

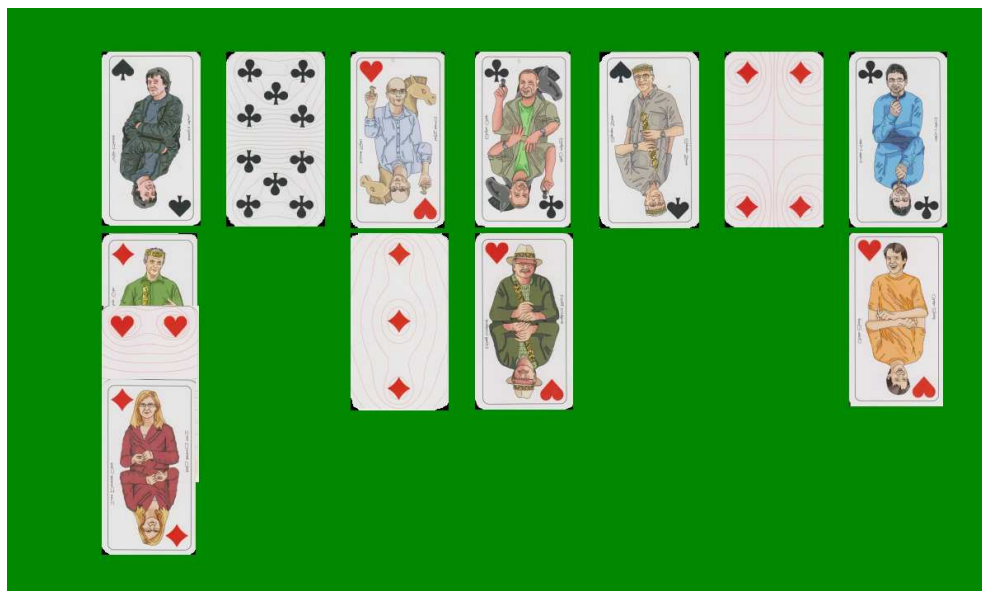
Eleusis – igra s kartami za tuhtavce



ANDREJ LIKAR

→ Večina iger s kartami sodi med hazardiranje. Uspeh je odvisen od porazdelitve kart med igralce. Pri taroku ima igralec z obiljem visokih tarokov prednost. Vpliv porazdelitve se po mnogih igrah sicer nekoliko omili. Obstajajo pa igre, kjer porazdelitev kart med igralce nima nobenega vpliva na končni uspeh. Ena takih je med fiziki, morda tudi matematiki, že zelo dolgo znana – Eleusis. Ime se nanaša na grško mitologijo, saj naj bi v mestu Eleusis, blizu Aten, potekali skrivnostni obredi. Ime torej nakazuje neko skritost.

Kaj je skritega v igri? Skrito je pravilo, po katerem zlagamo karte na mizo. Za to ve le delilec kart, ki ne igra, temveč le nadzira igro. Najpogosteje igramo s standardnim 52 delnim kompletom kart, lahko pa se igramo tudi s kartami za tarok. Število igralcev ni določeno, najmanj pa naj bodo trije in največ osem. Vsak igralec dobi 12 kart, ostanek je na kupu. Delilec si izmisli neko pravilo, po katerem se gradi niz kart, ki jih polagajo igralci na mizo. Pravilo zapiše pred igro in ve zanj le on sam. Prvo karto niza postavi delilec, potem pa sledijo igralci po dogovorjenem vrstnem redu. Ker igralci pravila na začetku ne poznajo, postavljajo karte naključno. Če karta ustreza nizu, jo igralec položi v osrednjo vrsto, če pa ne, pa pod zadnjo pravilno karto. Na sliki 1 je prikazan začetek igre, kjer je bilo pravilo: dvema črnima sledi



SLIKA 1.

Potek igre, kjer je bilo pravilo dve črni, rdeča, dve črni, rdeča ...

rdeča, potem pa spet dve črni in rdeča ... Prvo karto je položil delilec, naslednje pa so trije igralci izbrali napačno in so jih morali postavili pod prvo karto. Naslednja pravilna karta mora biti namreč črna, vse rdeče so napačne. Delilec odloči, katera karta je pravilna in katera napačna. Pri napačni karti igralec iz kupa dobi novo karto. Cilj igre je, čim prej se znebiti kart. Očitno zelo pomaga, če uganemo delilčevo pravilo. Ko eden od igralcev ostane brez kart ali pa pravilno pove pravilo, je igra zaključena. Vsakdo dobi 12 točk minus število kart, ki so mu ostale v roki. Igralec, ki je prvi ostal brez kart, dobi tri dodatne točke. Igralec, ki je prvi pravilno napovedal pravilo, pa dobi šest dodatnih točk. Delilec dobi toliko točk kot nauspešnejši igralec.

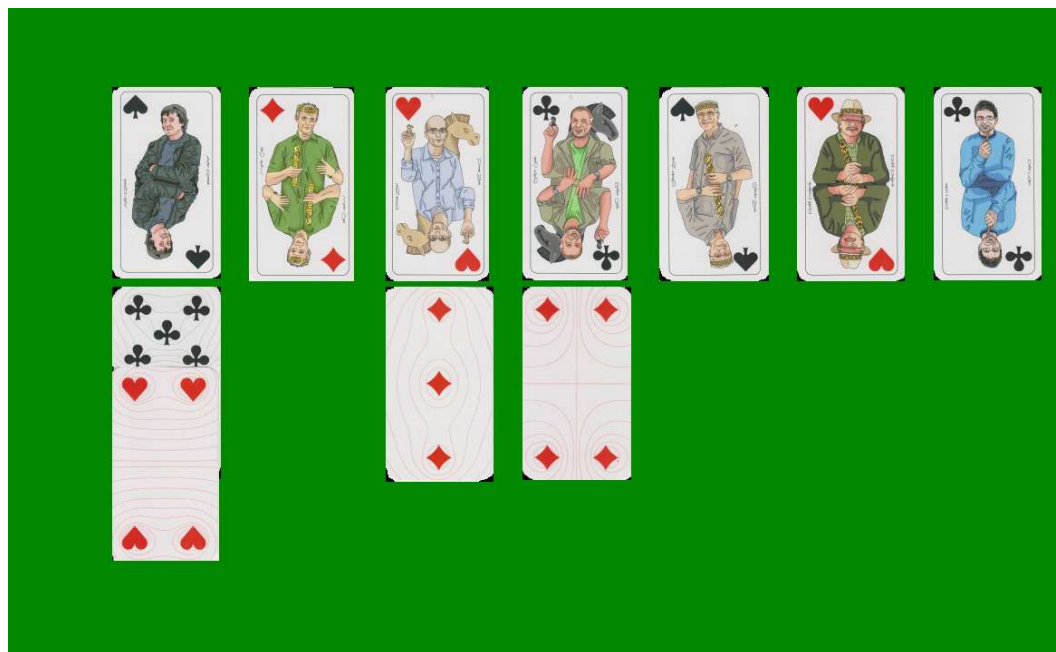
Kaj če igralec nima pravilne karte? Denimo, da v naše primeru ostene le s črnimi kartami, ko pa pride na vrsto, je pravilna le rdeča. V tem primeru lahko igralec pokaže vse svoje karte delilcu, ki izbere in postavi bodisi pravilno karto v vrsto ali pa katerokoli karto pod zadnjo pravilno karto. Če res ni imel pravilne karte, igralec ne dobi dodatne karte iz kupa. Vidimo, da vsak igralec dobi dobre karte; porazdelitev kart na začetku torej ni pomembna.

Pravila, ki si jih izmislil delilec, se morajo nanašati le na karte na mizi, ne pa na dogodke, ki so v okolici.

Pravilo, denimo, da se po peti uri popoldne pravilo spremeni, ne velja. Ali pa pravilo, da so za dekleta pravilne le rdeče karte, za fante pa črne. Tudi sicer naj bi bilo pravilo tako, da ga dovolj zgodaj uganeta le en ali dva igralca, saj s tem delilec doseže največje število točk; torej ne prelahko in ne pretežko.

Pri dvodnevem varnostnem obhodu jedrske elektrarne v Krškem je ekipa po večerji igrala Eleusis, največkrat po dva kroga. Ne morem opisati veselja, tesnobe, pozornosti in smeha pri tej igri. Vsakdo je pač želel blesteti s svojim pravilom in nadigrati kolege s hitrim zlomom njihovih pravil. Postali smo tako izurjeni, da smo nekako slutili značaj pravil, ki so jih postavili posamezni igralci. Posebno veselje nam je pripravil delilec, ki je kdaj pa kdaj napačno odločil, ali je karta pravilna ali napačna. Pravila seveda potem ni nihče uganil, so pa včasih nekateri igralci, ki so pravilo že skoraj dojeli, popravljali odločitve delilca. Si lahko zamislite njegovo zadrego!

Igro si je izmislil leta 1956 Robert Abbott in Združenih držav Amerike, po poklicu programer, ki si je izmislil kar nekaj zanimivih miselnih iger. Igra torej res ni od včeraj, a pri nas so jo igrali le redki. Gotovo je primerna tudi v šolah, od devetletke do univerze. Morda bo ta sestavek vzpodbudil nove generacije, da jo vzljubijo.



SLIKA 2.

Potek igre s pravilom: pravilne so le karte s figuro.

× × ×