

Eleusis

4-8 jogadores

104 cartas

Dificuldade: Difícil

Duração: Longa

Deduzir a regra secreta e descartar todas as cartas seguindo-a.

PREPARAÇÃO

- O Deus cria a regra secreta.
- Cada jogador recebe 14 cartas.

PONTUAÇÃO

- Menos cartas na mão ao final = menos pontos (bom).
- Deus pontua baseado no desempenho dos jogadores.

Dica: Comece com cartas que testam hipóteses — jogue uma vermelha, depois uma preta, observe o padrão.

NA SUA VEZ

- Jogue 1-2 cartas; o Deus diz certo ou errado.
- Declare-se Profeta quando confiante na regra.
- Profeta errado = penalidade.

Em Eleusis, o 'Deus' (criador) inventa uma regra secreta (ex.: 'após carta vermelha, jogue carta preta'). Os jogadores tentam deduzir a regra pela forma como suas cartas são aceitas ou rejeitadas.

Jogadores

2 a 8 jogadores

Baralho

Dois baralhos de 52 cartas

1. **Players:** 4 to 8 players.
2. **Deck:** 2 standard 52-card decks shuffled together.
3. **Roles:** One player is the 'dealer' (God) who creates the secret rule. All others are players.
4. **Deal:** Each player receives 14 cards. The dealer plays one starter card.

Objetivo

Deduzir a regra secreta do Deus e descartar todas as suas cartas seguindo-a.

1. **Playing:** On your turn, play a card you believe follows the secret rule.
2. **Correct Play:** If the dealer accepts it, the card joins the main line of play.
3. **Incorrect Play:** If rejected, the card goes to a sideline and you draw extra penalty cards from the deck.
4. **Deduction:** Study the pattern of accepted and rejected cards to figure out the rule.
5. **Prophet:** A player who thinks they know the rule can declare themselves 'Prophet' and judge plays instead of the dealer.

O Papel do Deus

- O Deus cria uma regra secreta baseada nas cartas (ex.: 'apenas cartas de valor ímpar', 'naipes alternados', etc.).
- Quando um jogador tenta jogar uma carta, o Deus diz 'certo' ou 'errado'.
- Cartas aceitas formam a sequência principal; cartas rejeitadas ficam como penalidades na mão.

Jogabilidade

1. Cada jogador tenta jogar 1 ou 2 cartas por turno.
2. Quando confia na regra, pode declarar ser 'Profeta' e avaliar outras jogadas.
3. Se o Profeta errar, é penalizado.
4. Ao final, o Deus revela a regra. Pontuação baseia-se em cartas na mão e no sucesso como Profeta.

Dicas e estratégia

Testes sistemáticos são mais eficientes que tentativas aleatórias. Forme hipóteses e teste-as metodicamente.

Como Deus, crie regras que sejam desafiadoras mas descobriáveis. Regras muito simples tornam o jogo trivial; regras impossíveis são frustrantes.