# The Mind

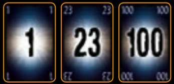
Nous ne faisons plus qu'un … !

Wolfgang Warsch

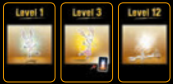
**Joueurs :** 2 à 4 jouers
**Âge :** dès 8 ans
**Durée :** env. 20 min.

Tous les joueurs forment **une équipe**. Au premier tour (niveau 1), chacun reçoit une carte. Au deuxième tour (niveau 2), chacun reçoit 2 cartes et ainsi de suite. À chaque niveau, l'équipe doit déposer **toutes** les cartes que les joueurs ont entre les mains l'une après l'autre au milieu de la table, **dans l'ordre croissant** et **face vers le haut**. Par exemple (4 joueurs, niveau 1) : 18-34-41-73. Il n'y a pas d'ordre de joueurs. Chaque personne peut déposer sa carte dès qu'elle le souhaite.

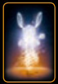
**Attention, c'est important :** Les joueurs ne peuvent **rien** révéler sur leurs propres cartes, aucun échange d'information ni signe secret n'est autorisé. Alors, comment ça marche ?



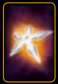
100 cartes chiffres (1-100)



12 niveaux (1-12)



5 vies



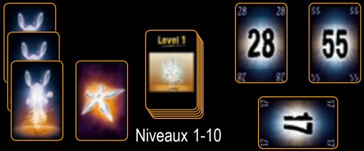
3 étoiles à lancer

## Préparation de la partie

L'équipe reçoit un nombre défini de **vies et d'étoiles**, placées les unes à côté des autres sur la table face vers le haut. Le reste des vies et des étoiles est mis de côté sur le bord de la table. Ces cartes pourront peut-être servir par la suite. On place ensuite un nombre défini de cartes « niveau » en tas **dans l'ordre croissant** et **face vers le haut** (avec le niveau 1 tout en haut) à côté des vies et des étoiles.

**2 joueurs :** Niveaux 1 à 12 • 2 vies • 1 étoile
**3 joueurs :** Niveaux 1 à 10 • 3 vies • 1 étoile
**4 joueurs :** Niveaux 1 à 8 • 4 vies • 1 étoile

Les **100 cartes « chiffre »** sont mélangées. C
(niveau 1) et la tient dans la main de manière à ce
la voir. Le reste des cartes « chiffre » est placé au l



**Attention, c'est très important :** Nous conseillons
de commencer tout de suite à jouer, de ne pas lire l
jeu avant la première partie et de découvrir eux-mê
est possible de perdre une vie dès le départ, mais
un vrai déclic. Si vous n'avez pas l'habitude de jou
de lire l'encadré à la fin de la règle du jeu.

## Déroulement de la

**Concentration s'il vous plaît :** Dès qu'une per
niveau actuel, elle met la main à plat sur la table.
retirez votre main de la table et le jeu commence.

**Remarque :** Cette concentration commune sur le
ment importante pour la réussite du jeu ! Au cours c
la possibilité **à tout moment** de se reconcentrer. Di
est interrompu - tout le monde met la main sur la ta
et le jeu reprend !

haque joueur reçoit **une** carte
qu'aucun autre joueur ne puisse
bord de la table, face cachée.

Corentin, Alice et Tristan sont prêts pour le niveau 1. Chacun tient dans ses mains 1 carte, de manière à ce que les autres ne la voient pas. L'équipe de 3 joueurs commence avec 3 vies et 1 étoile à lancer. Les niveaux vont de 1 à 10.

à tous les joueurs expérimentés
**l'encadré à la fin de la règle du**
êmes le secret du jeu. En effet, il
cela peut également provoquer
uer, alors nous vous conseillons

## partie

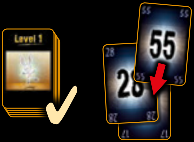
sonne est prête à participer au
Lorsque tout le monde est prêt,

niveau qui démarre est extrême-
du jeu, les joueurs ont en principe
ites simplement « stop » et le jeu
able, se concentre, retire la main,

- Les cartes que les joueurs tiennent entre leurs mains doivent être placées au centre de la table, **face vers le haut**. La carte la plus basse (disponible) doit être positionnée en premier, puis la deuxième plus basse (disponible) au-dessus, et ainsi de suite. Les cartes doivent en principe être posées **une par une**. Si un joueur a par exemple entre les mains le 36 et le 37, il doit les jouer immédiatement l'une après l'autre - mais pas d'un seul coup ! Il n'y a pas d'ordre de joueurs. Dès qu'un joueur pense avoir en mains la carte la plus basse, il la pose.

**Très important :** Vous ne pouvez **pas** révéler ou montrer la valeur de vos cartes « chiffre ». **Aucune discussion** entre les joueurs n'est autorisée, ni aucun signe secret !

- Si les joueurs placent **toutes les cartes** dans le **bon ordre** (croissant), ils ont réussi le niveau !



Corentin, Alice et Tristan mettent une main sur la table – ils sont prêts. Ils retirent la main de la table et la partie commence. Tristan place sa carte face vers le haut au milieu de la table. Elle présente le chiffre 17. Alice place le 28 au-dessus du 17. Corentin place le 55 au-dessus du 28. Tout est dans l'ordre croissant, le niveau 1 est terminé !

**Le niveau suivant :** La première carte « niveau » du tas est placée dans la boîte. **Les 100 cartes « chiffre »** sont de nouveau mélangées, et chaque joueur reçoit autant de cartes que l'indique le nouveau niveau. Les joueurs prennent leurs cartes d'une main, mettent l'autre main sur la table pour se concentrer et démarrent ensuite le niveau suivant. De nouveau, **toutes** les cartes doivent être placées **dans l'ordre croissant** en **tas** au milieu de la table.

Corentin, Alice et Tristan passent au niveau 2. Chacun a maintenant 2 cartes dans la main. Chacun met la main sur la table pour se concentrer, puis le jeu commence. Alice met le 7 au milieu de la table, Tristan le 11, Corentin le 35 et le 47, Tristan le 81 et Alice le 94. Tout est dans l'ordre croissant, le niveau 2 est terminé !

- Les ca
centre d
position
ainsi de
joueur a
l'une apr
qu'un jou

**Très imp**
« chiffre
secret !

- Si les
réussi le

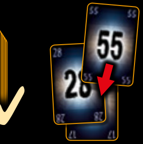
**Le nivea**
**Les 100**
autant d
cartes d'
ensuite
**dans l'o**

Corentin
la main.
Alice me
et Alice l

artes que les joueurs tiennent entre leurs mains doivent être placées au e la table, **face vers le haut**. La carte la plus basse (disponible) doit être née en premier, puis la deuxième plus basse (disponible) au-dessus, et suite. Les cartes doivent en principe être posées **une par une**. Si un par exemple entre les mains le 36 et le 37, il doit les jouer immédiatement rès l'autre - mais pas d'un seul coup ! Il n'y a pas d'ordre de joueurs. Dès ueur pense avoir en mains la carte la plus basse, il la pose.

**portant :** Vous ne pouvez **pas** révéler ou montrer la valeur de vos cartes ». **Aucune discussion** entre les joueurs n'est autorisée, ni aucun signe

joueurs placent **toutes les cartes** dans le **bon ordre** (croissant), ils ont niveau !



Corentin, Alice et Tristan mettent une main sur la table – ils sont prêts. Ils retirent la main de la table et la partie commence. Tristan place sa carte face vers le haut au milieu de la table. Elle présente le chiffre 17. Alice place le 28 au-dessus du 17. Corentin place le 55 au-dessus du 28. Tout est dans l'ordre croissant, le niveau 1 est terminé !

**au suivant :** La première carte « niveau » du tas est placée dans la boîte. **cartes « chiffre »** sont de nouveau mélangées, et chaque joueur reçoit le cartes que l'indique le nouveau niveau. Les joueurs prennent leurs une main, mettent l'autre main sur la table pour se concentrer et démarrent le niveau suivant. De nouveau, **toutes** les cartes doivent être placées **rdre croissant** en **tas** au milieu de la table.

, Alice et Tristan passent au niveau 2. Chacun a maintenant 2 cartes dans Chacun met la main sur la table pour se concentrer, puis le jeu commence. t le 7 au milieu de la table, Tristan le 11, Corentin le 35 et le 47, Tristan le 81 e 94. Tout est dans l'ordre croissant, le niveau 2 est terminé !

On poursuit ensuite niveau après niveau tel qu'indiqué. À chaque no les 100 cartes sont mélangées et chaque joueur reçoit une carte tour précédent.

**Important :** Il faut toujours jouer **la carte la plus basse** qu'on ait exemple, si Corentin a le 21, le 56 et le 93 dans la main, il doit d'abor

## Récompense (niveaux 2, 3, 5, 6, 8, 9)

Si l'équipe a réussi le **niveau 2**, elle reçoit en récompense **une étoile**. Elle prend une étoile du bord de la table et la place avec les étoiles dont elle disposait déjà. L'équipe reçoit également une récompense après les niveaux 3, 5, 6, 8 et 9, qu'elle prend du tas du bord de la table. La récompense est toujours représentée en bas à droite de la carte « niveau » (1 vie ou 1 étoile).

**Remarque :** Dans l'idéal, l'équipe peut avoir au maximum 5 vies et 3

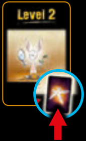
## Erreur dans l'ordre de dépôt des cartes : 1 vie de perdu

Si un joueur pose une carte **dans le mauvais ordre**, le jeu est **im** interrompu par le ou les joueur(s) qui a/ont entre les mains une carte p celle qui vient d'être jouée. L'équipe perd alors une de ses vies et doit ses cartes « vie » sur le côté, au bord de la table. Ensuite, toutes les joueurs avaient en mains et qui étaient plus basses que celle qui a mises de côté. L'équipe se concentre à nouveau et **reprend le niv** (on ne recommence pas à zéro !).

Alice joue le 34. Corentin et Tristan crient « stop ». Corentin a le 26 et Tristan le 30. L'équipe perd une vie. Corentin et Tristan mettent le côté. L'équipe se concentre et reprend la partie.

uveau niveau,
de plus qu'au

en main. Par
rd jouer le 21.



Récompense

étoiles.

e !
médiatement
lus basse que
poser l'une de
cartes que les
été jouée sont
eau en cours

dans la main,
26 et le 30 de

## Utiliser les étoiles

Pendant un tour, chaque joueur peut proposer d'activer une étoile en levant la main. Si **tous** les joueurs sont d'accord, la carte « étoile » est utilisée, et tous les joueurs mettent leur **carte la plus basse** de côté, face vers le haut. On met une carte « étoile » de côté. Les joueurs se concentrent de nouveau et reprennent la partie.

## Fin du jeu

Si l'équipe réussit tous les niveaux indiqués, c'est la victoire commune ! Si l'équipe perd sa dernière vie, la mission a malheureusement échoué.

**Nouveau défi :** Si l'équipe **a réussi tous les niveaux** (en sautant de joie), elle peut choisir de continuer à jouer **en mode aveugle**. L'équipe reprend alors au niveau 1 avec toutes les vies et étoiles restantes, à la différence cette fois que toutes les cartes doivent être placées **face cachée** au milieu de la table. À la fin du niveau, on les retourne, et on regarde si elles sont dans le bon ordre. Si un joueur a fait une erreur, l'équipe perd **une vie**. Les autres règles restent inchangées. Combien de niveaux l'équipe parviendra-t-elle à terminer à l'aveugle ?

## Comment ça marche ? (Attention : lisez d'abord la règle du jeu !)

**The Mind** est un jeu de synchronisation de la notion du temps. Plus une carte est basse, plus on la joue rapidement. On jouera très vite un 5, tandis que pour un 80, on attendra plus longtemps. Au cours du jeu, les joueurs synchronisent de plus en plus leur notion du temps, de manière à ce qu'ils seront petit à petit plus à même d'évaluer combien de temps ils doivent attendre pour jouer une certaine carte « chiffre ». Ce qui est perçu au départ comme de la chance à l'état pur devient après quelques parties une « compétence ». Pour se concentrer au début d'un niveau, on dit donc à juste titre : « Synchronisons-nous ! » On souligne alors expressément qu'il ne s'agit **pas** de compter le nombre de secondes. On ne compte pas. Bien sûr, le temps passe « dans la tête » de chacun des joueurs, mais cela est normalement plus rapide qu'une seconde par chiffre, et évolue en fonction du niveau. Le secret du jeu consiste à développer un sens commun du « maintenant, c'est le bon moment ». L'équipe doit avancer en harmonie. L'équipe ne doit plus faire QU'UN !

**Exclusive Distribution:**
Carletto AG, Industriestrasse 10, CH-6440 Brunnen, www.carletto.ch
www.gamefactory-spiele.com