The Mind

Ne faisons qu'un... !

Wolfgang Warsch

Joueurs : 2 à 4 jouers
Âge : dès 8 ans
Durée : env. 15 min.

Nous ne faisons plus qu'un... Les joueurs forment une équipe et doivent poser leurs cartes, par ordre croissant, au centre de la table. Il n'y a pas d'ordre de jeu, pas de communication et chaque joueur peut poser une carte quand il le souhaite !

Matériel



100 cartes numérotées (1-100)



12 cartes Niveau (1-12)



5 cartes Vie



3 cartes Shuriken

Préparation

L'équipe reçoit autant de Vies que de joueurs présents et un Shuriken.
Le reste des Vies et des Shurikens forment une réserve.
On forme une pile avec un nombre défini de cartes Niveau triées par ordre croissant avec le 1 au sommet. Les Niveaux non utilisés sont replacés dans la boîte.

2 joueurs : Niveaux 1 à 12 • 2 Vies • 1 Shuriken
3 joueurs : Niveaux 1 à 10 • 3 Vies • 1 Shuriken
4 joueurs : Niveaux 1 à 8 • 4 Vies • 1 Shuriken

Déroulement de la partie

La partie est une succession de niveaux.
Pour commencer un niveau, les 100 cartes numérotées sont mélangées. Chaque joueur en reçoit un nombre égal au niveau en cours (Pour le niveau 1, chaque joueur reçoit une carte). Le reste des cartes n'est pas utilisé pour ce niveau et est posé à part face cachée. Chaque joueur garde ses cartes en main, visibles de lui seul.

Concentration : chaque joueur met une main à plat sur la table. Lorsque tout le monde est prêt, tout le monde retire sa main et le niveau commence.
Remarque : Cette phase est extrêmement importante pour la réussite du jeu ! A tout moment, un joueur peut appeler à se reconcentrer en posant à plat une main sur la table : on s'interrompt, chaque joueur met une main sur la table, se concentre, retire la main, et le jeu reprend !

- Les cartes que les joueurs ont en main doivent être posées en une pile face visible au centre de la table. La carte la plus basse doit être posée en premier, puis la deuxième plus basse au-dessus, et ainsi de suite. Il n'y a pas d'ordre de jeu. Dès qu'un joueur pense avoir en main la carte la plus basse, il la pose. Les cartes doivent être posées une par une.

Si un joueur a, par exemple, le 36 et le 37, il peut les jouer rapidement l'une après l'autre - mais pas les deux d'un coup !

Très important : On ne peut pas révéler ou montrer ses cartes. Aucune discussion, aucune communication ni aucun signe secret entre les joueurs ne sont autorisés !

Fin d'un niveau : Quand plus aucun joueur n'a de cartes en main, le niveau est terminé.



Corentin, Alice et Tristan mettent une main sur la table... Ils retirent leurs mains et le niveau commence. Tristan pose sa carte en premier. C'est un 17. Alice place le 28 au-dessus. Corentin place le 55 au-dessus. Tout est ordonné, le niveau 1 est terminé !

La carte Niveau réalisée est remise dans la boîte et l'on remélange les 100 cartes avant de commencer le niveau suivant.

Au niveau 2, Corentin, Alice et Tristan ont chacun 2 cartes en main. Chacun met la main sur la table puis la relève, le niveau commence. Alice joue le 7, Tristan le 11, Corentin le 35 puis le 47, Tristan le 81 et Alice le 94. Tout est dans l'ordre croissant, le niveau est terminé !

Remarque : Il faut toujours jouer la carte en main la plus basse.

Par exemple, si Corentin a le 21, le 56 et le 93 dans la main, il doit d'abord jouer le 21.

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

A la fin de ces niveaux, l'équipe prend dans la réserve une récompense représentée en bas de la carte Niveau: un Shuriken ou une Vie. Au maximum, l'équipe peut avoir 5 Vies et 3 Shurikens.



Récompense

Erreur dans l'ordre de pose des cartes : 1 Vie de perdue !

Si un joueur pose une carte dans le mauvais ordre, le jeu est immédiatement interrompu par le ou les joueurs qui ont en main des cartes plus basses que celle qui vient d'être jouée. L'équipe perd alors une vie: une carte Vie est reposée dans la Réserve. Ensuite, toutes les cartes plus basses que celle jouée sont mises de côté. L'équipe se concentre à nouveau et reprend le niveau en cours (on ne recommence pas à zéro, on peut encore réussir le niveau).

Alice joue le 44. Corentin et Tristan crient « stop ». Corentin a le 32 et 40 en main, Tristan le 38. L'équipe perd une Vie. Corentin et Tristan mettent le 32, 38 et 40 de côté. L'équipe se concentre et reprend le niveau.

Utiliser un Shuriken

Pendant un niveau, un joueur peut proposer d'utiliser un Shuriken en levant la main. Si tous les joueurs sont d'accord, chaque joueur révèle sa carte la plus basse qui est écartée. On remet le Shuriken utilisé dans la réserve. Les joueurs se concentrent et on continue le niveau.

Fin du jeu

Si l'équipe perd sa dernière Vie, la partie s'arrête immédiatement.
Si l'équipe réussit le dernier niveau, c'est la victoire et l'euphorie !

Nouveau défi : Après une victoire, l'équipe peut choisir de continuer à jouer en mode aveugle. Elle reprend alors au niveau 1 avec les Vies et Shurikens qui lui restent. Cette fois, les cartes doivent être placées face cachée au milieu de la table. Quand toutes les cartes ont été jouées, on les retourne et on regarde si elles sont dans le bon ordre. En cas d'erreur, l'équipe perd une Vie, les cartes mal placées sont écartées et on continue la vérification du niveau. Les autres règles restent inchangées. Combien de niveaux l'équipe parviendra-t-elle à terminer à l'aveugle ?

ATTENTION :
ne lisez ce qui suit que si vous êtes perdu et ne voyez absolument pas comment vous y prendre. Sinon, il sera toujours plus agréable de le découvrir par soi-même en jouant.

The Mind est un jeu de synchronisation de la perception de 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. Petit à petit, les joueurs se synchronisent, et deviennent à même de ressentir quand jouer leurs cartes. Ce qui est perçu au départ comme de la chance devient après quelques parties une « compétence ». Pour se concentrer au début d'un niveau, on dit donc à juste titre : « Synchronisation ! ». Important : 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 !

Pour toute question sur « The Mind » vous pouvez nous contacter à oya@oya.fr ou au +33 1 47 07 59 59

Auteur: Wolfgang Warsch **Illustrateur :** Oliver Freudenreich

© Oya 2018 , 25 rue de la Reine Blanche 75013 Paris - www.oya.fr