



Silvano Sorrentino játéka
5-12 filozófus részére

Az ókori Görögországban a közügyek elintézésének egyik módja az volt, hogy ki-ki szavazatát egy cserépdarabra, osztrakonra róttá; máskor meg eltérő színű cserépdarabokat használtak az álláspontok jezésére. Megesett, hogy egy nagyhírű ember száműzetéséről döntöttek (ílyesformán osztracizálva az illetőt), másszor a napi ügyeket döntötték el így. Ezzel a módszerrel a filozófusok is élhetnek, például amikor egyikük feltesz egy univerzális kérdést, mint "Csiklandósok vagytok, nemdenem?"

Áttekintés

A játékosok filozófusok bőrébe bújnak, akik tanácskozni gyűlnek össze, megválaszolandó az univerzális kérdéseket. A tanácskozás napokon át tart, s minden

nap minden filozófus egy ízben szólásra emelkedhet, oly kérdést intézve a többiekhez, melyre csak kétféle válasz lehetséges. A filozófus célja az, hogy kérdésével megossza hallgatóságát, és hogy eltalálja, melyik válasz kapja majd a több szavazatot. Ha jól dönt, közelebb kerül a Bölcsesség templomához. A játékot az a filozófus nyeri, aki a játék végén a legközelebb van e templomhoz.

Előkészületek

A játék maga egyszerű, de az előkészületek, a sokféle lap miatt, gondosságot igényelnek.

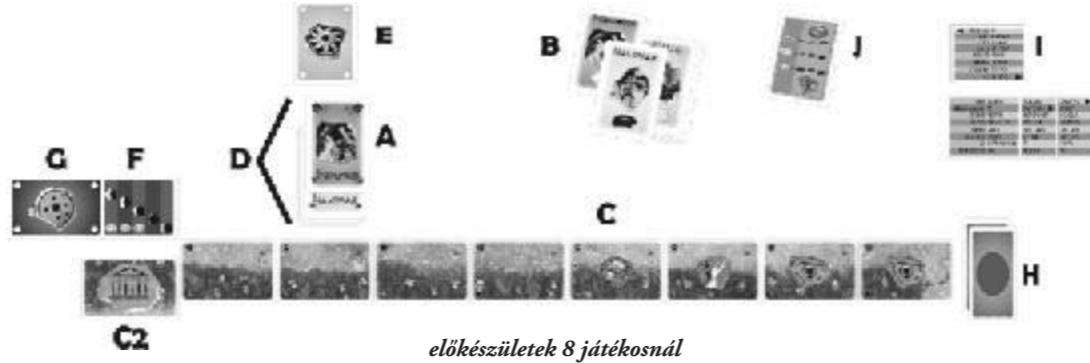
· Minden játékos választ magának egyet a tizenkét **filozófus (A)** közül, és elveszi az annak megfelelő **cserépkártyát (B)** - ezek egyik oldalán fehér, a másikon fekete cserépdarab látható. A megmaradt filozófusokat és cserépkártyákat vissza kell tenni a dobozba.

A játék tulajdonosa kijelöli az osztót, vagy a játékosok valamilyen más módon kiválasztják. Az osztó:

· Fogja a kilenc **útkártyát (C)**, és lerakja azokat egymás után egy sorba; először a **Bölcsesség templomát (C2)** rakja le, utána sorban a többi útkártyát 1-től 8-ig. Ilyenformán egy 1-től 16-ig számozott útvonal jön létre, ahol a 8-asnál van a forduló.

· Ezután a filozófusokat arra az oldalukra forgatja, ahol a babérágak vannak, és összekeveri a kártyákat, létrehozva a **filozófuspaklit (D)**. A paklit az útvonal mellé rakja le: 9-10 játékos esetén az 1-es, 5-6 játékos esetén az 5-ös, egyébként a 2-es pozícióhoz. A játék folyamán ez a pakli több paklira fog szétválni (bennük egy vagy több lappal), ahogy a filozófusok egyre közelebb kerülnek a Bölcsesség templomához.

· Ezt követően az osztó a **Napot (E)** a filozófuspakli mellé rakja, hogy a "Nap a filozófusokra süssön", majd a **naptárkártyát (F)** lerakja a Bölcsesség temploma mellé. Ez utóbbira rákerül a **Hold (G)** olyan-



előkészületek 8 játékosnál

formán, hogy 5-6 játékos esetén 6, 7-8 játékos esetén 5, 9-10 játékos esetén 4, míg 11-12 játékos esetén 3 holdfázis maradjon látható, a többi le legyen takarva.

· Mindezek után az osztó a két **szabálykártyát (H)** egymásra rakva az útvonal jobb végéhez helyezi úgy, hogy a "semmi különös"-oldal (amelyiken nincs szimbólum) legyen legfelül. Fogja a **témakártyákat (I)**, a játékosok által leginkább beszélt oldallal felfelé összekeveri őket és lerakja az asztalra - ez lesz a témapakli. Felhúzza a legfelső **három kártyát**, és lerakja azokat félig egymásra úgy,

hogy csak az adott nyelvű kártyafelek látszódjanak. A kártyák jobb oldalán a fekete nyílnek mindig az alatta lévő kártyára kell mutatnia.

· Végül az osztó lerakja az **összegzőkártyát (J)** az asztalra úgy, hogy minden játékos jól lássa.

A játék menete

Minden nap minden filozófus egyszer jut szóhoz, és ilyenkor feltesz a többieknek egy kérdést.

Az osztó megnézi a három félrerakott témakártyát, és bejelenti, melyik filozófusnak kell kérdeznie, és hogy milyen témához kapcsolódó kérdést tehet fel.

· A témát a **jobb szélső** kártyáról kell leolvasni: az a sor lesz az, amely sorra a következő kártyán lévő fekete nyíl mutat. Ha a sorban három kérdőjel van, a filozófus bármilyen témájú kérdést feltehet.

· A kérdést pedig az a filozófus teszi fel, aki a **tetején** van annak a filozófuspaklinak, amelyikre a Nap süt. Ezt a kártyát kissé feljebb kell csúsztatni, hogy az alatta lévő filozófus neve is látszódjon.

Ezután az osztó bejelenti, hogy mi lesz a következő kérdés témája (a középső kártya nyíllal jelölt sora), és ki lesz az a filozófus, aki kérdez (*kivétel: tanítvány*).



Példa: Az osztó bejelenti: "A téma a sport, és Doreminos fog kérdezni. A következő körben Nausicaa fog kérdezni, szabadon választott témáról. Így a filozófusoknak mindig van idejük kigondolni kérdéseiket.

Az éppen soron lévő filozófus kitalálja a kérdését és felteszi azt a többieknek. A kérdésnek a megjelölt témába kell vágnia, és csak olyan lehet, amelyre kétfajta válasz lehetséges. Bármilyen kérdés feltehető, ami nem sértő, nem értelmetlen, és amelynél nem teljesen egyértelmű a válasz. Egy játék során nem hangozhat el kétszer ugyanaz a kérdés.

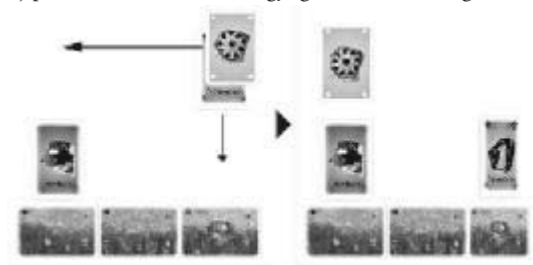
Példák: (téma: a tenger) Mit szerettek jobban, a hús tengeri szellőt vagy a hegyi szelet? (téma: pénz) Találtak egy teli pénztárcát; elteszitek, vagy mindenáron megpróbáljátok tulajdonosának visszajuttatni? (téma: bármi) Ha hullócsillagot láttok, kívántok valamit?

Ha azonban a többiek legalább fele **másként** szavazott, mint a kérdést feltevő filozófus, a játékos filozófusát a Nap alá rakja (ha ott már van más filozófus, az új az ottani pakli aljára kerül).

Példa: A téma a sport. Doreminos felteszi a kérdést hét filozófustársának: "Mit szerettek jobban, a kosárlabdát (fekete) vagy a baseballt (fehér)?" A filozófusok titokban szavaznak. Doreminos úgy véli, a többség a kosárlabdára fog szavazni, hát ő is így tesz. Miután mindenki szavazott, a filozófusok felfedik szavazataikat. Doreminos mellett még négyen szavaztak fekete cserépdarabbal (kosárlabda), és összesen csak hárman fehérrel (baseball). Doreminos három hellyel előrébb helyezi filozófuskártyáját. Ha mindenki fekete cserépdarabbal szavazott volna, vagy legfeljebb hárman szavaztak volna úgy, Doreminus kártyája a Nap alá került volna. Most pedig, minthogy már rá ragyog a Nap, Nausicaán a sor, hogy feltegye saját kérdését.

hogy, a bal oldalt félig eltakarja. Ha kifogy a témapakli, az eldobott témakártyákat meg kell keverni és új paklit kell alkotni belőlük.

Ha a Nap üres helyre süt, mert a filozófusok vagy előrehaladtak a Bölcsesség temploma felé, vagy a Nap alá kerültek, a Nap alól a filozófuspaklit vissza kell tenni az útvonalhoz, ugyanezen pozícióba, a Napot pedig visszafelé kell mozgatni az útvonal mentén addig, amíg egy új paklit nem lel, amire leragyoghat, és ennél megáll.

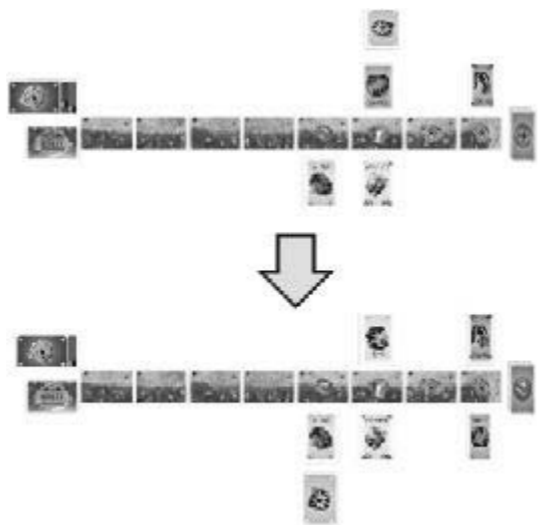


Ha e mozgása közben a Nap nem talál filozófuspaklit, az azt jelenti, hogy aznap már mindenki feltett egy kérdést. Ezzel a nap **véget is ér**. Az osztó:

1) A Napot áthelyezi úgy, hogy az útvonalon legelől lévő filozófusra süssön.

2) A Holdat úgy mozgatja, hogy a naptárkártyán elfedjen egy újabb holdfázist.

3) Megnézi, hogy az adott nap különleges-e vagy sem. Ha az, megváltoztatja az aznapi szabályt.



Példa: Calipposnak három hellyel kell előrébb haladnia. A Nap alatti filozófusok visszakerülnek a 6-os pozícióba.

A Nap, visszafelé haladva, nem talál egyetlen filozófust sem, így a nap véget ér. 1) A Nap most a legelől lévő filozófuspaklira süt - Maliára. 2) A Hold eltakar a naptárkártyán egy újabb holdfázist. 3) Az adott napra új szabály vonatkozik: a korrupció.

Különleges napok

Minden nap kezdetén (leszámítva az első) az osztónak meg kell néznie, hol áll a Nap. Ha a Nap olyan helyre süt, ahol egy szimbólum látható, az osztó a megfelelő szimbólumú kártyát rakja az adott napra vonatkozó szabálykártya helyére. Ez a szabály **az egész napra**, minden filozófusra vonatkozik. Ha a Nap helyén nincs szimbólum, ez a nap nem különleges, nem vonatkozik rá külön szabály. A külön szabályok nem opcionálisak, a játékosok kénytelenek engedelmesskedni nekik.



Korrupció: Miután minden szavazott, a kérdést feltevő filozófus korrupciót jelent be, és megmutatja saját voksát. Ezután kijelöl bizonyos számú filozófust: nekik, akár voksuk megváltoztatásával, úgy kell szavazniuk, mint neki. Ezután a többi filozófus is felfedi saját voksát, és a szavazatok összeszámolása következik.



Jóslás: Miután mindenki szavazott, a kérdést feltevő filozófus kijelöl bizonyos számú filozófust: ők megmutatják neki voksaikat, ő pedig eldönti, hogy ennek hatására megváltoztatja-e saját szavazatát vagy sem. Ezután a többi filozófus is felfedi saját voksát, és a szavazatok összeszámolása következik.



Árulás: Miután minden filozófus felfedte szavazatát, a kérdést feltevő filozófus, ha akarja, megváltoztathatja a sajátját. (Vagyis mindig előrébb jut - kivéve, ha a többiek mind ugyanúgy szavaztak.)

Korrupciónál és jóslásnál a játékosok számától függ, hány filozófustárs jelölhető ki: 5-6 játékosnál 1, 7-9-nél 2, 10-12-nél 3. Mindez az összegzőkártyán is látható.

Tanítványok

Minden filozófusnak lehetősége van arra, hogy egy másik, éppen soron lévő filozófus tanítványának nyilvánítsa magát - még a szavazatok felfedése előtt.

Miután egy filozófus feltette kérdését, de még mielőtt szavaznának róla, egy másik filozófus a tanítványának nyilváníthatja magát - az, aki elsőként teszi ezt meg. Ha kétség merül fel, ki jelentkezett előbb, az lesz a tanítvány, aki messzebb van a Bölcsesség templomától.

Tanítvány csak az lehet, 1) akinek kártyája egy filozófuspakli **tetején** van, 2) akinek kártyája még a **babérágas** oldalára van fordítva, és 3) aki az éppen soron lévő filozófustól le van maradv (messzebb van a Bölcsesség templomától, mint amaz). Ha ezek teljesülnek, filozófuskártyáját átforgatja másik (babérág nélküli) oldalára, jelezve, hogy többé már nem lehet tanítvány a játék során. Ezután kerül sor a fenti szabályok szerint a szavazásra. A tanítvány is szavaz. Ha a szavazatok összeszámolása után a filozófus előrehalad a Bölcsesség útján, a tanítvány ugyanannyit lép, mint ő - de nem haladhat túl azon a helyen, ahová a Nap süt, ott mindenképp megáll. Ezzel a tanítványság véget is ért, a játék a rendes szabályok szerint folytatódik (lehet, hogy pont a volt tanítvány következik).

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor a Hold elfedi a naptárkártyán az utolsó holdfázist. Az a filozófus nyer, akinek a

***Szabálytalan kérdések:** Pulóver van rajtad? (A válasz egyértelmű.) A kilenc jobb, mint egy tarka majom? (Értelmetlen kérdés.) Ki a legkevésbé intelligens közöttünk: István vagy Béla? (Sértő kérdés.)*

A filozófus, miután feltette kérdését, megjelöli, hogy melyik válaszhoz tartozik a fekete és melyikhez a fehér cserépdarab. Ekkor mindenki, beleértve a kérdést feltevő filozófust, titokban szavaz: mindenki lerakja a megfelelő oldalára fordított kártyáját az asztalra, de úgy, hogy a cserépdarabot eltakarja a kezével. A kérdést feltevő filozófus célja az, hogy eltalálja, melyik válaszra szavaznak többen, és ő is arra szavazzon. A többi filozófusnak azon válasz mellett kell letennie a voksát, amelyet igaznak tud vagy vél.

Ezután a játékosok egyszerre felfedik szavazataikat, majd összeszámolják azokat. Ha a kérdést feltevő filozófus eltalálta a többséget, vagyis **a többieknek legalább a fele úgy szavazott, mint ő**, a filozófus annyit lép előre, **ahányan másként szavaztak, mint ő**. Ha az adott helyen már van legalább egy filozófus, az új érkező kártyáját rá kell rakni ennek a filozófuspaklinak a tetejére.

kártyája a Bölcsesség templomához legközelebbi filozófuspakli tetején van. Ha egy rendkívül megvilágosodott filozófus már korábban eléri a Bölcsesség templomát, **elsőprő győzelmet** arat.

Tervező: Silvano Sorrentino
Illusztrátor: Stefano Di Giorgio
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
All rights reserved

www.davincigames.com
info@davincigames.com