

# Règles du Mind

## Comment jouer à The Mind

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Jouer ensemble toutes vos cartes numérotées par ordre croissant, sans communiquer.
- **Mécanique principale** : Jeu coopératif en simultané basé sur l'intuition et le ressenti du temps.
- **Condition de victoire** : Terminer tous les niveaux sans perdre toutes vos vies.

The Mind, c'est LE jeu qui va vous faire vivre des moments de télépathie complètement dingues avec vos amis. Imaginez : vous avez des cartes numérotées en main, vous devez les poser dans l'ordre croissant au centre de la table, mais personne n'a le droit de parler, de faire des signes ou de montrer ses cartes. Tout repose sur votre intuition et votre connexion avec les autres joueurs. Ça a l'air simple ? Attendez de vous retrouver avec un 42 en main sans savoir si quelqu'un a un 41... Frissons garantis !

## Le matériel de jeu

Dans la boîte, vous trouverez :

- 100 **cartes numérotées** de 1 à 100
- 12 **cartes Niveau** (de 1 à 12)
- 5 **cartes Vie** (des petits lapins, oui oui)
- 3 **cartes Shuriken** (votre joker de secours)

C'est tout ! Pas de plateau, pas de dés, pas de pions. Juste des cartes et votre cerveau collectif.

## Mise en place de la partie

La mise en place est rapide comme l'éclair, ce qui est parfait quand on a envie de jouer tout de suite :

- Donnez à l'équipe un nombre de **cartes Vie** égal au nombre de joueurs (2 joueurs = 2 vies, 3 joueurs = 3 vies, 4 joueurs = 4 vies).
- Donnez à l'équipe **1 carte Shuriken**.
- Posez les **vies** et **shurikens** restants dans une réserve commune à côté.
- Préparez la **pile de niveaux** en empilant les cartes Niveau par ordre croissant, le niveau 1 sur le dessus.

Le nombre de niveaux dépend du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Niveaux à jouer	Vies de départ	Shurikens de départ
2 joueurs	Niveaux 1 à 12	2	1
3 joueurs	Niveaux 1 à 10	3	1
4 joueurs	Niveaux 1 à 8	4	1

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'une manche

### Distribution des cartes

Chaque **niveau** fonctionne comme une manche. Mélangez les 100 **cartes numérotées** et distribuez à chaque joueur un nombre de cartes égal au numéro du niveau en cours. Au **niveau 1**, chacun reçoit 1 carte. Au **niveau 2**, chacun en reçoit 2. Au **niveau 5**, chacun en a 5, etc. Les cartes restantes sont mises de côté face cachée sans les regarder.

### La phase de concentration

Avant de commencer, chaque joueur pose **une main à plat sur la table**. C'est votre moment de connexion. Regardez-vous dans les yeux, respirez, ressentez le groupe. Quand tout le monde se sent prêt, on retire les mains en même temps et le niveau démarre.

**Petit conseil** : ne sous-estimez jamais cette phase de concentration ! C'est vraiment la clé du jeu. Plus vous prenez ce moment au sérieux, mieux vous sentirez le rythme du groupe. Et à tout moment pendant le niveau, n'importe qui peut reposer sa main sur la table pour demander une pause et se reconcentrer.

## Poser ses cartes

Voici la règle centrale : toutes les cartes doivent être posées en une **pile face visible** au centre de la table, dans l'**ordre croissant**. Il n'y a aucun ordre de jeu défini. Dès qu'un joueur sent que sa carte la plus basse est probablement la plus petite de toutes celles en jeu, il la pose. Les cartes se posent **une par une**.

Par exemple : vous avez le 36 et le 37 en main. Vous pouvez les jouer rapidement l'un après l'autre, mais jamais les deux en même temps.

Règle d'or : vous devez **toujours jouer votre carte la plus basse en premier**. Si vous avez le 21, le 56 et le 93, vous posez obligatoirement le 21 avant de penser au 56.

**Interdiction absolue** : aucune communication ! Pas de paroles, pas de gestes, pas de clins d'œil, pas de tapotements sur la table. Rien. Nada. Le silence est votre seul allié. Si vous aimez les jeux coopératifs où la communication est limitée, jetez aussi un œil aux [règles de The Gang](#), un autre petit bijou du genre.

## Quand ça dérape : perdre une vie

Si un joueur pose une carte alors qu'un autre joueur avait en main une carte **plus basse**, c'est l'erreur ! Le ou les joueurs concernés crient « Stop ! » et montrent leur(s) carte(s) fautive(s).

Voici ce qui se passe :

- L'équipe perd **1 carte Vie** (elle retourne dans la réserve).
- Toutes les cartes qui étaient plus basses que la carte jouée par erreur sont **défaussées** (mises de côté).
- L'équipe se **reconcentre** (mains sur la table) et reprend le niveau là où elle en est.

Exemple : Alice pose le 44, mais Corentin avait le 32 et le 40, et Tristan le 38. L'équipe perd une vie, et le 32, le 38 et le 40 sont écartés. On reprend ensuite le niveau normalement.

## Le shuriken, votre bouée de sauvetage

Vous sentez que ça coince ? Qu'il y a un embouteillage de cartes proches ? Un joueur peut lever la main pour proposer d'utiliser un **shuriken**. Si tout le monde est d'accord (un hochement de tête suffit), alors chaque joueur révèle et défausse sa **carte la plus basse**. Le shuriken utilisé retourne dans la réserve.

**Astuce de pro** : gardez vos shurikens pour les moments critiques, surtout dans les niveaux élevés où chacun a beaucoup de cartes. Un shuriken bien utilisé au niveau 7 peut sauver toute la partie !

[IMAGE\_FIN]

## Les récompenses entre les niveaux

Bravo, vous avez réussi un niveau ! À certains niveaux, l'équipe gagne une **récompense** indiquée en bas de la carte Niveau :

Niveaux concernés	Récompense
Niveau 2	+1 Shuriken
Niveau 3	+1 Vie
Niveau 5	+1 Shuriken
Niveau 6	+1 Vie
Niveau 8	+1 Shuriken
Niveau 9	+1 Vie

Attention, l'équipe ne peut jamais dépasser **5 vies** et **3 shurikens** au total. Si vous êtes déjà au maximum, la récompense est perdue.

## Fin de partie : victoire ou défaite

### Vous perdez si...

L'équipe perd sa **dernière carte Vie**. La partie s'arrête immédiatement. C'est cruel, mais c'est le jeu ! Heureusement, une partie dure environ 15 minutes, donc on relance très vite. Un peu

comme avec [Exploding Kittens](#), la défaite fait partie du plaisir et donne envie de retenter sa chance.

## Vous gagnez si...

L'équipe termine le **dernier niveau** avec au moins une vie restante. C'est la victoire ! Savourez ce moment, car il est rare et absolument euphorique. Si vous cherchez d'autres sensations fortes coopératives avec des cartes, les [règles du Saboteur](#) pourraient aussi vous plaire.

## Le mode aveugle pour les experts

Vous avez gagné et vous voulez corser les choses ? Voici le **mode aveugle** : l'équipe reprend au niveau 1 avec les vies et shurikens qu'il lui reste, mais cette fois, les cartes sont posées **face cachée** au centre de la table. Une fois que tout le monde a joué, on retourne la pile pour vérifier l'ordre. Si des cartes sont mal placées, l'équipe perd **1 vie par erreur**, les cartes fautives sont écartées, et on continue la vérification. Les autres règles restent identiques.

C'est un défi absolument redoutable qui demande une synchronisation quasi parfaite. Combien de niveaux arriverez-vous à passer les yeux fermés ?

## Récapitulatif pour lancer votre première partie

- Choisissez le bon nombre de **niveaux**, **vies** et **shurikens** selon votre nombre de joueurs.
- Mélangez les 100 cartes et distribuez autant de cartes que le numéro du niveau en cours.
- Concentrez-vous ensemble, mains à plat sur la table.
- Posez vos cartes **une par une**, par ordre croissant, en silence total.
- En cas d'erreur, perdez une vie, défaussez les cartes fautives et reprenez.
- Utilisez les **shurikens** avec parcimonie pour vous sortir des situations délicates.
- Récupérez vos **récompenses** aux niveaux indiqués.
- Gagnez en terminant le dernier niveau, ou perdez en perdant votre dernière vie.

Voilà, vous savez tout ! Maintenant, posez vos téléphones, regardez-vous dans les yeux, et laissez la magie opérer. The Mind, c'est un jeu qui se vit plus qu'il ne se joue. Et si après cette partie vous avez envie de rester dans l'ambiance cartes et fun, découvrez aussi les [règles de](#)

[Sea Salt & Paper](#) pour un tout autre style mais tout autant de plaisir !