

# Eleusis

4-8 spelers

104 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

## Achterhaal de geheime regel van de deler voor welke kaarten legaal gespeeld mogen worden.

### OPZET

- Één speler (de deler) verzint in het geheim een regel voor geldige kaartzetten.
- Schud 2 standaard dekken door elkaar en deel 14 kaarten aan elke speler uit.
- De deler speelt één startkaart met de beeldzijde naar boven.

### SCORE

- Spelers scoren minder punten naarmate er minder kaarten in hun hand resten.
- De Profeet scoort een bonus als hij correct beoordeelt.
- De deler scoort op basis van hoe evenwichtig de moeilijkheidsgraad van zijn regel was.

*Tip: Test hypothesen systematisch; speel kaarten die onderscheid maken tussen twee mogelijke regels in plaats van willekeurig te raden.*

### AAN DE BEURT

- Speel een kaart waarvan je denkt dat die de geheime regel volgt.
- Correcte kaarten voegen zich bij de hoofdrij; afgewezen kaarten gaan naar een zijrij met straftrekken.
- Bestudeer geaccepteerde en afgewezen kaarten om het patroon te achterhalen.
- Verklaar jezelf Profeet als je denkt de regel te kennen om in plaats van de deler zetten te beoordelen.

Eleusis is een uniek kaartspel van inductieve logica waarbij één speler een geheime regel voor het kaartspel verzint en de andere spelers die via experimenten moeten achterhalen. Het simuleert de wetenschappelijke methode en is daarmee zowel een spel als een intellectuele oefening.

## Doel

Als speler: achterhaal de geheime regel die bepaalt welke kaarten legaal gespeeld mogen worden. Als deler (God): bedenk een regel die te achterhalen is maar niet overduidelijk.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 tot 8 spelers.
2. **Dek:** 2 standaard dekken van 52 kaarten door elkaar geschud.
3. **Rollen:** Één speler is de 'deler' (God) die de geheime regel verzint. Alle anderen zijn spelers.
4. **Uitdelen:** Elke speler krijgt 14 kaarten. De deler speelt één startkaart.

## Spelverloop

1. **Spelen:** Speel op jouw beurt een kaart waarvan je denkt dat die de geheime regel volgt.
2. **Correcte zet:** Als de deler hem accepteert, voegt de kaart zich bij de hoofdrij.
3. **Onjuiste zet:** Als de kaart afgewezen wordt, gaat hij naar een zijrij en trek je extra strafkaarten van het dek.
4. **Redeneren:** Bestudeer het patroon van geaccepteerde en afgewezen kaarten om de regel te achterhalen.
5. **Profeet:** Een speler die denkt de regel te kennen, kan zichzelf 'Profeet' verklaren en in plaats van de deler zetten beoordelen.

## Voorbeeldregels

- 'Speel een kaart van dezelfde kleur als de vorige kaart.'
- 'Wissel af tussen oneven en even getallen.'
- 'De kaart moet hoger zijn als de vorige rood was, lager als die zwart was.'
- Regels kunnen zo eenvoudig of complex zijn als gewenst.

## Tips en strategieën

---

- Test hypothesen systematisch — speel kaarten die onderscheid maken tussen mogelijke regels.
- Let goed op welke kaarten afgewezen worden, niet alleen welke geaccepteerd worden.
- Als deler: maak je regel complex genoeg om te dagen, maar eerlijk genoeg om te achterhalen.

## Tips & strategie

---

Denk als een wetenschapper: formuleer een hypothese, test die met een specifieke kaart en verfijn op basis van het resultaat. Vermijd willekeurig raden.

De sleutel is het onderscheiden van hypothesen. Als twee mogelijke regels beide geaccepteerde kaarten verklaren, speel dan een kaart die geldig is onder de ene regel maar niet onder de andere.