

# Eleusis (un juego de razonamiento científico inductivo)

Robert Abbott (1956) - Martin Gardner, *Mathematical Games* column, *Scientific American* (July 1959) - Abbott's *New Card Games* (1963) - *The new Eleusis*, Martin Gardner & Robot Abbott, *Scientific American* (July 1977)

Traducido y arreglado por SONSO & JESS, 5005

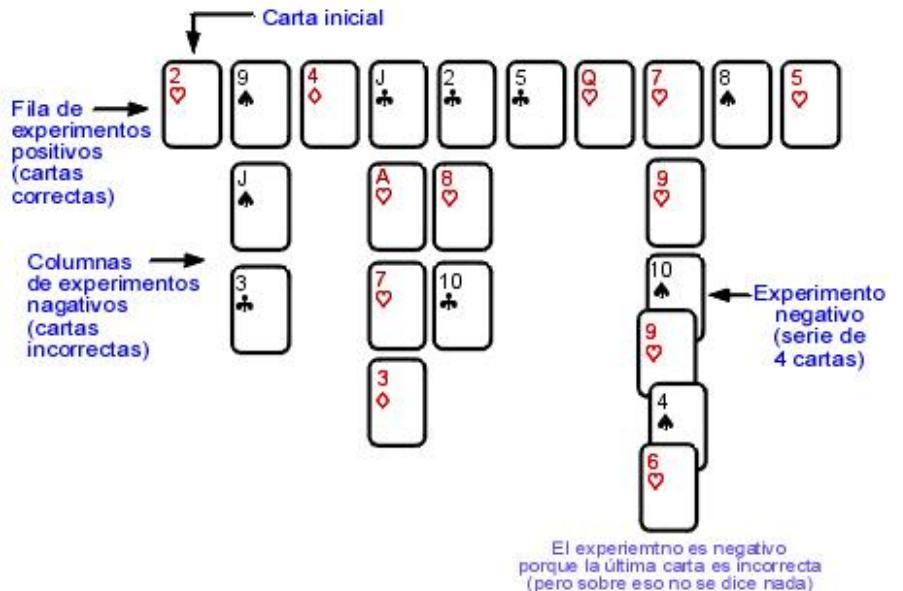
**Número de personas:** de 4 a 8 personas. Es posible jugar 3 personas pero en ese caso NO puede haber Descubridor. Para más de 8 personas, mejor dividirse en dos grupos diferentes.

## Material:

- Tres barajas de cartas francesas, mezcladas para formar el mazo de la Naturaleza (*normalmente esto será suficiente para una partida, si se necesitan más cartas hay que añadir otra baraja más*).

- 4 marcadores blancos
- 4 marcadores negros
- Lápiz y papel para escribir

**Introducción:** Una partida consta de varias rondas. En cada ronda una persona juega el papel de la Naturaleza. Los Científicos deben descubrir la ley natural que gobierna la Naturaleza física para descartarse cuanto antes de sus cartas. Cada carta jugada es un experimento. Un Descubridor es el Científico que cree saber cuál es la ley natural oculta al principio. Además a la persona que interpreta a la Naturaleza no le interesa que ningún Científico pueda descubrir su ley natural si quiere puntuar en la ronda.



## Preparación:

1. Decidir qué persona será la **Naturaleza** en la primera ronda, jugándose a la carta más alta (*en rondas sucesivas el papel de Naturaleza pasa en sentido horario*).
2. Naturaleza escribe en papel la **Ley Natural** que habrá que descubrir en esta ronda: La Ley Natural sólo puede depender de cartas de experimentos positivos (las jugadas en orden correcto), no puede depender de cartas de experimentos negativos. Cualquier ley referente a las cartas está permitida.
3. Entonces Naturaleza puede dar las **pistas** que quiera sobre la ley a descubrir (No es posible dar pistas una vez que haya cartas en juego).
4. Barajar todas las cartas y repartir **14 cartas** a cada Científico.
5. Se levanta una carta al azar (carta inicial). El Científico Inicial se elige contando, desde la persona que represente la Naturaleza, el valor de la carta en sentido horario.
6. Naturaleza puede elegir otra carta y cambiar la carta Inicial si la Ley Natural lo requiere.

**Jugando:** Comienza el Científico Inicial, el turno pasa en sentido horario. Elige entre dos opciones

**A) Jugar una serie de 1 a 4 cartas de la mano**, en orden, bocarriba en la mesa (*Normalmente son cartas que se piensa que cumplen la ley natural*). Naturaleza dice si es un experimentos positivo o negativo:

-**Experimento positivo:** La(s) carta(s) se colocan en orden en la fila de experimentos positivos.

-**Experimento negativo:** La(s) carta(s) se colocan debajo de la última carta de la fila de experimentos positivos. Una serie de cartas es un experimento negativo si no sigue por completo la ley natural (con que una sola carta no cumpla la ley natural). No se revela qué cartas están bien y cuáles no. Todas las cartas de la serie se colocan pisándose parcialmente unas a otras. El Científico que realizó el experimento roba 2 cartas del mazo por cada carta de la serie completa del experimento con resultado negativo (penalización).

**B) Declarar que ninguna carta de la mano verifica la ley.** Se enseñan todas las cartas de la mano.

- **Si la Naturaleza lo verifica**, se descartan todas y se roba la misma cantidad de cartas menos cuatro (si con ello se queda sin cartas, finaliza la ronda).

- **Si la Naturaleza encuentra alguna carta que se pueda jugar**, la pone en la fila de experimentos positivos y penaliza al científico con 5 cartas del mazo a su mano.

### **(Opcional) Final del Turno: Declararse Descubridor**

- No es posible si ya se ha sido Descubridor antes en la misma Ronda.
- No es posible si ya otra persona es Descubridor en ese momento.
- No es posible si sólo quedan 2 científicos en juego.
- Un Descubridor deja su mano de cartas boca abajo y desde ese momento es quien verifica si un experimento es positivo o negativo (mientras la Naturaleza no tenga que contradecirle).

### **La Naturaleza:**

- Si no hay un Descubridor en juego, verifica si un experimento es positivo o negativo (y reparte las cartas de penalización del mazo).
- Si hay un Descubridor, debe señalar cuando éste se equivoque. En ese caso deja de ser Descubridor y se penaliza con 5 cartas. El Científico que realizó el experimento (sea positivo o negativo) no recibe penalización.
- Coloca un marcador Blanco en cada décima carta jugada. Tras el cuarto marcador blanco: periodo de Eliminación (mientras haya indescubridor no se ponen más marcadores blancos). Periodo de Eliminación (Tras el 4º marcador blanco o el 4º marcador negro): un Científico que realice un experimento negativo es eliminado de la ronda (conservando su mano de cartas para la puntuación).

### **El Descubridor:**

- Se puede declarar que se es un descubridor al final del turno (si no hay ya un Descubridor en juego, si no se ha sido antes en la misma ronda y si hay más de dos científicos en juego)
- Coloca un marcador negro en la última carta jugada y sobre cada décima carta jugada desde entonces. Tras el cuarto marcador negro: periodo de Eliminación.
- Es quien dice si un experimento es positivo o negativo.
- Si la Naturaleza le contradice, deja de ser Descubridor, los marcadores negros se retiran y vuelve a jugar como Científico con su mano de cartas más 5 cartas más (penalización).

### **Final de Ronda:**

- Si un científico consigue quedarse sin cartas,
- Todos los científicos han sido eliminados durante un periodo de Eliminación.

### **Puntuación**

1. Se encuentra al científico con el mayor número de cartas en la mano (M).
2. Cada Científico suma puntos de Victoria (PV) como la diferencia de su mano (m) al máximo (M):  $PV = M - m$
3. Científico sin cartas en la mano:  $PV = M - m + 4$  **PV (BONUS)**
4. Descubridor en juego: **Puntuación como científico + (1 PV / carta de experimento positivo) + (2 PV / carta de experimento negativo) [desde el primer marcador negro]**
5. Naturaleza puntúa la menor cantidad entre:
  - a) La Puntuación más alta de un Científico o Descubridor.
  - b) El doble del número de cartas desde el marcador negro (si hay un Descubridor en juego).

*Si no hay Descubridor en juego al final de la Ronda y todos los científicos han sido eliminados, Naturaleza obtiene cero puntos de victoria (Variante - Ley natural muy difícil).*

### **Nueva Ronda:**

- El papel de Naturaleza pasa a la siguiente persona en sentido horario.

### **Fin de partida:**

- La partida finaliza cuando cada persona haya sido Naturaleza una vez (Si la partida se interrumpe antes, una persona que no ha sido Naturaleza obtiene 10 PV). La persona con más PV gana la partida (Caso de empate, quien no haya sido Naturaleza no puede ganar).

*Eleusis (actual Elefsina) ciudad griega clásica, patria del poeta Esquilo, recorrida por la Vía Sacra, era el centro de los cultos a Deméter (Ceres – diosa de la agricultura) y su hija Perséfone (Core – diosa del Inframundo) en los llamados Misterios eleusinos (desde antes del establecimiento del Panteón Olímpico) hasta su destrucción a finales del S. IV d.c.. Mientras buscaba a su hija raptada por Hades, la diosa Deméter descansó en Eleusis y enseñó aquí a Triptolemo, hijo del rey Celeo, el cultivo del trigo. Perséfone fue rescatada pero antes había comido una granada encantada por Hades y debe volver con él tres meses al año haciendo que su madre entristezca (verano).*