

# The Mind

Tapkime vienu!

Wolfgang Warsch



**Žaidėjų skaičius:** 2–4    **Žaidėjų amžius:** 8 metai ir vyresni    **Trukmė:** apie 20 min.

Visi žaidėjai sudaro vieną komandą. Pirmame raunde (1 lygis) kiekvienas žaidėjas gauna po 1 kortą, antrame raunde (2 lygis) jie gauna po 2 kortas ir t. t. Kiekviename lygyje komandos nariai turi vieną po kitos **didėjančia tvarka** dėti **visas** savo kortas stalo viduryje į **atverstų kortų krūvelę**. Pavyzdžiui (4 žaidėjai, 1 lygis): 18–34–41–73. Žaidėjai ėjimus atlieka ne kažkokia konkrečia tvarka. Tas, kuris nori padėti kortą, tiesiog ją padeda. **Būkite atsargūs, čia jau pasidaro įdomu:** žaidėjai negali nieko atskleisti apie savo kortas — negali dalintis informacija, negali rodyti paslaptinę signalų. Taigi, kaip šis žaidimas iš tikrųjų veikia?



100 kortų su skaičiais  
(1–100)



12 lygių (1–12)



5 gyvybės



3 svaidomosios  
žvaigždutės

## Pasiruošimas žaidimui

Komanda gauna tam tikrą skaičių **gyvybių** ir **svaidomųjų žvaigždučių**, kurios padedamos ant stalo. Likusios gyvybės ir svaidomosios žvaigždutės atidedamos toliau prie stalo krašto. Jų gali prireikti vėliau. Dabar tam tikras skaičius lygius žyminčių kortų sudedamos viena ant kitos **didėjančia tvarka** ir jų **krūvelė** padedama **atversta** (1 lygis yra krūvelės viršuje), o šalia šios krūvelės padedamos gyvybės ir svaidomosios žvaigždutės. Nepanaudoti lygiai sudedami atgal į žaidimo dėžutę.

**2 žaidėjai:** 1–12 lygiai • 2 gyvybės • 1 svaidomoji žvaigždutė

**3 žaidėjai:** 1–10 lygiai • 3 gyvybės • 1 svaidomoji žvaigždutė

**4 žaidėjai:** 1–8 lygiai • 4 gyvybės • 1 svaidomoji žvaigždutė

**100 kortų su skaičiais** sumaišomos. Kiekvienam žaidėjui išdalinama po **vieną** kortą (1 lygiui), kurią jie turi laikyti rankose taip, kad nei vienas iš kitų žaidėjų jos nematytų. Likusios skaičių kortos padedamos užverstos prie stalo krašto.



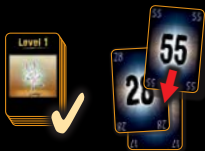
Tomas, Sara ir Linas yra pasirengę pradėti 1 lygį. Kiekvienas iš jų gauna po 1 kortą, kurias jie laiko taip, kad kiti žaidėjai jų nematytų. 3 asmenų komanda pradeda su 3 gyvybėmis ir 1 svaidomąja žvaigždute. Žaidžiami lygiai yra nuo 1 iki 10.

**Dėmesio — labai svarbu!** Kol žaidėjai supras taisykles, rekomenduojame jiems tiesiog pradėti žaisti ir, prieš žaidžiant pirmą kartą, neskaityti **laukelio žaidimo taisyklių pabaigoje**, kad žaidėjai patys galėtų atrasti žaidimo paslaptį. Iš pradžių yra pavojus prarasti gyvybę, tačiau atlygis bus tikrai ypatingas — „Supratau!“ momentas. Jei retai žaidžiate tokios rūšies žaidimus, tuomet turėtumėte perskaityti **žaidimo taisyklių pabaigoje** laukelyje esantį užrašą.

## Žaidimo eiga

**Prašome susikaupti:** kiekvienas žaidėjas, kuris yra pasiruošęs pradėti kovą dabartiniame lygyje, ant stalo padeda vieną delną. Kai visi yra pasiruošę, jie nuima rankas nuo stalo ir pradeda žaidimą. **Pastaba:** šis komandinis susikaupimas lygyje yra gyvybiškai svarbus sėkmingam išgyvenimui! Žaidimui progresuojant, žaidėjams leidžiama **bet kuriuo metu** iš naujo susikaupti. Paprasčiausiai pasakykite „stokite“, kad pertrauktumėte žaidimą — visi ant stalo padeda po ranką — iš naujo susikaupia — nuima rankas — ir žaidimas tęsiasi!

- Kortos, kurias žaidėjai laiko rankose, turi būti dedamos stalo viduryje **didėjančia tvarka**. Pirmiausia turi būti padėta mažiausia (turima) korta, tada ant jos viršaus turi būti dedama antra mažiausia (turima) korta ir t. t. Kortos visada dedamos **viena po kitos**. Jei žaidėjas rankose turi, pavyzdžiui, 36 ir 37, jis gali jas iš karto vieną po kitos padėti — svarbu, kad jos būtų padėtos viena po kitos! Žaidėjai ėjimus atlieka ne nustatyta tvarka. Kiekvienas, kuris mano, kad šiuo metu turi mažiausią turimą kortą, tiesiog ją padeda. **Labai svarbu:** nei vienas žaidėjas **negali** atskleisti savo kortos skaičiaus ar parodyti jos kitam žaidėjui. Tarpusavyje žaidėjai **visiškai negali tartis**, be to, čia nėra ir jokių slaptų signalų!
- Jei žaidėjai visas savo kortas sudeda teisingai (didėjančia tvarka), jie užbaigia dabartinį lygį!



Tomas, Sara ir Linas padeda vieną ranką ant stalo — jie yra pasiruošę. Jie nuima rankas nuo stalo ir pradeda žaidimą. Linas padeda savo kortą stalo viduryje atversta, joje pavaizduotas skaičius 17. Ant šios kortos viršaus Sara padeda skaičių 28. Tuomet Tomas padeda 55. Visos kortos sudėtos didėjančia tvarka, todėl viskas teisingai — 1 lygis baigtas!

**Kitas lygis:** viršutinė lygių krūvelės korta nuimama ir padedama į dėžutę. **Visos 100 skaičių kortos** vėl sumaišomos ir kiekvienam žaidėjui duodama po atitinkamai tiek kortų, kiek numatyta pagal žaidimo lygį. Žaidėjai pasiima savo kortas į vieną ranką, kitą ranką padeda ant stalo, kad susikauptų, tada pradeda kitą lygį. **Visos** kortos vėl turi būti dedamos stalo viduryje į **krūvelę didėjančia** tvarka.

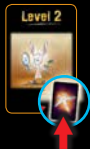
Tomas, Sara ir Linas žaidžia 2 lygį. Dabar kiekvienas žaidėjas rankose turi po 2 kortas. Kiekvienas iš jų padeda ranką ant stalo, kad susikauptų prieš pradėdamas

žaisti. Sara stalo viduryje padeda 7, Linas padeda 11, Tomas padeda 35 ir 47, Linas padeda 81, Sara — 94. Visos kortos sudėtos didėjančia tvarka, todėl viskas teisingai — 2 lygis baigtas!

Taip žaidimas žaidžiamas kiekvieno lygio metu. Prasidedant kiekvienam naujam lygiui, visos 100 kortų vėl sumaišomos, o kiekvienam žaidėjui duodama viena korta daugiau nei prieš tai buvusiame raunde. **Svarbu:** kiekvienas žaidėjas visada turi dėti **mažiausią** turimą kortą. Pavyzdžiui, jei Tomas turi 21, 56 ir 93, pirmąją jis turi padėti 21.

## Apdovanojimai (2, 3, 5, 6, 8, 9 lygiai)

Kai komanda sėkmingai užbaigia **2 lygį**, jie kaip apdovanojimą gauna **vieną svaidomąją žvaigždutę**. Viena svaidomoji žvaigždutė paimama nuo stalo krašto ir padedama prie jau komandos turimų svaidomųjų žvaigždučių. Užbaigus 3, 5, 6, 8 ir 9 lygius taip pat pelnomi apdovanojimai, kuriuos komanda pasiima nuo stalo krašto. Kiekvienu atveju pelnomas atlygis yra nurodytas apatiniame dešiniajame lygio kortos kampe (1 gyvybė arba 1 svaidomoji žvaigždutė).



Apdovanojimas

**Pastaba:** pagal idealų scenarijų komanda gali turėti ne daugiau kaip 5 gyvybes ir 3 svaidomasias žvaigzduotes.

## Klaida dedant kortas — prarandate 1 gyvybę!

Jei kuris nors žaidėjas skaičiaus kortą padeda bloga seka, tas žaidėjas (arba žaidėjai), kuris turi mažesnės vertės kortą už tą, kuri buvo padėta, iš karto sustabdo žaidimą. Dėl to komanda praranda vieną savo gyvybę, o jų gyvybės korta paimama ir padedama prie stalo krašto. Tada visos žaidėjų rankose turimos kortos, kurios yra mažesnės nei paskutinė padėta, turi būti padedamos į šalį. Tada komanda iš naujo susikaupia ir toliau tęsia dabartinį lygį (jis iš naujo nepradedamas!).

Sara padeda skaičių 34. Tomas ir Linas šaukia „stokite“. Tomas rankose turi 26, Linas turi 30. Atimama viena gyvybė. Tomas į šalį padeda kortą su skaičiumi 26, o Linas — 30. Komanda iš naujo susikaupia ir žaidimas tęsiasi.

## Svaidomosios žvaigždutės naudojimas

Bet kuriuo žaidimo metu žaidėjas gali pasiūlyti panaudoti svaidomąją žvaigždutę — tai parodoma pakeliant ranką. Jei **visi** žaidėjai sutinka, svaidomoji žvaigždutė yra paaimama, o kiekvienas žaidėjas išmeta po **mažiausią turimą kortą** ir sudeda jas visas atverstas vienoje pusėje. Tada viena svaidomoji žvaigždutė yra padedama į šalį. Visi žaidėjai iš naujo susikaupia ir žaidimas tęsiasi.

## Žaidimo pabaiga

Jei komandai pavyksta užbaigti visus lygius, pasiekiami bendra pergalė! Jei komanda praranda savo **paskutinę gyvybę**, jų pastangos, **deja, nesėkmingos**.

**Naujas iššūkis:** jei komanda sėkmingai **užbaigia visus lygius** (ir džiaugsmingai šoka devintame danguje), žaidimas iš karto tęsiasi **akluoju būdu**. Komanda vėl pradeda 1 lygį su visomis jai likusiomis gyvybėmis ir svaidomosiomis žvaigždutėmis, tačiau šį kartą visos kortos į krūvelę stalo centre **dedamos užverstos**. Pasibaigus lygiui, ši krūvelė atverčiama ir patikrinama kortų seka. Jei žaidėjas padarė klaidą, tai kainuoja **vieną gyvybę**. Likusios taisyklės nesikeičia. Kiek lygių komanda gali įveikti akiai?

## Kaip visa tai veikia?

**(Ispėjimas — pirmiausia perskaitykite žaidimo taisykles!)**

„The Mind“ yra susiderinimo žaidimas, kuris priklauso nuo jūsų laiko pojūčio. Kuo mažesnė korta, tuo anksčiau ji bus padėta. Skaičius „5“ bus padėtas gana greitai, o skaičių „80“ žaidėjas tikrai susiauriaus laikys rankose tam tikrą laiką. Žaidimo metu žaidėjai vis labiau susiderina laiko pojūčio atžvilgiu, taigi jie vis geriau ir geriau vertina, kiek laiko tu turi praeiti prieš padedant tam tikro skaičiaus kortą. Iš pradžių tai, kas atrodo visiškai sėkminga, po kurio laiko tampa tikru „igūdžiu“. Taigi, norint susikaupti kiekvieno lygio pradžioje, būtų tikslingiau pasakyti: „Mes susideriname!“ Šiame etape reikėtų pabrėžti, kad tai nėra sekundžių skaičiavimas. Čia skaičiuoti nereikia. Žinoma, laikas yra kiekvieno žaidėjo „galvoje“, tačiau tai paprastai vyksta greitai nei viena sekundė ir tai keičiasi priklausomai nuo to, koks lygis žaidžiamas. Žaidimo paslaptis vysto šį bendrą jausmą „dabar tinkamas momentas“. Komanda turi veikti harmoningai. Komanda turi tapti vienu!

