

The Mind

EXTREME

Wolfgang
Warsch



Pour les télépathes professionnels !

Joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : dès 8 ans

Durée : env. 20 min.

Quelles sont les nouveautés d'Extreme ?

Les règles de base du jeu original « The Mind » ne changent pas. Au premier tour (niveau 1), chacun reçoit une carte, au deuxième tour (niveau 2), chacun reçoit 2 cartes, etc. Tous les joueurs forment une équipe et essaient de déposer correctement les cartes au milieu de la table. L'ordre des joueurs n'est pas fixé. Celui qui veut poser une carte, la pose. **Attention** : Au milieu de la table est créée **non seulement une pile, comme dans le jeu original, mais deux, et ce en même temps** ! La pile avec les nombres blancs est en ordre croissant (1-50), celle avec les nombres rouges est en ordre décroissant (50-1). En outre, dans certains niveaux, les cartes sont posées au milieu de la table **face cachée**, ce qui fait monter davantage le défi posé à la notion commune du temps.

100 cartes nombres

12 niveaux

5 vies

3 étoiles à lancer



Blanc (1-50)



Rouge (1-50)



Préparation du jeu

L'équipe reçoit un certain nombre de **vies et d'étoiles à lancer**, qui sont déposées retournés sur la table les unes à côté des autres. Les vies et les étoiles à lancer restantes sont posées au bord de la table. Elles sont éventuellement utilisées plus tard. Maintenant, un certain nombre de cartes du niveau sont empilées **en ordre croissant** les unes sur les autres et posées en **pile retournée** (avec le niveau 1 tout en haut) à côté des vies et des étoiles à lancer. Les niveaux non utilisés sont rangés dans la boîte.

2 joueurs : Niveaux 1-12 • 2 vies • 1 étoile à lancer

3 joueurs : Niveaux 1-10 • 3 vies • 1 étoile à lancer

4 joueurs : Niveaux 1-8 • 4 vies • 1 étoile à lancer

Les **100 cartes nombres** sont mélangées. Chaque joueur reçoit **une** carte (pour le niveau 1) et la prend sans la montrer aux autres.

Déroulement de la partie

Celui qui est prêt à affronter le niveau actuel, pose une main à plat sur la table. Dès que tout le monde est prêt, l'on retire sa main de la table et le jeu commence.

Remarque : Cette synchronisation commune sur le niveau est extrêmement importante pour la réussite ! Il est fondamentalement autorisé aux joueurs de procéder **à tout moment** à une resynchronisation. Il suffit de dire « stop » et interrompre le jeu – tous posent une main sur la table – resynchronisation – retrait des mains – ça continue !

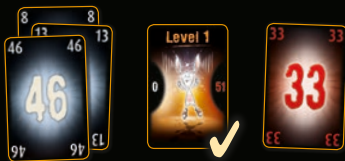
- Les cartes que les joueurs ont dans la main doivent être posées au milieu de la table. **À gauche** de la carte du niveau sont posées exclusivement **les cartes blanches**, **à droite** exclusivement **les cartes rouges** !
- **Les cartes blanches** sont empilées les unes sur les autres **en ordre croissant**. La carte blanche (disponible) la plus basse doit être posée en premier, ensuite la deuxième carte blanche (disponible) la plus basse.
- **Les cartes rouges** sont empilées les unes sur les autres **en ordre décroissant**. La carte rouge (disponible) la plus haute doit être posée en premier, ensuite la deuxième carte rouge (disponible) la plus haute.

Par principe, les cartes sont posées une à une. L'ordre des joueurs n'est pas fixé. Celui qui croit avoir la carte blanche la plus basse actuellement disponible ou la carte rouge la plus haute actuellement disponible, la pose. Ses propres valeurs

numériques **ne doivent pas** être trahies ni montrées. Il est interdit aux joueurs de concerter, d'échanger l'information, de faire des signes secrets !

Très important : Fondamentalement, les deux piles doivent être prises en compte et jouées. Il est interdit (indépendamment des valeurs numériques disponibles) de terminer d'abord l'une des deux piles et passer ensuite à l'autre.

- Si les joueurs déposent **toutes les cartes** dans l'**ordre correct** (les blanches en ordre croissant, les rouges en ordre décroissant), ils ont réussi le niveau actuel !



Tim, Sarah, Linus et Hanna posent une main sur la table : ils sont prêts. Ils retirent leur main de la table et le jeu commence. Linus pose retournée sa 8 blanche à gauche de la carte du niveau. Sarah pose la 13 blanche sur la 8 blanche. Hanna pose retournée sa 33 rouge à droite de la carte du niveau. Tim pose la 46 blanche sur la 13 blanche. En blanc, tout est en ordre croissant, en rouge, tout est en ordre décroissant (il n'y a qu'une carte), tout est correct : le niveau 1 est réussi !

Le niveau suivant : La carte du niveau tout en haut de la pile est mise dans la boîte. **Toutes les 100 cartes nombre** sont de nouveau mélangées et chaque joueur reçoit autant de cartes qu'exige le nouveau niveau actuel. Les joueurs prennent leurs cartes dans la main, posent l'autre main sur la table pour se synchroniser et commencent ensuite le niveau suivant. De nouveau, **toutes les cartes blanches** doivent être empilées **en ordre croissant**, **toutes les cartes rouges en ordre décroissant**.

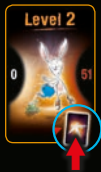


Tim, Sarah, Linus et Hanna jouent le niveau 2. Chacun a maintenant 2 cartes. Sarah dépose retournée la 45 rouge. Linus dépose la 43 rouge sur la 45 rouge. Tim dépose la 10 blanche et puis la 36 blanche. Hanna pose la 31 rouge sur la 26 rouge. Linus dépose la 41 blanche et Hanna finalement la 3 rouge. En blanc, tout est en ordre croissant, en rouge, tout est en ordre décroissant, tout est correct : le niveau 2 est réussi !

Le jeu se poursuit de la façon décrite niveau après niveau. **Important** : Un joueur doit toujours jouer sa carte blanche **la plus basse** qu'il a en main ou sa carte rouge **la plus haute** qu'il a en main. Si, p. ex., Tim a en main les 11, 26 et 43 blanches, il doit d'abord jouer la 11 blanche.

Récompense (niveaux 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Si l'équipe a réussi le niveau 2, elle reçoit une étoile à lancer en guise de récompense. Elle prend une étoile à lancer posée au bord de la table et l'ajoute aux étoiles à lancer actuelles. Pour les niveaux réussis 3, 5, 6, 8 et 9, il y a aussi une récompense que l'équipe prend au bord de la table. La récompense figure toujours en bas à droite sur la carte du niveau (1 vie ou 1 étoile à lancer).



Récompense

Remarque : Dans l'idéal, l'équipe peut posséder 5 vies et 3 étoiles à lancer.

Erreur lors du dépôt : Rendre 1 vie !

Si quelqu'un joue une carte nombre dans le mauvais ordre, le jeu est immédiatement interrompu par le joueur (ou les joueurs) qui a des cartes de la couleur concernée qui auraient dû être jouées auparavant. Cela fait perdre à l'équipe une de ses vies (n'importe le nombre de cartes qui auraient dû être jouées auparavant) qui doit mettre de côté une carte vie. Ensuite, toutes les cartes en main qui auraient dû être jouées auparavant sont posées de côté. Puis, le niveau est poursuivi.

Sarah joue la 34 blanche. Tim et Linus crient « stop ». Tim a en main la 26 blanche, Linus la 30 blanche – les deux cartes auraient dû être posées avant 34. Une vie est rendue. Tim met de côté sa 26 et Linus sa 30. L'équipe se resynchronise et le jeu continue.

À partir du niveau 3 : jouer « à l'aveugle »

Dans le niveau 3, les cartes blanches doivent être déposées la face cachée à gauche à côté de la carte du niveau (les cartes rouges, comme d'habitude, retournées à droite de la carte du niveau). À la fin du niveau, les cartes déposées la face cachée doivent être retournées et regardées tour à tour. Si un joueur a causé une erreur, cela coûte une vie. Dans certains niveaux ultérieurs, les cartes rouges doivent aussi être déposées la face cachée, dans les niveaux 6 et 10, même les deux couleurs. L'on reconnaît le mode aveugle au symbole de la main figurant sur la carte du niveau.



Exemple 1 : Après avoir déposé toutes les cartes dans le niveau 3, l'équipe retourne les cartes blanches. Ont été déposées : 7-14-28-20-25-23-37-48. Avant la 28 auraient dû être jouées les cartes 20, 23 et 25. Cette erreur coûte une vie.

Exemple 2 : Ont été déposées en blanc : 2-13-11-28-44-42-37. Avant la 13, la 11 aurait dû être jouée et, avant la 44, la 37 et la 42. Ces deux erreurs coûtent deux vies.

Utiliser les étoiles à lancer

Au cours d'un niveau, chaque joueur peut à tout moment proposer l'activation d'une étoile à lancer en levant une main. Si tous les joueurs sont d'accord, une étoile à lancer est utilisée. Tous les joueurs choisissent alors secrètement soit leur carte blanche la plus basse ou leur carte rouge la plus haute qu'ils ont en main. D'abord, chacun dépose devant soi la carte correspondante la face cachée. Dès que tout le monde l'a fait, les cartes correspondantes sont retournées et sont posées de côté. Une étoile à lancer est mise de côté. Ensuite, les joueurs se resynchronisent et le jeu continue.

Fin du jeu

Si l'équipe réussit à terminer tous les niveaux, elle a gagné collectivement ! Si l'équipe doit rendre sa dernière vie, elle a malheureusement échoué.