

Modstridende påbud:

Det er uundgåeligt at der vil opstå konflikter mellem Sun cards, Earth cards, Miraculum cards og Special Abilities. Når det sker, er hierarkiet følgende:

1: Sun, 2: Earth, 3: Special Ability (SA), og 4: Miraculum

- *Eksempel:* Et menneskes SA (fx Machiavelli) kræver at et ekstra menneske fra Pre placeres for enden af Pot'en, men Sun kortet 'Atheism' er aktivt, hvilket påbyder at alle SAs er neutraliseret. Da Sun kort trumfer SA, udføres den ikke og spillet fortsætter som om Machiavelli slet ingen SA havde.
- Skulle der opstå modstridende påbud mellem fx Miraculum kort som synes uløselige, er der nedenfor en liste med udvidede forklaringer til udvalgte actionkort.

I tilfælde af interne konflikter (fx mellem to Earth kort) trumfer det sidst spillede kort. Action kort spillet af andre spillere kan dog ikke trumfes.

Anbefalinger:

- Når et menneske skabes fra Pot'en, kan man sige, at han eller hun bringes til live. Dette kan æres ved, at man læser hans eller hendes citat højt.
- Læs navnet højt på et actionkort når det spilles. Dette hjælper til at lære spillets struktur bedre og kunne meget vel vise sig at være en fordel senere hen.

Hints:

- 'Choose a Zeitgeist' kan også betyde én selv.
- Et menneske med 3 point og en god SA kan nogle gange være bedre end blot 4 point.
- Forsøg at huske navnene på mennesker med mange point og hvem der skaber dem.
- Hvis du har knapt så gode actionkort så forsøg at bruge dem op inden året slutter.
- I stedet for 'flip a coin' kan man 'flippe kortet'.

Udvidet forklaring af udvalgte actionkort:

3rd World, The: Zeitgeist kan i indeværende tur spille i alt tre kort.

Dualism: To actionkort kan trækkes fra og med den følgende tur – ikke indeværende.

Electromagnetism: 'Last created' betyder det sidste menneske Zeitgeist skabte i sin egen tur. Hvis dette var Platon, har kortet ingen effekt.

Existentialism: Zeitgeist kan godt skabe mennesker fra Pre, Non og andre Verdner.

Monotheism: Hvis Zeitgeist har to eller flere Earth kort i sin Verden vælger han eller hun selv hvilke(t), der skal discards.

Original Position: Med 'A Posteriori' i sin Verden skal man ikke trække eller discard kort.

Religion: En Zeitgeist kan til alle tider kun besidde tre kort og må således, hvis man har tre på hånden, discard ét før sin tur for at trække et. Selvom Zeitgeist har 'A Posteriori' i sin Verden mister 'Religion' sin effekt når året slutter, uanset om kortet bliver liggende.

Via Negativa: Værdien bestemmes ud fra menneskenes isolerede point. Hvis flere mennesker har den højeste værdi på Pot'en vælger Zeitgeist selv hvilket, der skal rykkes.

God fornøjelse!



Indledning:

Mennesket er efterladt i fortvivelse efter verdensreligionernes forsvinden. Det tidligere 'Custos Morum' (garant for moral) synes forduftet sammen med de religiøse dogmer, hvis det ikke havde været dig, Zeitgeist, der genkalder de store tænkere fra filosofien og derved skaber et 'Neo Custos Morum'! Desuden er de forestillinger som førhen skabte mening i vores virkelighed fordærvet. Nu er tiden kommet til den anden renæssances æra, hvor fornuft og logik retmæssigt dikterer virkeligheden. Men forskellige virkelighedsopfattelser kæmper stadig imod både hinanden og modstandere af rationel tænkning. Derfor er op til dig, som Zeitgeist, ved brug af stærke og virkningsfulde idéer at sejre over uvidenhed og aktualisere den bedste potentielle verden!

Sådan vindes spillet:

For at vinde spillet skal en Zeitgeist (spiller) have samlet flest point, dvs. indsamlet de bedste mennesker fra rækken af potential eksistens til sin egen potentielle verden. Ved at have flest point i sin verden ved spillets slutning aktualiseres denne som den eneste mulige verden!

Forberedelser:

- De to kortbunker (menneske- og actionkort) blandes hver for sig
- 12 tilfældige mennesker lægges op i en række (som vist i oversigten på næste side).
- Genesis-figuren placeres i starten af rækken og viser herved spillerretningen.
- Der deles 4 lukkede actionkort ud til hver spiller, og det afgøres, hvem der starter.

Første tur:

- Som det første i sin tur trækker spilleren altid et ekstra actionkort. Dette er ikke valgfrit.
- Det er nu tilladt at spille op til 2 action kort, der eksempelvis gør, at man kan rykke rundt på rækkefølgen af mennesker eller ændre egne eller modspillernes udfoldelsesmuligheder.

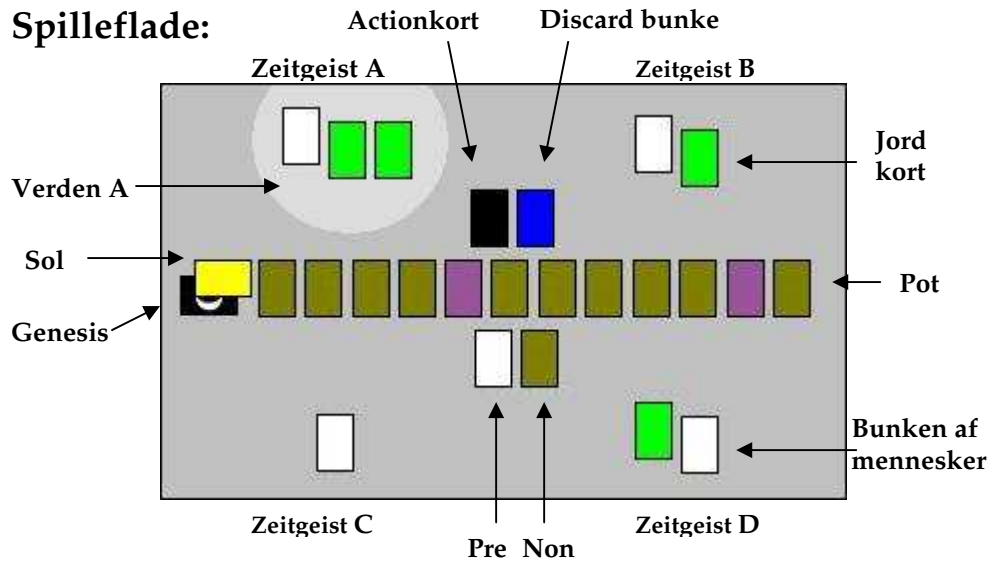
Det primære mål er at flytte et menneske med så mange point som muligt helt op forrest på rækken, dvs. lige foran Genesis.

- Når spilleren ikke ønsker at bruge flere actionkort, tager han/hun det forreste menneske på rækken og lægger det med bagsiden opad på bordet foran sig (i sin 'Verden').

Eksempel: Aristoteles med 5 point ligger nummer to i rækken og skal således rykkes et skridt frem (lige foran Genesis) før man kan tage ham. Spilleren bruger actionkortet 'Induction', som tillader at rykke et menneske ét skridt frem. Aristoteles ligger nu forrest på rækken. Spilleren vælger ikke at bruge flere actionkort og slutter således sin tur ved at tage Aristoteles til sin 'Verden'.

- Det er ikke tilladt at spille flere actionkort efter man har taget et menneske fra rækken.
- Inden turen går videre til næste spiller, skal man være opmærksom på, om mennesket har en 'Special Ability' (Se forklaring på næste side). Eksempelvis kan man få lov til at trække et ekstra actionkort. Aristoteles fra ovenstående eksempel har ingen 'Special Ability'.
- Det er nu næste spillers tur, og denne starter på samme måde med at trække et actionkort.

Spilleflade:



Menneskekort:

The card for Aristotle shows the following fields:

- Navn:** Aristotle, 384-322 BCE
- 'Special Ability':** (Aristoteles har ingen)
- Citat:** "Plato is dear to me, but deeper still is truth."
- Bonus Information:** (Har ingen betydning for spillet)
- Levetid:** 384-322 BCE
- Nationalitet:** (Greece)
- Point:** 5
- Symbol:** A small icon of a person.

Vienskabsmænd har et symbol: ♀

1 ♀ i en Verden = 1 point.
 2 ♀ giver $2 \times 2 = 4$ point.
 3 ♀ giver $3 \times 3 = 9$ point.
 4 ♀ giver $4 \times 4 = 16$ point.

Note: ♀ kan ikke overstige 4 point.
 6 ♀ giver således $6 \times 4 = 24$ point.

'Special Ability':

- Special Abilities (SAs) udføres kun når mennesket skabes fra Pot'en, eller mens det ligger i Pot'en, IKKE hvis mennesket skabes fra andre Verdner, Non eller Pre.
- De fleste SAs udføres når et menneske skabes, men ikke alle. Nogle mennesker udøver deres SAs mens de ligger i Pot'en. Derfor er det anbefalelsesværdigt at gennemgå menneskernes SAs inden året begynder.
- Når et menneske skabes til en anden end ens egen Verden følger SA'en med og påvirker denne Zeitgeist i stedet, (fx. tvinger vedkommende til at discarde et action kort).

Note: Hvis Sokrates kæmper mod en videnskabsmand, vinder Sokrates uanset hvor mange ♀ der måtte være i den pågældende Verden, da en videnskabsmand isoleret set max. kan være 3 point (Einstein).

I løbet af spillet:

- Det vil undervejs være muligt at 'skabe' (create) mennesker fra andet end blot rækken, eksempelvis fra andres verdner, eller fra bunkerne Pre og Non (se 'Ordforklaring' nedenfor). Med mindre der står andet specificeret på actionkortet, kan man godt yderligere skabe et menneske fra Pot'en og dermed skabe to mennesker i én tur.
- De 12 mennesker er udtryk for et 'år', og når der ikke er flere mennesker tilbage i rækken er året ovre. Der lægges så 12 nye mennesker op og det 2. år begyndes. Når det 3. år er ovre, er spillet slut, og der tælles point sammen.
- Årene spilles i umiddelbar forlængelse af hinanden og spillerne tager deres actionkort med fra det forrige år til det næste.
- Inden det næste år påbegyndes trækker alle der har færre end 4 actionkort på hånden op indtil de har præcis 4. Spillere med mere end 4 beholder alle kortene og trækker ingen nye.
- En spiller kan på intet tidspunkt have mere end 7 actionkort på hånden. Har man således 7 inden ens tur starter, må man først discarde et valgfrit kort, før turen kan påbegyndes.
- Bordet fanger, når et kort, der kan spilles og er placeret korrekt, er sluppet. Man kan herefter ikke ombestemme sig og trække det tilbage på hånden.
- En spiller kan kun spille actionkort i sin egen tur.
- Når man skal discarde et tilfældigt actionkort, anbefales det, at man blander kortene og lader en anden spiller trække kortet.
- Hver gang der skal lægges mennesker op på rækken startes længst væk fra Genesis.
- Mennesker trukket fra Pre, Non eller andre verdner skal altid vises til de andre spillere.
- En spiller skal altid afslutte sit tur i det indeværende år, ellers slutter turen med året.

Ordforklaring:

Opus Dei: Lat. 'Guds værk'

- **Action cards** – 'Actionkort' er en fællesnævner for 'Earth', 'Miraculum' og 'Sun' kort.
- **Create** – at 'skabe' et menneske er at bringe det til eksistens dvs. tage det fra fx Pot'en og placere det med bagsiden opad i ens Verden.
- **Discard** – fjern et kort fra din Verden/hånd og placer i Non/discard bunken (brændende lyspære kort)
- **Earth cards** (grønne) – placeret i en Zeitgeists Verden påvirker kortet denne Verden på en positiv eller negativ måde. Hver Zeitgeist kan max. have 4 Earth kort i sin Verden. Earth kort kan udskiftes, således at den Zeitgeist, der placerer et 5. kort, bestemmer hvilket af de oprindelige, der skal discardes.
- **Fool** (dogmatisk figur) – menneske med lilla baggrund, der vil forurene ens idé-verden.
- **Genesis** – skabelsespunktet som alle mennesker bevæger sig frem imod (den inkluderede papfigur).
- **Human** – fællesnævner for Filosofer, Videnskabsmænd og Fjolsler.
- **Miraculum cards** (blå) – den hyppigst forekomne actionkort-type. Zeitgeist udfører et 'mirakel' ved at spille et miraculum kort, som efterfølgende placeres i discard bunken.
- **Non** (bunken af Non-Eksistens) – bunken af mennesker der ikke længere er i spil (kranie-kortet).
- **Pot** (rækken af Potentiel Eksistens) – rækken af mennesker.
- **Pre** (bunken af Pre-Eksistens) – bunken af mennesker der endnu ikke er i spil.
- **Sun cards** (gule) – særligt spille-modus placeret i Genesis. Kun ét kan være aktivt, og et aktivt kort erstattes (discardes), hvis et nyt spilles. Solen går ned hver gang et år slutter, dvs. kortet fjernes.
- **World** (den Verden som Zeitgeist søger at skabe) – en 'Verden' indeholder to ting: spillerens bunke af indsamlede mennesker og spillerens aktive Earth kort.
- **Zeitgeist** (Ty. 'Tids-ånd') – en spiller er en 'Zeitgeist', som kæmper mod andre Zeitgeists. Begrebet blev introduceret af Herder, men er bedst kendt fra Hegel's historiske filosofi og kan beskrives som det intellektuelle og kulturelle klima i en given tidsperiode.