

# GIOCARE CON LE REGOLE

*Si chiama Eureka, è una versione più snella e divertente dell'Eleusi; simula le scelte di uno scienziato alla ricerca delle leggi che governano la natura*

● L'induzione è un procedimento logico che consiste nell'inferire, da osservazioni ed esperienze particolari, principi generali in esse impliciti. In pratica l'essenza stessa del metodo scientifico. Ed *Eleusi* è un gioco che dell'induzione fornisce un modello. Più semplicemente diremo che è un gioco di induzione.

La prima versione del gioco fu proposta nel 1956 dall'allora studente newyorkese Robert Abbott (oggi uno dei maggiori esperti di giochi del mondo). Piacque subito, soprattutto in certi ambienti universitari, fra gli studiosi di intelligenza artificiale e tra i matematici.

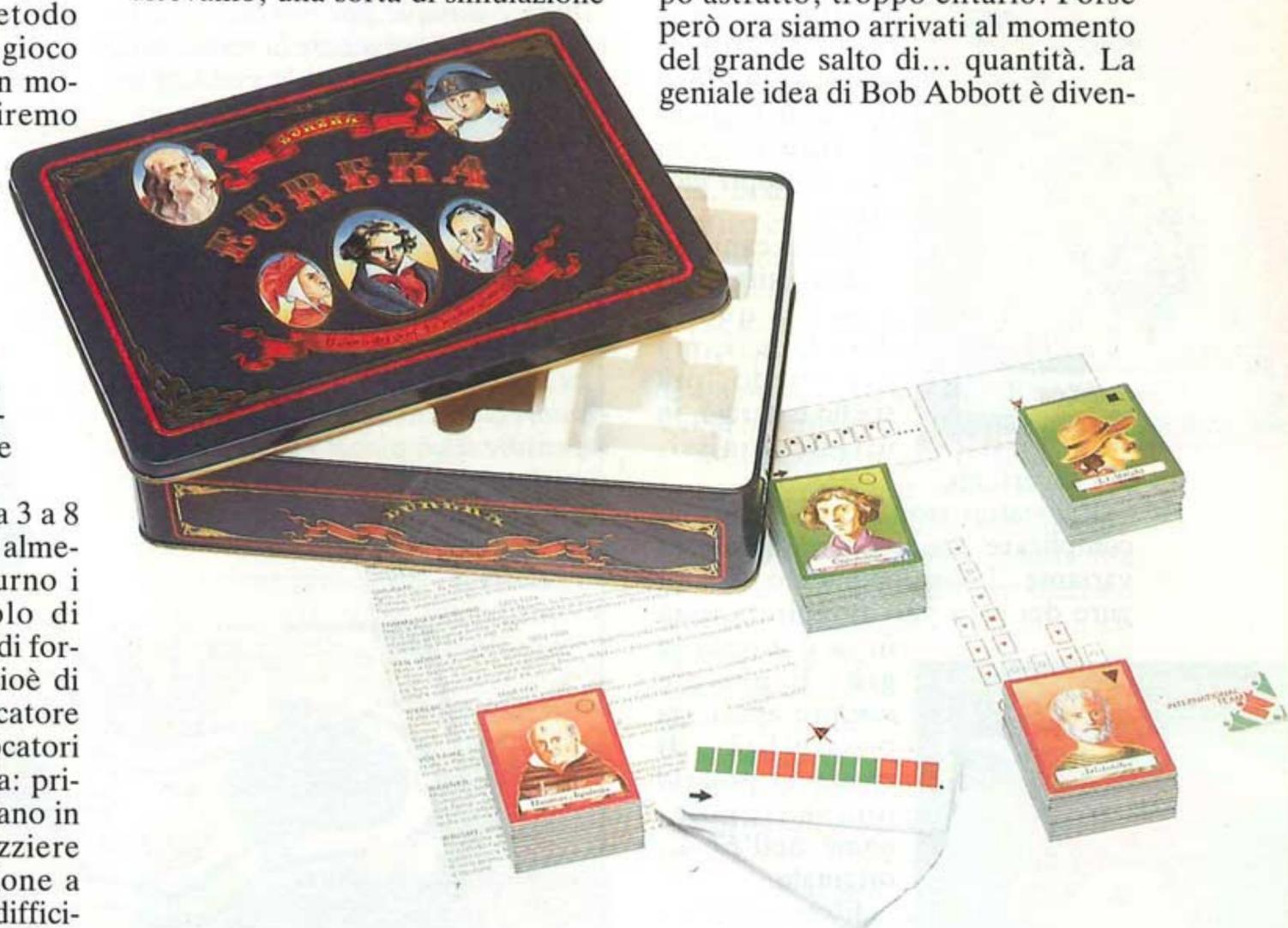
I giocatori devono essere da 3 a 8 (ideale 4 o 5 o 6) e occorrono almeno due mazzi di carte. A turno i giocatori assumono il ruolo di «mazziere» che ha il compito di formulare una regola segreta, cioè di definire quali carte ogni giocatore può giocare al suo turno. I giocatori devono scoprire questa regola: prima lo fanno più si avvantaggiano in termini di punteggio. Il mazziere deve comunque fare attenzione a non proporre regole troppo difficili, perché se nessuno dei giocatori riuscisse a scoprirle, lui ne resterebbe fortemente penalizzato (e il gioco diverrebbe assai poco divertente). Scritta la regola segreta, il mazziere depone sul tavolo la carta d'inizio e gli altri giocatori iniziano a turno a proporre la loro giocata, che può essere di una o più carte (massimo 4): se questa è corretta il mazziere la approva e la carta (o le carte) in questione viene messa in

successione sul tavolo, se invece è errata la carta (o le carte) in questione viene deposta come ramificazione perpendicolare alla sequenza principale. Una regola molto semplice potrebbe essere «Alternare una carta pari a una dispari». Un'altra, un po' più complicata, «Dopo una carta rossa (cuori, quadri) giocare una carta alta (dal 7 in su), dopo una carta nera (picche, fiori) giocare una carta bassa (dal 6 in giù)».

*Eleusi* però non si ferma qui; ci sono parecchi altri interessanti meccanismi che lo rendono, come dicevamo, una sorta di simulazione

velarsi sbagliate (se per esempio dichiara corretta una carta scorretta o viceversa), il mazziere provvederebbe subito a farlo decadere dal ruolo di profeta, dichiarandolo appunto falso profeta. È lo stesso Abbott a rilevare in questo meccanismo un'analogia con il mondo scientifico: «Il profeta è uno scienziato che fa una pubblicazione. Il falso profeta è uno scienziato che fa una pubblicazione troppo presto».

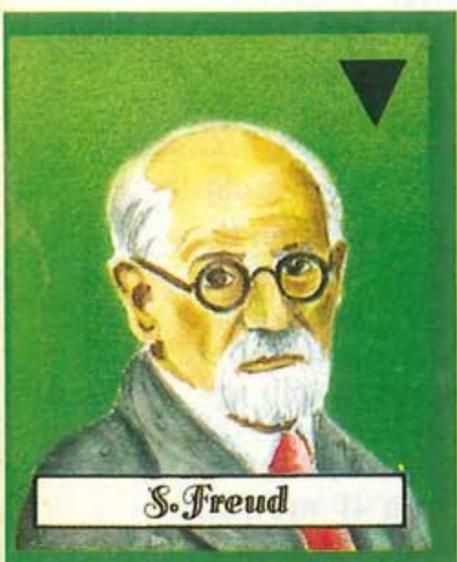
*Eleusi* divenne noto in tutto il mondo, ma non sfondò mai presso il grande pubblico, forse per il suo carattere troppo accademico, troppo astratto, troppo elitario. Forse però ora siamo arrivati al momento del grande salto di... quantità. La geniale idea di Bob Abbott è diven-



della ricerca della verità. Per esempio l'introduzione dei ruoli di Profeta e, conseguentemente, di Falso Profeta. Quando un giocatore pensa di aver individuato la regola, può dichiararsi profeta e dal quel momento è lui a giudicare le proposte degli altri giocatori, a dire cioè se sono corrette o scorrette, naturalmente sotto la supervisione del mazziere. Ma attenzione: se le valutazioni del profeta dovessero ri-

tata infatti, manipolata dall'estro creativo di Alex Randolph, un gioco in scatola (una bellissima scatola metallica, tipo biscotti) semplice, spigliato, divertente e alla portata di tutti. Si tratta di *Eureka*, «gioco di induzione alla scoperta dei più grandi geni della storia».

Al posto delle normali carte da gioco vi sono le figure di 48 fra i più grandi geni della storia, ognuno di questi geni ha le sue caratteristiche,



S. Freud

può essere raffigurato su fondo rosso e verde, può avere il cappello, può avere la barba, può non avere né cappello né barba. Anche *Eureka*, come *Eleusi*, prevede la figura di un «maestro di gioco» il quale opta per una delle sequenze o regole

ammesse, che però sono già predisposte sotto forma di un mazzo di 54 carte con l'indicazione schematica della progressione.

Queste carte, con le sequenze di difficoltà calibrata, sono la vera novità di *Eureka*.

Evitano lunghe meditazioni al maestro di gioco pur non togliendo interesse ai veri e propri giocatori.

Il meccanismo della partita è poi simile a quello dell'*Eleusi*, ma più rapido, più snello e perciò, in ultima analisi,

più divertente.

I giocatori troppo bravi possono complicare il gioco con una nuova variante: il posizionamento delle figure dei geni può avvenire a testa

in su o a testa in giù. E poi c'è sempre aperta la possibilità di creare in proprio nuove regole, come nell'*Eleusi* originale.

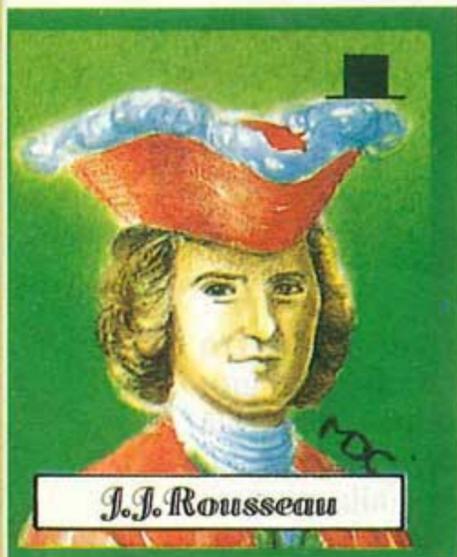
E come nell'*Eleusi* originale, in *Eureka* è l'affascinante meccanismo dell'induzione a ispirare la ricerca di soluzioni sempre nuove.

Questa continua novità è, in fondo, la caratteristica più accattivante e piacevole del gioco, che garantisce divertimento a tutti i livelli.

**Dario De Toffoli**



Cervantes



J.J. Rousseau