

The Mind

*si vous souhaitez que ce jeu soit présent lors de la fête de la Famille du 22 février 2019, veuillez nous en faire part et nous ferons la demande à La Revanche.



Informations Rapides sur le jeu	
Âge recommandé	8 ans et + (peut être moins)
Nombre de joueurs	2 à 4 joueurs
Durée approximative d'une partie	±20 minutes, mais très variable
Type de jeu	Jeu de cartes

Résumé rapide du jeu

“The Mind” est un jeu de cartes où le principe est de placer des cartes numérotées de 1 à 100, en ordre croissant. Les joueurs devront collaborer pour s’assurer de bien mettre les cartes dans le bon ordre.

Avouer que ça semble excessivement simple comme jeu? Détrompez-vous, c’est loin d’être aussi facile. En effet, le jeu nous réserve une petite surprise.

“The Mind” est une expérience en lui-même, car le jeu tourne autour de la communication par “l’esprit”. Tout au long des différentes manches, il vous sera interdit de parler. Il sera seulement possible de regarder les autres et d’essayer de lire dans leurs pensées pour prévoir leurs actions et les notre du même fait.

À chaque manche, le jeu augmentera en difficulté en rajoutant toujours des cartes de plus à placer. Si vous réussissez à gravir les différentes manches, vous pourrez aussi gagner certaines récompenses qui viendront vous aider à gravir les étapes du jeu pour tenter de vous emparer de la victoire finale.

Déroulement d’une partie

La mise en place du jeu est très simple.

En début de partie, il faut prendre autant de cartes vies que de joueurs autour de la table. De plus, vous devez prendre une carte “*Shuriken*”. Ces cartes et celles de vie seront des cartes qui appartiennent à tous les joueurs.

Cartes Vies : Ce sont vos points de vies. Quand vous échouerez votre ordre croissant, vous perdrez une vie et quand vous épuiserez votre stock, la partie sera terminée.

Cartes Shuriken : Cet outil permettra à chaque joueur de se débarrasser de sa plus basse carte en main.

Toutes les cartes “chiffre” doivent être bien mélangées et doivent former une pile au centre de la table, et ce, faces cachées.

Pour terminer la mise en place, un paquet de cartes avec les différents niveaux est placé au centre de la table à côté du paquet de carte de chiffres. Le niveau 1 doit être sur le dessus et le reste en ordre croissant sous le niveau 1.

En début de partie, comme la carte "Niveau 1" est visible, chaque joueur doit prendre une carte chiffre et ne pas la montrer aux autres. Par la suite, quand tout le monde a sa carte en main, chaque joueur doit mettre une main sur la table, se concentrer et quand tout le monde est prêt, on enlève la main de sur la table, ce qui enclenche le début de la manche (cette action est complémentaire, mais celle-ci rajoute un peu à l'expérience du jeu). Dès que la manche débute, aucun mot et/ou signe n'est permis, mis à part des "regards" avec les yeux. Les joueurs doivent essayer de placer leurs cartes en ordre croissant, et ce, sans connaître les cartes des autres joueurs.

Si un joueur place une carte et un autre joueur avait une carte plus basse entre les mains, celui-ci doit avertir l'équipe qu'il y a eu une erreur, enlever la carte qui n'a pu être placée et enlever une carte vie au paquet de l'équipe.

Si tous les joueurs réussissent à jouer leurs cartes, et ce, sans erreur, on peut passer au niveau 2. Ce qui veut donc dire que pour le niveau 2, chaque joueur aura 2 cartes chiffre en main, au niveau 3, chacun aura 3 cartes et ainsi de suite.

Si jamais le jeu est "stoppé", car tout le monde est embêté, quelqu'un peut proposer de jouer une carte "shuriken" pour que tous les joueurs enlèvent sa carte la plus basse. Pour proposer cela sans parler, vous n'avez qu'à lever la main et si tout le monde est d'accord, la carte peut être jouée.

Certaines cartes de niveaux possèdent des récompenses comme une vie supplémentaire ou une nouvelle carte *shuriken*. Ces récompenses seront gagnées seulement si le niveau est réussi.

La partie prendra fin quand les vies seront toutes écoulees ou si vous réussissez à passer au travers les 12 niveaux proposés (bonne chance)

Conclusion

En conclusion, "**The Mind**" est un jeu facile en apparence, mais qui s'avère chaotique et difficile quand on a l'interdiction de communiquer avec les autres joueurs. Un jeu simple, mais au combien sympathique qui vous forcera à être en parfaite symbiose avec les autres joueurs à votre table.

Et vous, serez-vous en mesure de lire les pensées de vos amis et de relever le défi ?