

# Eleusis

4-8 giocatori

104 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Lunga

## Dedurre la regola segreta del mazziere per stabilire quali carte possono essere giocate legalmente.

### PREPARAZIONE

- Un giocatore (il mazziere) inventa segretamente una regola per le giocate valide.
- Mescola 2 mazzi standard insieme e distribuisce 14 carte a ogni giocatore.
- Il mazziere gioca una carta iniziale a faccia in su.

### PUNTEGGIO

- I giocatori segnano meno punti quante meno carte rimangono in mano.
- Il Profeta guadagna un bonus se giudica correttamente.
- Il mazziere segna in base all'equilibrio della difficoltà della sua regola.

*Consiglio: Testa le ipotesi sistematicamente; gioca carte che distinguano tra due regole possibili piuttosto che indovinare a caso.*

### AL TUO TURNO

- Gioca una carta che ritieni segua la regola segreta.
- Le carte corrette si aggiungono alla linea principale; le carte rifiutate vanno in una linea laterale con pescare di penalità.
- Studia le carte accettate e rifiutate per dedurre lo schema.
- Dichiarati Profeta se pensi di conoscere la regola, per giudicare le giocate al posto del mazziere.

Eleusis è un originale gioco di carte a logica induttiva in cui un giocatore inventa una regola segreta per il gioco delle carte, e gli altri giocatori devono dedurla attraverso la sperimentazione. Simula il metodo scientifico, rendendolo allo stesso tempo un gioco e un esercizio intellettuale.

### Obiettivo

Come giocatori, dedurre la regola segreta che governa quali carte possono essere giocate legalmente. Come mazziere (Dio), creare una regola che sia scopribile ma non banalmente ovvia.

### Preparazione

1. **Giocatori:** da 4 a 8 giocatori.
2. **Mazzo:** 2 mazzi standard da 52 carte mescolati insieme.
3. **Ruoli:** Un giocatore è il 'mazziere' (Dio) che crea la regola segreta. Tutti gli altri sono giocatori.
4. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 14 carte. Il mazziere gioca una carta iniziale.

### Svolgimento del gioco

1. **Giocare:** Nel tuo turno, gioca una carta che ritieni segua la regola segreta.
2. **Giocata corretta:** Se il mazziere la accetta, la carta si aggiunge alla linea principale di gioco.
3. **Giocata errata:** Se rifiutata, la carta va in una linea laterale e peschi carte di penalità extra dal mazzo.
4. **Deduzione:** Studia lo schema delle carte accettate e rifiutate per capire la regola.
5. **Profeta:** Un giocatore che pensa di conoscere la regola può dichiararsi 'Profeta' e giudicare le giocate al posto del mazziere.

### Esempi di regole

- 'Gioca una carta dello stesso colore della carta precedente.'
- 'Alterna tra numeri dispari e pari.'
- 'La carta deve essere più alta se la precedente era rossa, più bassa se era nera.'
- Le regole possono essere semplici o complesse quanto si desidera.

## Consigli e strategie

---

- Testa le ipotesi sistematicamente: gioca carte che distinguano tra le regole possibili.
- Presta molta attenzione alle carte rifiutate, non solo a quelle accettate.
- Come mazziere, rendi la tua regola abbastanza complessa da essere impegnativa ma abbastanza equa da essere scopribile.

## Consigli e strategia

---

Pensa come uno scienziato: formula un'ipotesi, testala con una carta specifica e affina il ragionamento in base al risultato. Evita di indovinare a caso.

La chiave è distinguere tra ipotesi. Se due regole possibili spiegano entrambe le carte accettate, gioca una carta che sarebbe valida sotto una regola ma non sotto l'altra.