Вольфганг Варш

The Mind

Станьте едины!

Разум

Количество игроков: 2-4 **Возраст:** 8+ **Продолжительность:** 20 ‘

Игроки **объединяются в одну команду**. В первом раунде (на уровне 1) каждый игрок получает по одной карте, во втором раунде (на уровне 2) – по две карты, и так далее. На каждом уровне игроки поочередно выкладывают карты **лицом вверх в порядке возрастания номеров на картах**, формируя **общую стопку** в центре стола. Например (4 игрока, 1-й уровень): 18-34-41-73. Порядок хода отсутствует: если кто-то хочет выложить карту, он может сделать это в любой момент. **Теперь начинается самое интересное:** игроки **никаким** образом (ни словами, ни жестами) не могут обмениваться информацией о своих картах. Но как же это работает на деле?

100 карт с номерами (1-100)

12 карт уровней (1-12)

5 карт жизней

3 карты сюрикена

Подготовка к игре

Команда получает определенное количество **карт жизней и сюрикенов**, которые размещаются на столе лицом вверх. Оставшиеся карты жизней и сюрикенов отложите в сторону – они могут потребоваться позже. Затем из определенного числа карт уровней **в порядке возрастания** (с цифрой 1 наверху) сформируйте колоду и разместите рядом с картами жизней и сюрикенов **лицом вверх**. Неиспользованные карты уровней уберите в коробку.

2 игрока: карты уровней 1-12 • 2 карты жизней • 1 карта сюрикена
3 игрока: карты уровней 1-10 • 3 карты жизней • 1 карта сюрикена
4 игрока: карты уровней 1-8 • 4 карты жизней • 1 карта сюрикена

Перемешайте колоду **карт с номерами** и раздайте каждому игроку по **одной** карте (для уровня 1). Игроки держат карты в закрытую. Оставшиеся карты отложите в сторону лицом вниз.

карты уровней 1-10

Тим, Сара и Карл готовы к уровню 1. Каждый из них получил по 1 карте, которую они держат так, чтобы никто кроме них не увидел ее номера. Игра на трех человек начинается с 3 жизнями и 1 сюрикеном. Всего уровней 10.

Обратите внимание: если игрокам понятен базовый принцип игры, мы советуем начинать игру сразу же и не читать **текст в конце этих правил**. Тогда они смогут попробовать разгадать главный секрет игры сами. Конечно, есть риск потерять одну из жизней в самом начале, однако взамен можно получить совершенно новые впечатления. Однако, если вы нечасто играете в настольные игры подобного типа, то стоит заглянуть **в конец этих правил** прямо сейчас.

Ход игры

Пожалуйста, сконцентрируйтесь: каждый игрок, готовый приступить к прохождению уровня, кладет руку на стол ладонью вниз. Как только все будут готовы, можете убрать руку и начать игру. **Внимание:** этот процесс командной концентрации невероятно важен для успешного прохождения уровня! По ходу игры участникам разрешается восстанавливать концентрацию **в любой момент:** один из игроков говорит «стоп», останавливая раунд, – все кладут руки на стол – концентрируются – убирают руки, – и игра продолжается!

- Игроки выкладывают карты из руки в центр стола в **порядке возрастания** их значения. Первой должна быть выложена карта с наименьшим номером (из доступных). Следующая наименьшая карта (из доступных) выкладывается поверх нее, и так далее. Карты всегда выкладываются **по одной**. Если у игрока в руке оказались, к примеру, карты с номерами 36 и 37, он может выложить их сразу, но обязательно по одной за раз. Порядок хода отсутствует: если кто-то из игроков считает, что имеет в руке карту с наименьшим доступным значением, то он просто выкладывает ее в центр стола. **Очень важно:** игрокам запрещено показывать **свои карты** другим игрокам или каким-либо еще образом указывать на их значение. Во время игры члены команды **не могут разговаривать** или обмениваться тайными знаками!

- Если игроки расположили **все свои карты** в **правильном (возрастающем) порядке**, то они прошли уровень!

Тим, Сара и Карл положили руки на стол – они готовы. Затем они убирают руки, и игра начинается. Карл выкладывает свою карту в центре стола лицом вверх – на ней изображен номер 17. Поверх нее Сара выкладывает карту с номером 28. Поверх карты, выложенной Сарой, Тим выкладывает карту с номером 55. Все карты выложены в порядке возрастания – уровень 1 пройден!

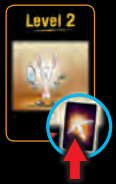
Следующий уровень: верхняя карта **уровней** убирается в коробку. **Колода карт с номерами** перемешивается заново, и каждому игроку раздается количество карт, равное новому уровню. В одну руку игроки берут свои карты, а другую руку кладут на стол, концентрируются и начинают следующий раунд. Как и раньше, **все** карты выкладываются **в порядке возрастания**, формируя **одну стопку** в центре стола.

Тим, Сара и Карл начинают уровень 2. Каждый из них держит в руке по 2 карты. Игроки кладут свободную руку на стол, чтобы сконцентрироваться перед игрой. Затем Сара выкладывает в центре стола карту с номером 7. Поверх Карл выкладывает номер 11. На нее Тим выкладывает номер 35 и сразу после этого – номер 47. Затем Карл выкладывает номер 81, а Сара – номер 94. Все карты выложены в порядке возрастания – уровень 2 пройден!

Таким образом игра продолжается до последнего уровня. В начале каждого нового раунда колода карт с номерами перемешивается, и игрокам раздается на одну карту больше, чем в предыдущем раунде. **Важно:** игроки могут выкладывать только карту **с наименьшим значением**. Например: если у Тима есть карты 21, 56 и 93, он **обязан** сначала выложить карту с номером 21.

Награды (уровни 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Когда команда успешно пройдет **уровень 2**, она получает награду в виде **карты сюрикена**, которая берется из запаса и добавляется к уже имеющимся. Также награды можно получить, пройдя уровни 3, 5, 6, 8 и 9. Тип награды отображается в нижнем правом углу карты уровня (это может быть 1 жизнь или 1 сюрикен). **Важно:** при наилучшем раскладе команда может получить максимум 5 карт жизней и 3 карты сюрикена.



Награда

Плата за ошибку – 1 жизнь!

Если кто-то из членов команды выкладывает карту, которая **нарушает порядок**, то игра **немедленно** останавливается игроком (или игроками), имеющим на руках

карту с меньшим значением, чем та, что была только что выложена. Команда теряет **одну** карту жизни, убирая ее в запас. Затем все карты игроков со значением меньше, чем у выложенной карты, откладываются в сторону. Команда восстанавливает концентрацию и **продолжает играть** (уровень не начинается заново!).

Сара выкладывает карту номер 34. Тим и Карл говорят «стоп». У Тима на руках есть карта 26, а у Линуса есть карта с номером 30. Команда теряет одну жизнь. Тим и Линус выкладывают карты 26 и 30 рядом с колодой. После чего игроки восстанавливают концентрацию и продолжают играть.

Использование сюрикенов

В любой момент раунда один из игроков может предложить использовать сюрикены – для этого он поднимает руку. Если **все** члены команды согласны, то каждый игрок сбрасывает **наименьшую из имеющихся карт** на стол лицом вверх (эти карты больше не участвуют в текущем раунде). Использованная карта сюрикена убирается в запас. После чего игроки восстанавливают концентрацию и продолжают игру.

Конец игры

Если команде удалось пройти **все уровни в колоде**, то игроки могут вместе праздновать победу! Если же команда потеряла **последнюю карту жизней** – их постигла **неудача**.

Новое испытание: если команда прошла **все уровни в колоде** (и находится на седьмом небе от счастья), то игра продолжается в **«слепом» режиме**. Команда сохраняет все жизни и сюрикены, оставшиеся с прошлой игры, и начинает с уровня 1. Однако теперь карты должны выкладываться в центр стола **лицом вниз**. В конце раунда получившаяся стопка переворачивается и проверяется. Если в порядке была допущена ошибка – команда теряет **одну жизнь**. Все остальные правила остаются без изменений. Как долго команде удастся продержаться вслепую?

Как же это все-таки работает? (Внимание: сначала прочитайте правила игры!)

«Разум» – это игра на синхронизацию, которая тренирует восприятие времени. Чем меньше значение карты, тем раньше она будет сыграна. Так, карта с номером 5 будет выложена достаточно быстро, в то время как номер 80, скорее всего, задержится в руке игрока подольше. В ходе игры восприятие времени у членов команды постепенно синхронизируется, что позволяет им каждый раз все точнее и точнее определять, сколько необходимо выжидать, прежде чем разыграть определенную карту. То, что сначала достигалось лишь удачей, со временем станет зависеть от навыка. Поэтому, когда игроки концентрируются перед раундом, будет вполне уместно сказать что-то вроде «Напоминаю синхронизацию». Важно уточнить, что игра не должна сводиться к пересчету секунд. Здесь нечего считать. Конечно, «в головах» у игроков время идет, но на выжидание карты обычно тратится чуть меньше или чуть больше секунды в зависимости от номера. Самый главный секрет игры заключается в достижении общего у всех игроков чувства, что «вот сейчас пора». Чтобы команды могли работать в гармонии… и стать едиными!

GAGA GAMES

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.