

The Mind

Wolfgang Warsch

Één team, één gedachte, één overwinning!

De spelers vormen **één team**. In de eerste ronde (level 1) krijgt iedere speler 1 kaart, in de tweede ronde (level 2) 2 kaarten, enz. In elk level moet het team **alle** kaarten in oplopende volgorde uitspelen. De kaarten moeten **open op een stapel** in het midden van de tafel worden gespeeld. Voorbeeld (4 spelers, level 1): 2-10-19-53. Er is geen speelvolgorde: als je denkt dat je een kaart kunt spelen, dan mag je deze spelen. **LET OP!** De spelers mogen **niets** over de kaarten in hun hand zeggen. Er mag geen informatie worden uitgewisseld en er mogen geen geheime tekens worden gegeven.



100 getallenkaarten (1-100)



12 levelkaarten (1-12)



5 levens



3 vallende sterren

Vorbereiding van het spel

Het team krijgt een aantal **levens en vallende sterren** (zie hieronder). Leg deze open naast elkaar op tafel. Leg de overgebleven levens en vallende sterren in een algemene voorraad. Deze heb je mogelijk later in het spel nodig. Neem daarna het benodigde aantal levelkaarten (zie hieronder) en leg deze in **aflopende volgorde** in een **open stapel** (met level 1 bovenop) in het midden van de tafel. Leg de levelkaarten die niet worden gebruikt terug in de doos.

2 spelers: level 1-12 • 2 levens • 1 vallende ster

3 spelers: level 1-10 • 3 levens • 1 vallende ster

4 spelers: level 1-8 • 4 levens • 1 vallende ster

Schud de **100 getallenkaarten**. Iedere speler krijgt één kaart (vanwege level 1) en neemt deze op hand zonder aan de andere spelers te laten zien. Leg de overige getallenkaarten gedekt aan de rand van het speelveld.



level 1-10



Marc, Patrick en Aschwin zitten klaar voor level 1. Iedereen heeft 1 kaart in zijn hand. Het team begint met 3 levens en 1 vallende ster. De levels gaan van 1 - 10.

LET OP! We raden geoefende spelers aan om het spel te proberen en gaandeweg te leren. Lees het **tekstblok aan het einde van de spelregels niet**, zodat je het spel kunt ontdekken tijdens het spelen. Natuurlijk bestaat het gevaar dat je tijdens het eerste level al een leven verliest, maar dat levert ongetwijfeld een mooi leermoment op. Wie minder vaak spellen speelt, kan voor het eerste spel de speciale tip in het **tekstblok aan het einde van de spelregels** lezen.

Spelverloop

Concentratie aub! Als je er klaar voor bent om te beginnen, leg je je hand op tafel. Als alle spelers hun hand op tafel hebben liggen, haalt iedereen zijn hand weg en begint het spel. **Opmerking:** Deze gezamenlijke concentratie bij aanvang van een level is erg belangrijk voor het slagen van het spel. Tijdens de rest van het spel mogen spelers hun concentratie op **elk moment** opnieuw focussen. Zeg gewoon "Stop!" en onderbreek het spel - daarna legt iedereen zijn hand op tafel - herfocus - neem de handen weg - ga verder!

- De kaarten die de spelers op hand hebben, moeten in **oplopende volgorde** op een stapel in het midden van de tafel gespeeld worden. De kaart met de laagste waarde moet eerst worden gespeeld, daarna de kaart met op dat moment de laagste waarde, enz. De kaarten moeten één voor één worden gespeeld. Heeft 1 speler bijvoorbeeld de 36 en de 37 op hand, dan mag hij beide kaarten spelen, maar wel na elkaar! Er is geen speelvolgorde; wie denkt de kaart met de laagste waarde op hand te hebben, mag deze kaart spelen. **Belangrijk!** Over de waarde op de kaarten mag **niets** gezegd worden of op enig andere manier worden gecommuniceerd. Er zijn **geen afspraken** of geheime tekens toegestaan tijdens het spel!

- Als de spelers **alle kaarten** in de **juiste volgorde** (oplopend) hebben gespeeld, is het huidige level voltooid!



Marc, Patrick en Aschwin leggen een hand op tafel - ze zijn er klaar voor. Ze nemen hun hand weer van tafel en het spel begint. Aschwin legt zijn kaart met nummer 17 open in het midden van de tafel. Patrick legt de 28 op de 17. Marc legt zijn kaart met waarde 55 op de 28. Alle getallen zijn oplopend in waarde, alles is in orde - level 1 is voltooid!

Het volgende level: Leg de bovenste levelkaart (van het vorige level) terug in de doos. Schud alle **100 getallenkaarten** en iedere speler krijgt weer een aantal kaarten gelijk

aan het nieuwe level. De spelers nemen hun kaarten op hand, leggen hun andere hand op tafel om zich te concentreren en starten het volgende level. Wederom moeten **alle** kaarten in oplopende volgorde op **één stapel** in het midden van de tafel gespeeld worden. Marc, Patrick en Aschwin spelen level 2. Iedere speler heeft nu 2 kaarten op hand. Iedereen legt weer een hand op tafel om te focussen en het spel wordt gestart. Patrick legt de 7 in het midden van de tafel, Aschwin de 11, Marc de 35 en daarna de 47, Aschwin de 81 en Patrick de 94. Alle getallen zijn oplopend in waarde, alles is in orde - level 2 is voltooid!

Alle volgende levels worden, zoals hiervoor is beschreven, gespeeld. Voor elk nieuw level worden steeds alle 100 kaarten geschud en krijgt iedere speler 1 kaart meer dan de ronde ervoor. **Belangrijk!** De spelers moeten altijd de kaart met de laagste waarde uit hun hand spelen. Wanneer Marc bijvoorbeeld de 21, 56 en 93 in zijn hand heeft moet hij eerst de 21 spelen.

Beloning (Level 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Wanneer de spelers **level 2** hebben voltooid, krijgen ze gezamenlijk als beloning **1 vallende ster**. Neem deze beloning uit de algemene voorraad. Ook na het behalen van level 3, 5, 6, 8, 9 krijgen de spelers een beloning uit de algemene voorraad. De beloning is rechtsonder op de betreffende levelkaart aangegeven (1 leven of 1 vallende ster).

Opmerking: In het meest gunstige geval kan een team 5 levens en 3 vallende sterren bezitten.



Fout bij het uitspelen: 1 leven inleveren!

Als een speler een kaart speelt, die op dat moment **niet de laagste waarde** in het spel is, dan wordt het spel **direct** onderbroken door de speler die een kaart heeft met een lagere waarde dan de kaart die zojuist is gespeeld. Het team verliest nu **1 leven** en moet een levenskaart in de algemene voorraad leggen. Vervolgens moeten alle spelers alle kaarten in hun hand die lager zijn dan de foutief gespeelde kaart afleggen. Leg deze kaarten gedekt op de stapel met niet-verdeelde getallenkaarten. Bouw de concentratie weer opnieuw op en ga verder met het **huidige level** (er wordt niet opnieuw begonnen!). Patrick speelt nummer 34, Aschwin en Marc roepen "Stop!". Marc heeft een kaart met waarde 26 en Aschwin met waarde 30 op hand. Er wordt een levenskaart in de algemene voorraad gelegd. De kaarten met waarde 26 en 30 worden afgelegd. Het team concentreert zich weer en het spel gaat verder.

Vallende sterren gebruiken

Op elk moment kan een speler tijdens het spel voorstellen om een vallende ster te gebruiken door zijn hand op te steken. Als **alle** spelers instemmen, dan wordt de vallende ster ingezet en leggen alle spelers de kaart met **de laagste waarde** in hun hand af. Leg deze kaarten gedekt op de stapel met niet-verdeelde getallenkaarten. Leg een vallende ster kaart terug in de doos. Hierna concentreren de spelers zich weer en gaat het spel weer verder.

Einde van het spel

Als het de spelers lukt om **alle levels** te voltooien, dan hebben ze het spel gewonnen. Wanneer voor het voltooien van het laatste level **de laatste levenskaart** moet worden ingeleverd, verliezen zij **gezamenlijk** het spel.

Nieuwe uitdaging: Als het team **alle levels** heeft gehaald (en op een roze wolk zweeft), speelt het team direct in **blinde modus** verder. De spelers starten met alle overgebleven levenskaarten en vallende sterren opnieuw bij level 1, maar nu worden alle kaarten **gedekt** op een stapel in het midden van de tafel gelegd. Aan het einde van het level, worden alle kaarten omgedraaid en wordt gecontroleerd of de volgorde klopt. Heeft een speler een fout veroorzaakt, dan kost dat **één leven**. De verdere regels van het spel blijven ongewijzigd. Hoeveel levels kan het team blind halen?

Hoe krijg je dit voor elkaar? (LET OP! Lees eerst de spelregels!)

The Mind is een spel waarbij het draait om de synchronisatie van het tijdsgevoel. Hoe lager een kaart is, hoe eerder je deze uitspeelt. Een 5 wordt snel uitgespeeld, bij een 80 zul je langer moeten wachten. In de loop van het spel synchroniseren de spelers hun gevoel voor tijd steeds beter, zodat er steeds beter kan worden ingeschat hoe lang er gewacht moet worden om een bepaalde kaart uit te spelen. Wat in eerste instantie puur geluk lijkt te zijn, wordt "vaardigheid" na een paar spelletjes. De concentratie die opgebouwd wordt aan het begin van een level zegt eigenlijk: "Wij synchroniseren". We benadrukken dat het hier niet gaat om het aftellen van de secondes. Er wordt niet geteld, natuurlijk. Gaat de tijd in de gedachten van de spelers voorbij, maar dit is normaal gesproken sneller dan 1 seconde per getal en dit verandert afhankelijk van het level dat de spelers spelen. Het geheim van het spel is om een gemeenschappelijk nu-is-het-tijd gevoel te ontwikkelen. Het team moet de interne klokken gelijk zetten. Ze moeten EEN worden.

Spelontwerp:

Wolfgang Warsch

Grafisch ontwerp:

Oliver en Sandra Freudenreich

Producent:

Nürnberg-Spielkarten-Verlag GmbH

Nederlandse vertaling:

Nikki Verlaan

Eindredactie:

Jeroen Hollander

Projectmanager:

Jonny de Vries



© 2018 White Goblin Games

Noorderkijl 33

9571 AR 2^e Exloërmond

www.whitegoblingames.nl