

Eleusis

4-8 Spieler

104 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

Die geheime Regel des Gebers herausfinden, welche Karten legal gespielt werden können.

AUFBAU

- Ein Spieler (der Geber) erfindet im Geheimen eine Regel für gültige Kartenzüge.
- 2 Standarddecks zusammenmischen und jedem Spieler 14 Karten austeilen.
- Der Geber spielt eine Startkarte offen aus.

WERTUNG

- Spieler erhalten weniger Punkte für weniger verbleibende Karten in der Hand.
- Der Prophet erhält einen Bonus, wenn er richtig urteilt.
- Der Geber erhält Punkte basierend darauf, wie ausgewogen die Schwierigkeit seiner Regel war.

Tipp: Hypothesen systematisch testen. Karten spielen, die zwischen zwei möglichen Regeln unterscheiden, statt zufällig zu raten.

AM ZUG

- Eine Karte spielen, von der man glaubt, dass sie der geheimen Regel folgt.
- Richtige Karten reihen sich in die Hauptlinie ein; abgelehnte Karten gehen mit Strafkarten in die Seitenlinie.
- Akzeptierte und abgelehnte Karten studieren, um das Muster zu erkennen.
- Sich zum Propheten erklären, wenn man die Regel zu kennen glaubt, um anstelle des Gebers die Züge zu beurteilen.

Eleusis ist ein einzigartiges induktives Logik-Kartenspiel, bei dem ein Spieler eine geheime Regel für das Kartenspiel erfindet und die anderen Spieler sie durch Experimentieren herausfinden müssen. Es simuliert die wissenschaftliche Methode und ist damit sowohl Spiel als auch intellektuelle Übung.

Ziel

Als Spieler die geheime Regel herausfinden, die bestimmt, welche Karten legal gespielt werden können. Als Geber (Gott) eine Regel erfinden, die entdeckbar, aber nicht trivial offensichtlich ist.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 bis 8 Spieler.
2. **Deck:** 2 Standard-52-Karten-Decks zusammengemischt.
3. **Rollen:** Ein Spieler ist der 'Geber' (Gott), der die geheime Regel erstellt. Alle anderen sind Spieler.
4. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 14 Karten. Der Geber spielt eine Startkarte.

Spielablauf

1. **Spielen:** In deinem Zug spielst du eine Karte, von der du glaubst, dass sie der geheimen Regel folgt.
2. **Richtiger Zug:** Wenn der Geber sie akzeptiert, reiht sich die Karte in die Hauptlinie ein.
3. **Falscher Zug:** Wenn abgelehnt, geht die Karte in eine Seitenlinie, und du ziehst zusätzliche Strafkarten vom Deck.
4. **Deduktion:** Das Muster der akzeptierten und abgelehnten Karten studieren, um die Regel herauszufinden.
5. **Prophet:** Ein Spieler, der die Regel zu kennen glaubt, kann sich zum 'Propheten' erklären und anstelle des Gebers die Züge beurteilen.

Beispielregeln

- 'Eine Karte derselben Farbe wie die vorherige spielen.'
- 'Zwischen ungeraden und geraden Zahlen abwechseln.'
- 'Die Karte muss höher sein, wenn die vorherige rot war, niedriger, wenn sie schwarz war.'
- Regeln können so einfach oder komplex sein wie gewünscht.

Tipps und Strategien

- Hypothesen systematisch testen. Karten spielen, die zwischen möglichen Regeln unterscheiden.
- Genau darauf achten, welche Karten abgelehnt werden, nicht nur welche akzeptiert werden.
- Als Geber die Regel komplex genug für eine Herausforderung, aber fair genug zum Entdecken gestalten.

Tipps & Strategie

Wie ein Wissenschaftler denken: eine Hypothese bilden, sie mit einer bestimmten Karte testen und basierend auf dem Ergebnis verfeinern. Zufälliges Raten vermeiden.

Der Schlüssel ist das Unterscheiden zwischen Hypothesen. Wenn zwei mögliche Regeln die akzeptierten Karten erklären, eine Karte spielen, die unter einer Regel gültig wäre, unter der anderen aber nicht.