

Si se comete un error: ¡Se pierde una vida!

Si uno de los jugadores coloca una carta numerada en el orden incorrecto, el juego será interrumpido **de inmediato** por aquel jugador (o jugadores) que tengan una carta que debía jugarse antes. El equipo pierde **una** de sus vidas, por lo que deberá apartar una carta de vida al costado de la mesa. Luego se apartarán todas las cartas de la mano de los jugadores que hubieran tenido que jugarse antes. A continuación el equipo volverá a concentrarse y **continuarán con el nivel** actual (ino se empieza de nuevo!)

Paola juega el 34 blanco. Juan Pablo y Juanjo dicen "¡Alto!", ya que Juan Pablo tiene el 26 blanco y Juanjo el 30 blanco en sus manos. Como ambas cartas deberían haberse colocado antes que el 34 se pierde una vida. Juan Pablo aparta el 26 y Juanjo el 30. El equipo vuelve a concentrarse y se continua la ronda.

A partir del nivel 3: "modo a ciegas"

En el nivel 3, las cartas blancas deben colocarse **bocabajo** en su pila (las cartas rojas, como siempre, **bocarrriba** a la derecha de la carta del nivel). Al terminar el nivel se dará vuelta la pila de cartas blancas y se verificará el orden. Si un jugador ha provocado un error, el equipo perderá una vida. En algunos niveles se deberán colocar bocabajo las cartas rojas y en otros las cartas blancas. En los niveles 6 y 10 ambos colores se deberán jugar bocabajo. El "modo a ciegas" esta representado con el símbolo de la mano que aparece en algunas cartas de nivel.



Ejemplo 1: Luego de que todos los jugadores colocaron todas sus cartas en el nivel 3, se voltea la pila de cartas blancas. Se han colocado en el siguiente orden: 7-14-28-20-25-23-37-48. Se deberían haber jugado antes del 28 las cartas 20, 23 y 25. El equipo pierde una vida por este error.

Ejemplo 2: En la pila de las cartas blancas se han colocado cartas en el siguiente orden: 2-13-11-28-44-42-37. Antes del 13 tendría que haberse jugado el 11, y antes del 44 el 37 y el 42. Como hubo dos errores, el equipo pierde dos vidas.

Uso de la estrella ninja

Durante el transcurso de un nivel, cualquier jugador puede proponer jugar una estrella ninja levantando su mano. Si todos los jugadores están de acuerdo, se juega una estrella ninja apartándola de la mesa. Esto permite a cada jugador elegir en secreto la carta blanca más baja o la carta roja más alta disponible en su mano; primero la colocan bocabajo en la mesa, y cuando todos estén listos la voltean dejándola bocarrriba frente suyo. A continuación, los jugadores vuelven a concentrarse y la ronda continúa.

Fin del juego

¡Si el equipo consigue superar **todos los niveles**, habrán obtenido la victoria! Si el equipo pierde **la última vida**, desafortunadamente **habrán perdido**.



The Mind EXTREME

¡Para telépatas profesionales!

Wolfgang Warsch

Jugadores: 2 a 4
Edad: desde 8 años
Duración: 20 min

¿Qué tiene de nuevo The Mind: Extreme?

No cambia nada de las reglas básicas del juego original "The Mind". En la primera ronda (nivel 1), cada uno recibe una carta; en la segunda ronda (nivel 2) cada participante recibe dos cartas, y así sucesivamente. Todos conforman un equipo e intentan colocar todas las cartas recibidas en el centro de la mesa correctamente. No hay un orden de juego. Quien quiere colocar una carta, la coloca.

Atención: En el centro de la mesa no solo se formará **una pila, como en el juego original, sino que dos pilas, ¡y al mismo tiempo!** La pila con números blancos es ascendente (1-50), y la de los números rojos es descendente (50-1). Además, en algunos niveles las cartas deben colocarse **bocabajo** en el centro de la mesa, lo que dificulta aún más el reto de coordinar en conjunto los tiempos.

100 cartas con números

12 niveles

5 vidas 3 estrellas ninja



Números blancos
(1-50)

Números rojos
(1-50)

Preparación del juego

El equipo cuenta con una cantidad determinada de **vidas** y **estrellas ninja** que deben disponerse bocarrriba sobre la mesa. El resto de vidas y estrellas ninja se apartan a un costado de la mesa, se usarán más tarde si es necesario. Se seleccionan las cartas de nivel correspondientes y se apilan en orden ascendente y bocarrriba (con el nivel 1 arriba del todo) junto a las vidas y estrellas ninja. Los niveles que no se usen se guardan en la caja.

2 Jugadores: Niveles 1-12 • 2 Vidas • 1 Estrella ninja

3 Jugadores: Niveles 1-10 • 3 Vidas • 1 Estrella ninja

4 Jugadores: Niveles 1-8 • 4 Vidas • 1 Estrella ninja

Se barajan las **100 cartas numeradas**. Cada jugador recibe **una** carta (para el nivel 1) y la sostiene en la mano de manera que los otros jugadores no puedan verla. Las cartas restantes se ponen boca abajo a un costado de la mesa.

Desarrollo del juego

Quienes estén preparados para afrontar el nivel actual, colocan la palma de una mano sobre la mesa. Una vez que están todos preparados, retiran sus manos de la mesa y comienza el juego. **Nota:** ¡Esta concentración grupal antes de empezar cada nivel es de vital importancia para superarlo con éxito! **En cualquier momento** del juego se permite que los jugadores vuelven a concentrarse. Solo hay que decir "¡Alto!" y el juego se interrumpirá. Todos los jugadores colocan la palma de una mano sobre la mesa, vuelven a concentrarse, retiran sus manos, ¡y el juego continúa!

- Las cartas que los jugadores sostienen en sus manos deberán ir jugándose. **A la izquierda** de la carta de nivel se colocan exclusivamente **las cartas blancas; a la derecha, únicamente las cartas rojas**.
- Las cartas blancas** se van jugando una sobre la otra para formar **una pila en orden** ascendente. La carta blanca más baja (disponible) debe colocarse primero, después la segunda carta blanca (disponible) más baja, y así sucesivamente.
- Las cartas rojas** se van jugando una sobre la otra para formar **una pila en orden descendente**. La carta roja más alta (disponible) debe colocarse primero, después la segunda carta roja más alta (disponible), y así sucesivamente.

Las cartas siempre se colocan **una a una**. No existe un orden de juego: quien crea tener la carta blanca disponible más baja (o la carta roja más alta), la juega sobre una pila. **No** se permite que los jugadores revelen o muestren sus números. ¡Tampoco se permite **ningún tipo de acuerdo, consulta ni usar señales secretas** entre los jugadores!

Muy importante: Se debe prestar atención a las dos pilas y jugar con las dos a la vez. El equipo **no puede** (independientemente de los números disponibles) ponerse de acuerdo para terminar primero una pila y después comenzar la otra.

- Si los jugadores han jugado **todas las cartas en el orden correcto** (las blancas de forma ascendente y las rojas de forma descendente), ¡habrán superado el nivel correspondiente!



Juan Pablo, Paola, Juanjo y Andrea ponen una mano sobre la mesa: están preparados. Retiran sus manos de la mesa y comienza el juego. Juanjo coloca su 8 blanco boca arriba a la izquierda, junto a la carta de nivel. Paola coloca el 13 blanco sobre el 8 blanco. Andrea coloca el 33 rojo boca arriba a la derecha, junto a la carta del nivel. Juan Pablo coloca el 46 blanco sobre el 13 blanco. Se han jugado todas las cartas; las cartas blancas se han jugado de forma ascendente y las rojas siempre descendente (solo es una carta), así que es correcto: ¡Nivel 1 superado!

Siguiente nivel: Coloquen la carta superior del mazo de nivel en la caja. Las **100 cartas numeradas** vuelven a barajarse, y se reparten a cada jugador tantas como indique el nuevo nivel. Los jugadores toman sus cartas con una mano, colocan la palma de la otra mano sobre la mesa para concentrarse, y a continuación comienza el siguiente nivel. Una vez más, **todas las cartas blancas** se deben jugar de forma **ascendente** y **todas las cartas rojas** de forma **descendente**.



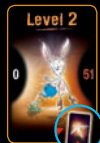
Juan Pablo, Paola, Juanjo y Andrea juegan el nivel 2. Ahora cada uno tiene dos cartas en su mano. Paola juega el 45 rojo boca arriba. Juanjo coloca el 43 rojo sobre el 45 rojo. Juan Pablo coloca el 10 blanco y, después, el 36 rojo. Andrea juega el 31 rojo y Paola el 26 rojo. Juanjo coloca el 41 blanco y Andrea, finalmente, el 3 rojo. Se han jugado todas las cartas; las cartas blancas se han jugado de forma ascendente y todas las rojas siempre descendente, así que es correcto: ¡Nivel 2 superado!

El juego continúa nivel a nivel conforme a las reglas descritas. En cada nuevo nivel siempre se barajan las 100 cartas numeradas y cada jugador recibe una carta más que en la ronda anterior. **Importante:** Los jugadores siempre deben jugar la carta **más baja** de las cartas blancas que tenga en la mano y la **más alta** de las rojas. Si Juan Pablo, por ejemplo, tiene en la mano el 11, 26 y 43 blancos, deberá jugar en primer lugar el 11 blanco.

Recompensas (niveles 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Una vez el equipo haya superado el **nivel 2**, recibe una **estrella ninja** como recompensa. Toman una estrella ninja del costado de la mesa y se añade a las disponibles. También hay recompensas al superar los niveles 3, 5, 6, 8 y 9. En cada caso, la recompensa se muestra en la parte inferior derecha de la carta de nivel (una vida o una estrella ninja).

Nota: En el escenario ideal, el equipo puede poseer un máximo de cinco vidas y tres estrellas ninja.



Recompensas