

# OSTRAKON

Een verhelderend spel van Silvano Sorrentino  
5 - 12 filosofen.

*In het Oude Griekenland werden alle staatszaken openbaar besproken en werd er gestemd op een kleitafel, **Ostrakon**. Dikwijls werd er gebruik gemaakt van verschillende kleuren om tussen twee zaken te kunnen stemmen. In sommige gevallen werd zelfs een belangrijke persoon of vraag weggestemd.*

## Het spel in het kort.

De spelers stellen de filosofen voor die in vergadering bijeen zijn. Elke samenkomst wordt in dagen verdeeld: gedurende elke dag nemen de filosofen, om de beurt, het woord en stellen hun medespelers één vraag. Deze vraag mag maar twee mogelijke antwoorden krijgen. Het doel van elke filosoof is zijn vraag zo te formuleren dat er bij zijn gehoor een zeker evenwichtig antwoord komt. De vrager dient te voorzien welk antwoord het meest zal voorkomen. Bij een correcte keuze gaat hij een stap dichterbij, in de richting van de Tempel der Wijsheid. Wie hier, op het einde van het spel, het dichtst genaderd is, wint!

## Vorbereiding.

Ostrakon is een eenvoudig spel, maar de voorbereiding vraagt toch enige aandacht, als gevolg van de verschillende kaarten die erbij horen. ( zie fig. )

- Elke speler kiest één van de 12 Filosofen ( A ) en neemt de bijpassende kaart met de kleitafel ( B ); wit aan één zijde, zwart aan de andere. De overvloedige filosofenkaarten nemen niet deel aan het spel.
- Daarna wordt de gever van dienst aangeduid.
- Hij legt de 9 wegkaarten ( C ), startend met de Tempel der Wijsheid ( C2 ). Daarna volgen de wegkaarten van 1 tot 8; daar aangekomen, gaat men terug richting Tempel.
- De filosofenkaarten worden geschud en op een stapel ( D ) gelegd, met de olijftakjes zichtbaar. Deze stapel wordt boven de wegkaarten geplaatst; boven de 1 bij 9-10 spelers, boven de 5 voor 5-6 spelers, boven de 2 in de andere gevallen. Deze stapel zal in de loop van het spel uiteenvallen in verschillende andere van respectievelijk één of meerdere kaarten, naargelang de filosofen zich op het pad bewegen.
- Boven deze stapel komt de Zon ( E ), als verlichting voor de geest!
- Naast de Tempelkaart komt de Kalenderkaart ( F ), waarop de Maan ( G ) een gedeelte bedekt, afhankelijk van het aantal spelers. Bij 5-6 spelers blijven er 6 manen over; 7-8 nog 5; 9-10 nog 4; en bij 11-12 nog 3.
- Rechts van het parcours komen de 2 kaarten “Dagregels” ( H ) (*normale dag / corruptie en orakel / bedrog*), startend met de “normale dag” ( zonder symbool )
- Alle kaarten met onderwerpen ( I ) worden geschud ( hier zijn 4 talen beschikbaar: aan u de keuze ) en vormen de trekstapel voor de onderwerpen ( zie verder ). De gever neemt hier 3 kaarten van en rangschikt ze boven elkaar zodanig dat de pijl op de groene zijde een onderwerp aanduidt op de onderliggende kaart.
- De kaart voor speciale dagen ( J ) ligt ter beschikking van de spelers.

## Het spel.

Elke dag nemen de filosofen éénmaal het woord en stellen één vraag aan de toehoorders.

De geveer bekijkt de 3 onderwerpkaarten, noemt het onderwerp en de naam van de filosoof die hierover een vraag gaat stellen.

- Het onderwerp staat op de rechtse kaart en wordt aangeduid door de pijl op de middelste kaart. Wijst de pijl op vraagtekens, dan is de keuze vrij.
- De filosoof aan het woord is de speler wiens kaart boven de stapel ligt en door de Zon wordt verlicht! Verschuif deze kaart zodanig dat de volgende spreker al gekend is.

De geveer vermeldt eveneens het volgende onderwerp ( op de middelste kaart aangeduid door de pijl op de linkse kaart ) en de volgende spreker ( uitzondering: De leerling zie verder ).

De filosoof, die aan beurt is, stelt een vraag in verband met het gegeven onderwerp. Er mogen maar twee antwoorden mogelijk zijn. Let ook op of de vraag voldoende begrijpbaar is, niet agressief, niet kwetsend, niet evident enzovoort ...! Tijdens een spel kan geen tweemaal dezelfde vraag worden gesteld. Hierna legt de vrager vast welke vraag bij wit respectievelijk bij zwart past. Alle filosofen stemmen in het geheim ( kaart bedekt op tafel ). Het is nu de kunst voor de vragensteller zijn keuze af te stemmen op het vermoedelijke grootste aantal stemmen. Dan worden de kaarten bekend gemaakt. Heeft de vrager de juiste keuze gemaakt dan gaat hij een aantal vakken verder zoveel als er tegenstemmers zijn. Liggen er reeds filosoofkaarten op het vak van aankomst dan gaat zijn kaart er bovenop.

Maakt hij daarentegen een slechte keuze dan gaat zijn kaart onder de Zonkaart, onder de mogelijk aanwezige filosoofkaarten.

Hiermee eindigt deze beurt. Het is nu aan de filosoofkaart die door de Zon wordt verlicht om te spelen. De onderwerpkaart, die juist werd gebruikt, verdwijnt en van de stapel wordt een nieuwe kaart links bijgepast. De speler aan beurt en zijn opvolger zijn bekend en de onderwerpen eveneens.

Is de stapel filosofen uitgeput deels omdat ze zijn opgeschoven, deels omdat er kaarten onder de Zonkaart liggen; dan komt deze laatste stapel opnieuw vrij te liggen.

De Zonkaart keert terug langs het parcours op zoek naar filosofenkaarten. Zijn er, dan stopt ze daar. Zijn er geen dan heeft iedereen zijn beurt gehad en eindigt de dag. De geveer verplaatst de Zon naar de filosofenstapel die op kop zit, bedekt met de Maankaart een vakje meer en kijkt of de volgende dag een speciale dag is of niet.

## Speciale dagen.

Bij het begin van elke beurt ( uitzondering de 1<sup>ste</sup> ) zal de geveer kijken waar de Zonkaart staat. Is de weg boven of onder een speciale kaart dan wordt de “Dagregel” veranderd. Deze regel telt voor gans de dag. Het is geen vrije keuze van wel of niet te gebruiken: de spelers dienen zich er aan te houden.

- **corruptie:** nadat iedereen in het geheim heeft gestemd en de kaart afgedekt voor zich heeft liggen, kondigt de vrager “corruptie” aan. Hij toont zijn keuze, duidt ( volgens het aantal spelers - zie kaart J ) één of meerdere spelers aan. Zij tonen hun keuze, maar moeten stemmen zoals de filosoofvrager. Dan pas tonen de overige spelers hun keuze. Afwerking volgens de gewone werkwijze.

- **orakel:** na de stemming kiest de vrager enkele filosofen uit. Zij tonen hun keuze. De vrager kan nu zijn oorspronkelijke keuze behouden of veranderen. Pas daarna tonen de andere spelers hun keuze. Gewone afwerking.

- **bedrog:** na de stemming en nadat eenieder zijn keuze heeft getoond, kan de vrager zijn beslissing nog wijzigen. Gewone afwerking.

Het aantal spelers dat kan beïnvloed worden, staat op de kaart ( J ).

## De Volgeling of Discipel.

Elke speler kan éénmaal per spel zich schikken naar de keuze van de vrager, zonder ze op voorhand te kennen. Zodra de filosoof aan beurt zijn vraag heeft gesteld, kan één speler zich een discipel noemen op voorwaarde

- dat hij bovenaan zijn stapel ligt.
- dat zijn filosoofkaart nog de olijftakjes bezit.
- dat hij op de weg achter de vrager zit.

Bij gelijktijdige opeisen ervan wint de speler die het verst van de Tempel staat.

Deze speler draait zijn kaart met de olijftakjes om. De stemming gebeurt normaal en de afwerking ook, alleen zal nu ook de discipel hetzelfde aantal vakjes als de vrager opschuiven. Let er op dat hij in geen enkel geval het vak met de Zonnekaart voorbij gaat. Hij dient hier te stoppen.

## Einde van het spel en “the winner is...”

Zodra de Maan de Kalender volledig bedekt, is het spel ten einde. De overwinnaar is hij die de bovenste kaart heeft van de stapel het dichtst bij de Tempel. Wie óp de Tempel eindigt, wint met een Super Overwinning!!!

Mechelen oktober 2005  
Ervee.

