

The Mind SOULMATES

Reinhard Staupe / Wolfgang Warsch

Φτάσε με την παρέα σου στη φώτιση!



Παίκτες: 2-4 Ηλικία: από 8 ετών Διάρκεια: περ. 20 λεπτά

Παίζετε ως ομάδα και λαμβάνετε συγκεκριμένο αριθμό καρτών. Στο πρώτο επίπεδο, η ομάδα θα λάβει 4 κάρτες συνολικά, οι οποίες μοιράζονται σε κάθε παίκτη με τη σειρά. Σκοπός είναι να τοποθετήσετε αυτές τις 4 κάρτες **κλειστές** στο κέντρο του τραπέζιου (σε αύξουσα σειρά), μία-μία, δημιουργώντας έτσι μια μικρή στοιβία. Οι παίκτες απαγορεύεται να μιλήσουν μεταξύ τους ή να κάνουν νοήματα με οποιονδήποτε τρόπο. Όποιος θέλει να παίξει μια κάρτα, μπορεί απλώς να την παίξει.

Στη συνέχεια, ο **Μάντης** ελέγχει τη σειρά των καρτών που παίχτηκαν, χωρίς να τις δείξει στους άλλους παίκτες. Αν όλες οι κάρτες τοποθετήθηκαν σωστά (δηλ. σε αύξουσα σειρά), οι παίκτες έχουν ολοκληρώσει με επιτυχία το επίπεδο. Αν η σειρά δεν είναι σωστή, η ομάδα χάνει 1 ζωή. Έπειτα, οι 4 κάρτες ανακατεύονται και μοιράζονται ξανά. Οι παίκτες κάνουν άλλη μία προσπάθεια να παίξουν τις κάρτες σωστά (σε αύξουσα σειρά). Συνεχίστε με αυτόν τον τρόπο μέχρι να ολοκληρώσετε με επιτυχία το επίπεδο. Όταν συμβεί αυτό, περάστε στο επόμενο επίπεδο.

Σημαντικό: Ο Μάντης έχει περισσότερες πληροφορίες! **Προτού μοιράσει τις κάρτες**, ο Μάντης μπορεί να κοιτάξει ορισμένες από αυτές και να δώσει στους άλλους παίκτες μια μικρή (αλλά σημαντική!) ένδειξη για αυτούς τους αριθμούς.

Όπως στο **The Mind** (το αρχικό παιχνίδι), έτσι και στο **Soulmates** οι παίκτες πρέπει πάνω απ' όλα να συγχρονιστούν ως προς την αίσθηση του χρόνου. Όσο πιο μικρό αριθμό έχει μια κάρτα, τόσο πιο νωρίς πρέπει να παιχτεί. Ένα 5 μπορεί να παιχτεί σχετικά γρήγορα, αλλά μπορεί να θέλετε να κρατήσετε λιγάκι παραπάνω το 41 στο χέρι. Όσο πιο καλό συγχρονισμό έχετε ως ομάδα, σε τόσο υψηλότερο επίπεδο θα καταφέρετε να φτάσετε.



50 κάρτες αριθμών
(1-50)



12 κάρτες επιπέδου



4 ζωές



1 πίνακας
ενδείξεων



1 μαρκαδόρος

Γενική προετοιμασία παιχνιδιού

Ταξινομήστε τις **12 κάρτες επιπέδου** σε αύξουσα σειρά και τοποθετήστε τες σε μια κλειστή στοιβία στο κέντρο του τραπέζιου (με το επίπεδο 1 στην κορυφή).

Ανακατέψτε καλά τις **50 κάρτες αριθμών** και τοποθετήστε και αυτές σε μια κλειστή στοίβα στο κέντρο του τραπέζιού.

Σε ένα παιχνίδι με 3 ή 4 παίκτες, τοποθετήστε τις **4 ζωές** ανοιχτές τη μία δίπλα στην άλλη λίγο πιο πέρα από τον χώρο παιχνιδιού. Σε ένα παιχνίδι με 2 παίκτες, χρησιμοποιήστε μόνο **3 ζωές** (επιστρέψτε 1 ζωή στο κουτί).

Προετοιμασία επιπέδου

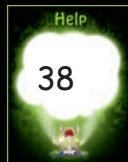
Δώστε τυχαία τον ρόλο του Μάντη σε 1 παίκτη. Αυτός ο παίκτης θα παραμείνει ο Μάντης μέχρι η ομάδα να ολοκληρώσει με επιτυχία το επίπεδο. Μόλις ολοκληρωθεί το επίπεδο, νέος Μάντης γίνεται ο επόμενος παίκτης δεξιόστροφα.

- Ο Μάντης αποκαλύπτει την επάνω κάρτα επιπέδου της στοίβας (ξεκινώντας με το επίπεδο 1). Η κάρτα επιπέδου δείχνει πόσες κάρτες αριθμών πρέπει να τραβήξει ο Μάντης από τη στοίβα. Στο επίπεδο 1, πρέπει να τραβήξει 4 κάρτες συνολικά. Η κάρτα επιπέδου δείχνει επίσης πόσες από αυτές τις κάρτες αριθμών μπορεί να δει ο Μάντης και πόσες ενδείξεις (αριθμούς) μπορεί να γράψει στον πίνακα ενδείξεων. Στο επίπεδο 1 ο Μάντης μπορεί να κοιτάξει 3 κάρτες αριθμών και να γράψει 1 αριθμό στον πίνακα ενδείξεων.



- Ο Μάντης ανακατεύει τις κάρτες που πήρε από τη στοίβα και τις μοιράζει μία-μία, ξεκινώντας από τον παίκτη στα αριστερά του. Συνεχίζει με αυτόν τον τρόπο μέχρι να έχουν μοιραστεί όλες οι κάρτες που ανακατεύτηκαν. Ανάλογα με τον αριθμό παικτών, ορισμένοι παίκτες μπορεί στο τέλος να έχουν περισσότερες κάρτες από άλλους. Ο Μάντης παίζει κι αυτός κάρτες, ακριβώς όπως και οι άλλοι παίκτες.

Ο Νίκος, η Σάρα και η Μαρία παίζουν ένα παιχνίδι με 3 παίκτες. Ο Νίκος είναι ο Μάντης. Αποκαλύπτει την κάρτα επιπέδου στην κορυφή (επίπεδο 1) και τραβάει τις 4 επάνω κάρτες αριθμών από τη στοίβα. Κοιτάει στα κρυφά 3 από αυτές τις κάρτες: είναι το 7, το 38 και το 42. Ο Νίκος επιλέγει να γράψει τον αριθμό 38 στον πίνακα ενδείξεων. Στη συνέχεια, ο Νίκος ανακατεύει καλά τις 4 κάρτες αριθμών και τις μοιράζει. Δίνει 1 στη Σάρα, 1 στη Μαρία, 1 στον εαυτό του και άλλη 1 στη Σάρα.



Πώς παίζεται το επίπεδο

Κάθε παίκτης που είναι έτοιμος να αντιμετωπίσει το τρέχον επίπεδο βάζει το ένα του χέρι στο τραπέζι, με την παλάμη του προς τα κάτω. Μόλις όλοι είναι έτοιμοι, απομακρύνουν το χέρι τους από το τραπέζι και το επίπεδο ξεκινά.

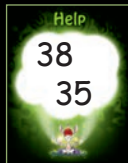
- Οι παίκτες πρέπει να τοποθετήσουν τις κάρτες τους στο κέντρο του τραπεζιού **τη μία μετά την άλλη** (σε αύξουσα σειρά, αν τα καταφέρουν), δημιουργώντας μια μικρή στοίβα.

Πολύ σημαντικό: Όλες οι κάρτες πρέπει να παίζονται **κλειστές!** Προσπαθείτε να παίξετε τη χαμηλότερη (διαθέσιμη) κάρτα πρώτη, έπειτα την αμέσως υψηλότερη (διαθέσιμη) κάρτα από πάνω της και ούτω καθεξής. Δεν υπάρχει καθορισμένη σειρά παίξιματος. Ο παίκτης που πιστεύει ότι εκείνη τη στιγμή έχει τη χαμηλότερη κάρτα, μπορεί απλώς να την παίξει.

Πολύ σημαντικό: Δεν επιτρέπεται να μιλούν οι παίκτες για τις αριθμητικές αξίες των καρτών τους ούτε να τις δείχνουν στους άλλους παίκτες. Οι παίκτες απαγορεύεται να συνεννοούνται κρυφά ή φανερά με χειρονομίες ή σιγάλα (π.χ. χτυπώντας το τραπέζι) ή να ανταλλάσσουν πληροφορίες με οποιονδήποτε τρόπο. Σε αυτό το σημείο θα θέλαμε να τονίσουμε ότι σε αυτό το παιχνίδι δεν παίζει ρόλο η ταχύτητα. Δεν υπάρχει χρονόμετρο!

- Όταν οι παίκτες έχουν τοποθετήσει **όλες τις κάρτες αριθμών τους** στο κέντρο του τραπεζιού, ο Μάντης παίρνει τη στοίβα και την **ελέγχει** (χωρίς να δείξει τις κάρτες στους άλλους παίκτες) για να δει αν όλες οι κάρτες αριθμών παίχτηκαν στη σωστή (αύξουσα) σειρά.
 - **Αν όντως συνέβη αυτό**, ο Μάντης αποκαλύπτει τις κάρτες. Το επίπεδο ολοκληρώθηκε με επιτυχία. Περάστε στο επόμενο επίπεδο.
 - **Αν δεν συνέβη αυτό**, παίξε ξανά το τρέχον επίπεδο χρησιμοποιώντας **το ίδιο σετ καρτών**. Πέρα από τη συνήθη ένδειξη, ο Μάντης μπορεί να γράψει **μια επιπλέον ένδειξη** (έναν επιπλέον αριθμό) στον πίνακα ενδείξεων. Οι κάρτες ανακατεύονται καλά, μοιράζονται ξανά και η ομάδα παίζει πάλι το επίπεδο.

Ο Νίκος ελέγχει τη στοίβα, χωρίς να δείξει τις κάρτες αριθμών στους άλλους παίκτες. Δυστυχώς, η σειρά των καρτών είναι λάθος: 7, 38, 35, 42. Το 35 έπρεπε να είχε παιχτεί πριν το 38. Η ομάδα χάνει 1 ζωή, η οποία επιστρέφεται στο κουτί. Πρέπει να ξαναπαίξουν το επίπεδο. Ως δεύτερη ένδειξη, ο Νίκος γράφει το 35 δίπλα στο 38 στον πίνακα ενδείξεων. Ανακατεύει τις κάρτες και τις ξαναμοιράζει. Αυτή τη φορά, η ομάδα τα κατάφερε. Όλες οι κάρτες παίχτηκαν με τη σωστή σειρά: 7, 35, 38, 42. Οι παίκτες περνούν στο επίπεδο 2!

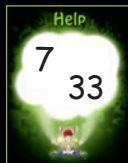


Σημείωση: Ειδικά στα πιο υψηλά επίπεδα, μπορεί να χρειαστεί οι παίκτες να επαναλάβουν ένα συγκεκριμένο επίπεδο πολλές φορές. Κάθε φορά που η σειρά δεν είναι σωστή, η ομάδα χάνει 1 ζωή, αλλά ο Μάντης μπορεί να γράψει μια επιπλέον ένδειξη (έναν επιπλέον αριθμό) στον πίνακα ενδείξεων.

Νέο επίπεδο και Τέλος του παιχνιδιού!

Μόλις ένα επίπεδο ολοκληρωθεί με επιτυχία (όλες οι κάρτες αριθμών παίχθηκαν με τη σωστή σειρά), η ομάδα περνά στο επόμενο επίπεδο. Ο επόμενος παίκτης δεξιόστροφα γίνεται ο νέος Μάντης. Διαγράφει τους αριθμούς στον πίνακα ενδείξεων. Ανακατεύει τις 50 κάρτες αριθμών. Αποκαλύπτει την επόμενη κάρτα επιπέδου από τη στοίβα και η ομάδα παίζει το επόμενο επίπεδο όπως περιγράφεται παραπάνω.

Η Σάρα είναι ο νέος Μάντης. Αφού ανακατέψει τις 50 κάρτες αριθμών, τραβάει τις επάνω 5 κάρτες από τη στοίβα. Μπορεί να δει 3 από αυτές. Οι αριθμοί είναι 7, 11 και 33. Η Σάρα μπορεί να δώσει 2 ενδείξεις. Γράφει τους αριθμούς 7 και 33 στον πίνακα ενδείξεων. Η Σάρα ανακατεύει τις 5 κάρτες αριθμών και τις μοιράζει: 1 στη Μαρία, 1 στον Νίκο, 1 στον εαυτό της, άλλη 1 στη Μαρία και άλλη 1 στον Νίκο.



Αν η ομάδα χάσει την **τελευταία ζωή της**, απλώς συνεχίζει το παιχνίδι. Οι παίκτες χρησιμοποιούν τις υπερφυσικές τους δυνάμεις για να συνεχίσουν. Ωστόσο, αν στη συνέχεια η ομάδα χάσει άλλη 1 ζωή, η αποστολή της **απέτυχε**.

Αν η ομάδα ολοκληρώσει με επιτυχία **και τα 12 επίπεδα**, κερδίζει το παιχνίδι συλλογικά!

Νέα πρόκληση: Όταν η ομάδα ολοκληρώσει με επιτυχία και τα 12 επίπεδα (και πετάει στα ουράνια), οι παίκτες μπορούν να δημιουργήσουν νέα επίπεδα για να συνεχίσουν να παίζουν. Απλώς προσθέστε 1 επιπλέον αριθμό σε κάθε μελλοντικό επίπεδο. Σε αυτά τα επίπεδα ο Μάντης μπορεί να κοιτάξει 5 κάρτες αριθμών και να γράψει 1 ένδειξη. Αν η ομάδα σας ολοκληρώσει με επιτυχία και το επίπεδο 18, μπορείτε να σταματήσετε να παίζετε. Όλα δείχνουν ότι μπορείτε κάλλιστα να ανοίξετε μια σχολή για άτομα με υπερφυσικά таланτα.

Soulmates με 5 παίκτες: Μπορείτε επίσης να δοκιμάσετε να παίξετε το Soulmates με 5 παίκτες. Απλώς ξεκινήστε στο επίπεδο 2. Η ομάδα λαμβάνει 4 ζωές. Όλοι οι υπόλοιποι κανόνες παραμένουν ίδιοι.

