

Eleusis

Regles a mida

L'ELEUSIS no té semblances amb cap altre joc de cartes: no hi ha cap altre joc sense regles; a l'ELEUSIS les regles les inventen els jugadors. Partida nova, regles noves. Per jugar només calen tres baralles de cartes franceses i algunes fitxes de dos colors diferents.

Una partida es compon de tantes rondes com jugadors hi participen. Per torn, cada jugador fa de repartidor (anomenat déu, pel seu poder de decidir-ho absolutament tot, ja que ell crea les regles). Reparteix catorze cartes a cada jugador i en deixa una, cara amunt, en un costat de la taula. Abans, en secret, ha anotat una regla de col·locació de cartes (per exemple: després d'una vermella s'ha de posar una negra; després de dues cartes parells, dues senars; o bé després d'una figura una carta vermella, i després d'una carta de l'1 al 10 una carta negra). La regla ha de permetre jugar moltes de les cartes de la baralla. Si no, déu, per un hàbil i pervers sistema de puntuació, basat en el jugador que ho ha fet pitjor i en el fet que déu guanya tants punts com el mortal que en guanya més, hi sortirà perdent. A déu li interessa que la regla no sigui evident, però també que no sigui gaire complicada.

Als altres jugadors, per guanyar els cal descobrir la regla amagada... i no dir-la als companys! Així, s'hauran de formular hipòtesis i especular-hi per confirmar-les o desmentir-les.

Els jugadors (déu no juga en la seva ronda), per torns, van col·locant les cartes d'una en una, a continuació de la primera carta, l'única que posa déu. A cada carta posada, déu respon amb «sí» o «no» la idoneïtat de la carta. Si aquesta segueix la regla, queda col·locada al costat de l'última carta; si no la segueix, déu la col·loca sota de l'última i dóna dues cartes de penalització al jugador. Cada carta que fa deu es marca amb una fitxa.

A partir de la carta quaranta, no seguir la regla vol dir, a més de rebre la penalització, ser eliminat de la ronda. La ronda s'acaba quan un jugador es queda sense cartes o quan tots els jugadors queden eliminats.

Llavors, s'avaluen els guanys: déu guanya tants punts com el jugador que en guanya més. Els jugadors guanyen punts en relació amb el jugador que en acabar la ronda té més cartes a la mà (per exemple, si el jugador que en té més, acaba amb tretze cartes a la mà i n'hi ha un altre que en té set, el primer guanyarà 0 punts i el segon en guanyarà 6). Si hi ha hagut un jugador que ha acabat les cartes, guanya 4 punts extres.

Una partida d'ELEUSIS té dos moments culminants: el primer, quan un jugador encerta la regla i se li il·lumina la cara i el segon, i més espectacular, quan un jugador es declara *profeta*. Fer-ho vol dir jugar en lloc de déu. El profeta és qui diu si les cartes posades són bones o dolentes i déu només ho confirma. Si el profeta segueix els desgnis de déu, no passa res i al final de la partida tots dos hi guanyaran. Si s'equivoca, déu el fa fora de profeta i el penalitza amb cinc cartes. ■

<http://www.logicmazes.com/games/eleusis.html>

ROBERT ABBOTT és un personatge especial en la nòmina, reduïda, dels grans creadors de jocs del segle XX. Amb vint-i-pocs anys va crear alguns dels millors jocs de la segona part del segle passat: a més de l'ELEUSIS, van sortir del seu cervell un joc de tauler abstracte anomenat EPAMINONDAS (joc de culte, però amb èxit comercial nul), una estupenda versió dels ESCACS, ULTIMA (que tampoc no va tenir èxit comercial), i altres jocs de cartes. De seguida va veure que crear jocs no li donaria diners, de manera que es va engrascar de valent amb la feina de programador informàtic que va trobar. No es va dedicar més a crear jocs, només a millorar els que havia inventat en els anys 1956 i 1957 i a fer créixer les llegendes sobre per què una ment tan i tan fèrtil no produïa més jocs. Ara, jubilat a Florida, es dedica a la investigació i la creació de laberints i a respondre els correus electrònics que contínuament li enviem els fans que té arreu.