

MENSA ARGENTINA – REGIONAL ROSARIO

Eleusis Express

Juego de Estrategia y Deducción

Willie

2012

MENSA ARGENTINA - ROSARIO

ELEUSIS EXPRESS

Jugadores: 3 a 8.

Eleusis Exprés es una modificación de Eleusis, el juego creado por Robert Abbott. Sobre esta idea se han hecho algunas adaptaciones a las costumbres de los mensanos rosarinos.

La idea del juego es la misma que en Eleusis: un jugador inventa una regla secreta que determina qué cartas se juegan correctamente y cuáles incorrectamente; los demás jugadores juegan las cartas que creen que pueden encajar con la regla. Sin embargo, a diferencia de Eleusis, en Eleusis Exprés cada vez que un jugador juega una carta correcta, puede intentar adivinar públicamente la regla secreta. En consecuencia, en Eleusis Exprés tampoco existen profetas.

El juego está pensado para de tres a ocho jugadores, aunque el número ideal es seguramente cuatro o cinco.

LAS CARTAS

Mezcle dos barajas francesas estándar, de 52 cartas, para formar el mazo. Si éste se agota durante una ronda, esta se da por finalizada.

VALOR DE LAS CARTAS

El valor numérico de las cartas para a los efectos de considerar relaciones de mayor y menor o para cálculos es:

1 para el As

11 para la J

12 para la Q

13 para la K

Y el valor impreso para las restantes.

Cuando haya que considerar una relación de secuencia ascendente el AS sigue a la K; o bien en sentido descendente la K viene después del AS.

OBJETIVO DEL JUEGO

Una partida de Eleusis Exprés consta de una o más rondas (manos de juego). En cada ronda, el papel de repartidor lo hace un jugador diferente y es éste quien escoge la regla secreta. El repartidor no juega durante esa ronda y su puntuación queda determinada por la de los demás jugadores.

Todas las jugadas se realizan sobre una disposición central de cartas, que va creciendo a medida que progresa el juego. Esta disposición está formada por una línea principal horizontal de cartas buenas, que siguen una determinada pauta, y por líneas verticales secundarias con cartas malas que no encajan en la pauta. Las cartas de las líneas secundarias pueden solaparse para ahorrar espacio. Los jugadores

obtienen puntos por deshacerse de las cartas de su mano jugándolas de forma que encajen en la pauta formada por la línea principal.

LA REGLA SECRETA

Si su grupo está jugando a Eleusis Exprés por primera vez, lo mejor es que el repartidor escoja una regla de las presentadas en el apartado «Ejemplos de reglas secretas simples» o que cree una pequeña variante de una de ellas. Más adelante ya creará nuevas reglas. Algunos consejos son los siguientes: una regla debe permitir que, en un momento determinado, puedan jugarse diversas cartas, pero no demasiadas. Una regla como «La siguiente carta debe tener un valor superior en una unidad a la última carta» es demasiado restrictiva, mientras que la regla «La siguiente carta debe ser de un palo diferente» es demasiado permisiva. Evite excepciones en su regla y que alguna carta pueda utilizarse como comodín, por ejemplo «Las figuras son siempre correctas» o «Un as puede utilizarse a la alza o a la baja».

En cualquier caso, recuerde que sea cual sea la regla que se le ocurra, siempre será más difícil de descubrir de lo que cree.

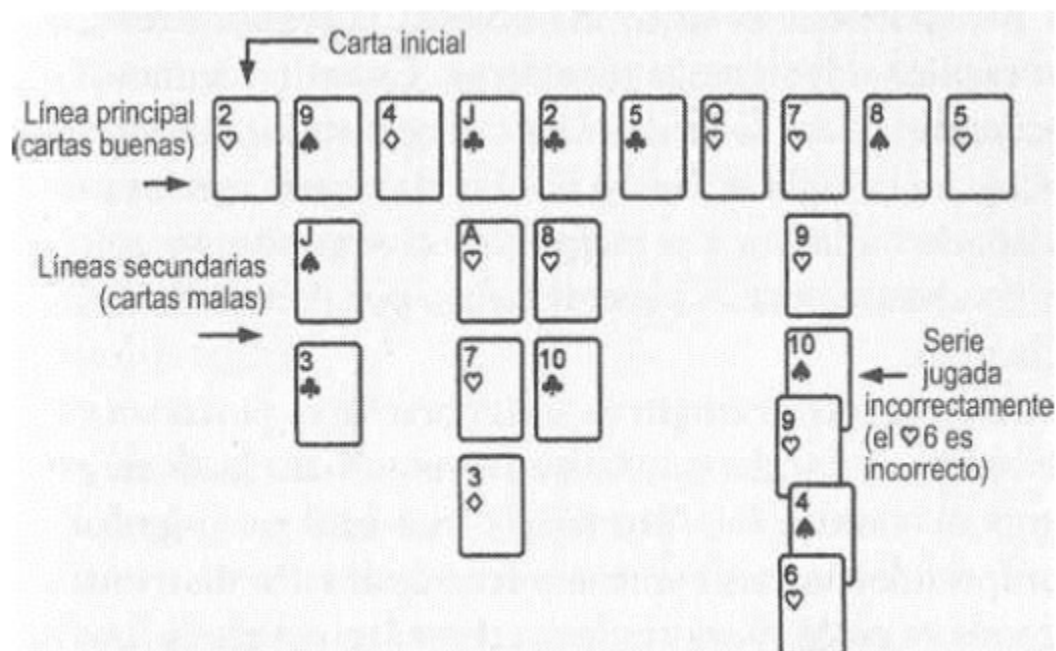
Una regla no puede dejar menos de 20 cartas válidas al comenzar la vuelta.

COLOCACIÓN INICIAL

El repartidor anota su regla secreta y luego reparte doce cartas a cada jugador. Revela la carta superior del mazo y la coloca en la mesa; ésta será la carta inicial de la línea principal. Antes de iniciar el juego, el repartidor puede ofrecer alguna pista sobre la regla. Empieza el jugador situado a la derecha del repartidor y luego se sigue jugando en sentido anti-horario, igual que en 'La Podrida'.

DESARROLLO DEL JUEGO

En su turno, un jugador coloca una carta sobre la mesa y el repartidor anuncia si es correcta (encaja con su regla secreta) o no. Si es correcta se coloca en el extremo derecho de la línea principal, junto a la última carta. Si es incorrecta se coloca debajo de la última carta jugada (empieza una línea secundaria o alarga la última existente). El jugador que hace una jugada incorrecta debe robar una carta del mazo, de forma que su mano sigue con el mismo número de cartas. Si el jugador ha jugado una carta correctamente, no roba del mazo y, en consecuencia, su mano se reduce en una carta.



DECLARAR LA IMPOSIBILIDAD DE JUGAR

Un jugador tiene la opción de declarar que no tiene ninguna carta correcta para jugar. En este caso debe mostrar su mano a todo el mundo y el repartidor le comunica si está o no en lo cierto.

Si el jugador está equivocado (en realidad tenía una o más cartas que podía jugar), el repartidor coge una de las cartas correctas de su mano y la coloca en la línea principal. El jugador se queda con el resto de cartas de su mano y recibe una carta adicional del mazo.

Si el jugador tiene razón (realmente no podía jugar ninguna carta) y su mano sólo tiene una carta, ésta se devuelve al mazo y la ronda acaba inmediatamente. Si tiene más de una carta, el repartidor cuenta sus cartas, las devuelve al final del mazo y le da una nueva mano del mazo pero con una carta menos que las que tenía inicialmente.

ADIVINAR LA REGLA SECRETA

Siempre que un jugador hace una jugada correcta o bien declara correctamente que no puede jugar, tiene derecho a intentar adivinar la regla. Todos los jugadores deben oír su hipótesis. A continuación, el repartidor anuncia si el jugador ha acertado o se ha equivocado. Si se ha equivocado, continúa la ronda; si ha acertado, la ronda finaliza inmediatamente.

PUNTUACIÓN

Una ronda se acaba cuando un jugador adivina la regla secreta o cuando a un jugador se le acaban las cartas. En ese momento se contabilizan los puntos de cada uno. Todo jugador recibe 12 puntos menos un punto por cada carta que tenga en la mano. Si un jugador ha adivinado la regla secreta recibe una bonificación de 6 puntos. Si un jugador se ha quedado sin cartas, recibe una bonificación de 3 puntos. El repartidor recibe los mismos puntos que el jugador que más haya obtenido.

No obstante, a no ser que esté participando en el Campeonato Mundial de Eleusis Exprés, no debería preocuparse demasiado por la puntuación. Es más importante pasar un buen rato con el juego, sin más preocupación que divertirse al intentar descubrir las reglas que otros jugadores han inventado y procurando que los demás puedan llegar a descubrir la suya. Por ejemplo, si a media ronda el repartidor se da cuenta de que nadie va a descubrir su regla puede empezar a ofrecer pistas; técnicamente eso se consideraría trampa y debería hacer aumentar la puntuación del repartidor, pero considero que es perfectamente válido, ya que hace que el juego sea mucho más entretenido. Además, los jugadores deberían comentar y discutir las reglas entre ellos, incluso aunque, en teoría, están compitiendo.

FIN DE LA PARTIDA

Una partida finaliza cuando todo el mundo ha sido repartidor. Muchas veces no hay tiempo para ello y las partidas acaban antes. En este momento, sólo hay que sumar las puntuaciones de cada jugador en cada ronda y declarar quién es el ganador.

EJEMPLOS DE REGLAS SECRETAS SIMPLES

A continuación se presentan algunos ejemplos de reglas que no deberían ser muy difíciles de descubrir:

- Si la última carta es roja, se jugarán negras. Si la última carta es negra, se jugarán rojas. [En todas estas reglas, por última carta se entiende la última carta aceptada en la línea principal.]
- Si la última carta es picas, se jugarán corazones; si la última es corazones, se jugarán diamantes; si la última es diamantes, se jugarán tréboles; si la última es tréboles, se jugarán picas.
- Las cartas buenas deben seguir esta pauta: tres cartas rojas, tres cartas negras, tres rojas, tres negras, y así sucesivamente.
- Si la última carta es impar, se jugará una carta par; si la última carta es par, se jugará una impar. [Cuando en la regla intervienen los valores de las cartas, el as suele valer 1 (impar), J 11 (impar), la Q 12 (par) y la K 13 (impar). Esta es la regla usada en el ejemplo mostrado en la página 93.]
- Si la última carta está entre el as y el siete, se jugará cualquier carta entre el 8 y la K; si la última carta está entre el 8 y la K, se jugará cualquier carta entre el as y el 7.
- Si la última carta tiene por valor un número primo, se jugará una carta con un número compuesto (no primo); si la última tiene un número compuesto (no primo), se jugará un número primo. [En el siguiente apartado se explica por qué se considera que esta regla es sencilla.]
- Se jugará una carta con un valor superior en una unidad al valor de la última carta. Los valores pueden «dar la vuelta», es decir, después de la K viene el as y después el dos, etc.
- Se jugará una carta con un valor superior en una o dos unidades al valor de la última carta. Los valores pueden «dar la vuelta».
- Si la última carta es figura, se jugará una carta menor; si la última carta no es figura se jugará una mayor.
- Si la última carta es figura, se jugará una carta mayor; si la última carta no es figura se jugará una menor.

CONSEJOS PARA JUGADORES NOVATOS

Iniciarse en este juego puede resultar difícil. El problema no son las reglas del juego, sino la regla secreta que inventa el repartidor en cada ronda. Si todos los jugadores son novatos, su primera ronda puede ser un verdadero desastre. Una persona puede decidir ser el repartidor porque ha ideado una regla que cree que es muy ingeniosa, pero luego resulta que nadie es capaz de descubrirla y a los demás jugadores les faltará poco para expulsarlo del juego. El repartidor protesta, porque no puede comprender cómo es que nadie ha podido descubrir la regla, que le parece tan obvia.

Los repartidores primerizos (de hecho, todos los repartidores) siempre deben tener presente que, sea cual sea la regla que inventen, siempre será más difícil de descubrir de lo que creen. Otro problema es que, incluso si un repartidor intenta crear una regla simple, es difícil saber lo que a los otros les resulta fácil o difícil descubrir. Tras jugar unas cuantas veces a Eleusis, le será más fácil encontrar este equilibrio, pero nadie llega a ser perfecto.

En resumen, si su grupo está jugando a Eleusis por primera vez, lo mejor es que el repartidor escoja una regla de las presentadas en el apartado «Ejemplos de reglas secretas simples» o bien que cree una pequeña variante de una de ellas. No estaría de más que los repartidores en la segunda y tercera rondas hicieran lo mismo.

¿Por qué se consideran simples estas reglas? Todas, excepto la última, crean pautas rígidas en la línea principal, pautas que son fáciles de ver. Por ejemplo, la primera regla crea una disposición negro-rojo-negro-rojo, etc. Además, estas reglas sólo implican una variable, como rojo-negro. Las reglas más complejas suelen usar dos o más variables, como rojo-negro combinado con par-impar.

¿Y la regla que implica números primos? No parece sencilla. En realidad no se debería usar nunca una regla como ésta excepto si está completamente seguro de que todos los jugadores saben qué es un número primo. Pero, independientemente de ello, la regla sigue siendo simple, porque crea una pauta rígida.

La última regla de la lista no crea una pauta totalmente rígida en la línea principal, pero sí que crea un patrón relativamente fácil de ver.

EJEMPLOS DE REGLAS SECRETAS COMPLEJAS

A continuación se muestran algunos ejemplos de reglas secretas más complejas. Se trata del tipo de reglas que probablemente usará después de haber jugado bastante a Eleusis. Evidentemente, cuando todos los jugadores de su grupo sean unos expertos en el juego, puede crear reglas totalmente diferentes a lo visto hasta el momento.

- Si la última carta es impar, se jugará una carta roja; si la última carta es par, se jugará una carta negra.
- La carta jugada debe ser del mismo palo o del mismo valor que la última carta.
- Si la última carta es negra, se jugará una carta con un valor igual o inferior al valor de esa última carta; si la última carta es roja, se jugará una carta con un valor igual o superior al valor de esa última carta.
- Divida el valor de la última carta por cuatro. Si obtiene un resto igual a 1, se jugarán picas; si obtiene un resto igual a 2, se jugarán corazones; si obtiene un resto igual a 3, se jugarán diamantes;

si obtiene un resto igual a 0 (división exacta), se jugarán tréboles. [Esta regla no es tan complicada como parece, sólo cuesta explicarla.]

- Si la carta que va a jugar es la primera que aparece de un palo, es correcta; en caso contrario, debe remitirse a la última carta de la línea principal del mismo palo de la carta que va a jugar: su carta debe tener un valor superior en una o dos unidades a esa carta. [Esta regla es muy difícil y si usa algo parecido es aconsejable que dé algún tipo de pista.]