



WAS SOKRATES ERKANNTTE.
Von seinem Leben und seiner Arbeit.

Der Philosoph Sokrates lebte von 469 bis 399 v. Chr. mit seiner zänkischen Frau Xanthippe in Athen. Früh erkannte er, daß die Menschen nur dann glücklich sein können, wenn sie sich selbst erkennen. So fragte er sie nach ihrem Handeln und Tun, um sie durch ihre Antworten zur Selbsterkenntnis zu führen. Mit Witz und Ironie gelang es ihm dabei, Scheinwissen zu entlarven und zu zeigen, daß keiner etwas ganz genau weiß.

Auf dem Weg zur Selbsterkenntnis, sagte Sokrates, hilft den Menschen ihre innere Stimme. Nur, wer sich von den äußeren Dingen des Lebens freimacht und ihr folgt, kommt zur richtigen Erkenntnis – fast wie im SOKRATES-Spiel.

Mit seinen Erkenntnissen zweifelte Sokrates nicht nur die Götter an, sondern auch die Politiker. Aus Angst, ihre Macht zu verlieren, verurteilten sie ihn deshalb zum Tode durch den Giftbecher. Sokrates achtete das Gesetz so sehr, daß er den Kelch austrank.

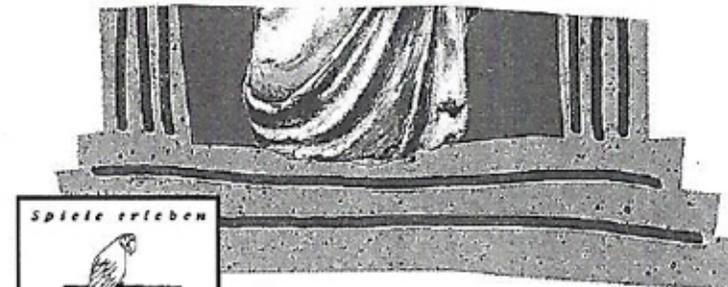
Leider hat er nie etwas aufgeschrieben. Alles, was man heute weiß, weiß man von seinen Schülern Platon und Xenophon. Und jetzt wissen es auch Sie.

Was Sie wissen sollten, wenn Sie noch nichts wissen.

**DIE SPIELANLEITUNG
FÜR SOKRATES.**



SOKRATES



*Ein Kartenlegenspiel für
2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.
Von Reiner Knizia.*



WAS MAN BRAUCHT, DAMIT MAN GUTE KARTEN HAT.
Spielmaterial

Außer Ihrem Kopf brauchen Sie zum SOKRATES-Spielen:

- diese Spielanleitung und
- 54 Karten (*je dreimal mit den Werten von 2 bis 5 in Rot, Gelb, Grün und Blau und sechsmal die Karte mit der Abbildung des Sokrates*).



WAS SOKRATES SCHON IMMER WUSSTE.
Spielidee

Wer glaubt, daß er etwas weiß, weiß noch lange nichts Genaues. Wer aber ein bißchen Glück hat, geschickt seine Chancen abwägt und risikofreudig ans Bieten geht, kann die meisten Karten gewinnen.

Doch nicht immer geht die Rechnung auf. Wie sagte schon Sokrates: „Ich weiß, daß ich nichts weiß!“

Wer aber zuviel riskiert, obwohl er bereits keine eigene Karte mehr hat, und dann sein Gebot nicht erfüllen kann, hat schlechte Karten. Er scheidet vorzeitig aus und verliert.



WAS WIRKLICH ZÄHLT, ZÄHLT MAN AM SCHLUSS.
Spiel-Ende

Sind alle Karten aufgebraucht, ist das Spiel zu Ende. Die Werte der Karten haben jetzt keine Bedeutung mehr. Jeder Spieler zählt einfach die Anzahl seiner Karten. Wer die meisten Karten hat, hat gewonnen.

Übrigens: Wenn Sie mehrere Partien hintereinander spielen, schreiben Sie die Ergebnisse der einzelnen Partien auf. Es gewinnt, wer am Ende insgesamt die meisten Karten hatte.

decken, die zur Serie passen. Beendet man seine Runde erfolgreich, bekommt man alle aufgedeckten Karten und legt sie in seinen Vorrat. Anschließend macht man ein neues Gebot und eröffnet damit die nächste Runde.

2. Verlust: Es wird eine Karte aufgedeckt, die nicht zur Serie paßt. Pech gehabt. Wer sein Gebot nicht erfüllt, muß sofort aufhören. Als Strafe muß man außerdem eine beliebige Karte aus seinem Vorrat opfern und diese zu den Karten auf den Tisch legen. Und zwar aufgedeckt, so daß sie auch jeder sehen kann. Anschließend werden alle aufgedeckten Karten wieder umgedreht. Jetzt kommt der links von ihm sitzende Spieler an die Reihe und macht ein neues Gebot.



WAS SIE BESSER NICHT VERGESSEN.

Ausscheiden



Weil man nur dann Karten gewinnen kann, wenn man das höchste Gebot macht, sollte man beim Bieten ruhig auch mal was riskieren.



WAS SIE IM KOPF HABEN SOLLTEN.

Spielvorbereitung



- Die Karten mischen*.
- Jeder der Spieler bekommt verdeckt drei Karten. Diese sind sein Vorrat. Wer Karten mit der Abbildung des Sokrates bekommt, gibt sie gleich zurück und bekommt dafür neue Karten.
- Die restlichen Karten (einschließlich zurückgegebener Sokrates-Karten) mischen. Anschließend einzeln mit der Zahl nach unten auf dem Tisch auslegen, am besten in mehreren Reihen.
- Ausmachen, wer anfängt.

*Wer seinen Kopf erst mal schonen will, spielt am Anfang mit 10 Karten weniger. Achten Sie beim Aussortieren darauf, daß alle Sokrates-Karten im Spiel bleiben.



WAS SIE IM AUGE BEHALTEN SOLLTEN.

Spielziel



Jeder Spieler versucht, möglichst viele Karten einzuheimsen. Wer am Ende die meisten Karten hat, hat gewonnen.

An die Karten kommt man, indem man von den verdeckten Karten diejenigen aufdeckt, die eine Serie ergeben. Eine Serie besteht entweder aus lauter Karten mit demselben Wert, also nur Zweier oder Dreier ...

Oder aus lauter Karten mit derselben Farbe. Der Wert, den eine Serie hat, ergibt sich aus den Zahlen auf den Karten. Diese Zahlen werden einfach zusammengezählt.

Wer Glück hat, deckt eine Sokrates-Karte auf. Sie paßt zu jeder Serie und zählt immer zwei Punkte.



Das sind 8 Punkte.



Das sind 11 Punkte.



Das geht nicht.



Das Spiel verläuft über einzelne Runden. In jeder Runde darf immer nur ein Spieler Karten aufdecken. Und zwar derjenige, der das höchste Gebot gemacht hat: Geboten wird immer am Anfang der Runde. Reihum im Uhrzeigersinn sagen die Spieler an, wie hoch der Wert der Kartenserie sein wird, die sie aufdecken werden. Wer einmal gepaßt hat, darf in dieser Runde nicht weiter mitbieten.

Von den verdeckten Karten dürfen beliebig viele aufgedeckt werden. Sie müssen eine Kartenserie ergeben, die mindestens den Wert hat, den der Spieler geboten hat. Ist er der erste Spieler, der Karten aufdeckt, braucht er ein bißchen Glück, weil noch niemand weiß, wo welche Karten liegen. Sind aber schon einmal Karten aufgedeckt worden, muß man scharf nachdenken. Zweierlei kann beim Aufdecken passieren:

1. Gewinn: Es wird eine Kartenserie aufgedeckt, die mindestens den angesagten Wert hat. Hat man das geschafft, kann man aufhören. Oder, wenn man will, noch beliebig viele Karten auf-