

# Eleusis

Un jeu de Robert Abbott pour 4 à 8 joueurs ou plus  
Traduction française par François Haffner

## IDÉE DU JEU

Nouvel Eleusis simule la recherche scientifique. L'idée générale est que le donneur (qui tient le rôle de Dieu ou de la Nature) pense à une règle qui régit le jeu correct des cartes. Les autres joueurs (les chercheurs) jouent chacun à leur tour des cartes (expérimentations) et observent les résultats pour former des hypothèses qui aboutiront à une bonne théorie au sujet de la règle. Le premier joueur qui pense détenir la bonne théorie peut se déclarer Prophète, s'il se sent capable de répondre à la place de Dieu aux expériences des autres joueurs. Les autres joueurs essaient alors de renverser le Prophète en lui soumettant à l'essai des expériences qui pourraient lui poser problème. Ils essaient ainsi de faire chuter le Prophète pour avoir une chance de devenir Prophète eux-mêmes.

## RÈGLES DE BASE

### PRÉPARATION

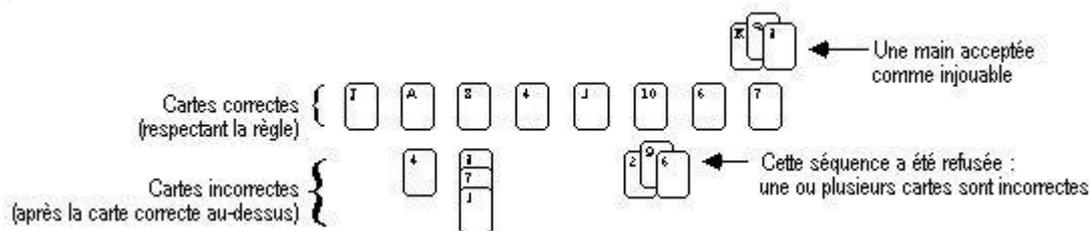
- Vous devez disposer d'une grande table et d'au moins deux jeux de cartes. Si vous pouvez utiliser des cartes miniatures, comme des carets de patience, la vision sera plus facile. Munissez-vous également de 4 jetons noirs, de 4 jetons blancs, d'un crayon et d'un papier.
- Le Nouvel Eleusis ne fonctionne pas très bien avec 4 joueurs ou moins. On peut jouer à plus de 8, mais chacun attend trop longtemps son tour et n'a que peu souvent l'occasion d'expérimenter.
- Un donneur, appelé Dieu, est désigné pour chaque manche.
- Les autres joueurs sont appelés les Chercheurs.

### DÉBUT D'UNE MANCHE

1. Battez ensemble deux paquets et distribuez **14 cartes** à chaque Chercheur. Le reste des cartes constitue la pioche.
2. Dieu conçoit et note en secret une règle qui indique quelles cartes peuvent être jouées, et à quel moment.
  - La règle ne doit dépendre que des cartes déjà correctement jouées.
  - La règle ne doit pas aboutir à un blocage. Par exemple, la règle « Chaque carte doit être supérieure à la précédente » est interdite.
  - La règle ne doit pas jouer sur des éléments extérieurs aux cartes. Par exemple, la règle « J'accepte les cartes posées de la main gauche, ou posées par une fille, je refuse les autres » est interdite.
3. Si Dieu le souhaite, il peut donner une indication au sujet de la règle.
4. Dieu retourne la première carte de la pioche qui commencera la séquence.
5. Déterminez le Chercheur qui commencera, en comptant à partir du joueur à gauche de Dieu, dans le sens des aiguilles d'une montre, le nombre indiqué par la carte de départ. Les Chercheurs joueront à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Dieu peut, si la règle le nécessite, choisir une autre carte pour commencer la séquence.

## PLACE DES CARTES SUR LA TABLE

Les cartes seront posées à la suite de la première carte. Dieu ou le Prophète place les cartes et les séquences refusées en colonne sous la dernière carte correcte. Les mains impossibles à jouer sont placées au dessus de la dernière carte correcte.



## LE JEU

### Le Chercheur :

#### 1. Joue une carte, joue une séquence ou déclare ne pas pouvoir jouer

Le Chercheur, à son tour, joue une carte de sa main. Généralement, il est meilleur de jouer une carte dont vous pensez qu'elle est bonne.

Si vous vous sentez en confiance, vous pouvez jouer une séquence de 2, 3, ou 4 cartes.

Si vous pensez qu'aucune carte de votre main ne convient, vous pouvez déclarer : « Je ne peux pas jouer » et étaler votre main face visible.

#### 2. Peut se déclarer Prophète après avoir joué

Après avoir joué, quel que soit le résultat de votre essai, si vous pensez connaître la règle, vous pouvez vous déclarer Prophète, à condition :

- Qu'il n'y ait actuellement aucun prophète
- Que vous n'ayez pas encore été Prophète pendant cette manche
- Qu'il reste encore au moins deux Chercheurs en dehors de Dieu et de vous.

### Dieu :

#### 1. Répond aux expérimentations, en l'absence de Prophète

S'il n'y a aucun Prophète, Dieu annonce « juste » ou « faux » pour chaque carte jouée et donne **deux cartes de pénalité pour chaque carte fausse**.

Une séquence de 2, 3 ou 4 cartes n'est considérée comme juste que si chacune des cartes est juste, en respectant l'ordre indiqué par le joueur.

Une séquence fautive est pénalisée par un nombre de cartes double de celui de la séquence.

Dieu ne doit pas dire quelle carte ou quelles cartes font que la séquence est refusée.

#### 2. Contrôle le Prophète et prononce éventuellement sa déchéance

S'il y a un Prophète, c'est ce dernier qui répond aux Chercheurs. Dieu se contente alors d'approuver ou non le Prophète.

Si Dieu désapprouve le Prophète, ce dernier reçoit 5 cartes en pénalité. Si le Prophète avait accepté une carte ou une séquence fautive, le Chercheur fautif n'est pas pénalisé : il est en quelque sorte « couvert » par le mauvais Prophète.

#### 3. Marque le compte des cartes avec les jetons blancs

Dieu pose un jeton blanc sur chaque dixième carte jouée.

Il annonce « **Période de mort subite** » après la **quarantième carte**. Pendant une période de mort subite, tout joueur dont la carte ou la séquence est refusée est immédiatement éliminé pour la fin de la manche.

Note : Lorsqu'il y a un Prophète, la période de mort subite est déterminée par les jetons noirs. Voir plus loin.

## **Le Prophète :**

### **1. Marque le début de sa période**

Quand un joueur se proclame Prophète, il pose un jeton noir sur la dernière carte qu'il a jouée. Il pose ensuite les cartes qui lui restent devant lui. Il ne devrait plus en avoir besoin, sauf s'il échoue dans son sacerdoce...

### **2. Répond aux expérimentations**

C'est maintenant à vous de déclarer « juste » ou « faux ». Ne vous trompez pas !

### **3. Marque le compte des cartes avec les jetons noirs**

Le Prophète doit poser un jeton noir sur chaque dixième carte jouée après la marque de départ du Prophète.

Il annonce « **Période de mort subite** » après la **trentième carte**.

### **4. En cas d'échec, redevient Chercheur**

Si le Prophète échoue dans ses prophéties, il reprend ses cartes et redevient simple Chercheur.

## **Règle spéciale : « Je ne peux pas jouer »:**

Un joueur peut déclarer « Je ne peux pas jouer » et poser ses cartes sur la table.

S'il a raison, il se voit distribuer une nouvelle main avec 4 cartes de moins (ce qui peut le ramener à zéro et donc provoquer la fin de la manche).

S'il a tort, Dieu ou son Prophète prend une carte correcte dans la main étalée et donne au joueur fautif 5 cartes de pénalité.

Si le Prophète se trompe, la carte incorrecte retourne dans la main du Chercheur sans pénalité pour ce dernier, et le Prophète est déchu, et donc pénalisé.

## **FIN D'UNE MANCHE**

Une manche se termine quand soit :\*

- 1) un joueur n'a plus de carte
- 2) tous les joueurs ont été éliminés pendant une période de mort subite.

## **FIN DE LA PARTIE**

En principe, la partie est terminée quand tous les joueurs ont été Dieu une fois. Les joueurs peuvent bien sûr convenir d'une autre durée.

## **MARQUE**

1. On cherche le « **Top** » : c'est le plus grand nombre de cartes détenu par un joueur, Prophète y compris. **Les Chercheurs et le Prophète** marquent chacun la différence entre leur nombre de cartes et ce **Top**.
2. Un Chercheur qui n'a plus du tout de carte marque un **bonus de 4 points**.
3. Si un Prophète est actif à la fin de la manche, il marque en plus de son score de Chercheur :
  - 1 point pour chaque carte acceptée après qu'il soit devenu Prophète.
  - 2 points pour chaque carte refusée après qu'il soit devenu Prophète.
4. Le score de Dieu est le plus petit des deux scores suivants :
  - Le score du meilleur joueur,
  - Deux fois le nombre de cartes jouées avant la marque de départ du Prophète.
5. Si la partie est terminée avant que chacun ait été Dieu, les joueurs qui ne l'ont pas été marquent 10 points en compensation.
6. Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie est le vainqueur.

# CONSEILS

## **Conseils pour Dieu**

- Ecrivez réellement et explicitement la règle.
- Sauf si vous l'exprimer spécifiquement, les valeurs numériques des cartes hautes sont : As = 1 ; Valet = 11 ; Dame = 12 ; Roi = 13.  
Mais vous pouvez spécifier, par exemple que les habillés valent tous 10.
- Si vous donnez un conseil, faites attention à ce qu'il soit exact.
- Pour marquer le meilleur score, essayez de trouver une règle difficile pour quelques joueurs, mais facile pour les autres.
- Rappelez vous que les règles sont toujours plus difficiles qu'elles ne le paraissent.
- Si une règle accepte trop de carte ou trop peu de cartes, c'est une règle trop difficile.
- Une bonne règle est une règle facile à retenir et à appliquer. Quand Dieu se trompe, on ne peut plus rien faire pour Lui.
- Un jeu aléatoire devrait avoir entre 25% et 40% de réussite.
- Si la règle porte sur une série, celle-ci ne devrait pas dépasser six cartes.
- Evitez les exceptions. Une règle du type « J'accepte toutes les cartes noires sauf le valet de trèfle » n'aurait comme effet que de faire chuter un Prophète qui aurait pu vous rapporter de nombreux points.

## **Conseils pour les Chercheurs**

- Vous avez naturellement envie de jouer les « bonnes » cartes. Mais si vous mettez au point une théorie, il est souvent plus facile de la tester en jouant des cartes que vous jugez incorrectes.
- Si vous élaborez une théorie, mais qu'un Prophète est actif, cherchez les cartes qui pourraient vous poser problème. Si le Prophète a la même théorie que vous, vous pouvez parfois le piéger.
- Le meilleur moment pour réfléchir, c'est quand ce n'est pas votre tour, car vous avez moins de pression.
- Ne perdez pas de temps à construire des suppositions hasardeuses quand trop peu de cartes ont été jouées.

# MAUVAISES RÈGLES

*"Chaque carte doit être supérieure à la précédente, et après un Roi, il faut mettre un As" Une exception est gênante :*

*elle vous fait souvent perdre un prophète profitable !*

*"J'accepte les cartes rouges ou impaires" Trop de réussite aléatoire : 75%*

*Il y aura trop peu de cartes rejetées. La manche se terminera probablement sans Prophète, et donc avec un faible gain pour Dieu.*

*"Chaque carte doit être égale au reste plus un de la division du total des trois dernières cartes par la première carte, le calcul s'effectuant bien entendu en base treize." On est encore là demain !*

---

**Eleusis** a été inventé par **Robert Abbott** en 1956, et réécrit en 1976 sous le nom **Nouvel Eleusis**. Les présentes règles sont adaptées de l'article de **Martin Gardner** dans la rubrique "Mathematical Games" du numéro d'octobre 1977 du magazine "Scientific American".