

The Mind

¡Unamos nuestras mentes!

Wolfgang Warsch

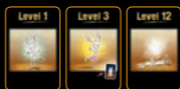
Jugadores: 2 a 4
Edad: desde 8 años
Duración: 15 min.

Todos los jugadores forman **un equipo**. En la primera ronda (nivel 1), cada uno recibe una carta, en la segunda ronda (nivel 2) cada participante recibe dos cartas, y así sucesivamente. En cada nivel, los miembros del equipo deberán poner, una a una, **todas** sus cartas **en orden ascendente formando una pila de cartas bocarrriba** en el centro de la mesa. Por ejemplo (4 jugadores, nivel 1): 18-34-41-73. Los jugadores no toman turnos en un orden particular. Quien quiera poner una carta sobre la pila, puede hacerlo.

Atención, que ahora se pone interesante: Los jugadores **no pueden** revelar nada sobre sus cartas. No se intercambia información, ni se usan señales secretas. ¿Cómo funciona entonces?



100 Cartas numeradas (1-100)



12 Niveles (1-12)



5 Vidas



3 Estrellas ninja

Preparación del juego

El equipo cuenta con una cantidad determinada de **vidas y estrellas ninja** que deben disponerse bocarrriba sobre la mesa. El resto de vidas y estrellas ninja se apartan a un costado de la mesa, se usarán más tarde si es necesario. Se seleccionan las cartas de nivel correspondiente y se apilan **en orden ascendente y bocarrriba** (con el nivel 1 arriba del todo) junto a las vidas y estrellas ninja. Los niveles que no se usen se guardan en la caja.

2 Jugadores: Nivel 1-12 • 2 Vidas • 1 Estrella ninja

3 Jugadores: Nivel 1-10 • 3 Vidas • 1 Estrella ninja

4 Jugadores: Nivel 1-8 • 4 Vidas • 1 Estrella ninja

Se barajan las **100 cartas numeradas**. Cada jugador recibe **una** carta (para el nivel 1) y la sostiene en la mano de manera que los otros jugadores no puedan verla. Las cartas restantes se ponen bocabajo a un costado de la mesa.



Niveles 1-10



Rafael, Amelia y Mita están preparados para el nivel 1. Cada uno sostiene una carta en la mano, de manera que ninguno de los otros jugadores pueda verla. Los equipos de tres jugadores empiezan con tres vidas y una estrella ninja, los niveles van del 1 al 10.

Atención, esto es muy importante: Una vez los jugadores hayan entendido las reglas, recomendamos jugar la primera partida evitando leer **el recuadro situado al final de este reglamento**, para así descubrir por sí mismos el secreto del juego. Existe el riesgo de perder una vida al principio del juego, pero por otro lado, puede ser una experiencia especialmente reveladora. Si raramente juegan este tipo de juegos, deberían leer ahora la nota del recuadro situado **al final de este reglamento**.

Desarrollo del juego

Fase de concentración: Quienes estén preparados para afrontar el nivel actual, colocan la palma de una mano sobre la mesa. Una vez que están todos preparados, retiran sus manos de la mesa y comienza el juego. **Nota:** ¡Esta concentración grupal antes de empezar cada nivel es de vital importancia para superarlo con éxito! En **cualquier momento** del juego se permite que los jugadores vuelvan a concentrarse. Solo hay que decir «¡Alto!» y el juego se interrumpirá. Todos los jugadores colocan la palma de una mano sobre la mesa, vuelven a concentrarse, retiran sus manos, ¡y el juego continúa!

• Las cartas que los jugadores sostienen en sus manos deberán ir jugándose en el centro de la mesa formando **una pila en orden ascendente**. En primer lugar debe colocarse la carta más baja disponible; después la segunda carta más baja, y así sucesivamente. Las cartas siempre se colocan **una a una**. Por ejemplo, si un jugador tiene la 36 y la 37 en la mano, deberá colocarlas inmediatamente por orden, pero una a la vez! No existe un orden de juego: quien crea tener la carta disponible más baja, la juega sobre la pila.

Muy importante: No se permite que los jugadores revelen o muestren sus números. ¡Tampoco se permite **ningún tipo de acuerdo, consulta, ni usar señales secretas** entre los jugadores!

• Si los jugadores han jugado **todas las cartas** en el **orden correcto** (ascendente), ¡habrán superado el nivel correspondiente!



Rafael, Amelia y Mita ponen una mano sobre la mesa: están preparados. Retiran sus manos de la mesa y comienza el juego. Mita juega su carta bocarrriba en el centro de la mesa: la carta muestra el número 17. Amelia coloca la carta 28 sobre la 17, y Rafael coloca la carta 55 sobre la 28. Todos los números siguen un orden ascendente, así que es correcto: ¡Nivel 1 superado!

Siguiente nivel: Coloquen la carta superior del mazo de nivel en la caja. **Las 100 cartas numeradas** vuelven a barajarse, y se reparten a cada jugador tantas como indique el nuevo nivel. Los jugadores toman sus cartas con una mano, colocan la palma de la otra mano sobre la mesa para concentrarse, y a continuación comienzan el siguiente nivel. Una vez más, **todas** las cartas se deben jugar **en orden ascendente** formando **una pila** en el centro de la mesa.

Rafael, Amelia y Mita juegan el nivel 2. Ahora cada uno tiene dos cartas en su mano. Los jugadores colocan la palma de una mano sobre la mesa para concentrarse antes de comenzar la ronda. Amelia juega la carta 7 en el centro de la mesa, Mita la 11, Rafael la 35 y la 47, Mita la 81 y Amelia la 94. Todos los números siguen un orden ascendente, así que es correcto: ¡Nivel 2 superado!

El juego continúa nivel a nivel conforme a las reglas descritas. En cada nuevo nivel siempre se barajan las 100 cartas y cada jugador recibe una carta más que en la ronda anterior. **Importante:** Los jugadores siempre deben jugar la carta **más baja** de su mano. Por ejemplo, si Rafael tiene la 21, 56 y 93, deberá jugar en primer lugar la número 21.

Recompensas (niveles 2, 3, 5, 6, 8 y 9)

Una vez el equipo haya superado el **nivel 2**, recibe **una estrella ninja** como recompensa. Toman una estrella ninja del costado de la mesa y se añade a las disponibles. También hay recompensas al superar los niveles 3, 5, 6, 8 y 9. En cada caso, la recompensa se muestra en la parte inferior derecha de la carta de nivel (una vida o una estrella ninja). **Nota:** En el escenario ideal, el equipo puede poseer un máximo de cinco vidas y tres estrellas ninja.



Recompensa

Si se comete un error: ¡Se pierde 1 vida!

Si uno de los jugadores coloca una carta numerada **en el orden incorrecto**, el juego será interrumpido **de inmediato** por aquel jugador (o jugadores) que tengan una carta más baja que la que se acaba de jugar. El equipo pierde **una** de sus vidas, por lo que deberá apartar una carta de vida al costado de la mesa. Luego se apartarán todas las cartas de la mano de los jugadores que tengan un número inferior a la que se acaba de jugar. A continuación el equipo volverá a concentrarse y **continuarán con el nivel actual** (ino se empieza de nuevo!).

Amelia juega la carta 34. Rafael y Mita dicen «¡Alto!», ya que Mita tiene la 30 y Rafael la 26 en su mano. Pierden una vida, y Rafael aparta la 26 y Mita la 30. El equipo vuelve a concentrarse y se continúa la ronda.

Jugar la estrella ninja

Durante el transcurso de un nivel, cualquier jugador puede proponer jugar una estrella ninja levantando su mano. Si **todos** los jugadores están de acuerdo, se juega una estrella ninja apartándola de la mesa. Esto permite a los jugadores poner la **carta más baja** de su mano bocarriba a un lado de la pila. A continuación, los jugadores vuelven a concentrarse y la ronda continúa.

Fin del juego

¡Si el equipo consigue superar **todos los niveles**, habrán obtenido la victoria! Si el equipo pierde **la última vida**, desafortunadamente **habrán perdido**.

Nuevo reto: Si el equipo ha superado **todos los niveles**, seguirá jugando **en modo ciego**. El equipo vuelve a empezar el nivel 1 con todas las vidas y estrellas ninja que hayan sobrado. No obstante, ahora todas las cartas se jugarán **bocabajo** en la pila al centro de la mesa. Al terminar un nivel se dará la vuelta a la pila de cartas, y se verificará el orden. Si un jugador ha provocado un error, el equipo perderá **una vida**. El resto de las reglas se aplican sin cambios. ¿Cuántos niveles podrá el equipo superar en modo ciego?

¿Cómo funciona el juego? (Advertencia: ¡Primero lee las instrucciones!)

The Mind es un juego sobre la sincronización que se basa en el sentido del tiempo de los jugadores. Cuanto más baja sea una carta, antes deberá jugarse. El 5 es probable que se juegue rápidamente, mientras que el 80 es posible que espere un poco más de tiempo. A medida que se juega la partida, los jugadores sincronizan cada vez más su sentido del tiempo, de manera que pueden evaluar cada vez mejor cuánto tiempo debe transcurrir para jugar una carta numerada determinada. Lo que al principio aparece a ser una mera cuestión de suerte, se convierte tras unas partidas en una real "habilidad". Al mismo tiempo, la concentración al principio de cada nivel estará cada vez más "sincronizada". En este punto debe reiterarse que no se trata de contar segundos. Por supuesto que "en la cabeza" de cada jugador transcurre el tiempo, siendo este por lo general más rápido que un segundo por número, y cambia dependiendo del nivel que se esté jugando. El secreto del juego consiste en desarrollar un sentido común del tiempo. El equipo debe jugar en armonía... ¡Los jugadores deben UNIR sus mentes!