

The Mind

Wolfgang Warsch
¡Unamos nuestras mentes!

Jugadores: 2 a 4
Edad: desde 8 años
Duración: 15 min.

Todas las personas forman un **equipo**. En la primera ronda (nivel 1), cada quien recibe una carta, en la segunda ronda (nivel 2) cada participante recibe dos cartas, y así sucesivamente. En cada nivel, cada integrante del equipo deberá poner, una a una, **todas sus cartas en orden ascendente formando una pila de cartas bocarriba** en el centro de la mesa. Por ejemplo (4 participantes, nivel 1): 18-34-41-73. Los jugadores y las jugadoras no toman turnos en un orden particular. Quien quiera poner una carta sobre la pila, puede hacerlo. **Atención, que ahora se pone interesante:** Nadie puede revelar nada sobre sus cartas. No se intercambia información, ni se usan señales secretas. ¿Cómo funciona entonces?



100 Cartas numeradas (1-100)



12 Niveles (1-12)



5 Vidas



3 Estrellas ninja

Preparación del juego

El equipo cuenta con una cantidad determinada de **vidas y estrellas ninja** que deben disponerse bocarriba 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 correspondiente y se apilan **en orden ascendente y bocarriba** (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 Participantes: Nivel 1-12 • 2 Vidas • 1 Estrella ninja

3 Participantes: Nivel 1-10 • 3 Vidas • 1 Estrella ninja

4 Participantes: Nivel 1-8 • 4 Vidas • 1 Estrella ninja

Se barajan las **100 cartas numeradas**. Cada persona recibe **una** carta (para el nivel 1) y la sostiene en la mano de manera que el resto no pueda verla. Las cartas restantes se ponen bocabajo a un costado de la mesa.



Niveles 1-10



Rafael, Amelia y Mita están preparados para el nivel 1. Cada quien sostiene una carta en la mano, de manera que nadie más pueda verla. Los equipos de tres participantes empiezan con tres vidas y una estrella ninja, los niveles van del 1 al 10.

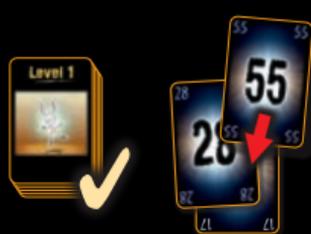
Atención, esto es muy importante: Una vez los jugadores y las jugadoras hayan entendido las reglas, recomendamos jugar la primera partida evitando leer el recuadro situado al final de este reglamento, para así descubrir grupalmente el secreto del juego. Existe el riesgo de perder una vida al principio del juego, pero por otro lado, puede ser una experiencia especialmente reveladora. Si raramente juegan este tipo de juegos, deberían leer ahora la nota del recuadro situado al final de este reglamento.

Desarrollo del juego

Fase de concentración: Las personas que estén preparadas para afrontar el nivel actual, colocan la palma de una mano sobre la mesa. Una vez que están todas preparadas, 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 vuelvan a concentrarse. Solo hay que decir «¡Alto!» y el juego se interrumpirá. Todos las jugadoras y los participantes colocan la palma de una mano sobre la mesa, vuelven a concentrarse, retiran sus manos, ¡y el juego continúa!

• Las cartas que los jugadores y las jugadoras sostienen en sus manos deberán ir jugándose en el centro de la mesa formando **una pila en orden ascendente**. En primer lugar debe colocarse la carta más baja disponible; después la segunda carta más baja, y así sucesivamente. Las cartas siempre se colocan **una a una**. Por ejemplo, si un jugador tiene la 36 y la 37 en la mano, deberá colocarlas inmediatamente por orden, pero una a la vez! No existe un orden de juego: quien crea tener la carta disponible más baja, la juega sobre la pila. **Muy importante:** No se permite que los participantes revelen o muestren sus números. ¡Tampoco se permite **ningún tipo de acuerdo, consulta, ni usar señales secretas** en el grupo!

• Si las jugadoras y los jugadores han jugado **todas las cartas** en el **orden correcto** (ascendente), ¡habrán superado el nivel correspondiente!



Rafael, Amelia y Mita ponen una mano sobre la mesa: están preparados. Retiran sus manos de la mesa y comienza el juego. Mita juega su carta bocarriba en el centro de la mesa: la carta muestra el número 17. Amelia coloca la carta 28 sobre la 17, y Rafael coloca la carta 55 sobre la 28. Todos los números siguen un orden ascendente, 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 participante tantas como indique el nuevo nivel. Los jugadores y las jugadoras 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 se deben jugar **en orden ascendente** formando **una pila** en el centro de la mesa.

Rafael, Amelia y Mita juegan el nivel 2. Ahora cada quien tiene dos cartas en su mano. Los jugadores colocan la palma de una mano sobre la mesa para concentrarse antes de comenzar la ronda. Amelia juega la carta 7 en el centro de la mesa, Mita la 11, Rafael la 35 y la 47, Mita la 81 y Amelia la 94. Todos los números siguen un orden ascendente, 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 y cada persona recibe una carta más que en la ronda anterior. **Importante:** Los participantes siempre deben jugar la carta **más baja** de su mano. Por ejemplo, si Rafael tiene la 21, 56 y 93, deberá jugar en primer lugar la número 21.

Recompensas (niveles 2, 3, 5, 6, 8 y 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.



Recompensa

Si se comete un error: ¡Se pierde 1 vida!

Si alguien coloca una carta numerada **en el orden incorrecto**, el juego será interrumpido **de inmediato** por aquella persona (o personas) que tengan una carta más baja que la que se acaba de jugar. 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 quienes tengan un número inferior a la que se acaba de jugar. A continuación el equipo volverá a concentrarse y **continuarán con el nivel actual** (ino se empieza de nuevo!).

Amelia juega la carta 34. Rafael y Mita dicen «¡Alto!», ya que Mita tiene la 30 y Rafael la 26 en su mano. Pierden una vida, y Rafael aparta la 26 y Mita la 30. El equipo vuelve a concentrarse y se continúa la ronda.

Jugar la estrella ninja

Durante el transcurso de un nivel, cualquier participante puede proponer jugar una estrella ninja levantando su mano. Si **todo** el equipo está de acuerdo, se juega una estrella ninja apartándola de la mesa. Esto permite a los participantes poner la **carta más baja** de su mano bocarriba a un lado de la pila. A continuación, el equipo vuelve 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**.

Nuevo reto: Si el equipo ha superado **todos los niveles**, seguirá jugando **en modo ciego**. El equipo vuelve a empezar el nivel 1 con todas las vidas y estrellas ninja que hayan sobrado. No obstante, ahora todas las cartas se jugarán **bocabajo** en la pila al centro de la mesa. Al terminar un nivel se dará la vuelta a la pila de cartas, y se verificará el orden. Si una persona ha provocado un error, el equipo perderá **una vida**. El resto de las reglas se aplican sin cambios. ¿Cuántos niveles podrá el equipo superar en modo ciego?

¿Cómo funciona el juego? (Advertencia: ¡Primero lee las instrucciones!)

Los los jugadores y las jugadoras deben UNIR sus mentes!

The Mind es un juego sobre la sincronización que se basa en el sentido del tiempo de los jugadores y las jugadoras. Cuanto más baja sea una carta, antes deberá jugarse. El 5 es probable que se juegue rápidamente, mientras que el 80 es posible que espere un poco más de tiempo. A medida que transcurre la partida, los participantes sincronizan cada vez más su sentido del tiempo, de manera que pueden evaluar cada vez mejor cuánto tiempo debe transcurrir para jugar una carta numerada determinada. Lo que al principio aparenta ser una mera cuestión de suerte, se convierte tras unas partidas en una real "habilidad". Al mismo tiempo, la concentración al principio de de cada nivel está cada vez más "sincronizada". En este punto debe reiterarse que no se trata de contar segundos. Por supuesto que "en la cabeza" de cada persona transcurre el tiempo, siendo este por lo general más rápido que un segundo por número, y cambia dependiendo del nivel que se esté jugando. El secreto del juego consiste en desarrollar un sentido común del tiempo. El equipo debe jugar en armonía...



Edición en español:

José Manuel Álvarez, Jorge Larraín, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein.