені винагороди за проходження рівнів 3, 5, 6, 8 і 9. У кожному випадку винагорода відображена в нижньому правому кутку карти рівня (одне життя чи один сюрикен).



Винагорода

**Примітка:** в ідеальному випадку команда може зібрати не більше 5 життів і 3 сюрикенів.

## Помилка при розіграванні карти: втрачається 1 життя!

Якщо хтось викладає карту з числом, яке йде в **неправильному порядку**, гра **негайно** зупиняється гравцем (чи гравцями), у якого є карта з більш низьким значенням, ніж та, що була розіграна. У результаті цього команда втрачає **одне** зі своїх життів, а карта життя відкладається в сторону. Далі всі карти в руках гравців, значення яких нижче останньої викладеної карти, мають бути відкладені в сторону. Потім команда знову має сконцентруватися, і **продовжити поточний рівень** (його не потрібно починати спочатку!).

Женя ходить картою з числом 34, Толя і Марина вигукнули «стоп». На руках у Толі карта з числом 26, а у Марини є карта з числом 30. Втрачається одне життя. Толя відкладає свою карту з числом 26 в сторону, Марина робить те ж саме зі своєю картою з числом 30. Команда знову концентрується, і гра продовжується.

## Розігрування сюрикена

В будь-який момент під час проходження рівня будь-який гравець може запропонувати розіграти сюрикен – про свій намір гравець сповіщає підняттям руки. Якщо **всі** гравці згодні, розігрується сюрикен, і кожен гравець відкладає в сторону **карту з найнижчим значенням, що знаходиться у нього на руках**, поклавши її горілиць. Далі відкладається в сторону і один сюрикен. Потім усі гравці зосереджуються, і гра продовжується.

## Кінець гри

Якщо учасникам вдається пройти **всі рівні з колоди рівнів**, це означає, що їх команда перемогла! Якщо ж команда втрачає **своє останнє життя**, тоді їхня спроба, **на жаль, не вдалася**.

**Нове випробування:** якщо команда успішно пройшла **всі рівні з колоди рівнів** (і перебуває на сьомому небі від щастя), гра одразу ж продовжується в **сліпому режимі**. Команда знову починає грати з першого рівня з усіма життями та сюрисенами, що залишилися у них, але цього разу всі карти викладаються на центр стола **долілиць**. У кінці рівня стос перевертають і перевіряють послідовність карт. Помилка когось з гравців коштує **одного життя**. Усі інші правила залишаються без змін. Скільки рівнів команда зможе пройти наосліп?

**Як все це працює? (Увага: спочатку ознайомтесь з правилами гри!)**

**The Mind** – це гра на синхронізацію, яка залежить від вашої здібності відчувати час. Чим нижче значення карти, тим раніше вона з'являється. Наприклад, карта з часом 5 необхідна з'являється досить швидко, у той час, як карта з часом 80, імовірно, з'явиться в самому кінці гри. По ходу гри відчуття часу у гравців стає все більш точним, тому вони все краше і краше оцінюють той час, який необхідний для розігрування того чи іншого карти. Те, що в самому початку грається в якому-то порядку, через деякий час за грою перетворюється в реальну навичку. Таким чином, щоб сконцентруватися на початку кожного рівня, буде влучно сказати «Синхронізуймося!». Звернімо увагу, що це не питання підрахунку секунд. Немає зовсім ніякого підрахунку. Звичайно, у голові кожного гравця йде відлік часу, але, як правило, швидкість за одну секунду на кожне слово, а це означає, що швидкість змінюється в залежності від рівня гри. Таке миттєве збільшення розумової швидкості, яке допомагає зрозуміти кожному, коли настане «той самий момент». Команда повинна співпрацювати гармонійно. Команда повинна стати цілим!



Станьмо одним цілим...!