

The Mind SOULMATES

Reinhard Staupe / Wolfgang Warsch

¡Abran sus mentes!

Participantes: 2 a 4 **Edad:** desde 8 años **Duración:** alrededor de 20 minutos



En este juego quienes participen formarán un equipo. Para comenzar se reparte un número determinado de cartas de acuerdo al nivel que corresponda. De esta manera, en el primer nivel, el grupo recibe un total de 4 cartas, que se reparten de una en una a cada participante. El objetivo de ese nivel, es que cada participante, sin un turno predeterminado, coloque 4 su carta **bocabajo** en el centro de la mesa (en orden ascendente), de una en una y formando una pila. ¡Está prohibido hablar y dar pistas!

Una vez que se hayan jugado todas las cartas, **el vidente** comprueba el orden de las cartas jugadas sin mostrárselas al resto. Si todas las cartas fueron colocadas en orden ascendente, el equipo ha completado el nivel con éxito. En ese momento, pueden avanzar al siguiente nivel.

Importante: ¡El vidente posee más información! **Antes de repartir las cartas**, el vidente puede mirarlas y dar a los demás participantes una pista sobre los números.

Al igual que en **The Mind** (el juego original), en **Soulmates** cada participante del equipo debe sincronizar su percepción del tiempo. Cuanto más baja sea la carta, antes tendrás que jugarla. Un 5 es probable que se juegue muy rápido, pero quizás quieras esperar un poco antes de jugar un 21. Mientras mayor sea la sincronía en el equipo, de seguro podrán alcanzar los siguientes niveles con mayor rapidez.

Contenido



50 cartas numeradas
(números del 1 al 50)



12 cartas de nivel



4 vidas



1 pizarra
para pistas



1 plumón

Preparación de la partida

Ordena las **12 cartas de nivel** en orden ascendente y colócalas bocabajo en una pila en el centro de la mesa (con el nivel 1 en la parte superior).

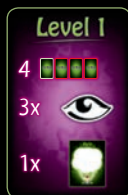
Baraja bien las **50 cartas numeradas** y colócalas también bocabajo en una pila en el centro de la mesa.

En una partida de 3 o 4 participantes, coloca las **4 vidas** bocarriba, una al lado de la otra, cerca de la zona de juego. En una partida de 2 participantes, sólo se usan **3 vidas** (devuelve una a la caja).

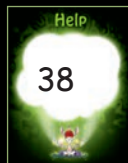
Preparación del nivel

Elijan al azar a una persona para que comience siendo el vidente. Esa persona mantendrá ese rol hasta que el equipo complete el nivel con éxito. Una vez que se complete el nivel, el nuevo vidente será la siguiente persona en sentido horario.

- El vidente revela la carta de nivel 1 de la parte superior de la pila. La carta de nivel muestra cuántas cartas numeradas de la pila debe tomar el vidente, en el nivel 1, serán 4 cartas. También señala cuántas de estas cartas numeradas puede mirar el vidente y cuántas pistas (números) puede escribir en la pizarra. En el nivel 1, puede mirar 3 cartas numeradas y escribir 1 número en la pizarra.
- Luego, el vidente baraja las cartas que ha tomado de la pila y las reparte de una en una, comenzando por el participante que está a su izquierda. Se continúa así hasta que se hayan repartido todas las cartas. Dependiendo del número de participantes, algunas personas pueden tener más cartas que otras. El vidente también juega cartas, al igual que el resto de participantes.



Christian, Juli y Félix están jugando una partida a 3 participantes. Christian es el vidente. Revela la primera carta de nivel (nivel 1) y roba las 4 cartas numeradas de la parte superior de la pila. Mira 3 de esas cartas en secreto: son el 7, el 38 y el 42. Christian decide escribir el 38 en la pizarra. Después baraja bien las 4 cartas numeradas y las reparte. Le da una a Juli, una a Félix, una a sí mismo y una más a Juli.



Cómo jugar un nivel

Es altamente recomendable realizar un momento de concentración antes del inicio de cada nivel. Esta concentración se realiza cuando cada participante está listo para afrontar el nivel. Entonces, como equipo, colocan una mano sobre la mesa, con la palma hacia abajo con los ojos cerrados y tratando de unir sus mentes. Una vez que el grupo completo esté listo, retiren sus manos y comiencen a jugar.

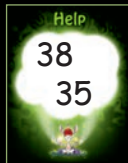
- Cada participante debe colocar sus cartas en el centro de la mesa **de una en una** (esperemos que sea en orden ascendente), creando una pila.

Muy importante: todas las cartas se juegan **bocabajo**. La idea es jugar primero la carta más baja disponible, luego la segunda más baja disponible encima de esta, y así sucesivamente. No hay un orden de juego fijo. Quien crea tener la carta más baja en ese momento, puede jugarla.

Muy importante: no pueden hablar sobre el valor de sus cartas, ni mostrarlas. Tampoco pueden hacer ningún tipo de acuerdo, intercambiar información, ni usar señas secretas, como asentir o golpear la mesa. A estas alturas, habría que destacar que ganar este juego no es cuestión de velocidad. ¡No hay un tiempo de juego fijo!

- Después de que cada participante haya colocado **sus cartas** en el centro de la mesa, el vidente toma la pila y **comprueba** (sin mostrar las cartas al resto) si todas las cartas se jugaron en orden ascendente.
 - **Si es así**, el vidente revela las cartas. El nivel ha sido completado con éxito. El equipo pasa al siguiente nivel.
 - **Si no es así**, jueguen de nuevo el nivel actual usando **las mismas cartas**. Además, el vidente puede escribir una **nueva pista** (un número más) en la pizarra. Las cartas se barajan bien y se reparten de nuevo. El equipo pierde una vida, aunque tendrá una nueva oportunidad de completar el nivel con éxito.

Christian comprueba la pila sin mostrar las cartas numeradas a los demás. Desgraciadamente, el orden de las cartas no es el correcto: 7, 38, 35, 42. El 35 se debería haber jugado antes que el 38. El equipo pierde 1 vida, que se devuelve a la caja. Deben volver a intentarlo. Como segunda pista, Christian escribe el 35 al lado del 38 en la pizarra. De nuevo, baraja las cartas y las reparte. Esta vez, el equipo lo ha conseguido. Todas las cartas se han jugado en el orden correcto: 7, 35, 38, 42. ¡El equipo avanza al nivel 2!

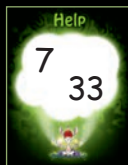


Nota: puede que tengan que repetir varias veces ciertos niveles, sobre todo los niveles más altos. Cada vez que el orden sea incorrecto, pierden 1 vida, pero el vidente puede escribir una pista extra (un número extra) en la pizarra.

Nuevo nivel y fin de la partida

Después de completar un nivel con éxito (todas las cartas numeradas fueron jugadas en el orden correcto), el equipo continúa con el siguiente nivel. La persona siguiente en sentido horario es el nuevo vidente. Los números de la pizarra se borran y se barajan las 50 cartas numeradas. Se revela la siguiente carta de nivel de la pila y se juega del mismo modo.

Juli es la nueva vidente. Después de barajar las 50 cartas numeradas, roba 5 cartas de la parte superior de la pila. Puede mirar 3 de ellas. Los números son el 7, el 11 y el 33. Juli puede dar 2 pistas, por lo que escribe los números 7 y 33 en la pizarra. Luego baraja las 5 cartas numeradas y las reparte: una a Félix, una a Christian, una a sí misma, una más a Félix y otra más a Christian.



Si el equipo pierde su **última vida**, sigue jugando. Sus participantes usan sus habilidades sobrenaturales para poder continuar. Sin embargo, si el equipo pierde 1 vida más después de esto, **habrán perdido**, sin lograr conseguir el objetivo.

Si el equipo completa con éxito **los 12 niveles**, ¡ganan la partida!

Nuevo reto: cuando completen con éxito los 12 niveles (y se sientan como sobre una nube), pueden crear niveles extras para seguir jugando. Simplemente añadan 1 carta numerada adicional a cada nivel siguiente. En estos niveles, el vidente siempre puede mirar 5 cartas numeradas y escribir 1 pista. Si el equipo completa con éxito el nivel 18, pueden dejar de jugar. A estas alturas, sería mejor que abran un colegio para gente con poderes paranormales.

Soulmates de a 5 personas: sientanse libres de jugar este juego de a 5 personas. Sólo deben comenzar en el nivel 2 y usar las 4 vidas. El resto de las reglas son las mismas.

