



Cada juego contiene 160 cartas (62 Humanos, 96 cartas de acción y 2 marcadores de área de juego), un soporte de cartas (el Génesis) y la página de instrucciones, que también está disponible en la página web (www.opus-dei.dk) en su edición revisada y en diferentes idiomas. Un juego dura normalmente entre 40 y 80 minutos según el número de jugadores. Se recomienda jugar de 2 a 6 jugadores a partir de los 16 años de edad.

REGLAS E INSTRUCCIONES

Concepto del juego

Hace tiempo que han desaparecido todas las religiones del mundo, dejando a la humanidad sumida en un vacío de confusión. El *Custos Morum* (guardián de la moral) yace también olvidado junto al dogma religioso del pasado. Lamentablemente las creencias, que una vez dieron sentido a la realidad, también han desaparecido. La desesperación engulliría la Tierra de no ser por tí, el *Zeitgeist* (el espíritu de los tiempos), que despertará de nuevo a las grandes mentes de la filosofía para crear al *Neo Custos Morum*.

Emerge la segunda era del renacimiento, una época donde confiamos que la lógica dicte la realidad. Sin embargo todavía perviven otro tipo de realidades y una resistencia contra el pensamiento racional. Depende de ti, el *Zeitgeist*, mediante la autoridad que proporcionan las grandes ideas, conquistar la ignorancia y realizar el mejor mundo posible.

El objetivo principal es mover los humanos con el mayor número de puntos hacia el principio de la línea (donde se encuentra el Génesis).

Objetivo del juego

Para ganar el juego, cada *Zeitgeist* (jugador) debe esforzarse en crear las mejores mentes humanas desde la línea de existencia potencial hasta su propio mundo potencial. Acabando con las mejores de las mentes (el mayor número de puntos) se consigue que el mundo potencial se realice y gane el *Zeitgeist*.

Preparación

- Las dos pilas de cartas (humanos y acciones) se barajan por separado.
- Doce humanos elegidos al azar se colocan en

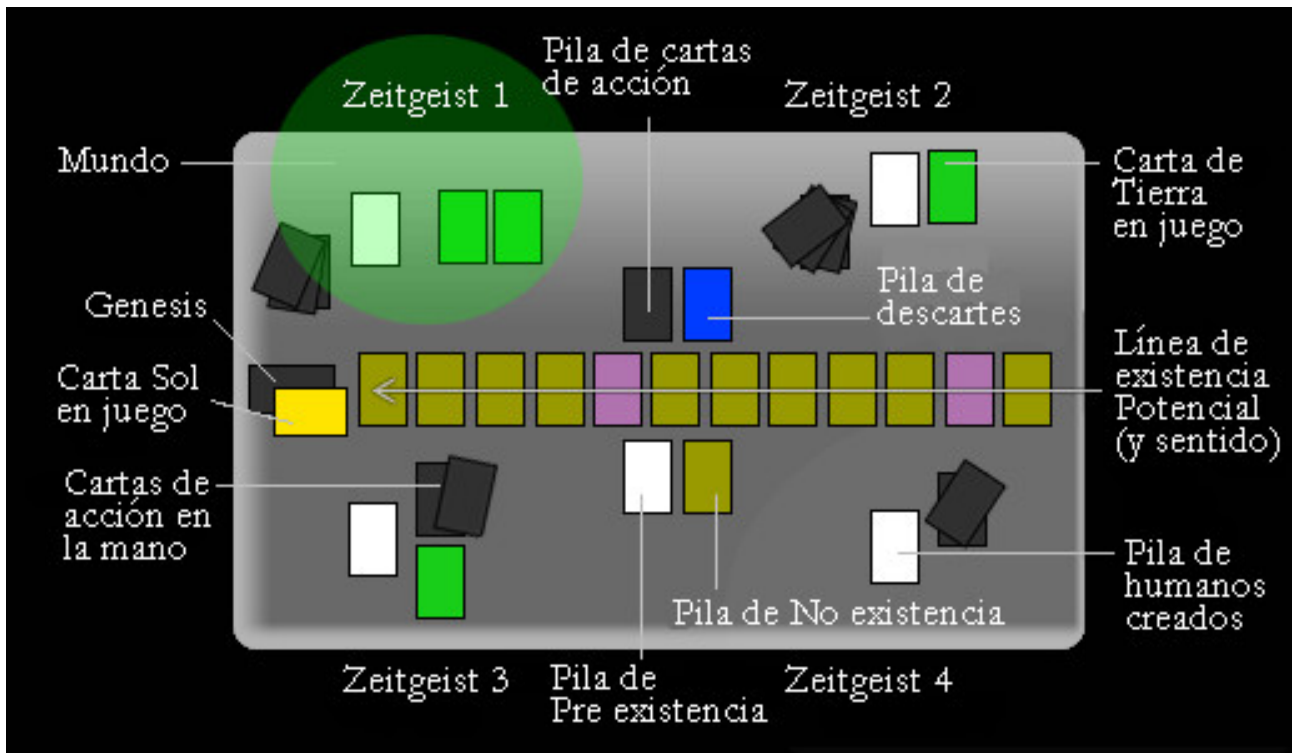
línea (tal y como se muestra más adelante).

- El Génesis (el soporte de cartas) se coloca en uno de los extremos de la fila anterior para indicar el sentido del juego (que siempre es hacia el Génesis).
- Cada jugador recibe cuatro cartas boca abajo y se decide quién empieza (tú decides cómo).

El primer turno

- Al principio del turno el jugador **debe** robar una carta (esta acción no es opcional).
- En su turno el jugador **puede** utilizar hasta dos cartas de acción (éstas pueden alterar tanto el orden de la línea de potencial como sus propias opciones de juego o las de otro jugador).
- Cuando se han jugado (o no) las cartas de acción, **debe** crearse el primer humano en la línea de potencial y colocarlo boca abajo frente al jugador (su Mundo).
- No se permiten cartas de acción adicionales una vez se ha creado desde el potencial.
- El humano creado podría tener una habilidad especial que debe ser resuelta en el momento de la creación. (Ver *Habilidades especiales* más adelante.) Aristóteles, en el ejemplo, no tiene ninguna.
- Es ahora el turno del siguiente jugador que empieza de igual manera robando una carta de acción.

Ejemplo: Aristóteles, con 5 puntos, es el segundo en la línea por lo que necesita ser movido un paso más hacia el Génesis para poder ser creado. El jugador juega la carta de acción Inducción que permite mover a un humano un paso hacia adelante en la línea. Aristóteles está ahora al comienzo de la línea de potencial y puede ser creado. El jugador elige no jugar ninguna carta de acción más y finaliza su turno cuando crea a Aristóteles para su mundo.



Esquema visual del juego

Un turno cualquiera sigue de la siguiente manera: El *Zeitgeist* (jugador) roba una carta de acción y la incorpora a su mano y puede entonces jugar hasta dos de estas cartas para influenciar en el juego y tratar de mover las cartas de humano más valiosas al principio de la línea de existencia potencial para así finalizar su turno creando (tomando) ese humano en particular desde el principio de la línea hasta su propio mundo.

Habilidades especiales

- Las habilidades especiales sólo se resuelven cuando un humano es creado desde el potencial o permanecen activas mientras éste se encuentra en la línea, **nunca** cuando se toman desde otro mundo, desde la preexistencia o desde la no existencia.
- La mayoría de las habilidades especiales se resuelven cuando el humano se crea, pero no todas. Algunas de las habilidades especiales de los humanos tienen utilidad mientras permanecen en el potencial por lo que se recomienda que cada

jugador lea las habilidades especiales de los humanos de la línea de potencial antes de que comience el año.

- En el extraño caso en que tengas que crear un humano en el mundo de un jugador rival en lugar de en el tuyo, la habilidad especial se aplica a ese *Zeitgeist* en particular (p.e. si es forzado a descartarse de una carta de acción).

Cartas de humanos

Esta tarjeta muestra los datos de un humano: **Nombre**: Friedrich Nietzsche, 1844-1900; **Vida**: Esta carta de humano es de las mejores. Las que hay que estar (tontos) son las coloreadas con un tono púrpura; **Habilidad especial**: The year ends. All remaining humans are thrown in Non; **Nacionalidad**: Alemania; **Valor en puntos**: 4; **Cita**: "In heaven all the interesting people are missing"; **Información adicional**: N. is known for relentlessly lashing out at everything and everyone - especially religion and the religious. "After coming into contact with a religious man I always feel I must wash my hands. He believed that he was ahead of his time, which may have later on agreed upon. "My time has not yet come either: some are born posthumously N. became mentally ill and spent 10 years in an institution before he died. Though a great philosopher, he is mostly known through quotations.

Los científicos tienen un valor en puntos especial. Un científico en tu mundo vale 1 punto. Dos valen 2 veces 2 puntos = 4. Tres: 3 x 3 = 9. Este modo de puntuar tiene límite. El valor de generación no puede exceder de 4 puntos. Así, seis científicos comunes proporcionan 6 x 4 = 24 puntos.

Las habilidades especiales tienen efecto cuando es creado o mientras permanece en el potencial

Cartas de acción

Existen tres tipos de cartas de acción: Miraculum, Tierra y Sol.

Las cartas Miraculum (azules) son las más comunes y tienen normamente un efecto inmediato en el juego. Las cartas de Tierra (verdes) tienen un efecto permanente en la situación u opciones de un determinado jugador. Las cartas de Sol (amarillas) tienen un efecto común en el juego para todos los jugadores.

Las opciones de juego y sus consecuencias se explican en cada carta. Ver *Glosario*.

Durante la partida

- Los doce humanos representan un año y cuando el potencial se vacía el año se acaba. Otros doce humanos se colocan y comienza el segundo año. Cuando finaliza el tercer año también acaba el juego y los puntos de cada mundo se suman para determinar quién es el ganador.
- Los años se siguen uno tras otro y cada *Zeitgeist* (jugador) mantiene sus cartas de acción para continuar el juego el próximo año.
- Antes de que comience un nuevo año cada *Zeitgeist* que tenga menos de 4 cartas de acción roba del mazo hasta tener de nuevo 4 cartas en mano. Los jugadores que ya tengan 4 o más cartas las mantienen.
- En el juego ningún *Zeitgeist* puede tener más de 7 cartas de acción en ningún momento. Si alguno tiene 7 cartas de acción al inicio de su turno **debe** descartarse de una antes de robar, de no ser así llegaría a tener 8 cartas aunque fuera tan sólo durante un momento.
- Sólo se permite jugar cartas de acción durante el propio turno.
- Puede ser posible durante el juego crear humanos desde otro lugar distinto del potencial como puedan ser otros mundos, la no existencia o la preexistencia. Luego, a menos que se especifique lo contrario en la carta de acción, es posible llegar a crear más de un humano en un turno.
- Cuando un *Zeitgeist* se ve obligado a descartarse de una carta al azar, baraja las cartas en cuestión y permite a otro *Zeitgeist* coger la carta que debe descartarse.
- Cuando los humanos se colocan en la línea de potencial se hace desde el final hasta el principio.



- Los humanos que se toman de la preexistencia, la no existencia u otros mundos deben siempre mostrarse a los otros jugadores.
- En el momento en que finaliza el año el *Zeitgeist* acaba también su turno.

Glosario

Opus Dei. Lat. Obra de Dios.

- **Cartas de acción.** Carta de acción es un término común que incluye las cartas de Tierra, Sol y Miraculum.
- **Crear.** Crear un humano es traerlo a la existencia, esto es tomarlo desde el principio de la línea de potencial y colocarlo boca abajo en tu mundo.
- **Descartar.** Retirar una carta de tu mundo o mano y colocarla en la pila de descartes (la carta con la bombilla llameante) o en la de no existencia.
- **Cartas de Tierra** (verdes). Cuando se colocan en el mundo de un *Zeitgeist* influyen sólo a este *Zeitgeist* tanto positiva como negativamente. Cada *Zeitgeist* puede tener como mucho 4 cartas de Tierra en su mundo. Las cartas de Tierra pueden ser reemplazadas, p.e. cuando un *Zeitgeist* coloca su quinta carta de Tierra descarta a su elección una de las cuatro que tenía.
- **Tonto** (figura dogmática). Humano con fondo púrpura, uno que contamina tu mundo de las ideas.
- **Génesis.** El punto de la creación hacia el que se mueven todo los humanos (el soporte de cartas que se incluye).
- **Humano.** Término común para filósofos, científicos y tontos.
- **Cartas de Miraculum** (azules). Las cartas de acción más comunes. Los *Zeitgeists* realizan un milagro jugando una carta de Miraculum, que se coloca después en la pila de descartes.
- **Non** (pila de no existencia). Pila de humanos

que no se encuentran ya en juego (la carta de los huesos y la calavera).

- **Pot** (línea de existencia potencial). Línea de humanos.
- **Pre** (pila de preexistencia). Pila de humanos que aún no han entrado en juego.
- **Cartas de Sol** (amarillas). Imponen modos especiales de juego y se colocan en el Génesis cuando son jugadas. Sólo puede haber una en cada momento, esto quiere decir que la que hay activa se descarta cuando una nueva entra en juego. El Sol se pone al final de cada año, i.e cualquier carta de Sol se retira antes de que comience un nuevo año.
- **Mundo**. El Mundo contiene la pila de humanos que ha acumulado el *Zeitgeist* y sus cartas de Tierra en juego.
- **Zeitgeist** (al. *Espíritu de los tiempos*). Un jugador es un *Zeitgeist* que juega contra el resto de *Zeitgeists*. El término fue introducido por Herder pero se conoce principalmente a través de la filosofía histórica de Hegel. *Zeitgeist* puede describirse como el clima cultural e intelectual de una determinada era.

Resolución de conflictos

Es inevitable que surjan conflictos entre las cartas de Sol, las de Tierra, las de Miraculum y las habilidades especiales por lo que daremos un orden de jerarquía:

1º: Sol,	2º: Tierra,
3º: Habilidad especial,	4º: Miraculum

- *Ejemplo*: La habilidad especial de un humano (p.e. *Maquiavelo*) requiere que un humano de la preexistencia se coloque al final del potencial pero la carta de Sol *Ateísmo* se encuentra activa lo que implica que todas las habilidades especiales sean neutralizadas. Como las cartas de Sol se imponen sobre la habilidad especial, ésta simplemente no se ejecuta y el juego continúa como si *Maquiavelo* no tuviera habilidad especial alguna en el momento de su creación.
- Cuando surjan conflictos entre cartas de Miraculum que parezcan irresolubles consultad más abajo la lista de explica algunas de las cartas de acción.

En cualquier conflicto interno (i.e. entre dos cartas de Tierra) la última carta jugada triunfa. Aún así no se pueden imponer a las cartas de acción jugadas por otro jugador.

Sugerencias

- Siempre que un humano es creado desde el potencial puede decirse que ha vuelto a la vida. Hónrralo leyendo su cita en voz alta.
- Cuando juegues una carta de acción pronuncia en voz alta su nombre. Esto ayuda a conocer mejor la estructura del juego, algo que puede servir de ventaja más tarde.

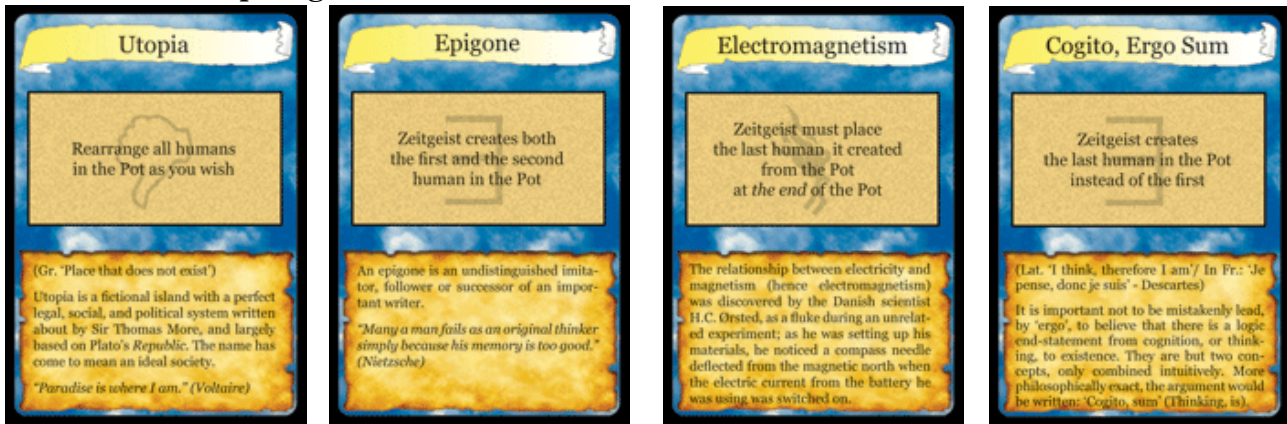
Pistas

- *Escoge a un Zeitgeist* te incluye a ti mismo.
- Un humano con 3 puntos y una bonita habilidad especial a veces es mejor que 4 puntos.
- Trata de recordar los nombres de los humanos de mayor valor y quién los ha creado.
- Si tienes cartas de acción no muy buenas trata de usar tantas como puedas antes de que acabe el año.
- En lugar de *lanzar una moneda* puedes *lanzar una carta*.

Amplia explicación de ciertas cartas de acción (sólo si es necesario)

- **The 3rd World**. El *Zeitgeist* puede jugar 3 cartas de acción en total, incluido el turno en que se pone en juego.
- **Dualism**. Pueden cogerse 2 cartas de acción a partir del siguiente turno del *Zeitgeist*.
- **Electromagnetism**. *El último creado* significa el último humano que el *Zeitgeist* ha creado en su propio turno. La carta no tiene efecto si Platón fue el último que se creó.
- **Existentialism**. Al *Zeitgeist* se le permite todavía crear humanos desde la preexistencia, la no existencia o desde otros mundos.
- **Monoteísmo**. Si el *Zeitgeist* tiene dos o más cartas de Tierra en su Mundo puede elegir de qué carta o cartas se descarta.
- **Posición original**. Con *A Posteriori* en el mundo no pueden descartarse ni robarse cartas de acción.
- **Religión**. Un *Zeitgeist* sólo puede tener tres cartas en un momento dado por lo que si tuviera tres cartas al principio de su turno debe descartarse de una de ellas para poder robar otra. Incluso aunque el *Zeitgeist* tenga *A Priori* en su mundo, *Religión* pierde su efecto cuando el sol se pone.
- **Via Negativa**. El valor se determina simplemente por el valor en puntos que se indica. Si dos o más humanos comparten el valor más alto del potencial, el *Zeitgeist* puede elegir cuál mover.

Grandes combos para guardar en secreto



Utopia y Epigone

Situación: el jugador A comienza el año. Los únicos dos humanos que valen más de 2 puntos están, debido a sus cartas, fuera de su alcance para poder empezar creándolos desde el potencial. Descartes, con 5 puntos, es el penúltimo y Sartre, con 4 puntos es el sexto contando desde el principio. El jugador A decide entonces utilizar *Utopia* que le permite reordenar completamente el potencial a placer. Coloca a Descartes al principio y Sartre justo a su derecha. Ahora usa *Epigone* que le permite crear a ambos, tanto el primer como el segundo humanos del potencial. 9 puntos en el bolsillo. Vive la France!

Electromagnetism y Cogito, Ergo Sum

Situación: el jugador A acaba de crear a Aristóteles, que vale 5 puntos y dejando tras de sí en el potencial ningún humano que valga más de 2 puntos. Es ahora el turno del jugador B. Al principio del potencial hay un tonto de -1 puntos. El jugador B utiliza *Electromagnetism* y retoma Aristóteles del jugador A para colocarlo al final del potencial. Entonces utiliza *Cogito, Ergo Sum* y recoge al último humano del potencial (que es Aristóteles) en lugar del primero, dejando tan solo en el potencial mierdecilla para el jugador A... ¡5 puntos chaval! ¡Así es como se hace!

Interpretación en español de las reglas del juego por *7isprime*. Con material adicional de *opus-dei.dk*
Spanish translation by 7isprime with additions from opus-dei.dk