

The Mind

EXTREME

Вольфганг
Варш



Для професійних телепатів!

Кількість гравців: 2-4 Вік: 8+ Тривалість гри: біля 20 хв.

Що нового у версії Екстрим?

З основних правил класичної версії «The Mind» нічого не змінюється. У першому раунді (рівень 1) кожен гравець отримує по одній карті, у другому раунді (рівень 2) – по дві карти і т.д. Гравці формують команду та намагаються викласти всі отримані карти на центр стола в правильному порядку. Черговості ходу між гравцями немає. Хто хоче покласти карту, кладе її. **Зверніть увагу:** у центрі стола утворюється **не лише один стос, як у класичній версії гри, а й два або навіть три одночасно!** Стос із білими числами зростає (1-50), у той час як із червоними – спадає (50-1). Крім того, карти на деяких рівнях повинні бути викладені у центр стола лицьовою стороною донизу (**долілиць**), що особливо підсилює виклик на опанування здатності відчувати час.

100 карт із числами



Білі (1-50)



Червоні (1-50)

12 рівнів



5 життів



3 сюрикена



Підготовка до гри

Команда отримує певну кількість **життів та сюрикенів (метальні зірочки)**, які лицьовою стороною догори (горілиць) викладаються на столі один біля одного. Карти життів та сюрикенів, що залишилися, відкладаються на край стола. Вони можуть знадобитися пізніше. Тепер певна кількість карт рівнів гри розміщується одна на одну **у порядку зростання відкритим стосом** (з рівнем

1 з самого верху) біля карт життів та сюрикенів. Невикористані карти рівнів відкладаються в коробку.

2 гравців: рівні 1-12 • 2 життя • 1 сюрикен

3 гравців: рівні 1-10 • 3 життя • 1 сюрикен

4 гравців: рівні 1-8 • 4 життя • 1 сюрикен

100 карт із числами перемішуються. Кожен гравець отримує по одній карті (для рівня 1) та бере її до рук таким чином, щоб інші гравці не змогли побачити число на ній. Карти, що залишилися, відкладаються долілиць на край стола.

Хід гри

Той гравець, який готовий розпочати черговий рівень, кладе руку на стіл долонею донизу. Коли всі гравці будуть готові, приберіть ваші руки зі столу та розпочинайте гру. **Підказка:** ця колективна синхронізація перед початком нового рівня є вкрай важливою для його успішного проходження! У подальшій грі, за необхідності, так дозволено робити будь-коли. Щоб заново синхронізуватися, просто скажіть «стоп» – і гра призупиняється. Всі кладуть руку на стіл, зосереджуються, прибирають руку, і гра поновлюється!

- Карти, які гравці тримають у руках, повинні бути викладені на центр стола. **Ліворуч** від карт рівнів лежать виключно **карти з білими числами**, праворуч – виключно **з червоними!**
- **Карти з білими числами** повинні бути викладені **одним стосом у порядку зростання**. Спочатку повинна бути зіграна карта з найнижчим (із наявних) значенням, потім поверх неї викладається карта з наступним найнижчим (із наявних) значенням і т.д.
- **Карти з червоними числами** викладаються **одним стосом у порядку спадання**. Перш за все, викладається карта з найбільшим (із наявних) значенням, а вже на неї зверху – карта з наступним найбільшим (із наявних) значенням і т.д.

Карти повинні викладатися по одній. Немає жодної черговості ходу. Той гравець, який вважає, що саме його карта має найменше значення серед карт з білими числами або найбільше значення серед карт з червоними числами, просто грає цією картою. **Забороняється** розголошувати чи показувати числа на своїх картах. Поміж гравців не дозволяється змова, жодного обміну інформацією, жодних прихованих натяків.

Українською важливо: обидві колоди одночасно мають враховуватися та розігруватися. **Не допускається**, щоб (не дивлячись на наявні значення чисел) спочатку був повністю розіграний один стос, а тільки потім інший.

- Коли всі карти викладені у правильній послідовності (білі числа у порядку зростання, червоні – у порядку спадання), поточний рівень вважається завершеним.



Тім, Сара, Лінус та Ханна кладуть руку на стіл, отже, готові розпочинати. Вони прибирають руки зі столу, і гра розпочинається. Лінус кладе свою білу вісімку горілиць ліворуч від карти рівня. Сара викладає білу 13 зверху на білу вісімку. Ханна кладе червону 33 праворуч від карти рівня. Тім викладає білу 46 поверх білої 13. Карти із білими числами викладені у порядку зростання, із червоними – у порядку спадання (наразі викладена лише 1 карта), все вірно – рівень 1 завершено!

Наступний рівень: верхня карта стосу із рівнями гри відкладається у коробку. **Усі 100 карт** із числами знову замішуються та кожному гравцю видається така кількість карт, яка відповідає числу нового поточного рівня. Гравці беруть свої

карти, одну руку кладуть на стіл задля синхронізації та розпочинають наступний раунд. Тепер знову **вісі карти з білими числами** повинні бути викладені у стос у порядку зростання, а карти з червоними числами – у порядку спадання.

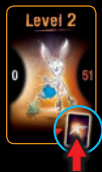


Тім, Сара, Лінус і Ханна розігрують другий рівень. Кожен має по дві карти. Сара горілиць викладає червону 45. Лінус кладе червону 43 на червону 45. Тім викладає білу 10, а потім червону 36. Ханна – червону 31, Сара – червону 26. Лінус кладе білу 41, а Сара зрештою – червону 3. Білий стос складається із чисел, розміщених у порядку зростання, червоний – із чисел у порядку спадання, тож все вірно – рівень 2 пройдено.

За описаними правилами потрібно пройти рівень за рівнем. **Важливо:** гравець завжди повинен розігравати серед наявних карт із білими числами **найнижчу** по значенню карту, а відповідно серед наявних карт із червоними числами – **найвищу** по значенню карту. Так, якщо у Тіма на руках карти, наприклад, із білими числами 11, 26 та 43, спочатку він мусить зіграти картою із числом 11.

Винагорода (рівень 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Команда успішно опанувала рівень 2, тож отримує винагороду – 1 сюрикен. Сюрикен береться із краю столу та додається до вже наявних сюрикенів. Також існує винагорода, яка отримується у разі проходження рівнів 3, 5, 6, 8, 9. Відповідна винагорода зазначається на карті рівня знизу праворуч (1 життя або 1 сюрикен).



Винагорода

Підказка: у найкращому випадку команда може отримати максимально 5 життів та 3 сюрикена.

Помилка при скиданні: втрачено 1 життя!

Якщо хтось покладе карту із числом, яке порушить порядок зростання чи порядок спадання, гра моментально завершується тим гравцем (або гравцями), який має карту із зазначеним кольором та числом, що мало б передувати хибно викладеній карті. Через це команда втрачає своє життя (байдуже, яка кількість карт мала б бути розіграна раніше) та мусить відкласти карту життя в сторону. Потім усі карти на руках, які до цього мали б бути розіграні, також відкладаються у сторону. Після чого рівень поновлюється.

Сара розіграє карту із білим числом 34. Тім і Лінус вигукують «стоп». Тім має на руках білу 26, а Лінус білу 30 – обидві карти мали б бути викладені перед 34. Одне життя втрачено. Тім відкладає у сторону свою 26, а Лінус свою 30. Команда наново синхронізується та грає далі.

Від рівня 3: гра наосліп

З третього рівня карти із білими числами мають викладатися долілиць, ліворуч від карт з рівнями гри (карти із червоними числами, як і до того, викладаються горілиць праворуч від карт рівнів). У кінці рівня карти, що викладені долілиць, перевертаються і почергово перевіряються. Якщо гравець припустить помилки, це буде коштувати одного життя. У наступних рівнях карти із червоними числами також мають бути викладені долілиць, а на рівнях 6 і 10 взагалі обидва кольорові стоси мають викладатися долілиць. Про режим гри наосліп можна дізнатися з карти рівня по символу у вигляді руки.



Приклад 1: після того, як команда на третьому рівні виклала всі карти, викриваються карти із білими числами. Викладені були: 7-14-28-20-25-23-37-48.

Перед 28 мали б бути зіграні карти 20, 23 і 25. Через цю помилку команда втрачає одне життя.

Приклад 2: карти із білими числами були викладені так: 2-13-11-28-44-42-37. Перед 13 мала б бути зіграна карта 11, а перед 44 – 37 і 42. Унаслідок цих двох помилок втрачається два життя.

Використання сюрикенів

Кожен гравець будь-коли під час розігрування раунду може запропонувати задіяти сюрикен, про що він сповіщає підняттям руки. Якщо інші згодні, сюрикен розігрується. Тепер усі гравці потайки вирішують використати сюрикен до наявних карт або із найнижчим числом білого кольору, або із найвищим числом червоного кольору. Кожен кладе перед собою відповідну карту долілиць. Коли всі наготові, вищезгадана карта перегортається й викладається горілиць. Використаний сюрикен відкладається в сторону. Після цього гравці знову синхронізуються й гра поновлюється.

Кінець гри

Якщо команді вдалося успішно завершити усі рівні зі стосу, це спільна перемога!
Якщо ж команда втратила останнє життя, задум, на жаль, провалився.

