

Eleusis

4-8 jugadores

104 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

Deduce la regla secreta del repartidor para determinar qué cartas se pueden jugar legalmente.

PREPARACIÓN

- Un jugador (el repartidor) inventa secretamente una regla para jugadas de cartas válidas.
- Mezcla 2 mazos estándar juntos y reparte 14 cartas a cada jugador.
- El repartidor juega una carta de inicio boca arriba.

PUNTUACIÓN

- Los jugadores anotan menos puntos por menos cartas que permanecen en la mano.
- El Profeta anota un bonificación si juzga correctamente.
- El repartidor anota basándose en cuán equilibrada fue la dificultad de su regla.

Consejo: Prueba hipótesis sistemáticamente; juega cartas que distingan entre dos reglas posibles en lugar de adivinar al azar.

EN TU TURNO

- Juega una carta que crees que sigue la regla secreta.
- Las cartas correctas se unen a la línea principal; las cartas rechazadas van a una línea secundaria con extracciones de penalización.
- Estudia las cartas aceptadas y rechazadas para deducir el patrón.
- Declárate a ti mismo Profeta si crees que conoces la regla para juzgar jugadas en lugar del repartidor.

Eleusis es un único juego de lógica inductiva donde un jugador inventa una regla secreta para jugar cartas, y los otros jugadores deben deducirla a través de la experimentación. Simula el método científico, convirtiéndose en un juego y un ejercicio intelectual.

Objetivo

Como jugadores, deduzcan la regla secreta que rige qué cartas se pueden jugar legalmente. Como el repartidor (Dios), creen una regla que sea deducible pero no trivialmente obvia.

Configuración

1. **Jugadores:** 4 a 8 jugadores.
2. **Mazo:** 2 mazos estándar de 52 cartas mezclados juntos.
3. **Roles:** Un jugador es el 'repartidor' (Dios) que crea la regla secreta. Todos los demás son jugadores.
4. **Repartición:** Cada jugador recibe 14 cartas. El repartidor juega una carta de inicio.

Juego

1. **Jugar:** En tu turno, juega una carta que crees que sigue la regla secreta.
2. **Juego correcto:** Si el repartidor la acepta, la carta se une a la línea principal de juego.
3. **Juego incorrecto:** Si se rechaza, la carta va a una línea secundaria y extraes cartas de penalización adicionales del mazo.
4. **Deducción:** Estudia el patrón de cartas aceptadas y rechazadas para descubrir la regla.
5. **Profeta:** Un jugador que cree que conoce la regla puede declararse a sí mismo 'Profeta' y juzgar jugadas en lugar del repartidor.

Reglas de ejemplo

- 'Juega una carta del mismo color que la carta anterior.'
- 'Alterna entre números pares e impares.'
- 'La carta debe ser mayor si la anterior era roja, menor si era negra.'
- Las reglas pueden ser tan simples o complejas como se desee.

Consejos y estrategias

- Prueba hipótesis sistemáticamente — juega cartas que distingan entre posibles reglas.
- Presta atención cuidadosa a qué cartas se rechazan, no solo a cuáles se aceptan.
- Como repartidor, haz tu regla lo suficientemente compleja para desafiar pero lo suficientemente justa para ser deducible.

Consejos y estrategia

Piensa como un científico: forma una hipótesis, pruébala con una carta específica y refina basándote en el resultado. Evita adivinar al azar.

La clave es distinguir entre hipótesis. Si dos reglas posibles explican ambas cartas aceptadas, juega una carta que sería válida bajo una regla pero no bajo la otra.