

The Mind

EXTREMEWolfgang
Warsch

Für Profi-Telepathen!

Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Was ist neu an Extreme?

An den Grundregeln des Originalspiels „The Mind“ ändert sich nichts. In der ersten Runde (Level 1) bekommt jeder 1 Karte, in der zweiten Runde (Level 2) bekommt jeder 2 Karten, usw. Alle bilden ein Team und versuchen, sämtliche erhaltenen Karten korrekt in der Tischmitte abzulegen. Es gibt keine Spielerreihenfolge. Wer eine Karte legen will, legt sie. **Achtung:** In der Tischmitte entsteht **nicht nur ein Stapel, wie beim Original, sondern zwei, und zwar gleichzeitig!** Der Stapel mit den weißen Zahlen ist aufsteigend (1-50), der mit den roten Zahlen ist absteigend (50-1). Außerdem müssen die Karten in manchen Leveln **verdeckt** in die Tischmitte gelegt werden, was die Herausforderung an das gemeinschaftliche Zeitgefühl nochmal erhöht.

100 Zahlenkarten

12 Level

5 Leben

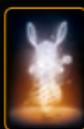
3 Wurfsterne



Weiß (1-50)



Rot (1-50)



Spielvorbereitung

Das Team bekommt eine bestimmte Anzahl an **Leben und Wurfsternen**, die offen nebeneinander auf dem Tisch ausgelegt werden. Die restlichen Leben und Wurfsterne kommen beiseite an den Tischrand. Sie werden gegebenenfalls später gebraucht. Nun wird eine bestimmte Anzahl an Levelkarten **aufsteigend** übereinandergestapelt und als **offener Stapel** (mit Level 1 ganz oben) neben die Leben und Wurfsterne gelegt. Nicht verwendete Level kommen in die Schachtel.

2 Spieler: Level 1-12 • 2 Leben • 1 Wurfstern**3 Spieler:** Level 1-10 • 3 Leben • 1 Wurfstern**4 Spieler:** Level 1-8 • 4 Leben • 1 Wurfstern

Die **100 Zahlenkarten** werden gemischt. Jeder Spieler erhält **eine** Karte (für Level 1) und nimmt sie so auf die Hand, dass sie kein anderer Spieler sehen kann. Die restlichen Zahlenkarten kommen verdeckt an den Tischrand.

Spielablauf

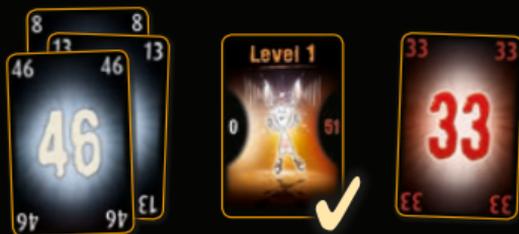
Wer bereit ist, sich dem aktuellen Level zu stellen, legt eine Hand flach auf den Tisch. Sind alle bereit, nehmen sie ihre Hand wieder vom Tisch weg und das Spiel beginnt. **Hinweis:** Diese gemeinschaftliche Synchronisation auf das Level ist enorm wichtig für das erfolgreiche Bestehen! Es ist im weiteren Spielverlauf grundsätzlich **jederzeit** erlaubt, dass sich die Spieler neu synchronisieren. Einfach „Stopp“ sagen und das Spiel unterbrechen – alle legen eine Hand auf den Tisch – neu synchronisieren – Hände wegnehmen – weiter geht's!

- Die Karten, die die Spieler auf der Hand halten, müssen in die Tischmitte gelegt werden. **Links** von der Levelkarte werden ausschließlich **die weißen Karten** hingelegt, **rechts** ausschließlich **die roten Karten**!
- **Die weißen Karten** werden zu **einem aufsteigenden Stapel** aufeinander gelegt. Die niedrigste (vorhandene) weiße Karte muss zuerst gelegt werden, darauf dann die zweitniedrigste (vorhandene) weiße Karte, usw.
- **Die roten Karten** werden zu **einem absteigenden Stapel** aufeinander gelegt. Die höchste (vorhandene) rote Karte muss zuerst gelegt werden, darauf dann die zweithöchste (vorhandene) rote Karte, usw.

Die Karten werden grundsätzlich einzeln gelegt. Es gibt keine Spielerreihenfolge. Wer glaubt, die aktuell niedrigste vorhandene weiße Karte bzw. die höchste vorhandene rote Karte zu haben, legt sie ab. Die eigenen Zahlenwerte dürfen **nicht** verraten oder gezeigt werden. Es ist keinerlei Absprache unter den Spielern erlaubt, kein Informationsaustausch, keine geheimen Zeichen!

Ganz wichtig: Es müssen grundsätzlich beide Stapel gleichzeitig beachtet und bespielt werden. **Es ist nicht erlaubt**, dass (ungeachtet der vorhandenen Zahlenwerte) zuerst einer der beiden Stapel vollständig abgearbeitet wird und danach der andere.

- Legen die Spieler **alle Karten** in der **richtigen Reihenfolge** ab (Weiß aufsteigend, Rot absteigend), haben sie das aktuelle Level geschafft!



Tim, Sarah, Linus und Hanna legen eine Hand auf den Tisch – sie sind bereit. Sie nehmen ihre Hand vom Tisch wieder weg und das Spiel beginnt. Linus legt seine weiße 8 offen links neben die Levelkarte. Sarah legt die weiße 13 auf die weiße 8 drauf. Hanna legt die rote 33 offen rechts neben die Levelkarte. Tim legt die weiße 46 auf die weiße 13 drauf. In Weiß alles aufsteigend, in Rot alles absteigend (ist ja nur eine Karte), alles richtig – Level 1 geschafft!

Das nächste Level: Die oberste Levelkarte des Stapels wird in die Schachtel gelegt. **Alle 100 Zahlenkarten** werden wieder gemischt und an jeden Spieler so viele Karten ausgeteilt, wie das neue, aktuelle Level angibt. Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand, legen die andere Hand auf den Tisch, um sich zu synchronisieren und starten dann die nächste Runde. Erneut müssen **alle weißen** Karten **aufsteigend** auf einen Stapel abgelegt werden, **alle roten** Karten **absteigend**.



Tim, Sarah, Linus und Hanna spielen Level 2. Jeder hat nun 2 Karten. Sarah legt die rote 45 offen ab. Linus legt die rote 43 auf die rote 45 drauf. Tim legt die weiße 10

und dann die rote 36 ab. Hanna legt die rote 31, Sarah die rote 26. Linus legt die weiße 41 ab und Hanna schließlich die rote 3. In Weiß alles aufsteigend, in Rot alles absteigend, alles richtig – Level 2 geschafft!

In der beschriebenen Weise wird nachfolgend Level für Level gespielt. **Wichtig:** Ein Spieler muss immer **die niedrigste** seiner weißen Handkarten bzw. **die höchste** seiner roten Handkarten ausspielen. Wenn Tim z.B. die weiße 11, 26 und 43 auf der Hand hat, muss er zunächst die weiße 11 spielen.

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

Hat das Team Level 2 erfolgreich gemeistert, erhält es zur Belohnung einen Wurfstern. Es nimmt sich einen Wurfstern vom Tischrand und legt es zu den aktuellen Wurfsternen dazu. Auch für gemeisterte Level 3, 5, 6, 8, 9 gibt es eine Belohnung, die sich das Team vom Tischrand nimmt. Die Belohnung ist jeweils unten rechts auf der Levelkarte abgebildet (1 Leben oder 1 Wurfstern).



Belohnung

Hinweis: Das Team kann im Idealfall maximal 5 Leben und 3 Wurfsterne besitzen.

Fehler beim Ablegen: 1 Leben abgeben!

Sollte jemand eine Zahlenkarte in der falschen Reihenfolge ausspielen, wird das Spiel sofort von demjenigen Spieler (bzw. denjenigen Spielern) unterbrochen, die in der betreffenden Farbe Karten haben, die noch vorher hätten gespielt werden müssen. Das Team verliert dadurch eines seiner Leben (egal, wie viele Karten vorher hätten gespielt werden müssen) und muss eine Leben-Karte beiseite legen. Danach werden alle Handkarten, die vorher hätten gespielt werden müssen, beiseite gelegt. Anschließend wird das Level fortgesetzt.

Sarah spielt die weiße 34. Tim und Linus rufen „Stopp“. Tim hat die weiße 26 auf der Hand, Linus die weiße 30 – beide Karten hätten vor der 34 gelegt werden müssen. Ein Leben wird abgegeben. Tim legt seine 26 und Linus seine 30 beiseite. Das Team synchronisiert sich neu und weiter geht's.

Ab Level 3: „Blind“ spielen

In Level 3 müssen die weißen Karten **verdeckt** links neben der Levelkarte abgelegt werden (die roten Karten wie gehabt **offen** rechts neben die Levelkarte). Bei Levelende werden die verdeckten Karten umgedreht und der Reihe nach angeschaut. Hat ein Spieler einen Fehler verursacht, kostet das ein Leben. In späteren Levels müssen dann auch mal die roten Karten verdeckt abgelegt werden, in Level 6 und 10 gar beide Farben verdeckt. Der jeweilige Blind-Modus ist stets am Handsymbol auf der Levelkarte zu erkennen.



Beispiel 1: Nachdem das Team in Level 3 alle Karten abgelegt hat, deckt es die weißen Karten auf. Abgelegt wurden: 7-14-28-20-25-23-37-48. Vor der 28 hätten die Karten 20, 23 und 25 gespielt werden müssen. Für diesen Fehler muss ein Leben abgegeben werden.

Beispiel 2: Abgelegt wurden in Weiß: 2-13-11-28-44-42-37. Vor der 13 hätte die 11 gespielt werden müssen und vor der 44 die 37 und die 42. Für diese beiden Fehler müssen zwei Leben abgegeben werden.

Wurfstern einsetzen

Jeder Spieler kann während eines Levels jederzeit vorschlagen, einen Wurfstern zu aktivieren, indem er seine Hand hebt. Stimmen alle Spieler zu, wird der Wurfstern eingesetzt. Alle Spieler entscheiden sich nun geheim entweder für ihre niedrigste weiße oder für ihre höchste rote Handkarte. Jeder legt die entsprechende Karte zunächst verdeckt vor sich ab. Sind alle fertig, werden die betreffenden Karten aufgedeckt und kommen offen beiseite. Ein Wurfstern wird beiseite gelegt. Anschließend synchronisieren sich die Spieler neu und weiter geht's.

Spielende

Sollte es dem Team gelingen, alle gestapelten Level erfolgreich zu absolvieren, hat es gemeinschaftlich gesiegt! Sollte das Team das letzte Leben abgeben müssen, ist das Vorhaben leider gescheitert.