



di Silvano Sorrentino

Un gioco illuminante per 5-12 filosofi

Nell'antica Grecia le questioni pubbliche si decidevano scrivendo il voto su un coccio di argilla, l'ostrakon. A volte si usavano cocci di colori differenti per scegliere tra due alternative. In certi casi si votava per esiliare una personalità di spicco - che era ostracizzata - o più semplicemente per una questione dibattuta.

E se a un concilio di filosofi uno di loro ponesse un quesito universale come... "Soffrite il solletico, o no?".

IL GIOCO IN BREVE

I giocatori sono Filosofi riuniti in concilio per dare risposta a quesiti universali.

Il concilio è diviso in **giornate**: durante ogni giornata ciascun Filosofo prende a turno la

parola, e fa agli altri una domanda con due possibili risposte. Lo scopo del Filosofo è porre una domanda che divida l'uditorio in modo equilibrato e tentare, allo stesso tempo, di prevedere quale scelta risconterà maggiore favore. Ogni previsione corretta lo avvicinerà al Tempio della Saggezza: al termine del gioco, il Filosofo più vicino sarà eletto vincitore.

PREPARAZIONE

Ostrakon è un gioco semplice, ma richiede una preparazione accurata, dati i diversi tipi di carte contenute nella scatola. Seguite attentamente i passi che seguono.

Ogni giocatore sceglie uno dei dodici **Filosofi (A)** e prende la **carta coccio (B)** corrispondente, che riporta su una faccia un coccio bianco, sull'altra uno nero. Riponete nella scatola Filosofi e cocci avanzati: non si utilizzeranno.

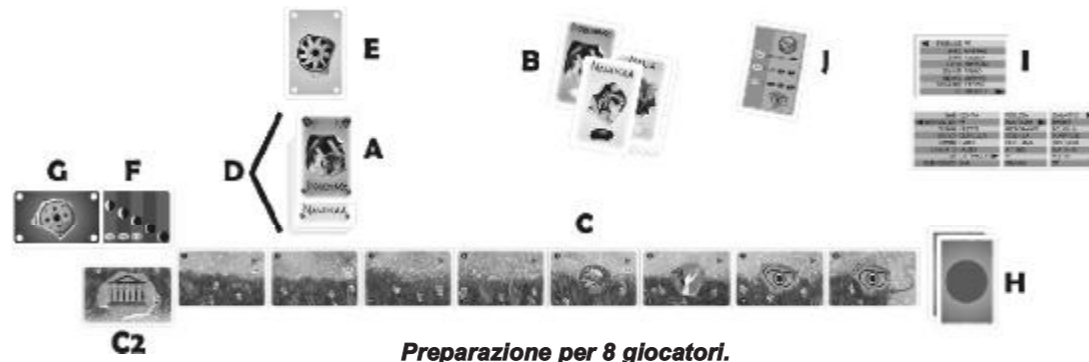
Il proprietario del gioco sceglie chi fa il mazziere, oppure tirate a sorte. Il mazziere:

dispone le nove **carte percorso (C)** in una fila ordinata, mettendo prima il **Tempio della Saggezza (C2)** e quindi le carte coi numeri da (1) a (8). Le carte formano un percorso di 16 caselle numerate, che svolta dopo la casella (8);

gira le carte Filosofo dal lato **coi rami d'ulivo** e le mischia a formare una **pila di Filosofi (D)**. Pone la pila accanto a una casella del percorso: la (1) se si gioca in 9 o 10, la (5) in 5 o 6, la (2) altrimenti. Durante il gioco la pila si dividerà in più pile (di una o più carte), man mano che i Filosofi avanzeranno verso il Tempio della Saggezza;

pone il **Sole (E)** accanto alla pila di Filosofi, a "illuminarla";

pone sul tavolo, accanto al tempio, la carta **Calendario (F)**. Ricopre parzialmente tale carta con la **Luna (G)**, in base al numero dei



Preparazione per 8 giocatori.

Filosofi: con 5 o 6 Filosofi lascia sei lune scoperte; con 7 o 8, cinque; con 9 o 10, quattro; con 11 o 12, tre;

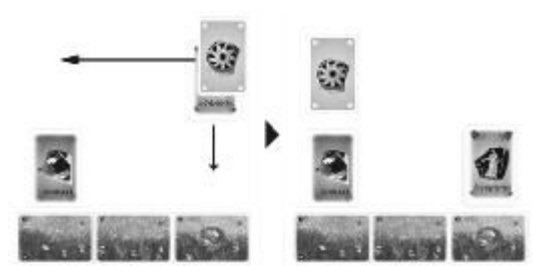
sovrappone le due carte **"Regola del giorno" (H)** (*giornata normale/Corruzione, Oracolo/Inganno*) lasciando visibile la faccia "giornata normale" (quella senza simboli), e le pone sul tavolo a destra del percorso;

pone tutte le **carte Argomento (I)** dal lato con l'italiano (la tonalità celeste a destra sulle carte), le mischia e le mette scoperte a formare il mazzo Argomenti. Il mazziere prende tre carte da questo mazzo e le sovrappone, in modo che

stesso di almeno la metà degli altri Filosofi, spostate la sua carta Filosofo sotto quella del Sole (se ci sono già altri Filosofi, va sotto di essi).

Esempio. Argomento "Sport". Doreminos domanda ad altri sette Filosofi: "Preferite il calcio (coccio nero) o il tennis (coccio bianco)?". Tutti votano in segreto: Doreminos pensa che la maggioranza voterà calcio, quindi posa il proprio coccio dal lato nero, coprendolo. Tutti scoprono il proprio coccio: Doreminos e altri quattro Filosofi mostrano quello nero (calcio), tre quello bianco (tennis). Doreminos avanza di tre caselle. Se gli altri Filosofi avessero mostrato sette cocci neri, o meno di quattro, Doreminos sarebbe finito sotto il Sole. Poiché il Sole illumina ora Nausicaa, sarà lei a fare la prossima domanda.

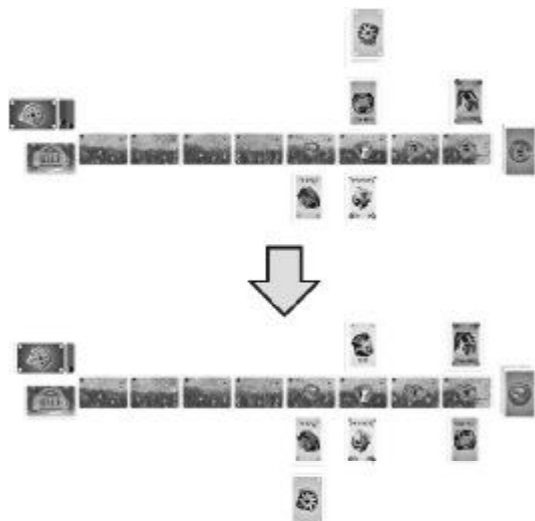
Quando non ci sono più Filosofi illuminati dal Sole, sia perché sono avanzati sul percorso, sia perché sono finiti sotto il Sole stesso, la pila che si trova sotto il Sole ritorna sulla casella corrente (su cui splende il sole). Il Sole arretra lungo il percorso in cerca di un'altra pila di Filosofi da illuminare: appena la trova, si ferma.



Se il Sole indietreggiando non trova più alcun Filosofo, significa che tutti hanno già posto la propria domanda. La **giornata** del concilio è allora **terminata** e il mazziere:

1. sposta il Sole a illuminare la pila di Filosofi che è più avanti lungo il percorso;
2. sposta avanti la Luna a coprire un'ulteriore luna sulla carta Calendario sottostante;

3. controlla se si tratta di una giornata speciale (vedi il paragrafo **Giornate speciali**) ed eventualmente cambia la carta Regola del Giorno.



Calippos deve avanzare di tre caselle. I Filosofi che si trovano sotto il Sole tornano sulla casella (6), e il Sole arretrando non incontra altri Filosofi lungo il percorso. È terminata la giornata: 1) il Sole va a

illuminare la pila di Filosofi più avanti lungo il percorso, quella di Malia; 2) la Luna copre una luna in più sulla carta Calendario; e 3) la nuova Regola del Giorno è quella della Corruzione.

Giornate speciali

All'inizio di ogni giornata (esclusa la prima) il mazziere controlla dove si trova il Sole. Se esso è su una casella con un simbolo speciale, il mazziere sostituisce la carta Regola del Giorno con quella che riporta il simbolo della casella, e si gioca **tutta la giornata** con la relativa regola speciale. Se la casella non ha simboli speciali, si mette la carta Regola del Giorno con la faccia "giornata normale" e per quella giornata non ci sono regole speciali. Le regole speciali non sono opzionali: i giocatori sono obbligati a utilizzarle.

Le tre regole speciali sono:



CORRUZIONE. Dopo che tutti hanno votato, il Filosofo di turno esclama "Corruzione!" e mostra il proprio coccio. Poi sceglie alcuni Filosofi: questi scoprono il proprio coccio e **devono** votare come lui.

Infine, i restanti Filosofi mostrano il proprio coccio, e si procede al solito conteggio dei voti.



ORACOLO. Dopo che tutti hanno votato, il Filosofo di turno sceglie alcuni Filosofi: questi rivelano il proprio coccio. A questo punto il Filosofo di turno decide se mantenere la sua scelta, o cambiarla (girando il proprio coccio). Infine, i restanti Filosofi mostrano il proprio coccio, e si procede al solito conteggio dei voti.



INGANNO. Dopo che tutti hanno scoperto il proprio coccio, il Filosofo di turno, se vuole, può girare il proprio coccio cambiando la propria scelta. (Egli avanzerà di certo sul percorso, a meno che non ci sia un voto unanime degli altri Filosofi!)

Nelle giornate della Corruzione e dell'Oracolo, il numero degli altri Filosofi che si influenzano è: uno se si gioca in 5-6, due se si è in 7-9, tre se si è in 10-12 - vedi la carta Riepilogo.

Il seguace

Ciascun Filosofo, una volta per partita, può dirsi d'accordo con l'opinione (ancora non nota) del Filosofo di turno.

la freccia destra di ogni carta indichi un argomento della carta sottostante; pone infine sul tavolo la **carta Riepilogo (J)** a disposizione di tutti.

IL GIOCO

In ogni giornata, ognuno dei Filosofi prende a turno la parola, un'unica volta, per porre una domanda agli altri.

Il mazziere guarda le tre carte Argomento scoperte e annuncia sia l'argomento della domanda, sia il nome del Filosofo di turno che deve porre la domanda stessa:

l'argomento della domanda è quello sulla carta più a destra, indicato dalla freccia sulla carta di centro. (Se al posto dell'argomento c'è il segno "???", l'argomento è libero.)

il Filosofo di turno è quello visibile **In cima** alla pila illuminata dal Sole. (Tenete tale Filosofo sfalsato per vedere il nome del Filosofo seguente.)

Inoltre il mazziere annuncia l'argomento successivo, quello indicato sulla carta di centro, e il Filosofo seguente, che porrà la domanda al prossimo turno (può verificarsi un'eccezione: vedi **Il seguace**).



Esempio. Il mazziere annuncia: "L'argomento è 'Sport' e pone la domanda Doreminos; il prossimo argomento è libero e porrà la domanda Nausicaa". Così facendo i Filosofi possono prepararsi in anticipo.

Il Filosofo di turno inventa e sottopone agli altri una domanda.

La domanda deve avere solo due opzioni possibili come risposte, e deve essere attinente all'argomento annunciato.

La domanda può essere di ogni tipo, ma non offensiva, né incomprensibile, né dall'esito scontato.

È vietato porre due volte la stessa domanda nel corso della partita.

Esempi: (argomento: mare) "Preferite la brezza del mare o il vento montano?"; (argomento: denaro) "Trovate per strada un portafoglio pieno: ve ne

Dopo che il Filosofo di turno ha posto la domanda, e prima che tutti abbiano votato, un Filosofo (solo il primo a dirsi "seguace" - in caso di contestazioni vince quello più indietro lungo il percorso) può professarsi suo seguace, a patto che egli:

1. sia in **cima** alla sua pila;
2. mostri ancora i **rami d'ulivo**;
3. sia più **indietro** sul percorso rispetto al Filosofo di turno.

Se tali condizioni sono soddisfatte, il Filosofo si proclama seguace del Filosofo di turno. Gira la propria carta Filosofo sul lato senza rami d'ulivo (non potrà più dirsi seguace per il resto della partita). Si effettuano, come al solito, la votazione e il conteggio dei voti: il seguace vota normalmente. Se il Filosofo di turno avanza dopo la votazione, anche il seguace avanza di altrettante caselle. Il seguace però **non può** superare la casella illuminata dal Sole: se la raggiunge, si ferma lì.

Terminato il turno il seguace perde effetto, e il gioco procede normalmente. È anche possibile che il Filosofo che è appena stato seguace giochi subito come Filosofo di turno.

FINE DELLA PARTITA E VITTORIA

Quando la Luna ricopre completamente la carta Calendario, il gioco termina. Il vincitore è il Filosofo

appropriato, o cercate di restituirlo?"; (argomento libero) "Quando vedete una stella cadente, esprimete un desiderio?".

Esempi di domande illecite: "In questo momento indossi un maglione?" (esito scontato); "Meglio il nove o un gorilla a strisce?" (incomprensibile); "Chi tra i presenti è meno simpatico: Silvano o Leonardo?" (offensiva).

Dopo aver posto la domanda, il Filosofo di turno dichiara quale risposta va associata al coccio bianco e quale al nero. A quel punto, tutti i Filosofi, **compreso** il Filosofo di turno, votano in segreto posando sul tavolo il proprio coccio e coprendolo con la mano. Il compito del Filosofo di turno è prevedere quale opzione riceverà più voti, e votare di conseguenza. Gli altri Filosofi, invece, sono invitati a votare in maniera veritiera.

Si scoprono contemporaneamente tutti i cocci e si contano i voti. Se il Filosofo di turno ha votato come **almeno la metà degli altri Filosofi**, egli avanza lungo il percorso di tante caselle quante sono le risposte **contrarie**. Se la casella di arrivo è già occupata da uno o più Filosofi, il nuovo arrivato si impila **sopra** di essi.

Se invece il voto del Filosofo di turno **non** è lo

in cima alla pila più avanti lungo il percorso. È possibile che un Filosofo sia stato così illuminato da raggiungere il Tempio della Saggezza. In questi casi eccezionali il vincitore ha ottenuto una **Vittoria Superlativa!**

Ideazione: Silvano Sorrentino

Grafica: Stefano De Fazi

Art Direction: Stefano De Fazi

Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
Tutti i diritti riservati.

Ringraziamenti a Roberta Barletta, Domenico Di Giorgio, Salvatore Perna, Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Devan Maggi, Marcello Mannino, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.

Per domande, commenti, traduzioni o suggerimenti: www.davincigames.com