



de Silvano Sorrentino  
Un jeu illuminant pour 5-12 philosophes

*Dans la Grèce antique les affaires publiques se décidaient en écrivant le vote sur un tesson d'argile, l'ostrakon. Parfois on utilisait des tessons de couleurs différentes pour choisir entre deux alternatives. Dans certains cas on votait pour exiler un personnage important - qui était donc ostracisé - ou plus simplement pour une question très discutée. Et si lors d'un concile de philosophes l'un d'eux posait une question capitale comme par exemple... « Êtes-vous chatouilleux ou pas ? »*

## LE JEU EN BREF

Les joueurs sont des Philosophes réunis lors d'un concile pour répondre à des questions universelles. Le concile est divisé en **jours** : durant chaque journée tous les philosophes prennent la parole à tour

de rôle et posent une question aux autres joueurs. Cette question doit avoir deux seules réponses possibles. Le but du philosophe est de poser une question qui divisera son auditoire de façon équilibrée tout en essayant de prévoir quelle sera la réponse la plus soutenue. Chaque prévision correcte le rapprochera du Temple de la Sagesse : à la fin de la partie, le philosophe qui sera le plus près du Temple sera élu gagnant.

## MISE EN PLACE

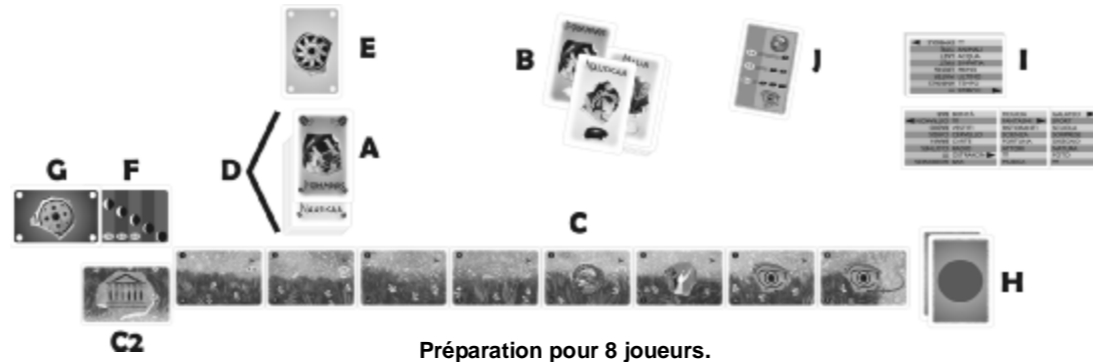
Ostrakon est un jeu simple, mais sa préparation demande une attention particulière, compte tenu des différents types de cartes contenus dans la boîte. Suivez donc très attentivement les étapes suivantes.

- Chaque joueur choisit l'un des douze **Philosophes (A)** et prend la **carte tesson (B)** correspondante, qui montre un tesson blanc sur une face, un noir sur l'autre face. Rangez dans la boîte les Philosophes et les tessons qui ne sont pas utilisés : ils ne serviront pas.

Le propriétaire du jeu décide qui sera le donneur de cartes, mais vous pouvez aussi tirer au sort. Le donneur de cartes :

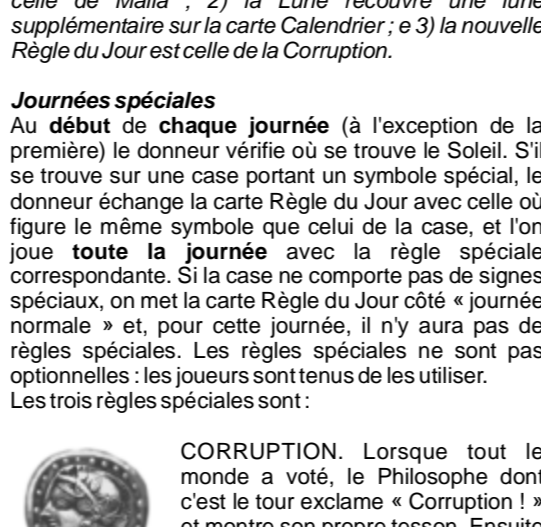
- place les 9 **cartes parcours (C)** de façon à obtenir une rangée ordonnée, en plaçant d'abord le **Temple de la Sagesse (C2)** et ensuite les cartes portant les numéros de (1) à (8). Les cartes forment ainsi un parcours de 16 cases numérotées : arrivés à la case (8) le parcours tourne pour arriver

- jusqu'au Temple ;
- bat les cartes Philosophe (le côté visible est celui où l'on voit les **rameaux d'olivier**) et forme une **pile (D)**. Pose la pile de cartes près d'une case du parcours : la (1) si les joueurs sont au nombre de 9 ou 10, la (5) s'ils sont 5 ou 6, la (2) dans les autres cas. Pendant la partie la pile de cartes se séparera en plusieurs piles (d'une ou plusieurs cartes), au fur et à mesure que les Philosophes avanceront vers le Temple de la Sagesse ;
- place le **Soleil (E)** à côté de la pile des Philosophes, pour les « illuminer » ;
- pose la carte **Calendrier (F)** sur la table, à côté du Temple. Il recouvre en partie cette carte avec la



Préparation pour 8 joueurs.

paragraphe **Journées spéciales**) et, éventuellement, il change la carte Règle du Jour.



*Exemple. Calippos doit avancer de trois cases. Les Philosophes qui se trouvent sous le Soleil se repositionnent sur la case (6). Le Soleil, en reculant, ne rencontre plus personne le long du parcours. La*

*journée est terminée : 1) Le Soleil va donc illuminer la pile de Philosophes qui se trouve en tête du parcours, celle de Malia ; 2) la Lune recouvre une lune supplémentaire sur la carte Calendrier ; e 3) la nouvelle Règle du Jour est celle de la Corruption.*

## Journées spéciales

Au **début de chaque journée** (à l'exception de la première) le donneur vérifie où se trouve le Soleil. S'il se trouve sur une case portant un symbole spécial, le donneur échange la carte Règle du Jour avec celle où figure le même symbole que celui de la case, et l'on joue **toute la journée** avec la règle spéciale correspondante. Si la case ne comporte pas de signes spéciaux, on met la carte Règle du Jour côté « journée normale » et, pour cette journée, il n'y aura pas de règles spéciales. Les règles spéciales ne sont pas optionnelles : les joueurs sont tenus de les utiliser. Les trois règles spéciales sont :



Philosophes restants montrent leur propre tesson et l'on procède au décompte normal des votes.

- Le donneur prend trois cartes à partir de ce talon et les superpose, de façon à ce que la flèche (sur le côté vert de chaque carte) indique un sujet de la carte juste en dessous ;
- enfin, il pose la **carte Résumé (J)** à la disposition des joueurs.

## LE JEU

Durant chaque journée, tous les Philosophes, à tour de rôle, prennent la parole - une seule fois - pour poser une question aux autres Philosophes.

Le donneur regarde les trois cartes Sujet face visible et annonce le sujet de la question, ainsi que le nom du Philosophe qui doit poser cette même question.

- Le sujet à prendre en considération est celui qui se trouve sur la dernière des trois cartes - celle de droite -, indiqué par la flèche, qui, elle, se trouve sur la carte du centre. (Si au lieu du sujet se trouvent trois points d'interrogation, celui-ci est libre).
- le Philosophe concerné est celui qui se trouve **en haut** de la pile illuminée par le Soleil. (Cette carte Philosophe doit être légèrement décalée pour permettre de voir le nom du Philosophe suivant.)

Le donneur annonce, entre autre, le sujet qui va suivre (c'est-à-dire celui de la carte centrale indiqué par la flèche de la carte située juste au-dessus), ainsi que le Philosophe du tour suivant (mais il peut y avoir une exception : cf. **Le disciple**).



ORACLE. Lorsque tout le monde a voté, le Philosophe qui a la main choisit quelques Philosophes : ceux-ci révèlent leur propre tesson. A ce point le Philosophe décide s'il veut maintenir son choix, ou bien opter pour l'autre couleur (en tournant son tesson). Enfin, les Philosophes restants montrent leur propre tesson et l'on procède au décompte normal des votes.



des autres Philosophes !)

*Dans les journées de la Corruption et de l'Oracle, le nombre des autres Philosophes que l'on influence est : un si l'on joue à 5-6, deux si l'on est 7-9, trois si l'on est 10-12 - cf. la carte Résumé.*

## Le disciple

Chaque joueur, une seule fois par partie, peut se dire d'accord avec l'opinion (qui reste pour le moment encore inconnue) du Philosophe ayant la main. Une fois que le Philosophe a posé sa question, et

BAR NOKKALSO RADIO	BONTÉ ???	CONFIANCE FANTÔMES RESTAURANTS	ÉTIQUETTE SPORT ÉCOLE
KARTEN NHIH GEMHIN DUNNG KLEIDUNG	VÊTEMENTS CERVEAU CARTES RADIO	SCIENCE CHANCE ACTEURS	SURPRISES DESSIN NATURE PHOTOS
OSTRAKON CAFÉ	???	MUSIQUE	???

*Exemple. Le donneur annonce : « Le sujet d'actualité c'est le Sport et c'est à Doreminos de poser la question ; le prochain sujet sera libre et ce sera au tour de Nausicaa. » Ce faisant, les Philosophes ont tout le temps pour se préparer.*

Le Philosophe dont c'est le tour invente une question sur ce sujet et la pose aux autres. La question posée doit avoir seulement deux réponses possibles, et doit être en relation avec le sujet annoncé. Les questions peuvent être de n'importe quelle sorte, mais ne doit pas être offensive, ni incompréhensible, ni avoir une issue escomptée. Il est interdit de poser deux fois la même question au cours d'une même partie.

*Exemples : (sujet : mer) « Préférez-vous la brise marine ou le vent de montagne ? » ; (sujet : argent) « Vous trouvez un portefeuille plein dans la rue : vous le gardez, ou vous essayez de le rendre ? » ; (sujet libre) « Lorsque vous voyez une étoile filante, est-ce que vous faites un vœu ? ».*

avant que tous les autres aient voté, un joueur, et un seul (celui qui a été le premier à se définir « disciple » ; en cas de contestation c'est le joueur qui se trouve le plus loin de l'arrivée qui gagne), peut se proclamer son « disciple » à condition :

- qu'il soit **en haut** de sa pile ;
- que sa carte Philosophe **montre encore les rameaux d'olivier** ;
- qu'il soit resté **en arrière**, le long du parcours, par rapport au Philosophe ayant la main pour ce tour.

Si toutes ces conditions sont respectées, le Philosophe peut se proclamer disciple du Philosophe dont c'est le tour. Il retourne donc sa propre carte Philosophe du côté sans rameaux d'olivier (il ne pourra plus se proclamer disciple pour le reste de la partie). Comme d'habitude on vote et on comptabilise les votes : le disciple vote normalement. Si après la votation le Philosophe qui a la main avance le long du parcours, alors, même le disciple avance du même nombre de cases. Le disciple **ne peut en aucun cas** dépasser la case illuminée par le Soleil : s'il la rejoint, il doit s'y arrêter.

Lorsque le tour est fini, le disciple n'est plus et le jeu se poursuit normalement. Il est tout à fait possible que le joueur qui vient d'être disciple, devienne le Philosophe ayant la main le tour suivant.

## FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE

Le jeu se termine lorsque la Lune a recouvert complètement la carte Calendrier. Le gagnant est le

*Exemples de questions interdites : « Est-ce qu'en ce moment tu portes un pull ? » (ici la réponse est évidente) ; « C'est mieux le chiffre neuf ou un gorille à rayures ? » (celle-ci est incompréhensible) ; « Qui, d'entre vous, est le moins sympa : Sylvain ou Léonard ? » (offensive).*

Après avoir posé sa question, le Philosophe dont c'est le tour déclare quelle réponse est associée au tesson blanc, et quelle réponse est associée au noir. A ce point, tous les Philosophes, **ainsi que** le Philosophe ayant posé la question, votent en plaçant le tesson de la couleur choisie sur la table, mais en le cachant avec leur main. Le but du Philosophe dont c'est le tour, est justement de prévoir la quelle des deux réponses aura recueilli le plus de suffrages et de voter en conséquence. Les autres Philosophes, par contre, sont invités à donner une réponse sincère.

Les tessons sont révélés tous en même temps et l'on compte les votes. Si le Philosophe de ce tour a voté comme au **moins la moitié des autres Philosophes**, il avance le long du parcours du même nombre de case qu'il y a de réponses **contraires**. Si la case d'arrivée est déjà occupée par un ou plusieurs Philosophes, le nouveau venu s'empile **sur** les autres.

Mais s'il **n'a pas voté** comme au moins la moitié des autres Philosophes, il doit placer sa propre carte Philosophe sous la carte Soleil (et s'il y a déjà d'autres

Philosophe qui se trouve en haut de la pile de cartes la plus près de la fin du parcours. Il est possible qu'un Philosophe ait été tellement illuminé au point de rejoindre le Temple de la Sagesse. Dans ce cas exceptionnel le gagnant obtient une **Victoire Suprême** !

*Auteur : Silvano Sorrentino*  
*Développement : Domenico Di Giorgio*  
*Illustrations : Stefano De Fazi*  
*Direction artistique : Stefano De Fazi*  
*Rédaction des règles : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu*  
*Traduction : Sabrina Di Trani*



*Tous nos remerciements vont à 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 Sciarra, Beniamino Sidoti, à leurs groupes de jeu et aux autres joueurs pour leurs précieux conseils.*

*Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils :  
www.mayfairgames.com*