

The Mind

Per esperti di telepatia!

EXTREME

Wolfgang Warsch

Giocatori: 2 - 4

Età: da 8 anni in su

Durata: ca. 20 minuti

Quali sono le novità di Extreme?

Le regole del gioco originale The Mind restano le stesse. Nella prima mano (Level 1) ognuno riceve 1 carta, nella seconda (Level 2) ognuno riceve 2 carte, ecc. Tutti i giocatori formano un'unica squadra e cercano di giocare correttamente al centro del tavolo tutte le carte ricevute. Non esiste alcun ordine di gioco. Chi vuole giocare una carta, lo fa. **Attenzione:** al centro del tavolo non viene creato un unico mazzo come nel gioco originale ma due, e in contemporanea! Il mazzo con i numeri bianchi è crescente (1-50), quello con i numeri rossi è decrescente (50-1). Inoltre, in alcuni livelli le carte devono essere giocate coperte al centro del tavolo, il che aumenta ulteriormente la difficoltà.

100 carte numerate

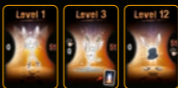


Bianche (1-50)



Rosse (1-50)

12 carte Level (1-12)



5 vite



3 stelle ninja



Preparazione del gioco

A seconda del numero di giocatori, la squadra riceve un determinato numero di vite e stelle ninja, che vengono posizionate scoperte sul tavolo, una di fianco all'altra. Le restanti vite e stelle ninja vengono messe da parte a bordo tavolo: possono servire in un momento successivo. A questo punto si dovrà disporre un certo numero di carte Level (che mostrano il livello di gioco corrente) una sopra all'altra in ordine crescente, formando un mazzetto di carte scoperte (con la carta Level 1 in cima), accanto alle vite e alle stelle ninja. Le carte Level non utilizzate si lasciano nella scatola.

2 giocatori: Level 1-12 • 2 vite • 1 stella ninja

3 giocatori: Level 1-10 • 3 vite • 1 stella ninja

4 giocatori: Level 1-8 • 4 vite • 1 stella ninja

Le 100 carte numerate vengono mischiate in un mazzo di pesca e messe a lato. Ogni giocatore riceve una carta (per il primo livello) e la tiene in mano in modo tale che nessun altro giocatore la possa vedere.

Svolgimento del gioco

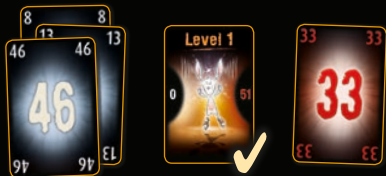
Chi è pronto ad affrontare il livello corrente appoggia una mano aperta sul tavolo. Se tutti sono pronti, tutti tolgono la mano dal tavolo e il gioco inizia. **Nota:** questa sincronizzazione comune sul livello è molto importante per vincere! Nel corso del gioco è sempre consentito che i giocatori possano sincronizzarsi in ogni momento. Basta dire "stop" e il gioco viene interrotto, tutti mettono una mano sul tavolo, si risincronizzano, ritolgono le mani, e si continua!

- Le carte che i giocatori tengono in mano devono essere giocate al centro del tavolo. A sinistra della carta Level vengono posizionate esclusivamente le carte bianche, a destra soltanto le carte rosse.
- Le carte bianche vengono messe una sopra l'altra a formare un mazzetto in ordine crescente. La carta bianca di valore più basso (a disposizione dei giocatori) deve essere giocata per prima, poi su questa la seconda carta più bassa (a disposizione) e così via.
- Le carte rosse vengono messe una sopra l'altra a formare un mazzetto in ordine decrescente. La carta rossa di valore più alto (a disposizione) deve essere giocata per prima, poi su questa la seconda carta più alta (a disposizione) e così via.

Le carte vengono sempre giocate una alla volta. Non esiste alcun ordine di gioco. Chi crede di avere la carta bianca più bassa attualmente disponibile o la carta rossa più alta attualmente disponibile, le gioca. Non si possono svelare o mostrare i numeri delle carte! Non è consentito che i giocatori si consultino, si scambino informazioni, si accordino o si diano segnali in codice!

Importantissimo: non è consentito mettersi d'accordo per giocare prima solo le carte di un colore e poi dell'altro!

Se i giocatori giocano tutte le carte nell'ordine corretto (bianco in ordine crescente, rosso decrescente), hanno terminato con successo il primo livello!



Tommaso, Sara, Lino e Anna mettono una mano sul tavolo: sono pronti. Tolgono la mano dal tavolo e il gioco inizia. Lino gioca il suo 8 bianco scoperto a sinistra della carta Level. Sara gioca il suo 13 bianco sopra l'8. Anna gioca il suo 33 rosso scoperto a destra della carta Level. Tommaso gioca il suo 46 bianco sopra il 13 bianco. Tutte le carte bianche sono in ordine crescente, tutte quelle rosse in ordine decrescente (anche se è una sola carta!): tutto giusto, livello 1 superato!

Il prossimo livello: la carta Level in cima al mazzetto viene rimessa nella scatola. Tutte le 100 carte numerate vengono nuovamente mischiate e ai giocatori vengono distribuite tante carte quanto indicato dalla nuova carta Level visibile in cima al mazzetto. I giocatori prendono in mano le loro carte, mettono l'altra mano sul tavolo per risincronizzarsi e iniziano quindi il livello successivo. Di nuovo, tutte le carte bianche devono essere giocate in un mazzetto in ordine crescente, tutte le carte rosse in ordine decrescente.



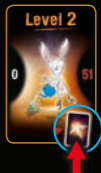
Tommaso, Sara, Lino e Anna giocano il livello 2. Ora tutti hanno 2 carte. Sara gioca il 45 rosso scoperto. Anna gioca il suo 43 rosso sopra il 45 rosso. Tommaso gioca il suo 10 bianco e poi il 36 rosso. Lino gioca il suo 31 rosso, Sara il 26 rosso. Lino gioca il suo 41 bianco e infine Anna il suo 3 rosso. Tutte le carte bianche sono in ordine crescente, tutte quelle rosse in ordine decrescente: tutto giusto, livello 2 superato!

Nel modo sopra descritto vengono giocati in successione tutti i livelli.

Importante: un giocatore deve sempre giocare la carta bianca più bassa che ha in mano, o la sua carta rossa più alta che ha in mano. Se Tommaso per esempio avesse in mano l'11, il 26 e il 43 bianchi, dovrebbe giocare per primo l'11 bianco.

Ricompense (livello 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Se avete superato con successo il livello 2, ricevete come ricompensa una stella ninja. Prendete una stella ninja da quelle messe a bordo tavolo e aggiungetela a quelle che avete a disposizione. Anche per i livelli 3, 5, 6, 8, 9 superati con successo c'è una ricompensa. Il tipo di ricompensa è illustrato in basso a destra sulla carta Level corrispondente (1 vita o 1 stella ninja).



Nota: la squadra può possedere al massimo 5 vite e 3 stelle ninja. Ricompensa

Errore nel giocare una carta: si perde 1 vita!

Se qualcuno dovesse giocare una carta numerata nell'ordine sbagliato, il gioco viene immediatamente interrotto dal giocatore (o dai giocatori) che posseggono una carta del colore interessato che si sarebbe dovuta giocare prima (una carta bianca più bassa o una carta rossa più alta). In questo modo la squadra perde una delle sue vite, che deve essere scartata (una sola vita, qualsiasi sia il numero di carte numerate che si sarebbero dovute giocare prima). Dopo, le carte in mano che si sarebbero dovute giocare prima vengono messe via, e si continua a giocare il livello.

Sara gioca il 34 bianco. Tommaso e Lino dicono "stop". Tommaso ha in mano il 26 bianco, Lino il 30 bianco: entrambe le carte si sarebbero dovute giocare prima del 34. Viene scartata una carta vita. Tommaso mette via il suo 26 e Lino il suo 30. La squadra si risincronizza e si continua.

Dal livello 3: giocare "alla cieca"

Nel livello 3 le carte bianche devono essere giocate coperte (le carte rosse come sempre scoperte). Al termine del livello il mazzetto coperto viene girato e si controlla l'ordine delle carte giocate. Per ogni errore si perde una vita. Nei livelli successivi si dovranno giocare coperte ogni tanto anche le carte rosse, nei livelli 6 e 10 anche entrambi i colori! La modalità alla cieca si riconosce sempre dal simbolo della mano qui a fianco, stampato sulla carta Level.



Esempio 1. Dopo che la squadra ha giocato tutte le carte nel livello 3, scopre le carte bianche. Sono state giocate le seguenti carte: 7-14-28-20-25-23-37-48. Prima del 28 si sarebbero dovute giocare le carte 20, 23 e 25. Per questo errore si deve scartare una vita.

Esempio 2. Sono state giocate le seguenti carte bianche: 2-13-11-28-44-42-37. Prima del 13 si sarebbe dovuto giocare l'11 e prima del 44 il 37 e il 42. Per questi due errori devono essere scartate due vite.

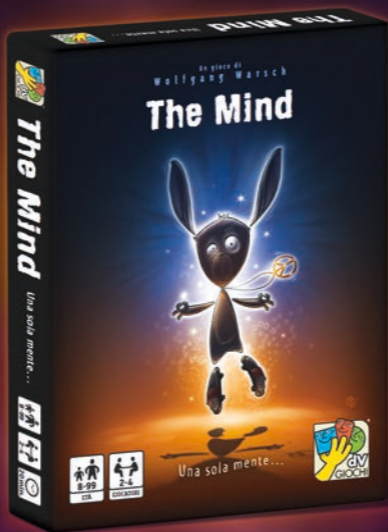
Usare le stelle ninja

Durante un livello, ogni giocatore può proporre in qualsiasi momento di usare una stella ninja semplicemente alzando la mano. Se tutti gli altri giocatori sono d'accordo, la stella ninja viene utilizzata. Ogni giocatore decide ora di nascosto se rivelare la carta bianca più bassa che ha in mano, oppure la carta rossa più alta. Ognuno pone la carta scelta davanti a sé, tenendola coperta. Una volta che tutti hanno fatto, le carte scelte vengono scoperte e messe via. Anche una stella ninja viene messa via. Successivamente i giocatori si risincronizzano e il gioco continua.

Fine del gioco

Se una squadra riesce a superare con successo tutti i livelli del mazzetto, conquista una vittoria di squadra! Se invece la squadra dovesse perdere la sua ultima vita a disposizione, purtroppo fallisce: provate di nuovo!

Avete già giocato al premiatissimo The Mind?



Autore: Wolfgang Warsch

Grafica: Oliver Freudenreich

Publicato da daVinci Editrice S.r.l., Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia
© Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de
Tutti i diritti riservati. Per domande, commenti o suggerimenti: info@dvgiochi.com www.dvgiochi.com

Seguici su:

