

## Règles et instructions

### Concept du jeu :

Les religions du monde ont disparu depuis longtemps, laissant le genre humain dans un état de confusion. Le Custos Morum (Gardien de la morale) semble avoir sombré dans l'oubli avec les dogmes religieux du passé. Hélas, les croyances qui ont engendré la Création ont aujourd'hui disparu. Le désespoir envahira définitivement la Terre si vous, le Zeitgeist (Esprit du temps), en y réveillant les grands esprits philosophiques, ne créez un « Neo Custos Morum »!

L'ère d'une nouvelle renaissance se dessine alors, une époque où l'on espère que la réalité sera commandée par la logique. Mais des réalités alternatives et des opposants à la pensée rationnelle existent, et c'est à vous, le Zeitgeist, au moyen d'idées puissantes, de vaincre l'ignorance et de créer le meilleur des mondes possibles.

### But du jeu :

Pour gagner, les Zeitgeist (incarnés par les joueurs) doivent s'efforcer d'attirer dans leur Monde potentiel, depuis la *ligne d'existence potentielle*, les esprits humains les plus brillants. Le Zeitgeist qui détient les esprits les plus brillants (c'est-à-dire le plus de points) voit son monde devenir réalité et gagne la partie.

### Mise en place :

- Les deux paquets de cartes (Humains et Cartes Action) sont mélangés séparément.
- 12 Humains sont disposés au hasard sur une ligne (voir schéma).
- Genesis (le support de cartes) est placée à une extrémité,

indiquant le sens de jeu (toujours en direction de Genesis qui représente donc le début de la ligne).

- Chaque joueur reçoit 4 Cartes Action et le premier joueur est déterminé au hasard.

### Premier tour :

- Au début de son tour, le joueur pioche obligatoirement une Carte Action.
- Durant son tour, un joueur peut utiliser jusqu'à deux Cartes Action (ces cartes peuvent soit modifier l'ordre de la *ligne d'existence potentielle*, soit changer les possibilités de jeu du joueur actif ou d'un autre joueur)

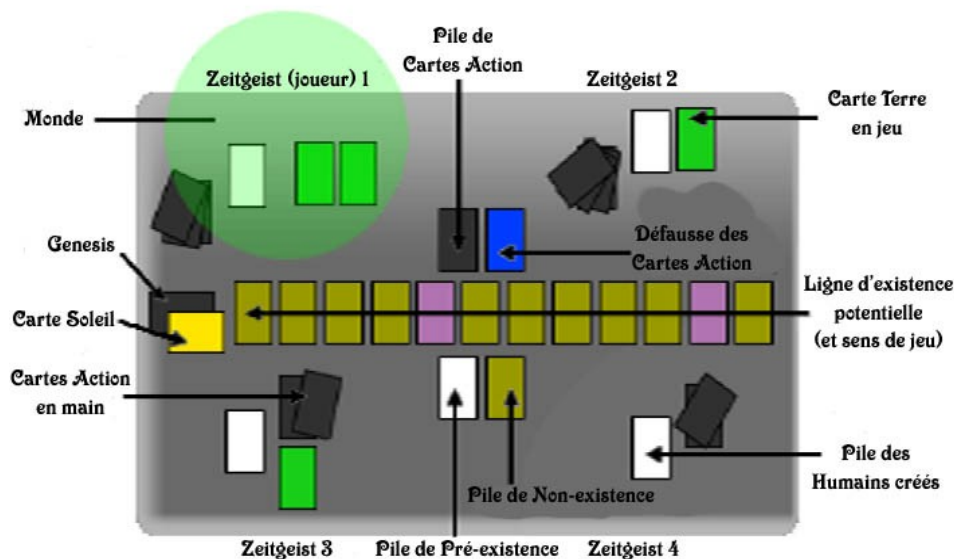
**L'objectif principal est de déplacer les Humains les plus puissants (avec le plus de points) vers le début de la ligne (Genesis) afin de les attirer dans son Monde potentiel.**

- Après avoir joué ses Cartes Action (s'il y a lieu), le joueur actif doit « créer » le premier humain (prendre la carte Humain) situé au début de la *ligne d'existence potentielle*, c'est à dire le plus proche de Genesis, et le placer face cachée sur la table devant lui (son *Monde potentiel*).

*Exemple : Aristote, avec 5 points, est le second de la ligne et doit donc, pour être créé, être déplacé d'un rang vers Genesis. Un joueur joue la carte « Induction » qui permet de déplacer un Humain d'une place vers l'avant. Aristote est maintenant au bout de la ligne d'existence potentielle et peut être créé. Le joueur décide de ne pas jouer de Carte Action supplémentaire et termine alors son tour en créant Aristote dans son Monde.*

- On ne peut pas jouer de Carte Action supplémentaire après avoir créé un Humain depuis la *ligne d'existence potentielle*.
- L'Humain créé peut avoir une Capacité Spéciale à utiliser au moment de sa création (voir « Capacité Spéciale »). Aristote, dans l'exemple, n'en a pas.
- C'est ensuite le tour du joueur suivant qui commence par piocher une Carte Action.

### Aperçu de la surface de jeu :



## Carte Humain :

**Nom** → Aristotle, 384-322 BCE

**Dates** → Aristotle, 384-322 BCE


**Capacité Spéciale (Aristote n'en a pas)** → [Map of Greece]





**Nationalité** → [Portrait of Aristotle]


**Citation** → "Plato is dear to me, but deaver still is truth."


**Points** → 5

**Informations supplémentaires (sans rapport avec le jeu)** → A. is the founder of philosophy as a discipline, and the distinctions of the scientific disciplines. Besides philosophy A. engaged himself in, among other things, physics, biology, poetry and politics. He also founded the fundamentals of logic and gave the first account of ethics of virtue, in which he rejected his teacher Plato's ethical absolutism. Also, contrary to Plato's independent and objective ideas, he thought that forms are somehow immanent (within) the object itself.

Les Scientifiques ont un  en lieu et place des points.

- 1  dans un Monde : 1 point
- 2  vaut 2x2 : 4 points
- 3  vaut 3x3 : 9 points
- 4  vaut 4x4 : 16 points

Note :  ne peut jamais valoir plus de 4 points

6  valent 6x4 : 24 points

### Capacités Spéciales :

- Les Capacités Spéciales ne sont utilisées que lorsque l'Humain est créé depuis la *ligne d'existence potentielle*, ou tandis qu'il se trouve encore sur la *ligne d'existence potentielle*. Elles ne sont pas utilisées lorsque l'Humain vient d'un autre Monde, de la *pile de non-existence* ou de la *pile de pré-existence*.
- La plupart des capacités spéciales sont utilisées lorsque l'Humain est créé, mais pas toutes. Certains sont actives alors que l'Humain se trouve dans la *pile d'existence potentielle*. C'est pourquoi il est recommandé à chaque joueur de lire les Capacités Spéciales des Humains avant que l'année commence.
- Dans le rare cas où l'on crée un Humain dans le Monde d'un joueur adverse au lieu du sien, la Capacité spéciale de l'Humain s'applique au joueur adverse (par exemple, défausser une carte).

### Cartes Action :

Les effets et les conséquences sont expliquées sur chaque carte. Voir « Terminologie ».

### Déroulement de la partie :

- Les 12 Humains représentent une année, qui se termine lorsque la *ligne d'existence potentielle* est vide. 12 nouveaux Humains sont alors alignés et la seconde année commence, etc. Le jeu se termine avec la troisième année. Le décompte des points est alors effectué et détermine le gagnant.
- Les années se suivent immédiatement et chaque Zeitgeist (joueur) conserve ses Cartes Action pour l'année suivante.
- Avant le début de l'année suivante, chaque Zeitgeist pioche des Cartes Action jusqu'à en avoir 4 en main. Les joueur qui en ont déjà 4 ou plus les conservent.
- Au cours de la partie, un Zeitgeist ne peut avoir plus de 7 cartes en main. Si un Zeitgeist possède 7 Cartes Action au début de son tour, il doit en défausser une avant de piocher (action obligatoire). Dans le cas contraire, il aurait 8 cartes en main, ce qui est interdit.
- On ne peut jouer des Cartes Action que durant son propre tour.
- Il peut arriver, durant la partie, que l'on crée un Humain

depuis un autre endroit que la *ligne d'existence potentielle* (un autre Monde, la *pile de non-existence*, la *pile de pré-existence* ; voir « Terminologie »). Sauf indication contraire sur la carte, il sera alors possible de créer plusieurs Humains durant le même tour.

- Lorsqu'un Zeitgeist doit défausser une carte au hasard, il mélange les cartes spécifiées et laisse un autre Zeitgeist piocher la carte à défausser.
- Lorsque des Humains sont placés dans la ligne d'existence potentielle, ils sont posés de l'arrière vers l'avant.
- Les Humains piochés dans la *pile de non-existence*, la *pile de pré-existence* ou les autres Mondes doivent toujours être montrés aux autres joueurs.
- Lorsque l'année se termine, le tour du joueur actif se termine immédiatement.

### Terminologie :

**Opus Dei** : Lat. « Œuvre de Dieu »

- **Action cards** (Cartes Action) : « Action cards » est un nom générique pour les cartes « Earth » (Terre), « Miraculum » et « Sun » (Soleil).
- **Create** (Créer) : créer un Humain signifie lui donner corps, c'est-à-dire le prendre au début de la *ligne d'existence potentielle* et le placer face cachée dans

son Monde.

- **Discard** (Défausser) : retirer une carte d'une main ou d'un Monde et la placer sur la *pile de non-existence* (la carte avec la boule de feu).
- **Earth cards** (Cartes Terre / vert) : lorsqu'elle est placée dans le monde d'un Zeitgeist, elle n'agira que sur le Zeitgeist en question, quel que soit son effet. Chaque Zeitgeist ne peut avoir que 4 Cartes Terre dans son Monde. Chaque carte peut-être troquée, ce qui veut dire qu'un Zeitgeist qui pose une 5<sup>ème</sup> Carte Terre défausse au choix l'une des 4 cartes déjà présentes dans son Monde.
- **Fool** (Idiot / figures dogmatiques) : carte Humain au fond pourpre représentant un individu qui viendra polluer votre Monde des idées.
- **Genesis** : le point de création vers lequel les Humains convergent (carte-plateau).
- **Human** (Humain) : nom générique pour les philosophes, les scientifiques et les idiots.
- **Miraculum cards** (Cartes Miraculum / bleues) : les Cartes Action les plus courantes. Les Zeitgeists réalisent un miracle en jouant l'une de ces cartes qui est alors placée dans la défausse.
- **Non** (*Pile de non-existence*) : pile des Cartes Humain qui ne sont plus en jeu (carte crâne et ossements).
- **Pot** (*Ligne d'existence potentielle*) : ligne centrale de Cartes Humain.
- **Pre** (*Pile de pré-existence*) : pile de Cartes Humain qui ne sont pas encore en jeu.
- **Sun cards** (Cartes Soleil / jaunes) : elles créent des modes de jeu spéciaux et sont placées sur Genesis lorsqu'elles sont jouées. Une seule de ces cartes peut être active. C'est-à-dire que la Carte Soleil active est défaussée lorsqu'une autre est jouée. Le Soleil se couche après chaque année, ce qui veut dire que la Carte Soleil, s'il y en a une en jeu, disparaît lorsque l'année se termine.
- **World** (Monde) : le Monde contient les Cartes Humain collectées par le Zeitgeist et les Cartes Terre en jeu.
- **Zeitgeist** (all. « Esprit du Temps ») : chaque joueur est un Esprit du Temps s'opposant à d'autres Esprits du Temps. Le concept fut introduit par Herder, mais est plus connu par la philosophie historique de Hegel. Un Esprit du Temps peut être défini comme le courant intellectuel et culturel d'un ère donnée.

## Ordres contradictoire :

Il est inévitable qu'il y ait des conflits entre les Cartes Soleil, Terre, Miraculum et les Capacités Spéciales. C'est pourquoi il existe un classement :

**1er : Soleil**

**2ème : Terre**

**3ème : Capacité Spéciale**

**4ème : Miraculum**

- *Exemple* : la Capacité Spéciale d'un Humain (par exemple Machiavel) fait qu'un autre Humain doit être placé sur la *ligne d'existence potentielle* depuis la *pile de pré-existence*. Or, la Carte Soleil « Athéisme » est active et neutralise toutes les Capacités Spéciales. Une Carte Soleil surclassant une Capacité Spéciale, le jeu continue comme si Machiavel n'avait pas de Capacité Spéciale à sa création.
- Lorsque des conflits entre des cartes de même type (par exemple deux Cartes Miraculum) semblent insolubles, se reporter à la liste des explications supplémentaires de certains Cartes Action ci-dessous.

Dans les conflits internes (par exemple entre deux Cartes Terre), la dernière jouée l'emporte. Les Cartes Action jouées par d'autres Zeitgeist ne peuvent toutefois pas être éclipsées.

## Recommandations :

- Lorsqu'un Humain est créé depuis la *ligne d'existence potentielle*, on peut dire qu'il vient alors au monde. Célébrez l'événement en lisant à haute voix sa citation.
- Lorsque vous jouez une Carte Action, dites le nom de la carte à haute voix. Cela aide à mieux comprendre la structure du jeu, ce qui peut se révéler un avantage plus tard.

## Astuces :

- « Choisir un Zeitgeist » (« Choose a Zeitgeist ») laisse la possibilité de se choisir soi-même.
- Un Humain valant 3 points et ayant une bonne Capacité Spéciale peut parfois s'avérer plus utile qu'un Humain valant 4 points.
- Essayez de vous souvenir des noms des Humains valant le plus de points et de ceux qui les ont créés.
- Si vos Cartes Action ne sont pas bonnes, essayez d'en utiliser le plus possible avant que l'année se termine.
- Au lieu de jouer à pile ou face avec une pièce, faites le avec une carte.

## Précisions sur certaines Cartes Action (au cas où) :

**3<sup>rd</sup> World, The** (le 3<sup>ème</sup> Monde) : le Zeitgeist peut jouer trois Cartes Action au total, y compris durant le tour en cours.

**Dualism** (Dualisme) : 2 Cartes Action peuvent être piochées à partir du prochain tour du Zeitgeist.

**Electromagnetism** (Électromagnétisme) : « Last created » (le dernier créé) est à comprendre comme le dernier Humain créé par le Zeitgeist lui-même. S'il s'agit de Platon (Plato), la carte n'a pas d'effet.

**Existentialism** (Existentialisme) : il est encore permis au Zeitgeist de créer un Humain depuis la *pile de non-existence*, la *pile de pré-existence* et d'autres Mondes.

**Monotheism** (Monothéisme) : si le Zeitgeist à 2 Cartes Terre ou plus, il peut choisir quelle(s) carte(s) il défausse.

**Original Position** (Position originelle) : si « A posteriori » est présent dans le Monde, aucune Carte Action ne peut être défaussée ou piochée.

**Religion** : un Zeitgeist peut, à tout moment, ne garder que trois cartes et doit alors en défausser une au début de son tour, s'il en a trois en main, pour pouvoir piocher. Même si le Zeitgeist a la carte « A priori » dans son monde, la carte « Religion » perd son effet lorsque le Soleil se couche.

**Via Negativa** : la valeur est déterminée par la valeur propre de chaque Humain. Si plusieurs ont la valeur la plus élevée sur la ligne d'existence potentielle, le Zeitgeist peut décider lequel bouger.

Amusez vous bien !