



Ein erleuchtendes Spiel für 5-12 Philosophen
von Silvano Sorrentino

Im alten Griechenland wurden öffentliche Angelegenheiten durch das so genannte „Scherbengericht“ entschieden, wobei die Stimmabgabe auf einer Tonscherbe, dem Ostrakon, erfolgte. Für die Entscheidung zwischen zwei Möglichkeiten standen manchmal Scherben unterschiedlicher Farben zur Verfügung. In einigen Fällen erfolgte die Abstimmung, um eine bekannte Persönlichkeit durch Ostrakismos aus der Stadt zu verbannen, in anderen einfach, um eine Streitfrage zu entscheiden. Und was geschieht, wenn bei einer Philosophenversammlung einer eine Universalfrage stellt wie zum Beispiel, „Seid ihr kitzlig oder nicht?“

DAS SPIEL IN KÜRZE

Die Spieler sind Philosophen, die sich versammelt haben, um Antworten auf Universalfragen zu finden. Die Versammlung findet an mehreren Tagen statt. An

jedem Tag ergreift jeder Philosoph der Reihe nach das Wort und stellt den anderen eine Frage mit zwei Antwortmöglichkeiten. Ziel des Philosophen ist es, eine Frage zu stellen, bei deren Beantwortung die Meinungen der Zuhörerschaft etwa zu gleichen Teilen auseinander gehen. Gleichzeitig versucht er, vorherzusehen, welche der beiden Antwortmöglichkeiten von der Mehrheit gewählt wird. Jede zutreffende Voraussage bringt ihn dem Tempel der Weisheit näher: Der Philosoph, der diesem Ziel bei Spielende am nächsten ist, gewinnt.

VORBEREITUNG

Ostrakon ist ein einfaches Spiel, muss jedoch aufgrund der unterschiedlichen, in der Schachtel enthaltenen Karten sorgfältig vorbereitet werden. Die nachfolgenden Schritte sind daher aufmerksam zu befolgen.

Jeder Spieler wählt einen der zwölf Philosophen (A) und nimmt die entsprechende Scherbenkarte (B), die auf der einen Seite eine weiße Scherbe und auf der anderen Seite eine schwarze Scherbe zeigt. Übrig gebliebene Philosophen und Scherben wandern wieder in die Schachtel, denn sie werden nicht gebraucht.

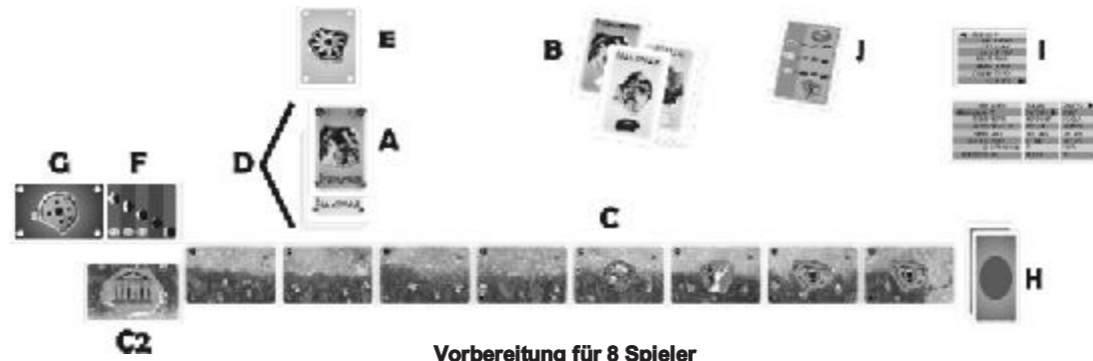
Der Eigentümer des Spiels wählt den Kartengeber - oder es wird ausgelost. Der Kartengeber hat folgende Aufgaben:

Die neun Wegkarten (C) müssen in einer geordneten Reihe aufgelegt werden, zuerst kommt der Tempel der Weisheit (C1) und dann die Zahlenkarten von (1) bis (8). Die Karten bilden einen Weg mit 16

nummerierten Feldern, der nach dem Feld (8) eine Kehrtwende macht.

Die Philosophenkarten werden umgedreht, sodass die Seite mit den Olivenzweigen nach oben zeigt, gemischt und dann zum Philosophenstapel (D) zusammengelegt. Der Stapel wird neben ein Feld des Wegs gesetzt: an das Feld (1), wenn zu 9. oder zu 10. gespielt wird, an das Feld (5), wenn zu 5. oder zu 6. gespielt wird, ansonsten an das Feld (2). Wenn die einzelnen Philosophen nach und nach zum Tempel der Weisheit vorrücken, wird der Stapel während des Spiels in mehrere kleine Stapel (mit jeweils einer oder mehreren Karten) aufgeteilt.

Die Sonne (E) wird neben den Philosophenstapel gelegt, um ihn zu „erleuchten“.



Vorbereitung für 8 Spieler

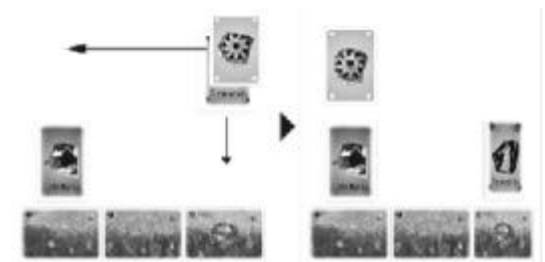
Die **Kalenderkarte (F)** wird neben dem Tempel auf dem Tisch platziert. Diese Karte wird mit der **Mondkarte (G)** je nach Anzahl der Philosophen teilweise verdeckt: Bei 5 oder 6 Philosophen bleiben sechs Monde unverdeckt, bei 7 oder 8 Philosophen fünf, bei 9 oder zehn Philosophen vier, bei 11 oder 12 Philosophen drei.

Die beiden Karten „**Tagesregel**“ (H) (Normaltag/Korruption, Orakel/Täuschung) werden aufeinander gelegt, sodass die Seite „Normaltag“ (ohne Symbole) nach oben zeigt, und rechts vom Weg auf dem Tisch positioniert.

Alle **Themenkarten (I)** werden gemischt, mit der deutschen Aufschrift (gelb rechts) nach oben zusammengelegt und bilden so den Themenstapel.

Beispiel: Thema „Sport“: Doreminos fragt die anderen sieben Philosophen: „Was gefällt euch besser - Fußball (schwarze Scherbe) oder Tennis (weiße Scherbe)?“ Alle stimmen im Geheimen ab: Doreminos ist der Meinung, die Mehrheit bevorzuge Fußball und legt daher seine eigene Scherbe mit der schwarzen Seite nach oben auf den Tisch und verdeckt sie mit der Hand. Alle enthüllen ihre Scherben: Doreminos und vier weitere Philosophen haben die schwarze Scherbe (Fußball) gewählt, drei die weiße (Tennis). Doreminos rückt drei Felder vor. Wenn die anderen Philosophen sieben schwarze Scherben oder weniger als vier schwarze Scherben gezeigt hätten, wäre die Doreminos-Karte unter die Sonne gelegt worden. Da die Sonne nun Nausikaa erleuchtet, ist diese Philosophin mit der nächsten Frage an der Reihe.

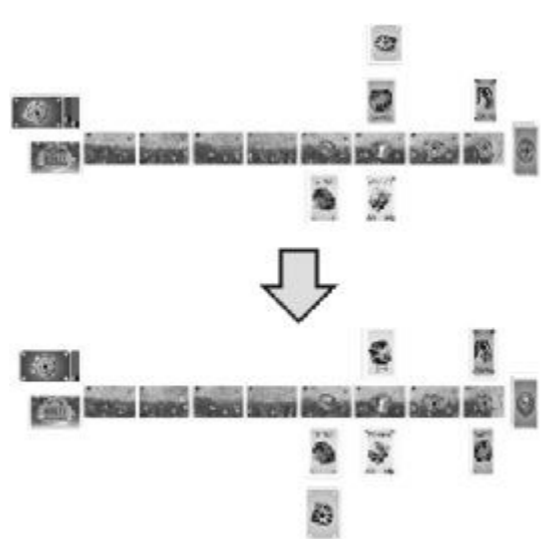
wird, weil alle vorgerückt sind oder unter der Sonne liegen, wird der Stapel unter der Sonne wieder an das gängige Feld gelegt, das von der Sonne erleuchtet wird. Die Sonne zieht rückwärts auf der Suche nach einem anderen zu erleuchtenden Philosophenstapel: Sobald sie ihn findet, bleibt sie stehen.



Wenn die Sonne beim Zurückziehen auf keinen Philosophen mehr trifft, dann haben alle ihre Frage gestellt. Der Tag der Versammlung ist zu Ende und der Kartengeber hat nun folgende Aufgaben:

1. Er zieht die Sonne weiter nach vorne, um den Philosophenstapel zu erleuchten, der am weitesten auf dem Weg vorgerückt ist.
2. Er versetzt den Mond, sodass ein weiterer Mond auf der darunter liegenden Kalenderkarte abgedeckt wird.
3. Er kontrolliert, ob es sich um einen Sondertag handelt (siehe Abschnitt **Sondertage**) und ändert eventuell die Karte der Tagesregel.

Wenn kein Philosoph mehr von der Sonne erleuchtet



Kalippos muss drei Felder vorrücken. Die Philosophen, die sich unter der Sonne befinden, werden wieder unter das Feld (6) gelegt und die Sonne begegnet beim Zurückziehen keinem anderen Philosophen mehr auf dem Weg. Der Tag ist zu Ende. 1) Die Sonne zieht weiter und erleuchtet den Philosophenstapel, der am

weitesten vorne auf dem Weg liegt, d.h. in diesem Fall den mit Malia. 2) Der Mond deckt einen Mond mehr auf der Kalenderkarte ab. 3) Die neue Tagesregel ist die Korruption.

Sondertage

Jedes Mal, wenn ein Tag beginnt (ausgenommen beim ersten), kontrolliert der Kartengeber die Position der Sonne. Wenn sie sich an einem Feld mit einem Sondersymbol befindet, ersetzt der Kartengeber die Karte der Tagesregel durch diejenige mit dem Symbol des jeweiligen Felds und den ganzen Tag lang wird mit der entsprechenden Sonderregel gespielt. Wenn das Feld keine Sondersymbole aufweist, wird die Karte der Tagesregel mit der Seite „Normaltag“ aufgelegt und an diesem Tag herrschen keine Sonderregeln. Eine eventuelle Sonderregel ist für die Spieler **verbindlich**.

Die drei Sonderregeln sind:



KORRUPTION. Nachdem alle abgestimmt haben, kündigt der Philosoph, der an der Reihe ist „Korruption!“ an und zeigt seine Scherbe. Dann wählt er einige Philosophen aus: Diese decken ihre Scherben auf und **müssen** wie er stimmen. Die übrigen Philosophen zeigen ihre Scherben und die Stimmen werden wie gewohnt ausgezählt.



Scherbe umdreht). Die übrigen Philosophen zeigen schließlich ihre Scherben und die Stimmen werden wie gewohnt ausgezählt.



TÄUSCHUNG. Nachdem alle ihre Scherben aufgedeckt haben, kann der Philosoph, der an der Reihe ist, seine eigene Scherbe umdrehen und seine Entscheidung ändern. (Somit rückt er sicherlich auf dem Weg vor, außer die anderen Philosophen haben einstimmig abgestimmt!)

Anzahl der Philosophen, die an den Tagen der Korruption und des Orakels „beeinflusst“ werden: einer bei 5-6 Spielern, zwei bei 7-9 Spielern, drei bei 10-12 Spielern - siehe Übersichtskarte.

Jünger

Jeder Philosoph kann sich einmal pro Spiel mit der (noch nicht bekannten) Meinung des Philosophen, der an der Reihe ist, einverstanden erklären. Nachdem der Philosoph, der an der Reihe ist, seine Frage



Beispiel: Der Kartengeber kündigt an: „Das Thema ist „Sport“ und die Frage stellt Doreminos, das nächste Thema kann frei gewählt werden und die Frage stellt Nausikaa.“ So können sich die Philosophen entsprechend auf ihre Frage vorbereiten.

Der Philosoph, der an der Reihe ist, denkt sich eine Frage aus und stellt sie den anderen.

Die Frage darf nur zwei mögliche Antworten haben und muss das angekündigte Thema betreffen. Die Frage kann beliebig gewählt werden, darf jedoch weder verletzend noch unverständlich oder selbstverständlich sein. Im Verlauf eines Spiels darf dieselbe Frage nicht zwei Mal gestellt werden.

Beispiel: (Thema: Meer) „Welche Brise bevorzugt ihr? - die Meeresbrise oder die Gebirgsbrise?; (Thema: Geld) „Ihr findet einen Geldbeutel auf der Straße: behaltet ihr ihn oder versucht ihr, ihn zurückzugeben?; (Thema: frei) „Wenn ihr eine Stemschnuppe seht, wünscht ihr euch dann etwas?“. Beispiele für ungültige Fragen: „Hast du in diesem

Augenblick einen Pullover an?“ (Antwort bekannt); „Besser eine Neun oder ein gestreifter Gorilla?“ (unverständlich); „Wer von den Anwesenden ist am unsympathischsten: Herbert oder Christoph?“ (verletzend).

Nachdem die Frage gestellt wurde, erklärt der Philosoph, der an der Reihe ist, welcher Antwort die weiße und welcher die schwarze Scherbe entspricht. Nun stimmen alle Philosophen, **einschließlich** des Philosophen, der an der Reihe ist, im Geheimen ab, legen ihre Scherbe auf den Tisch und verdecken sie mit der Hand. Der Philosoph, der an der Reihe ist, muss nun voraussehen, welche der beiden Antwortmöglichkeiten mehr Stimmen erhält und seine Stimme entsprechend abgeben. Die anderen Philosophen sollen hingegen ihre Wahl wahrheitsgemäß treffen.

Alle Scherben werden gleichzeitig aufgedeckt und die Stimmen gezählt. Wenn der Philosoph, der an der Reihe ist, wie **mindestens die Hälfte der anderen Philosophen** gestimmt hat, rückt er auf dem Weg vor. Die Zahl der Felder entspricht der Anzahl der **gegenteiligen** Antworten. Wenn das Zielfeld bereits von einem oder mehreren Philosophen besetzt ist, wird der Neankömmling auf die andere/n Karte/n gelegt.

Wenn die Stimme des Philosophen, der an der Reihe ist, hingegen **nicht** der Antwort von mindestens der Hälfte der anderen Philosophen entspricht, muss seine Philosophenkarte unter die Sonnenkarte gelegt werden (wenn sich dort bereits andere Philosophenkarten befinden, wird seine Karte als unterste in den Stapel gelegt).

Philosoph kann auch so erleuchtet werden, dass er den Tempel der Weisheit erreicht: In diesem außergewöhnlichen Fall hat der Gewinner einen **SUPERSIEG** erzielt!

Autor: Silvano Sorrentino

Grafik: Stefano De Fazi

Art Direktor: Stefano De Fazi

Sviluppo: Domenico Di Giorgio

Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Übersetzung: Ulrike Sengfelder



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italien
Alle Rechte vorbehalten.

Wir bedanken uns bei Roberta Barletta, Salvatore Perna, Andrea Angiolino, Loredana Gargano, Antonello Sammito, Beppe Basciani, Roberto Spina, Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Devan Maggi, Marcello Mannino, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sclarra, Beniamino Sidoti, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge:
www.davincigames.com
info@davincigames.com