

The Mind

EXTREME

Wolfgang
Warsch



Para telepatas profissionais!

Jogadores: 2 a 4

Idade: a partir dos 8 anos

Duração: 20 min. aprox.

Quais as novidades do Extreme?

As regras básicas do jogo original «The Mind» não foram modificadas. Na primeira ronda (nível 1), cada jogador recebe 1 carta, na segunda ronda (nível 2) cada jogador recebe 2 cartas, etc. Os jogadores formam uma equipa e colocam as cartas, que obtiveram em conjunto, no centro da mesa, de forma correta. Este jogo não tem nenhuma sequência. Quem quiser dar uma carta, fá-lo. **Atenção:** No centro da mesa não aparece **apenas um baralho, como originalmente, mas dois simultaneamente!** O baralho com os números em branco possui uma ordem ascendente (1-50), e os números a vermelho possuem uma ordem decrescente (50-1). Além disso, nalguns níveis, as cartas devem ser colocadas, **viradas para baixo**, no centro da mesa, aumentando o grau de dificuldade em gerir o tempo durante o jogo.

100 Cartas com números



Branco (1-50)



Vermelho (1-50)

12 Níveis



5 Vidas



3 Estrelas
de lançar



Preparação do Jogo

A equipa recebe um determinado número de **vidas e estrelas de lançar** que serão colocadas sobre a mesa. As restantes vidas e estrelas aparecem lado a lado no rebordo da mesa. Estas serão necessárias mais tarde. Agora, é apresentado um determinado número de cartas de nível, **por ordem crescente**, umas a seguir às outras, e como **baralho aberto** (com o nível 1 em cima) junto à vida e estrelas. Os níveis que não são utilizados são colocados na caixa.

2 jogadores: Nível 1-12 • 2 Vidas • 1 Estrela de lançar

3 jogadores: Nível 1-10 • 3 Vidas • 1 Estrela de lançar

4 jogadores: Nível 1-8 • 4 Vidas • 1 Estrela de lançar

As **100 cartas de números** são baralhadas. Cada jogador recebe **uma** carta (para o nível 1) e guarda-a na mão para que nenhum jogador a possa ver.

Como se joga

Quem estiver pronto para ficar no nível atual, coloca a mão sobre a mesa. Quando todos estiverem prontos, tiram a mão da mesa e o jogo tem início.

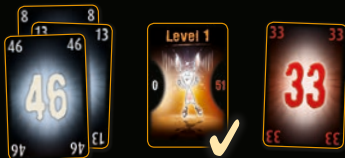
Nota: A sincronização de todos os jogadores em determinado nível é muito importante para obter sucesso! Durante o jogo, os jogadores **podem** voltar a sincronizar-se em qualquer altura. Basta dizer «parar» e o jogo é interrompido – todos colocam a mão sobre a mesa – voltar a sincronizar – retirar as mãos – continuar!

- As cartas que o jogador tem na mão têm de ser colocadas no centro da mesa. **À esquerda** da carta de nível são colocadas exclusivamente **as cartas brancas**, **do lado direito** exclusivamente **as cartas vermelhas**!
- **As cartas brancas** são apresentadas **num baralho de ordem crescente**, uma após a outra. A carta branca mais baixa (existente) tem de ser apresentada em primeiro lugar e em seguida a segunda carta branca mais baixa (existente), etc.
- **As cartas vermelhas são apresentadas uma a seguir às outras por ordem decrescente**. A carta vermelha mais alta (existente) tem de ser apresentada primeiro e em seguida a segunda carta vermelha mais alta (existente), etc.

As cartas são sempre apresentadas individualmente. Não existe nenhuma sequência de jogo. Quem achar que tem a carta branca mais baixa ou a carta vermelha mais alta, dá a carta. Os valores numéricos individuais **não** podem ser revelados nem mostrados. Os jogadores não podem fazer nenhum acordo, nem trocar informações ou qualquer sinal secreto!

Muito importante: Tem de se prestar sempre atenção e jogar os dois baralhos em simultâneo. **Não é permitido** (independentemente dos valores numéricos existentes) esgotar primeiro um dos dois baralhos, por completo, e em seguida o outro.

- Se um jogador esgotar **todas as cartas** pela **sequência correta** (branco por ordem crescente, vermelho por ordem decrescente) significa que atingiu o nível atual!



O Tim, a Sara, o Linus e a Ana colocam uma mão sobre a mesa. Isto significa que estão prontos. Depois de retirarem a mão da mesa, o jogo é iniciado. O Linus coloca o seu 8 branco aberto do lado esquerdo junto à carta de nível. A Sara coloca o 13 branco sobre o 8 branco. A Ana coloca o 33 vermelho aberto do lado direito junto à carta de nível. O Tim coloca o 46 branco sobre o 13 branco. Em branco, por ordem crescente, a vermelho por ordem decrescente (existindo apenas uma carta), tudo correto – nível 1 alcançado!

O nível seguinte: A carta de nível mais alta do baralho é colocada na embalagem. **Todas as 100 cartas numéricas** voltam a ser baralhadas e distribuídas pelos jogadores, conforme indica o novo nível atual. Os jogadores pegam nas suas cartas com uma mão, colocam a outra mão sobre a mesa, para se sincronizarem, e dão início à ronda seguinte. **As cartas brancas** são colocadas no baralho **por ordem crescente** e as cartas **vermelhas** por ordem decrescente.



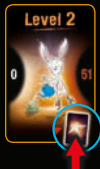
O Tim, a Sara, o Linus e a Ana jogam o nível 2. Neste momento, cada um tem 2 cartas. A Sara coloca o 45 vermelho aberto. O Linus coloca o 43 vermelho sobre o

45 vermelho. O Tim coloca o 10 branco e em seguida o 36 vermelho. A Ana dá o 31 vermelho, a Sara o 26 vermelho. O Linus coloca o 41 branco e, por fim, a Ana deposita o 3 vermelho. A branco, tudo por ordem crescente, a vermelho tudo por ordem decrescente, tudo correto – nível 2 concluído!

Conforme descrito, em seguida, o jogo continua nível por nível. **Importante:** Um jogador tem sempre de jogar a carta branca **mais baixa** ou a carta vermelha **mais alta**. Se o Tim, p. ex. tiver o 11, 26 e 43 branco na mão terá de jogar o 11 branco primeiro.

Prémio (nível 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Se a equipa tiver alcançado com sucesso o nível 2, como prémio esta recebe uma estrela de lançar e tira uma estrela do canto da mesa, adicionando-a às outras estrelas existentes. Do mesmo modo, depois de alcançar o nível 3, 5, 6, 8, 9, existe um prémio que a equipa vai buscar ao canto da mesa. O prémio é sempre apresentado em baixo, do lado direito, na carta de nível (1 vida ou 1 estrela).



Prémio

Observação: Idealmente, a equipa pode ter no máximo 5 vidas ou 3 estrelas.

Erro ao salvar: ceder 1 vida!

Se uma pessoa jogar uma carta numérica pela ordem incorreta, o jogo é interrompido imediatamente pelo jogador (ou pelos jogadores) que tivesse(m) cartas com a cor correspondente que devessem ter sido jogadas previamente. A equipa perde, assim, uma das suas vidas (independentemente do número de cartas que devessem ter sido previamente jogadas) e tem de colocar uma carta-vida de lado. Em seguida, todas as cartas que têm na mão, e que deveriam ter sido jogadas previamente, são colocadas de lado. Em seguida, continua-se com o nível.

A Sara joga o 34 branco. O Tim e o Linus dizem «Parar». O Tim tem o 26 branco na mão, o Linus o 30 branco – as duas cartas deveriam ter sido apresentadas antes do 34. É dada uma vida. O Tim coloca o seu 26 e o Linus o seu 30 de lado. A equipa volta a estar sincronizada e continua o jogo.

A partir do nível 3: Jogo «cego»

No nível 3, as cartas brancas são colocadas viradas para baixo do lado esquerdo junto à carta de nível (a carta vermelha como sempre aberta do lado direito, junto à carta de nível). No final do nível, as cartas viradas para baixo são apresentadas viradas para cima, de acordo com a sequência. Se um jogador tiver dado origem a um erro, isto significa que perde uma vida. Nos níveis seguintes, também as cartas vermelhas são dadas viradas para baixo, no nível 6 e 10, as duas cores são apresentadas para baixo. O respetivo modo «cego» é sempre identificado no símbolo da mão na carta de nível.



Exemplo 1: Depois de a equipa no nível 3 ter dado todas as cartas, esta vira as cartas brancas para cima. Foram guardadas as cartas: 7-14-28-20-25-23-37-48. Antes do 28, deveriam ter sido jogadas as cartas 20, 23 e 25. Para este erro, é necessário dar uma vida.

Exemplo 2: A branco, foram guardadas as cartas: 2-13-11-28-44-42-37. Antes do 13, deveria ter sido apresentado o 11 e antes do 44, a carta 37 e 42. Para estes dois erros, é necessário dar duas vidas.

Usar as estrelas de lançar

Num determinado nível, cada jogador pode sempre sugerir que seja ativada uma estrela de lançar, levantando a mão. Se todos os jogadores concordarem, a estrela é introduzida. Em segredo, os jogadores escolhem a carta branca mais baixa ou a carta vermelha mais alta que têm na mão. Cada jogador coloca a respetiva carta virada para baixo à sua frente. Quando todos estiverem prontos, as respetivas cartas são reveladas e colocadas em aberto de lado. É colocada de lado uma estrela. Em seguida, os jogadores voltam a estar sincronizados e continuam o jogo.

Final do jogo

Se a equipa conseguir completar com sucesso todos os níveis, o projeto conjunto triunfou! Se a equipa tiver de dar a última vida, o projeto infelizmente falhou.