

# The Mind SOULMATES

Reinhard Staube / Wolfgang Warsch

Sięgnijcie wspólnie po oświecenie!



Gracze: 2-4    Wiek: powyżej 8 lat    Czas trwania: ok. 20 minut

Będziecie grać w jednym zespole. Otrzymacie pewną liczbę kart. Na pierwszym poziomie będą to w sumie 4 karty, które zostaną rozdane po kolei wszystkim grającym osobom. Celem jest położenie tych 4 kart pośrodku stołu – jedna na drugiej – **zakrytych**, w rosnącej kolejności (karta z najniższą wartością powinna znajdować się na górze stosu itd.). Osoby biorące udział w grze nie mogą ze sobą rozmawiać lub udzielać sobie nawzajem podpowiedzi w żaden sposób. Każda osoba, która chce położyć kartę, może to po prostu zrobić.

Następnie, **Oko** sprawdza kolejność zagranych kart, bez pokazywania im innym. Jeśli wszystkie karty zostały poprawnie zagrane (tzn. w rosnącej kolejności), zespół pomyślnie ukończył poziom. Jeśli poziom jest niepoprawny, zespół traci 1 życie. 4 karty są tasowane i rozdawane ponownie. Zespół może spróbować ponownie zagrać poprawnie karty (w rosnącej kolejności). Rozgrywka trwa do momentu pomyślnego zakończenia poziomu. Kiedy to nastąpi, możecie przejść na kolejny poziom.

**Uwaga:** Oko ma więcej informacji! **Przed rozdaniem kart**, może spojrzeć na niektóre z nich i udzielić innym małej (ale ważnej!) podpowiedzi o liczbach.

Tak jak w **The Mind** (pierwszej grze z serii), **Soulmates** polega na synchronizacji poczucia czasu pomiędzy grającymi. Im niższa karta, tym szybciej należy ją zagrać. Karta 5 zostanie zagrana dość szybko, ale z kartą 41 nie należy się zbyt spieszyć. Im lepsza synchronizacja zespołu, tym wyższy poziom może on osiągnąć.



50 kart z liczbami (1-50)



12 kart poziomu



4 życia



1 karta podpowiedzi



1 mazak

## Przygotowanie do gry

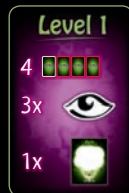
Ułóż **12 kart poziomu** w rosnącej kolejności i umieść je w zakrytym stosie pośrodku stołu (z poziomem 1 na górze).

Porządnie przetasuj **50 kart z liczbami** i również umieść je w zakrytym stosie pośrodku stołu. Podczas rozgrywki z udziałem 3 lub 4 osób, umieść **4 życia** awersiem w górę obok obszaru rozgrywki. Dla 2 osób, użyj jedynie **3 żyć** (włóż 1 życie z powrotem do pudełka).

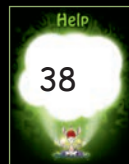
## Przygotowanie poziomu

Losowo wybierzcie 1 osobę do pełnienia roli Oka. Ta osoba będzie pełnił tę rolę do pomyślnego ukończenia poziomu. Po ukończeniu poziomu rola Oka przekazywana jest kolejnej osobie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- Oko odkrywa wierzchnią kartę poziomu (rozpoczynając od 1). Karta poziomu pokazuje ile kart z liczbami należy dobrać ze stosu Oko. Na poziomie 1 są to 4 karty. Pokazuje również, na ile z tych kart Oko może spojrzeć i ile podpowiedzi (liczb) może zapisać na karcie podpowiedzi. Na poziomie 1 Oko może spojrzeć na 3 karty z liczbami i zapisać 1 liczbę na karcie podpowiedzi.
- Oko tasuje obejrzone karty z resztą i rozdaje je, jedna po drugiej, rozpoczynając od osoby po swojej lewej. Oko rozdaje wszystkie karty. Zależnie od liczby grających, niektóre osoby mogą otrzymać więcej kart. Oko również będzie zagrywać karty, jak pozostałe osoby biorące udział w rozgrywce.



Tomek, Sylwia i Marzena grają w 3 osoby. Tomek jest Okiem. Odkrywa wierzchnią kartę poziomu (poziom 1) i dobiera 4 wierzchnie karty z liczbami ze stosu. Potajemnie spogląda na 3 karty: to 7, 38 i 42. Decyduje się zapisać liczbę 38 na karcie podpowiedzi. Następnie porządknie przetasowuje 4 karty z liczbami i je rozdaje. Sylwia dostaje jedną, Marzena dostaje jedną, Tomek dostaje jedną, a na koniec Sylwia dostaje jeszcze jedną kartę (łącznie ma dwie).



## Rozgrywanie poziomu

Każda osoba gotowa na zmierzenie się z aktualnym poziomem kładzie jedną dłoń na stole. Kiedy wszystkie osoby są gotowe, usuńcie dłonie ze stołu i rozpocznijcie poziom.

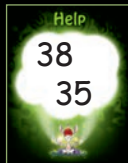
- Zespół musi położyć karty pośrodku stołu, **jedną po i na drugiej** (i, miejmy nadzieję, w rosnącej kolejności), tworząc mały stos.

**Bardzo ważne:** wszystkie karty należy kłaść **zakryte!** Próbujecie położyć najniższą (z dostępnych) kart jako pierwszą, a następnie kolejną najniższą (z dostępnych) kart na niej, i tak dalej. Nie obowiązuje żadna kolejność osób kładących karty. Osoba, która uważa, że ma najniższą dostępną kartę po prostu powinna ją położyć.

**Bardzo ważne:** nie możecie rozmawiać o wartościach kart ani pokazywać ich innym osobom. Nie wolno w żaden sposób się umawiać, wymieniać informacji lub używać sekretnych gestów (np. kiwania lub stukania w stół). Warto w tym momencie wspomnieć, że gra nie polega na szybkości. Czas nie gra tu roli!

- Po ułożeniu **wszystkich kart z liczbami** pośrodku stołu, Oko bierze ich stos i **sprawdza** (bez pokazywania kart innym), czy wszystkie karty zostały zagrane w odpowiedniej (rosnącej) kolejności.
  - **Jeśli tak się stało**, Oko odkrywa karty. Poziom zostaje pomyślnie zakończony. Przejdźcie do kolejnego poziomu.
  - **Jeśli tak się nie stało**, rozegrajcie poziom ponownie **za pomocą tych samych kart**. Oko może zapisać tym razem **dotatkową odpowiedź** (dotatkową liczbę) na karcie podpowiedzi. Oko przetasowuje porządnie karty i rozdaje je, a zespół ponownie próbuje pokonać poziom.

Tomek sprawdza stos, nie pokazując innym kart z liczbami. Niestety, kolejność kart jest nieprawidłowa: 7, 38, 35, 42. Kartę 35 należało zagrać przed 38. Zespół traci 1 życie, które wraca do pudełka – i musi ponownie zmierzyć się z poziomem. Tomek zapisuje 35 obok 38 na karcie podpowiedzi, jako dotatkową podpowiedź. Przetasowuje 4 karty z liczbami i ponownie je rozdaje. Tym razem zespół sobie poradził. Wszystkie karty zostały zagrane w prawidłowej kolejności: 7, 35, 38, 42. Czas na poziom 2!

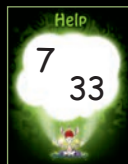


**Uwaga:** może się zdarzyć, że konieczne jest powtórzenie któregoś z poziomów, szczególnie na wyższym poziomie trudności. Każde nieprawidłowe ułożenie kart oznacza utratę 1 życia, ale Oko może również zapisać dotatkową podpowiedź (liczbę) na karcie podpowiedzi.

## Nowy poziom i koniec gry!

Po pomyślnym zakończeniu poziomu (zagraniu wszystkich kart z liczbami w prawidłowej kolejności), zespół przechodzi na kolejny poziom. Kolejna osoba, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, staje się nowym Okiem. Liczby na karcie podpowiedzi są zmywane. Przetasujcie 50 kart z liczbami. Karta następnego poziomu jest odkrywana przez nowe Oko, a nowy poziom jest rozgrywany tak, jak opisano to powyżej.

Sylwia przejmując rolę Oka. Po przetasowaniu 50 kart z liczbami, dobiera 5 wierzchnich kart ze stosu. Może spojrzeć na 3 z nich. Liczby na tych kartach to 7, 11 i 33. Sylwia może udzielić 2 podpowiedzi. Zapisuje na karcie podpowiedzi liczby 7 i 33. Następnie przetasowuje 5 kart z liczbami i rozdaje je: jedną Marzenie, jedną Tomkowi, jedną sobie, jeszcze jedną Marzenie i jeszcze jedną Tomkowi.



Jeśli zespół utraci **ostatnie życie**, grajcie dalej. Rozgrywka trwa dzięki waszym nadnaturalnym zdolnościom. Jeśli jednak stracie kolejne życie, wasza misja kończy się **niepowodzeniem**.

Jeśli zespół ukończy pomyślnie **wszystkie 12 poziomów**, odnosicie wspólne zwycięstwo!

**Nowe wyzwanie:** kiedy zespół przejdzie pomyślnie przez 12 poziomów (i czuje się z tej okazji niesamowicie cudownie), możecie dodać nowy poziom, by grać dalej. Wystarczy dodać 1 kartę z liczbą na każdym kolejnym poziomie. Na każdym z dodatkowych poziomów Oka może spojrzeć na 5 kart z liczbami i zapisać 1 podpowiedź. Jeśli zespół pomyślnie ukończy poziom 18, możecie przestać grać – i zastanowić się poważnie nad otwarciem szkoły dla osób z paranaturalnymi zdolnościami.

**Soulmates dla 5 osób:** próbujcie zagrać w 5 osób. Rozpocznijcie grę od poziomu 2. Zespół otrzymuje 4 życia. Wszystkie inne zasady pozostają bez zmian.

