

# The Mind

Sincronizemos as nossas mentes!

Wolfgang Warsch



**Jogadores:** 2 a 4

**Idade:** a partir dos 8 anos

**Duração:** 20 min. aprox.

Todos os jogadores formam **uma equipa**. Na primeira ronda (nível 1), cada um recebe uma carta; na segunda ronda (nível 2), cada um recebe duas cartas, e assim sucessivamente. Em cada nível, os elementos da equipa deverão pôr **todas** as cartas **por ordem crescente** no centro da mesa, **formando uma pilha de cartas viradas para cima**, que vão sendo colocadas uma a uma; por exemplo, 4 jogadores, nível 1: 18-34-41-73. Não existe uma ordem de jogo: quem quiser pôr uma carta sobre a pilha, pode pôr.

**Atenção, que agora vem o mais interessante:** os jogadores não podem revelar **nada** sobre as suas próprias cartas (não é trocada informação nem são usados sinais secretos). Então como funciona?



100 cartas com números  
(1-100)



12 níveis (1-12)



5 vidas



3 estrelas  
ninja

## Preparação

A equipa recebe uma determinada quantidade de **vidas e estrelas** ninja, que vão sendo postas viradas para cima sobre a mesa, umas junto às outras. O resto das vidas e das estrelas ninja são deixadas de lado na mesa. Se for necessário, serão usadas mais tarde. Agora, empilha-se uma determinada quantidade de cartas de nível **por ordem crescente** e **viradas para cima** (com o nível 1 no topo da pilha) junto às vidas e estrelas ninja. Os níveis que não forem usados são guardados na caixa.

**2 jogadores:** Nível 1-12 • 2 vidas • 1 estrela ninja

**3 jogadores:** Nível 1-10 • 3 vidas • 1 estrela ninja

**4 jogadores:** Nível 1-8 • 4 vidas • 1 estrela ninja

Baralham-se as 100 cartas com números. Cada jogador recebe uma carta (para o nível 1) que recolhe na sua mão de maneira que o resto dos jogadores não a consiga ver. As restantes cartas com números são deixadas viradas para baixo de lado na mesa.



O João, a Sara e o António estão preparados para o nível 1. Cada um segura uma carta na sua mão, de maneira que nenhum dos outros jogadores a possa ver. Uma equipa de três jogadores começa com três vidas e uma estrela ninja; os níveis vão do 1 ao 10.

**Atenção, agora vem algo muito importante:** recomendamos aos jogadores habituais que comecem a jogar sem mais demoras, sem lerem o **quadro que se encontra no final destas regras** antes da primeira partida, descobrindo o segredo do jogo por si próprios; há o risco de perderem uma vida no início do jogo mas, por outro lado, esta pode ser uma experiência especialmente reveladora. Quem jogar com menos frequência, deve ler agora o comentário do quadro que se encontra no **final destas regras**.

## Como se joga

**Concentrem-se:** quem estiver preparado para enfrentar o nível atual, coloca a sua palma da mão sobre a mesa; assim que todos os jogadores estiverem preparados, retiram a mão da mesa e começa o jogo.

**Nota:** esta concentração de grupo antes de começar o nível correspondente é muito importante para o conseguirem superar com êxito! A **qualquer momento** do jogo os jogadores podem voltar a concentrar-se. Basta dizer «STOP!» e o jogo é interrompido: todos os jogadores põem uma mão sobre a mesa, voltam a concentrar-se, retiram a mão e o jogo continua!

- As cartas que os jogadores tiverem na mão deverão ser postas no centro da mesa para formarem **uma pilha por ordem crescente**. Em primeiro lugar deve ser colocada a carta mais baixa disponível; depois, a segunda carta mais baixa, e assim sucessivamente. As cartas são colocadas **uma a uma**. Por exemplo, se um jogador tiver a 36 e a 37 na mão, deverá colocá-las imediatamente por ordem crescente, mas uma a uma! Não existe uma ordem de jogo: quem julgar ter a carta disponível mais baixa, coloca-a sobre a mesa.

**Muito importante:** não é permitido aos jogadores revelarem ou mostrarem os seus números; também não é permitido **nenhum tipo de acordo** entre os jogadores nem sequer usar sinais secretos!

- Se os jogadores colocarem **todas as cartas** pela **ordem correta** (crescente), superam o nível correspondente!



O João, a Sara e o António põem uma mão sobre a mesa: estão preparados. Retiram a mão da mesa e o jogo começa. O António põe a sua carta virada para cima no centro da mesa: a carta mostra o número 17. A Sara coloca a carta 28 sobre a 17. O João coloca a carta 55 sobre a 28. Todos os números seguem uma ordem crescente, se tudo estiver correto: nível 1 superado!

**Nível seguinte:** a carta de nível que acabam de superar é colocada na caixa. As **100 cartas com números** voltam a ser baralhadas e distribuídas a cada jogador, tantas quantas indicar o novo nível. Os jogadores recolhem as suas cartas com uma mão, colocam a outra sobre a mesa para se concentrarem e, a seguir, começa o nível seguinte. Uma vez mais, **todas** as cartas devem ser colocadas **por ordem crescente** formando **uma pilha** no centro da mesa.

O João, a Sara e o António jogam o nível 2. Agora, cada um deles tem duas cartas na mão. Cada um dos jogadores põe uma mão sobre a mesa para se concentrar e, de seguida, começa a ronda. A Sara põe a carta 7 no centro da mesa, o António a 11, o João a 35 e a 47; o António a 81, a Sara a 94. Todos os números seguem uma ordem crescente, se tudo estiver correto: nível 2 superado!

O jogo continua a ser jogado nível a nível, segundo as regras descritas. Em cada novo nível baralham-se sempre as 100 cartas e cada jogador recebe mais uma do que antes.

**Importante:** a carta a jogar deve ser sempre **a mais baixa** da mão; por exemplo, se o João tiver a 21, a 56 e a 93, deverá jogar em primeiro lugar a número 21.

### Recompensa (níveis 2, 3, 5, 6, 8 e 9)

Se a equipa superar o **nível 2**, recebe uma **estrela ninja** como recompensa. Recolhe uma estrela ninja da pilha de lado na mesa e junta-a às outras estrelas ninja. Para os níveis 3, 5, 6, 8 e 9 superados também há uma recompensa que a equipa recolhe das pilhas de vida ou estrela ninja de lado na mesa. A recompensa é mostrada na parte inferior direita da carta de nível (uma vida ou uma estrela ninja).



Recompensa

**Nota:** a equipa pode possuir no máximo cinco vidas e três estrelas ninja.

### Se alguém cometer um erro, a equipa perde 1 vida!

Se um dos jogadores puser uma carta segundo uma **ordem incorreta**, o jogo será **imediatamente** interrompido pelo jogador ou jogadores que tiverem uma carta mais baixa do que a que se acabou de jogar. A equipa perde uma das suas vidas e deverá colocar uma carta de vida de lado na mesa. Depois põem-se de lado todas as cartas que tiverem um número inferior à que se acabou de jogar; a seguir, a equipa volta a concentrar-se e **continua no nível atual** (não se começa de novo!).

A Sara joga a carta número 34. O João e o António dizem «STOP!»: o João tem a número 26 e o António a 30, portanto perdem uma vida. O João põe a número 26 de lado e o António a 30. A equipa volta a concentrar-se e continua-se essa ronda.

### Uso da estrela ninja

Durante o decorrer de um nível, qualquer jogador pode propor ativar uma estrela ninja; para tal, deverá levantar a mão. Se **todos** os jogadores estiverem de acordo, a estrela ninja é usada e todos os jogadores descartam a sua **carta mais baixa**, pondo-a virada para cima. Assim, põe-se uma estrela ninja de lado. A seguir, os jogadores voltam a concentrar-se e a ronda continua.

---

## Final do jogo

---

Se a equipa conseguir superar **todos os níveis**, obtém uma vitória! Se a equipa perder a **última vida**, perde.

**Novo repto:** se a equipa superar **todos os níveis**, continua a jogar **em modo cego**. A equipa volta a começar no nível 1 com todas as vidas e estrelas ninja que tenham sobrado; porém, agora as cartas vão-se colocando **viradas para baixo** formando uma pilha no centro da mesa. Ao terminar o nível, dá-se a volta às cartas e vê-se a ordem. Se algum jogador tiver cometido algum erro, a equipa perde uma **vida**.

As restantes regras são aplicadas sem alterações. Quantos níveis conseguirá superar a equipa em modo cego?

## Como funciona o jogo? (Atenção: leiam primeiro as instruções!)

**The Mind** é um jogo sobre a sincronização do sentido do tempo. Quanto mais baixa for uma carta, mais cedo se deve jogar: o número 5 será jogado rapidamente; o 80 deve esperar mais tempo. A medida que o jogo decorre, os jogadores sincronizam cada vez mais o seu sentido do tempo, de forma que podem avaliar cada vez melhor quanto tempo deve decorrer para jogarem uma determinada carta. O que ao princípio é uma mera questão de sorte, após algumas partidas torna-se uma «capacidade». Assim, a concentração ao início de cada nível estará cada vez mais sincronizada. Neste ponto deve reiterar-se que não se trata de contar segundos; claro que o tempo passa «na cabeça» de cada jogador, sendo este, regra geral, inferior a um segundo, e variando em função do nível que se estiver a jogar. O segredo do jogo consiste em desenvolver um sentido comum do tempo. A equipa deve jogar em uníssono... os jogadores devem SINCRONIZAR as suas mentes!