

The Mind



Wolfgang Warsch

935234

Spieler: 2-4 Personen Alter: ab 8 Jahren Dauer: ca. 20 Minuten

The **SOUND** Experiment



Wenn ihr euch auf dieses Experiment einlasst, könnt ihr The Mind in einer neuen Dimension erleben. Ihr erhaltet zwei, eigens auf The Mind zugeschnittene Soundtracks, zu denen ihr Partie um Partie spielen könnt. Integriert die Musik in euer Spiel und ihr werdet The Mind auf einem neuen Level erfahren. Wählt eines der beiden Musikstücke auf der CD. Mit dem ersten Stück taucht ihr ins **The Mind Universum** ein, das zweite Stück entführt euch in ein Dschungelabenteuer. Reguliert die Lautstärke so, dass ihr die Musik gut hören könnt, aber nicht so laut, dass sie sich zu stark in den Vordergrund drängt. Teilt die Karten für das erste Level aus und startet die Musik und dann das Spiel. Das **SOUND Experiment** beginnt.

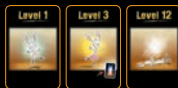
Wer eine zusätzliche Herausforderung will, der versucht eine Partie **The Mind** zu beenden, bevor der 2. Gongschlag eines Musikstückes ertönt und die Musik verstummt.

Alle Spieler bilden ein **Team**. In der ersten Runde (Level 1) bekommt jeder 1 Karte, in der zweiten Runde (Level 2) bekommt jeder 2 Karten, usw. In jedem Level muss das Team **alle** Karten, die die Mitspieler auf den Händen halten, **aufsteigend** in der Tischmitte **auf einen offenen Stapel** ablegen, einzeln nacheinander. Zum Beispiel (4 Spieler, Level 1): 18-34-41-73. Es gibt keine Spielerreihenfolge. Wer eine Karte legen will, legt sie.

Achtung, jetzt kommt's: Die Spieler dürfen **nichts** über die eigenen Karten verraten, kein Informationsaustausch, keine geheimen Zeichen. Wie soll das nur funktionieren?



100 Zahlenkarten (1-100)



12 Level (1-12)



5 Leben



3 Wurfsterne



1 CD

Spielvorbereitung

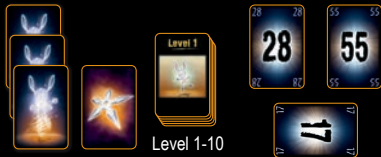
Das Team bekommt eine bestimmte Anzahl an **Leben** und **Wurfsternen**, die offen nebeneinander auf dem Tisch ausgelegt werden. Die restlichen Leben und Wurfsterne kommen beiseite an den Tischrand. Sie werden gegebenenfalls später gebraucht. Nun wird eine bestimmte Anzahl an Levelkarten **aufsteigend** 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.



Tim, Sarah und Linus sind bereit für Level 1. Jeder hält 1 Karte so auf der Hand, dass sie kein anderer sehen kann. Das 3er-Team startet mit 3 Leben und 1 Wurfstern. Die Level gehen von 1 – 10.

Achtung, ganz wichtig: Allen geübten Spielern empfehlen wir, einfach loszuspielen, **den Kasten am Ende der Spielregel** vor der ersten Partie nicht zu lesen und das Geheimnis des Spiels selbst zu entdecken. Es besteht zwar die Gefahr, gleich zu Beginn ein Leben zu verlieren, aber dafür wartet gegebenenfalls ein ganz besonderes Aha-Erlebnis. Wer eher selten mal was spielt, sollte jetzt den Kommentar im Kasten **am Ende der Spielregel** lesen.

Spielablauf

Konzentration bitte: 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 Konzentration auf das Level ist enorm wichtig für das erfolgreiche Bestehen! Es ist im weiteren Spielverlauf grundsätzlich **jederzeit** erlaubt, dass sich die Spieler neu konzentrieren. Einfach „Stopp“ sagen und das Spiel unterbrechen – alle legen eine Hand auf den Tisch – neu konzentrieren – Hände wegnehmen – weiter geht's!

- Die Karten, die die Spieler auf der Hand halten, müssen in die Tischmitte gelegt werden, zu **einem aufsteigenden Stapel**. Die niedrigste (vorhandene) Karte muss zuerst gelegt werden, darauf dann die zweitniedrigste (vorhandene) Karte, usw. Die Karten werden grundsätzlich **einzeln** gelegt. Hat ein Spieler z.B. die 36 und die 37 auf der Hand, darf er sie sofort nacheinander spielen – aber eben einzeln! Es gibt keine Spielerreihenfolge. Wer glaubt, die aktuell niedrigste vorhandene Karte zu haben, legt sie ab.

Ganz wichtig: Die eigenen Zahlenwerte dürfen **nicht** verraten oder gezeigt werden. Es ist **keinerlei Absprache** unter den Spielern erlaubt, auch keine geheimen Zeichen!

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



Tim, Sarah und Linus legen eine Hand auf den Tisch – sie sind bereit. Sie nehmen ihre Hand vom Tisch wieder weg und das Spiel beginnt. Linus legt seine Karte offen in die Tischmitte, sie zeigt die Zahl 17. Sarah legt die 28 auf die 17 drauf. Tim legt die 55 auf die 28 drauf. Alles aufsteigend, 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 konzentrieren und starten dann das nächste Level. Erneut müssen **alle Karten aufsteigend auf einen Stapel** in der Tischmitte abgelegt werden.

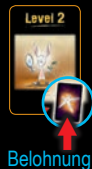
Tim, Sarah und Linus spielen Level 2. Jeder hat nun 2 Karten auf der Hand. Jeder legt eine Hand zwecks Konzentration auf den Tisch, dann wird gestartet. Sarah legt die 7 in die Tischmitte, Linus die 11, Tim die 35 sowie die 47, Linus die 81, Sarah die 94. Alles aufsteigend, alles richtig – Level 2 geschafft!

In der beschriebenen Weise wird nachfolgend Level für Level gespielt. In jedem neuen Level werden stets alle 100 Karten gemischt und jeder Spieler erhält eine Karte mehr als zuvor.

Wichtig: Man muss immer die **niedrigste** seiner Handkarten ausspielen. Wenn Tim z.B. die 21, 56 und 93 auf der Hand hat, muss er zunächst die 21 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).



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, der eine niedrigere Karte auf der Hand hält, als die aktuell gespielte. Das Team verliert dadurch **eines** seiner Leben und muss eine Leben-Karte beiseite an den Tischrand legen. Danach werden alle Handkarten, die niedriger sind als die zuletzt gespielte, beiseite gelegt. Anschließend konzentriert sich das Team neu und **das aktuelle Level wird fortgesetzt** (nicht neu begonnen!).

Sarah spielt die 34. Tim und Linus rufen „Stopp“. Tim hat die 26 auf der Hand, Linus die 30. Ein Leben wird abgegeben. Tim legt seine 26 und Linus seine 30 beiseite. Das Team konzentriert sich neu und weiter geht's.

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 und alle Spieler legen ihre jeweils **niedrigste Handkarte** offen beiseite. Ein Wurfstern wird beiseite gelegt. Anschließend konzentrieren 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**.

Neue Herausforderung: Sollte das Team **alle gestapelten Level** geschafft haben (und vor Freude auf Wolke Sieben schweben), spielt es sogleich im **Blind-Modus** weiter. Das Team startet mit allen verbliebenen Leben und Wurfsternen wieder bei Level 1, allerdings werden nun alle Karten **verdeckt** auf einen Stapel in die Tischmitte gelegt. Bei Levelende werden diese umgedreht und der Reihe nach angeschaut. Hat ein Spieler einen Fehler verursacht, kostet das **ein Leben**.

Die sonstigen Regeln gelten unverändert. Wie viele Level schafft das Team blind?

Wie funktioniert das alles? (Achtung: Erst die Spielregel lesen!)

The Mind ist ein Spiel um die Synchronisation von Zeitgefühl. Je niedriger eine Karte ist, desto früher spielt man sie aus. Eine 5 würde man rasch ausspielen, bei einer 80 eines an Zeit verstreichen lassen. Im Laufe des Spiels synchronisieren die Spieler ihre Zeitgefühl immer mehr, so dass sie immer besser abschätzen können, wie viel Zeit vergehen muss, um eine bestimmte Zahlenkarte auszuspielen. Was anfänglich als pures Glück ammutet, wird nach wenigen Spielen „können“. Zur Konzentration zu Beginn eines Levels sagt man somit auch treffender: „Wir synchronisieren uns!“ Es sei an dieser Stelle ausdrücklich betont, dass es **nicht** um das Abzählen von Sekunden geht. Es wird nicht gezählt. Natürlich vergeht Zeit, im Kopf eines jeden Spielers, doch diese ist normalerweise schneller als eine Sekunde pro Zahl und ändert sich, je nachdem, in welchem Level man gerade ist. Das Geheimnis des Spiels besteht darin, ein gemeinschaftliches Gefühl für jetzt-ist-es-an-der-Zeit zu entwickeln. Das Team muss im Gleichklang schwingen. Das Team muss EINS werden!