OSZTRAKON EGYSZERŰ SZABÁLYOKKAL

Az egyszerű játékhoz sorban hozzáadhatjátok az alábbi szabályokat, és a végén megkapjátok a valódi *Osztrakon*t.

Egyszerű játék

Mind elvesztek egy filozófuskártyát, valamint az ahhoz tartozó cserépkártyát (a fekete és fehér cserepes oldalakkal).
A kilenc **útkártyá**t sorra lerakjátok, először a **Bölcsesség templomá**t, utána a többit, az 1-estől a 8-asig. Így jön létre az 1-től 16-ig számozott útvonal, ahol a 8-asnál van a forduló. Filozófusaitokat rakjátok az 1-eshez.
Minden nap minden filozófus feltesz egy kérdést. A kérdésnek olyannak kell lennie, amire csak két válasz lehetséges; a kérdés nem lehet sértő, sem értelmetlen, sem olyan, amit már megkérdeztetek a játék során.
A filozófus, miután feltette kérdését, megjelöli, hogy a két válasz közül melyik tartozik a fekete és melyik a fehér cserépdarabhoz. Ekkor mind, beleértve a kérdezőt is, titokban, de az igazságnak megfelelően szavaztok: lerakjátok magatok elé cserépkártyátokat a megfelelő oldalával felfelé, de a lapot egyelőre még eltakarjátok tenyeretekkel. A kérdést feltevő filozófus célja az, hogy arra szavazzon, amire a többség.
Miután mind szavaztatok, szavazataitokat felfeditek és összesítitek. Ha **a többiek legalább fele úgy szavazatt, mint a kérdező**, ez a filozófus annyit lép az útvonalon, ahányan **a másik lehetőségre szavaztak.**
Ezzel e filozófus köre véget is ért, és bal oldali szomszédján a sor, hogy feltegye saját kérdését.
Az a filozófus győz, aki eléri a Bölcsesség templomát.

Jó, jó... de nem tudom, hogy mit is kérdezzek!
A témakártyák

A soron lévő filozófus húz egy témakártyát, és az azon lévő témák közül választ egyet, amihez kapcsolódik majd a kérdése.

Jó, jó... de egy örökkévalóság, mire eléri valaki a Bölcsesség templomát!
A kezdőmező

Filozófusaitokat a játék elején a 2-es pozícióhoz rakjátok, az alábbi kivételekkel: ha 9-10-en vagytok, az 1-es, ha pedig 5-6-an, az 5-ös pozícióhoz.

Jó, jó... de miért függ a játék hossza a játékosszámtól?
A naptárkártya

Az előkészületek során a templom mellé rakjátok le a **naptárkártyá**t, és részben takarjátok le a **Hold**dal úgy, hogy csak néhány holdfázis maradjon látható (5-6 játékos esetén hat, 7-8 játékos esetén öt, 9-10 játékos esetén négy, 11-12 játékos esetén három). Minden forduló végén a Holddal takarjatok le egy újabb holdfázist. Amikor az utolsó holdfázist is letakarjátok, a játék véget ér, és az a filozófus győz, aki legközelebb jutott a Bölcsesség templomához.

Jó, jó... de egy kis változatosság?
A különleges napok

Minden új forduló elején nézzétek meg, hol áll a játékban vezető filozófus: ha az adott helyen látható egy szimbólum, aznap **mindannyiótokra** egy különleges szabály vonatkozik majd. A lehetőségek:
Korrupció: Miután mind szavaztatok, a kérdést feltevő filozófus felfedi saját szavazatát és kijelöl bizonyos számú filozófust. A kijelölteknek úgy **kell** szavazniuk, mint neki. Ezután mind felfeditek szavazatatotokat és összesítitek azokat.
Jóslás: Miután mind szavaztatok, a kérdést feltevő filozófus kijelöl bizonyos számú filozófust, és megnézi, hogyan szavaztak. Ezután ő még megváltoztathatja szavazatát. Végül mind felfeditek és összesítitek szavazatotokat.
Árulás: Miután mind felfedtétek szavazatotokat, a kérdést feltevő filozófus, ha akarja, megváltoztathatja szavazatát.
Korrupciónál és jóslásnál az, hogy hány filozófus jelölhető ki, attól függ, hogy hányan játszotok: 5-6 játékosnál egy filozófus jelölheti ki, 7-9 játékosnál kettő, 10-12 játékosnál pedig három.

Jó, jó... de előnyben/hátrányban vagyok aszerint, hol állok!
A Nap

Filozófusaitokat ne csak összevissza rakjátok le a kezdőpozícióhoz, hanem keverjétek meg őket, létrehozva a filozófuspaklit. **A fordulókban aszerint kerültök sorra, hogy éppen hol vagytok az úton.** Minden forduló elején rakjátok a Napot ahhoz a filozófushoz vagy filozófuspaklihoz, amelyik legelöl van (a játék kezdetén ez a startpozíció).
Mindig az a filozófus kérdez, akinek kártyája annak a paklinak a tetején van, ahol a Nap van. Körében vagy pontokat kap, és mozog, vagy nem kap pontot, és akkor kártyáját a Nap (és a már ott lévő filozófusok) alá kell rakni.
Ha a Napnál már nincsenek filozófusok (vagy elmentek onnét, vagy a Nap alá kerültek), a Nappal addig kell visszafelé haladni az útvonal mentén, amíg újabb filozófushoz/filozófusokhoz nem ér. A nap (a forduló) akkor ér véget, amikor már mindegyikőtökre sor került egyszer.

Jó, jó... de túlságosan le vagyok maradva, már nem győzhetek!
A tanítványok

Mindannyian egyszer a játék során az éppen kérdező filozófus tanítványának nyilváníthatjátok magatokat. Az illető felfeszi a kérdését, de még mielőtt szavaznátok, egyikőtök kijelentheti, hogy erre a körre az illető tanítványának vallja magát.
Ez csak akkor lehetséges, ha:

- a leendő tanítvány filozófuskártyája **látható** (egyedül van valahol, vagy egy pakli tetején);
- a kártyája **babérágas** oldalával van felfelé;
- le van maradva attól a filozófustól, akinek épp a tanítványául kíván szegődni.

Ha mindezek teljesülnek, az illetőből tanítvány lesz, és kártyáját átforgatja babérág nélküli oldalára. A szavazás a rendes szabályok szerint zajlik, a tanítvány is szavaz. Miután összesítitek a szavazatokat, a tanítvány ugyanannyit lép, mint amennyit mestere (a kérdést feltevő filozófus).

OSTRAKON
© 2004 daVinci Editrice S.r.l.
All rights reserved.
www.davincigames.com

fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)