

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

# en juego

## ELEUSIS, EL REY DE LA MESA

Ya quedan pocos días para que lleguen los Reyes desde el oriente y traigan con ellos un montón de sobremesas ideales para jugar. Un buen juego de sobremesa es eleusis, un invento de Robert Abbott, especialista en juegos que pueden seguir a través de sus publicaciones y en su página [www.logicmazes.com](http://www.logicmazes.com).

Necesitarán tres o cuatro barajas de póquer, ocho fichas de dos colores (cuatro de cada color) y entre

cuatro y ocho jugadores. Uno de los participantes es Dios, se inventa en secreto una regla y la escribe en un papel. Las reglas deben tener que ver con las cartas. Así, por ejemplo, algunas reglas pueden ser: “después de una carta par debe venir una impar” o “dos cartas rojas y una negra”.

Se reparten 14 cartas a cada participante. Dios escoge una carta del mazo y la coloca encima de la mesa. Esta carta deberá cumplir la regla (si tomamos la primera regla del ejemplo sirve cualquier carta, pero si tomamos la última deberá ser roja).

El objetivo de los jugadores es descubrir la regla de Dios. Para ello, por turnos, mostrarán a Dios de uno a cuatro cartas. Este dirá si cumplen la regla o no. Si la cumplen las colocará en fila a la derecha de la última carta correcta. Si una o más cartas son incorrectas las colocará todas juntas bajo la última

carta que cumple la regla y el jugador que las ha colocado cobrará dos cartas por cada una que haya dado.

Si un jugador cree comprender a Dios puede declararse profeta, deja sus cartas boca abajo en la mesa y, a partir de este momento, verificará si las cartas que se muestran cumplen o no la regla. Sólo puede haber un profeta simultáneamente y si es un falso profeta y se equivoca cobrará 5 cartas.

La partida se acaba cuando alguien se ha quedado sin cartas, cuando se han colocado 40 cartas sin la aparición de un profeta (para contarlos se coloca una ficha cada 10 cartas) o después de 40 cartas

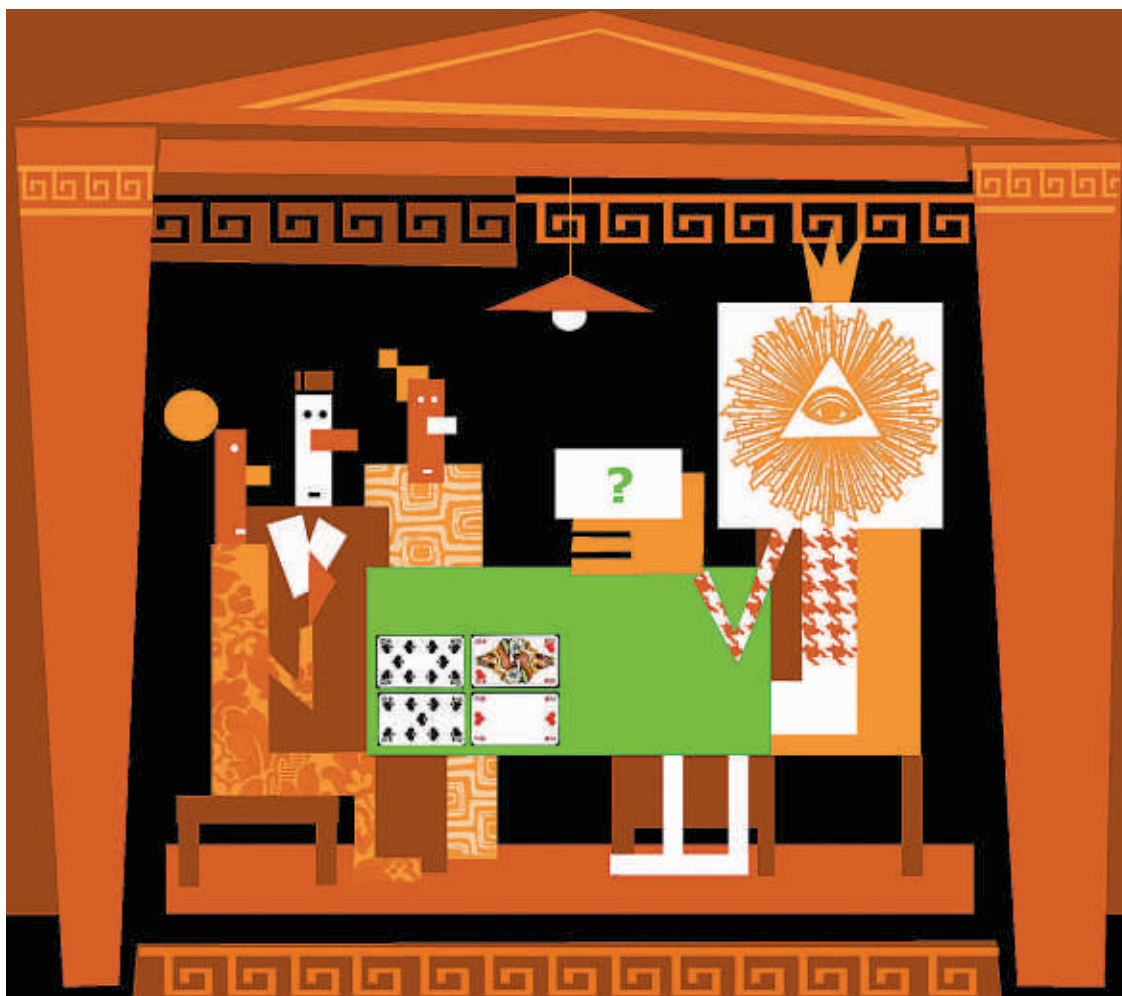
**UNO DE LOS JUGADORES DEL ELEUSIS, QUE ES DIOS, INVENTA LAS REGLAS EN SECRETO Y EL RESTO DEBE DESVELAR CUÁLES SON**

desde la aparición del profeta (cuando aparece un profeta se coloca una ficha de otro color cada 10 cartas). Cuando han aparecido 40 cartas en cualquier de los dos casos los jugadores continúan colocando cartas y si colocan alguna incorrecta dejan de jugar inmediatamente.

Para saber la puntuación, cada jugador cuenta cuántas cartas

tiene en la mano. El que tiene más no cobra ningún punto y el resto cobra tantos puntos como la diferencia entre el que tiene más y las que tienen en la mano. Si alguien se ha quedado sin cartas en la mano cobra 4 puntos adicionales. Si hay profeta, este deberá sumar los puntos que habría sumado con las cartas que dejó sobre la mesa cuando se declaró profeta más un punto por cada carta correcta colocada a partir que se declaró profeta y dos puntos por cada carta incorrecta desde que se declaró profeta. Dios cobra los mismos puntos que quien haya cobrado más.

Pruébenlo de forma distendida en grupo y comenten en voz alta sus hipótesis. Una diversión intelectual asegurada. ■



Luisa Vera