

The Mind SOULMATES

Reinhard Staupe / Wolfgang Warsch

Deixa que a luz te ilumine!

Jogadores: 2-4 **Idade:** a partir dos 8 anos **Duração:** aprox. 20 minutos



Joga-se em equipa, recebendo um determinado número de cartas. No primeiro nível, o grupo recebe um total de 4 cartas, distribuídas uma a uma a cada jogador. O objetivo é colocar estas 4 cartas, uma a uma e **com a face para baixo**, por ordem crescente, formando uma pequena pilha no centro da mesa. Os jogadores não podem falar ou dar quaisquer pistas. Quem quiser jogar uma carta pode simplesmente fazê-lo.

Depois, o **Vidente** verifica a ordem pela qual as cartas foram jogadas, sem as mostrar aos outros jogadores. Se todas as caras foram colocadas corretamente (ou seja, por ordem crescente), os jogadores completaram o nível com sucesso. Se a ordem não está correta, a equipa perde 1 Vida. As 4 cartas são embaralhadas e redistribuídas. Os jogadores tentam novamente jogar as cartas corretamente (em ordem crescente) e prosseguem deste modo até completarem o nível com sucesso. Quando tal ocorre, passam ao nível seguinte.

Importante: o Vidente dispõe de mais informação! **Antes de dar as cartas**, o Vidente pode ver algumas e fornecer aos restantes jogadores uma pequena (mas importante!) pista sobre os números.

Assim como em **The Mind** (o jogo original), **Soulmates** requer que os jogadores sincronizem a sua perceção do tempo. Quanto mais baixa for a carta, mais cedo deve ser jogada. Um 5 será provavelmente jogado muito depressa, mas podes preferir esperar um bocado se tiveres um 41. Quanto melhor o sincronismo de uma equipa, maior será o nível alcançado.



50 Cartas com números
(1-50)



12 Cartas de Nível



4 Vidas



1 Quadro para
Pistas



1 Marcador

Preparação Geral

Ordena as **12 Cartas de Nível** por ordem crescente e coloca-as, face para baixo, numa pilha no centro da mesa (com o 1 no topo).

Embaralha bem as **50 Cartas de números** e coloca-as também numa pilha, face para baixo, no centro da mesa.

Numa partida com 3 ou 4 jogadores, coloca as **4 Vidas** lado a lado, face para cima, junto à área de jogo. Numa partida a 2 usa apenas **3 Vidas** (devolve 1 à caixa).

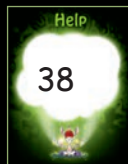
Preparação do Nível

Determina aleatoriamente o jogador que será o Vidente. Este jogador mantém-se como Vidente até a equipa completar com sucesso o nível. Depois disso, o jogador seguinte no sentido horário será o novo Vidente.

- O Vidente revela a carta superior da pilha de Nível (começando com o nível 1). A carta de Nível indica quantas Cartas de números o Vidente tira da pilha. No nível 1, tira um total de 4 Cartas de números. A carta de Nível indica também quantas dessas cartas podem ser vistas pelo Vidente, e quantas Pistas (números) pode escrever no Quadro para Pistas. No nível 1, o Vidente pode ver 3 Cartas de números e escrever 1 número no Quadro.
- O Vidente embaralha as cartas que retirou da pilha e dá-as, uma a uma, até todas terem sido distribuídas, começando pelo jogador à sua esquerda. É possível que alguns jogadores fiquem com mais cartas do que outros, dependendo do número de jogadores. O Vidente recebe cartas, como qualquer outro jogador.



Tomé, Sara e Maria estão a jogar uma partida a 3. Tomé é o Vidente. Ele revela a carta superior da pilha de Nível (nível 1) e tira 4 Cartas de números da pilha. Olha secretamente para 3 delas: são o 7, 38 e 42. Tomé escolhe o número 38 e escreve-o no Quadro. Depois, embaralha bem as 4 Cartas de números e distribui-as: 1 para Sara, 1 para Maria, 1 para si próprio, e mais 1 para Sara.



Jogando o Nível

Cada jogador indica que está preparado para jogar o nível colocando uma mão na mesa, com a palma para baixo. Quando todos estiverem prontos, retiram as mãos da mesa e iniciam o nível.

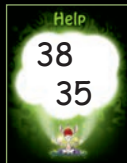
- Os jogadores têm de colocar as suas cartas no centro da mesa, **uma a uma** (espera-se que por ordem crescente), formando uma pequena pilha.

Muito importante: todas as cartas têm de ser colocadas com a **face para baixo!** Estão a tentar colocar primeiro a carta (disponível) mais baixa, depois a segunda (disponível) mais baixa sobre essa, e assim por diante. Não há uma ordem estabelecida para jogar: quem achar que tem a carta mais baixa pode, simplesmente, jogá-la.

Muito importante: não é permitido falar sobre os valores das cartas nem mostrá-las aos parceiros. Os jogadores não podem fazer combinações, trocar informações, ou usar gestos como acenar com a cabeça ou bater na mesa. É importante realçar que este jogo não é uma questão de rapidez. Ninguém está a contar o tempo!

- Após **todas as Cartas de números** terem sido colocadas no centro da mesa, o Vidente pega na pilha e **verifica** (sem mostrar aos outros jogadores) se todas as Cartas de números foram colocadas na ordem correta (crescente).
 - **Se for o caso**, o Vidente revela as cartas. O nível foi completado com sucesso e podem passar ao nível seguinte.
 - **Se não for o caso**, jogam novamente o mesmo nível usando **o mesmo conjunto de cartas**. Para além da pista habitual, o Vidente pode agora escrever **uma pista adicional** (mais um número) no Quadro. As cartas são bem embaralhadas e distribuídas, e a equipa faz uma nova tentativa para superar o nível.

Tomé verifica a pilha, sem mostrar as Cartas de números aos outros jogadores. Infelizmente, a ordem das cartas não é correta: 7, 38, 35, 42. O 35 deveria ter sido jogado antes do 38. A equipa perde 1 Vida, que é devolvida à caixa. Têm de tentar novamente este nível. Como segunda pista, Tomé escreve 35 no Quadro, junto ao 38. Depois, embaralha e distribui novamente as cartas. Desta vez a equipa teve sucesso. Todas as cartas foram jogadas pela ordem correta: 7, 35, 38, 42. Os jogadores passam ao nível 2!

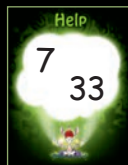


Nota: é possível que a equipa tenha que repetir várias vezes um nível, especialmente nos níveis mais elevados. Cada vez que a ordem é incorreta perdem 1 Vida, mas o Vidente pode escrever uma pista adicional (um número adicional) no Quadro.

Novo Nível e Final da Partida!

Após concluir um nível com sucesso (todas as Cartas de números jogadas pela ordem correta), a equipa passa ao nível seguinte. O próximo jogador no sentido horário torna-se o novo Vidente. Apaga os números do Quadro e embaralha as 50 Cartas de números. Revela a próxima Carta de Nível da respetiva pilha, e prossegue a partida como acima descrito.

Sara é a nova Vidente. Depois de embaralhar as 50 Cartas de números, tira as 5 cartas do topo da pilha. Pode ver 3 delas. Têm os números 7, 11 e 33. Sara pode dar duas pistas. Escreve os números 7 e 33 no Quadro. Depois, embaralha as Cartas de números e distribui-as: 1 para Maria, 1 para Tomé, 1 para si própria, mais 1 para Maria e mais 1 para Tomé.



Se a equipa perde a sua **última Vida**, continua simplesmente a jogar. Os jogadores usam os seus poderes sobrenaturais para continuar. No entanto, se depois a equipa perder mais 1 Vida, a sua missão **fracassou**.

Se a equipa completar com sucesso **todos os 12 níveis**, venceram em conjunto!

Novo desafio: quando a equipa completar com sucesso os 12 níveis (e estiver nas nuvens), os jogadores podem criar níveis extra para continuar a jogar. Basta adicionar 1 Carta de número a cada nível seguinte. Nestes níveis, o Vidente pode ver sempre 5 Cartas de números e escrever 1 Pista. Se a equipa conseguir superar com sucesso o nível 18, podem parar. Nessa altura bem que podem abrir uma escola para dotados com poderes paranormais.

Soulmates com 5 jogadores: experimenta jogar **Soulmates** a 5. Começa no nível 2 e a equipa recebe 4 Vidas. Todas as outras regras são iguais.

