

Вольфганг Варш

The Mind

Р а з у м

Станьте
едины!



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 жизнью 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 жизни** – 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 с историческим значением, которая тренирует восприимчивость к информации. Чем меньше значение карты, тем раньше она будет сыграна. Так, карта с номером 5 будет выложена достаточно быстро, в то время как карта с номером 80, скорее всего, задержится в руке игрока подолгу. В ходе игры восприимчивость к информации увеличивается, что позволяет командам постепенно синхронизироваться, что позволяет им и как жажда рас все тонко определять, сколько необходимо информации на определенную карту. То, что команда получает в начале игры, постепенно становится более сложным, со временем становится сложнее ориентироваться на нее. Поэтому, когда игроки начинают играть, они должны сводиться к определенной точке. Здесь нечего считать. Конечно, «в голове» у игроков время идет, он должен чувствовать, что меньше или больше карты в запасе. В начале игры игроки чувствуют, что «вот сейчас на меня главный секрет карты заканчивается в достояние и информации о всех игроках чувствую, что «вот сейчас пора»». Члены команды начинают работать в гармонии... и статья едет!

