

The Mind

Vamos usar o poder de nossas mentes!

Wolfgang Warsch

Jogadores: 2 a 4

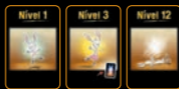
Idade: a partir de 8 anos

Duração: 20 min. aprox.

Os jogadores formarão **uma equipe**. Na primeira rodada (nível 1), cada um recebe 1 carta; na segunda (nível 2), cada um recebe 2 cartas, e assim sucessivamente. Em cada nível, os jogadores deverão colocar as cartas no centro da mesa **em ordem crescente, formando, assim, uma pilha de cartas viradas para cima**. Por exemplo, os 4 jogadores do nível 1 têm as seguintes cartas: 18, 34, 41 e 73. Eles não precisam seguir uma ordem de jogadores para colocar as cartas na pilha no centro da mesa: eles precisam jogar na ordem que permitirá que a pilha fique em ordem crescente. **Mas atenção!** Os jogadores não podem revelar nada sobre suas cartas! Como isso é feito?



100 cartas com números (1-100)



12 níveis (1-12)



5 vidas



3 estrelas ninja

Preparação

A equipe de jogadores recebe uma determinada quantidade de vidas e estrelas ninja; elas serão colocadas abertas sobre a mesa. As cartas restantes devem ser deixadas de lado: elas podem ter de ser utilizadas depois. Em seguida, faça uma pilha em ordem crescente com as cartas de nível viradas para cima (o nível 1 deve ficar no topo da pilha) e outra com as estrelas ninja. As cartas dos níveis não utilizadas devem ser retornadas à caixa.

2 jogadores: Nível 1-12 • 2 vidas • 1 estrela ninja

3 jogadores: Nível 1-10 • 3 vidas • 1 estrela ninja

4 jogadores: Nível 1-8 • 4 vidas • 1 estrela ninja

Embaralhe as 100 cartas de número e distribua 1 carta para cada (no nível 1). Os jogadores não podem ver as cartas uns dos outros. As cartas restantes formarão uma pilha virada para baixo.



Níveis de 1 a 10



Danilo, Paula e Felipe estão preparados para o Nível 1. Cada um segura uma carta na mão sem deixar que os outros jogadores vejam. Uma equipe de três jogadores começa com três vidas e uma estrela ninja; os níveis vão de 1 a 10.

Importante! Recomendamos aos jogadores mais experientes que comecem a jogar imediatamente, sem ler o **quadro no final das regras** antes da primeira partida para descobrirem os truques sozinho. Vocês correrão o risco de perder uma vida logo no início, mas isso pode enriquecer a experiência! Se você é um jogador com menos experiência, leia o comentário no quadro no **final das regras**.

Como jogar

Concentrem-se: quem estiver preparado para enfrentar o nível atual coloca a sua palma da mão sobre a mesa; assim que todos os jogadores estiverem preparados, retiram a mão da mesa e começa o jogo. **Nota:** este momento de concentração é muito importante! **A qualquer momento** da partida, os jogadores podem tirar alguns segundos para se concentrarem. Basta dizer "Pausa!" e o jogo para: todos os jogadores colocam uma mão sobre a mesa, concentram-se, retiram a mão, e só então, voltam a jogar.

• As cartas que os jogadores tiverem na mão deverão ser colocadas no centro da mesa para formarem **uma pilha em ordem crescente**. Em primeiro lugar deve ser colocada a carta de número mais baixo disponível; depois, a segunda carta de número mais baixo, e assim sucessivamente. As cartas são colocadas **uma a uma**. Por exemplo, se um jogador tiver a 36 e a 37 na mão, deverá colocá-las imediatamente por ordem crescente, mas uma por vez! Não existe uma ordem de jogo: quem julgar ter a carta de número mais baixo disponível, coloca-a sobre a mesa. **Muito importante:** não é permitido aos jogadores revelarem ou mostrarem os seus números; também não é permitido **nenhum tipo de acordo** entre os jogadores, nem sequer usar sinais secretos!

• Se os jogadores colocarem **todas as cartas na ordem correta** (crescente), eles vencem aquele nível!



Danilo, Paula e Felipe põem uma mão sobre a mesa: estão preparados. Retiram a mão da mesa e o jogo começa. Felipe põe a sua carta virada para cima no centro da mesa: a carta mostra o número 17. Paula coloca a carta 28 sobre a 17. Danilo coloca a carta 55 sobre a 28. Todos os números seguem uma ordem crescente. Eles venceram o nível 1!

Nível seguinte: a carta do nível que acabam de vencer é colocada na caixa. As **100 cartas com números** são embaralhadas novamente com o restante do baralho e distribuídas a cada jogador, seguindo as quantidades estabelecidas para o novo nível. Os jogadores recolhem as suas cartas com uma mão, colocam a outra sobre a mesa para se concentrarem e, a seguir, começa o nível seguinte. Assim como no nível anterior, **todas** as cartas devem ser colocadas **por ordem crescente** formando **uma pilha** no centro da mesa.

Danilo, Paula e Felipe jogam o nível 2. Agora, cada um deles tem duas cartas na mão. Cada um dos jogadores põe uma mão sobre a mesa para se concentrar e, em seguida, começa a rodada. Paula põe a carta 7 no centro da mesa, o Felipe a 11, o Danilo a 35 e a 47; o Felipe a 81, a Paula a 94. Todos os números seguem uma ordem crescente. Eles venceram o nível 2!

O jogo continua a ser jogado nível a nível, segundo as regras descritas. Em cada novo nível as 100 cartas são embaralhadas e os jogadores recebem uma a mais do que receberam no nível anterior. **Importante:** a carta a ser jogada deve ser sempre **a mais baixa** da mão; por exemplo, se o Danilo tiver a 21, a 56 e a 93, deverá jogar em primeiro lugar a número 21.

Recompensa (níveis 2, 3, 5, 6, 8 e 9)

Se a equipe vencer o **nível 2**, recebe uma **estrela ninja** como recompensa. Pegue uma estrela ninja da pilha que havia sido deixada de lado e coloque-a junto das outras estrelas ninja. Ao vencer os níveis 3, 5, 6, 8 e 9, você também poderá pegar uma recompensa (vida ou estrela ninja) das pilhas que foram deixadas de lado. A recompensa será especificada na própria carta daquele nível. **Nota:** a equipe pode possuir no máximo cinco vidas e três estrelas ninja.



Recompensa

Se alguém cometer um erro, a equipe perde 1 vida!

Se um dos jogadores puser uma carta seguindo uma **ordem incorreta**, o jogo será **imediatamente** interrompido pelo jogador ou jogadores que tiverem uma carta mais baixa do que a que acabou de ser jogada. A equipe perde uma das suas vidas e deverá colocar uma carta de vida de lado na mesa. Em seguida, todas as cartas de número inferior àquela que foi jogada devem ser descartadas; então, a equipe se concentra e **retorna ao nível atual** (não começa um novo!).

Paula joga a carta número 34. Danilo e Felipe dizem "Pausa": Danilo tem a número 26 e Felipe a 30, portanto perdem uma vida. Danilo põe a número 26 de lado e Felipe a 30. A equipe volta a concentrar-se e retomam a rodada.

Uso da estrela ninja

Durante o decorrer de um nível, qualquer jogador pode propor ativar uma estrela ninja; para tal, deverá levantar a mão. Se **todos** os jogadores estiverem de acordo, a estrela ninja é usada e todos os jogadores descartam a sua **carta mais baixa**, pondo-a virada para cima. Assim, põe-se uma estrela ninja de lado. A seguir, os jogadores voltam a concentrar-se e a ronda continua.

Final do jogo

Se a equipe conseguir vencer **todos os níveis**, ela vence o jogo! Se a equipe perder a **última vida**, perde.

Novo desafio: se a equipe vencer **todos os níveis**, continua a jogar **em modo cego**. A equipe volta ao nível 1 com todas as vidas e estrelas ninja que tenham sobrado; porém, agora as cartas são colocadas **viradas para baixo** formando uma pilha no centro da mesa. Ao terminar o nível, vire as cartas e confira a ordem. Se algum jogador tiver cometido algum erro, a equipe perde uma **vida**.

As demais regras são mantidas. Quantos níveis você consegue vencer em modo cego?

Como funciona o jogo? (Atenção: leia primeiro as instruções!)

The Mind é um jogo de sincronia orientada pela sua noção de tempo. Quanto mais baixa for uma carta, mais cedo se deve jogar: o número 5 será jogado rapidamente; o 80 deve esperar mais tempo. A medida que o jogo decorre, os jogadores sincronizam cada vez mais o seu sentido do tempo, de forma que podem avaliar cada vez melhor quanto tempo deve decorrer para jogarem uma determinada carta. O que a princípio é uma mera questão de sorte, após algumas partidas torna-se uma habilidade. Assim, a concentração ao início de cada nível estará cada vez mais sincronizada. Neste ponto deve reiterar-se que não se trata de contar segundos; claro que o tempo passa na cabeça de cada jogador, sendo este, em geral, inferior a um segundo, e variando dependendo do nível. O segredo do jogo consiste em desenvolver um sentido comum do tempo. A equipe deve jogar em uníssono... os jogadores devem SINCRONIZAR as suas mentes!