



Regole e istruzioni

Idea del gioco:

Le religioni del mondo sono scomparse da tempo, lasciando il genere umano in un vuoto denso di confusione.

Il "Custos Morum" (custode della morale) pare essere stato dimenticato, così come i dogmi religiosi del passato. Di fatto, le fedi che un tempo davano un significato alla realtà, ora sono scomparse. La più profonda disperazione avvilupperebbe completamente la Terra se non fosse per te - Zeitgeist! (Spirito del Tempo) – che risvegli le grandi menti della filosofia in te stesso, per creare il "Neo Custos Morum"!

L'era di un secondo rinascimento sta dunque emergendo: un tempo in cui si spera che la logica plasmerà la realtà. Ma le realtà locali in lotta tra loro e le resistenze contro il pensiero razionale esistono ancora - e dipenderà da te, Zeitgeist, usando il potere che ti deriva dalle grandi idee – debellare l'ignoranza e realizzare il miglior mondo possibile.

Vincere il gioco:

Per vincere il gioco, lo Zeitgeist (il giocatore) deve combattere per creare le migliori menti umane dalla linea di esistenza potenziale al proprio mondo potenziale. Fino a ottenere, sommandole, le migliori menti disponibili (il maggior numero di punti) realizzando il proprio miglior Mondo potenziale: così lo Zeitgeist vince!

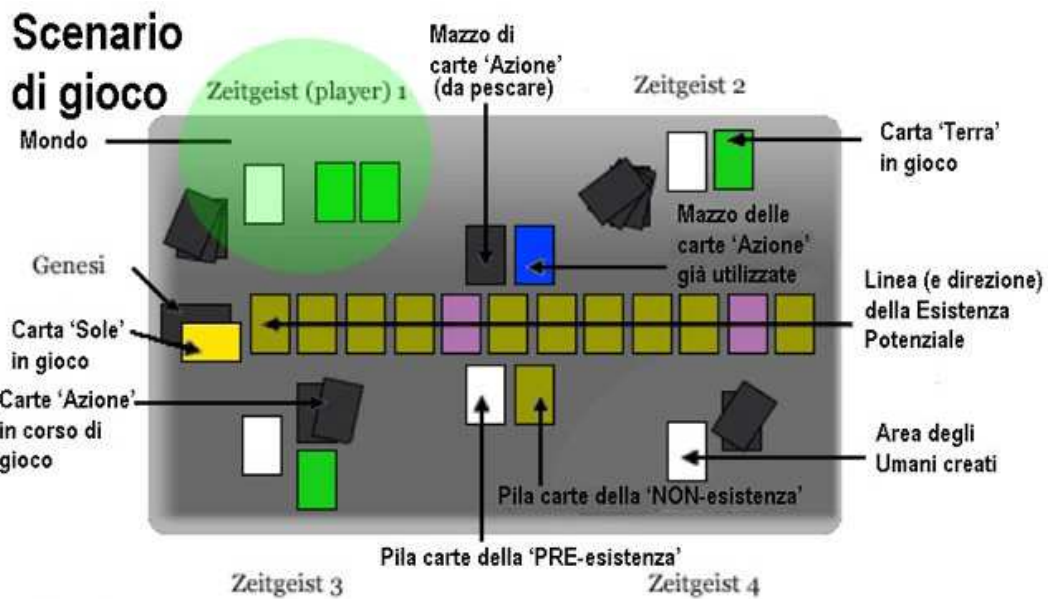
Preliminari:

- I due diversi mazzi di carte ("Esseri Umani" e "Azioni") vengono mischiati separatamente.
- 12 carte di "esseri umani" a caso vengono disposte in fila una davanti all'altra sul tavolo (vedi immagine).
- La Genesis (carta capofila del gioco che rappresenta il punto d'arrivo) viene messa da un lato e indica la direzione in cui si gioca.
- Ad ogni giocatore vengono distribuite 4 carte "Azione", a faccia in giù, e si decide poi chi comincia (a voi la scelta).

La prima mano

- All'inizio del suo turno, il giocatore deve pescare una carta "Azione" (non è facoltativo, lo deve fare).
- Durante il suo turno un giocatore può usare fino a 2 carte "Azione". Queste, una volta messe in gioco
 - 1) altereranno l'ordine della fila, oppure
 - 2) cambieranno le possibilità di gioco per il giocatore stesso o per un altro giocatore.

Lo scopo principale è di spostare i potenziali "Esseri Umani" col punteggio più alto fino al traguardo (la Genesis/"Genesis").



Carte 'Umani'

Nome

Abilità Speciali (AS) (Aristotele non ne ha)

Citazione

Informazioni aggiuntive (ininfluenti nel gioco)

Arco di vita

Nazionalità

Valore in PUNTI

Gli Scienziati hanno **P**, invece dei PUNTI

1 P	in un Mondo = 1 punto
2 P	equivale a 2x2 = 4 punti
3 P	equivale a 3x3 = 9 punti
4 P	equivale a 4x4 = 16 punti

Note: P non supera mai i 4 punti, cioè
6 P equivale a 6x4 = 24 punti

Quando un giocatore ha giocato le sue carte "azione" (se ne aveva), allora deve "creare" (raccogliere) la prima carta "essere Umano" dal "crogiuolo" delle Esistenze Potenziali e metterla a faccia in giù sul tavolo davanti a sé (cioè nel proprio Mondo).

Esempio: Aristotele con 5 punti è la seconda carta della fila e quindi va spostato avanti di una posizione verso la Genesi per esserne "creato". Un giocatore gioca la sua carta "azione" "Induzione", che gli permette di muovere una carta "essere Umano" di una posizione in avanti sulla fila. Aristotele adesso ha raggiunto il crogiuolo e può essere "creato". Il giocatore sceglie di non giocare alcuna ulteriore "azione" e con ciò termina il suo turno appena "creato Aristotele" nel suo Mondo.

- Una volta che hai creato dal crogiuolo non è permesso giocare altre carte "azione".
- L'essere umano così creato può avere delle proprie "Attribuzioni Specifiche" che devono essere usate ed espresse - ad alta voce - al momento della sua creazione (vedi "Attribuzioni Specifiche" nelle prossime pagine).
- Nell'esempio, Aristotele non ne ha.
- Adesso è il turno del prossimo giocatore, e lui/lei comincerà allo stesso modo: pescando una carta "Azione".

Attribuzioni Specifiche

- Le Attribuzioni Specifiche (AS) vengono applicate solo quando l'essere umano viene creato dal crogiuolo, oppure mentre lo stesso essere umano "è" nel crogiuolo, ma NON quando viene prelevato da "altri Mondi", da "Non" o da "Pre".
- La maggior parte delle AS è attiva quando l'essere umano è creato, ma non tutte.
- Alcune AS degli esseri umani funzionano - cioè sono già attive - mentre l'essere umano è ancora nel crogiuolo. Perciò è bene che ogni giocatore legga le AS degli esseri umani nel crogiuolo PRIMA che l'anno (la mano da giocare) inizi.
- Nella rara eventualità in cui un essere umano sia creato da te per un Mondo (campo di gioco) di un avversario, invece che in un Mondo tuo, la AS dell'essere umano creato influisce sullo Zeitgeist proprietario del Mondo in cui è stato creato (per esempio, lo costringe a eliminare una sua carta "azione").

Carte Azione (Action Cards)

Le possibilità del gioco e le conseguenze della giocata sono spiegate su ogni carta. Vedi "Terminologia".

Durante il gioco:

- I dodici esseri umani rappresentano un anno e quando il crogiuolo (linea di gioco) è vuoto, l'anno è finito. Altri 12 esseri umani vengono distribuiti e comincia il secondo anno, e così di seguito. Quando il terzo anno finisce, anche il gioco finisce, e i punti totalizzati in ogni Mondo vengono sommati tra loro per determinare chi ha vinto.
- I tre anni si susseguono l'un l'altro e ogni Zeitgeist (ogni giocatore) conserva le sue carte "azione" continuando a giocarci l'anno seguente.
- Prima che cominci l'anno successivo, ogni Zeitgeist che ha meno di 4 carte azione pesca finché ne ha di nuovo almeno 4 in mano. I giocatori che ne avessero 4 o di più, semplicemente le tengono.
- Durante il gioco nessuno Zeitgeist può avere in mano più di 7 carte "azione" alla volta. Se uno ne ha 7 prima del suo turno, ne deve scartare una per poter pescare la successiva, altrimenti avrebbe in mano 8 carte contemporaneamente anche se solo per un momento.
- È permesso giocare le carte "azione" solo durante il proprio turno di gioco.
- Durante il gioco è possibile "creare" esseri umani da altrove oltre che dal "crogiuolo": per esempio da "altri Mondi", da "Pre" e da "Non" (vedi Terminologia). Salvo che non sia diversamente specificato sulle carte "azione", è possibile creare più di un essere umano durante il proprio turno di gioco.

Nel caso che uno Zeitgeist sia costretto a scartare una carta, deve mischiare le proprie carte e lasciare che un altro Zeitgeist scelga per lui la carta che dovrà scartare.

- Quando gli Esseri Umani vengono messi nel crogiuolo, sono spostati dalla fine della riga verso l'inizio della stessa.
- Gli Esseri Umani presi da "Pre", "Non" o da "altri Mondi" devono sempre essere mostrati agli altri giocatori.
- Uno Zeitgeist finisce il suo turno quando termina l'anno.

TERMINOLOGIA

Opus Dei: dal Latino, significa “Opera divina”.

- **Carte Azione (Action Cards):** le “Carte Azione” sono rappresentate da: “Terra”, “Miraculum” e “Sole”.
- **Creare (Create):** “creare” un essere umano significa farlo esistere, ovvero generarlo e prelevare dal traguardo del “crogiuolo” (Genesi) mettendo la carta che lo rappresenta, a faccia sotto, nel tuo Mondo.
- **Scartare (Discard):** rimuovere una carta dal tuo Mondo/mano e metterla nel Non/mazzo delle scartate (la carta dell’occhio di fuoco).
- **Carte di Terra (Earth Cards) (verdi):** quando vengono messe nel Mondo di uno Zeitgeist, influenzano solo questo Zeitgeist in modo sia positivo che negativo. Ogni Zeitgeist può avere un massimo di 4 carte “Terra” nel suo Mondo. Le carte “Terra” possono essere scambiate quando, ad esempio, uno Zeitgeist, mettendo una quinta carta “Terra”, scarta una delle quattro precedenti a sua scelta.
- **Stolti (Fools) (figura dogmatica):** una carta “essere Umano” con lo sfondo viola, un tipo di carta che inquinerà e danneggerà le idee del tuo Mondo/del Mondo altrui in cui la andrai a mettere.
- **Genesi (Genesis):** il punto del creato verso cui tutte le carte si muovono (piedistallo incluso).
- **Umano (Human):** la denominazione comune per Filosofi, Scienziati e Stolti.
- **Carte Miraculum (Miraculum Cards) (blu):** le più comuni delle “carte azione”. Lo Zeitgeist compie un miracolo giocando una carta Miraculum, che poi viene messa nel mazzo delle carte scartate.
- **Non (mazzo della Non Esistenza):** il mazzo delle carte “Essere Umano” che non sono più in gioco.
- **Pot (linea della Esistenza Potenziale):** la fila di carte “Esseri Umani”.
- **Pre (pila della Pre-Esistenza):** il mazzo di Esseri Umani non ancora in gioco e da cui pescare.
- **Carte del Sole (Sun Cards) (gialle):** contengono speciali regole di gioco e sono messe in Genesi quando vengono giocate. Solo una alla volta può essere attiva, quindi l’ultima è scartata quando ne viene giocata una nuova. Il sole tramonta dopo ogni anno, dunque ogni carta Sole viene tolta PRIMA che l’anno/mano successiva cominci.
- **Mondo (World):** il Mondo contiene le carte “Esseri Umani” che lo Zeitgeist (giocatore) ha raccolto e le carte “Terra” in gioco.
- **Zeitgeist:** (in tedesco, “Spirito del Tempo”): un giocatore è uno Zeitgeist, colui che gioca contro gli altri Zeitgeist.

Il concetto fu introdotto da Herder, ma è noto dalla filosofia storica di Hegel.

“Zeitgeist” può essere tradotto come *l’essenza culturale e intellettuale* a una data epoca.

Possibili conflitti durante il gioco

È inevitabile che sorgano dei conflitti fra le carte Sole, Terra, Miraculum e Attribuzioni Specifiche; ecco perché è stata stabilita una regola gerarchica con valori specifici:

1° Sole (Sun Cards)

2° Terra (Earth Cards)

3° Attribuzioni Specifiche (*Special Abilities*, AS)

4° *Miraculum Cards* (con il valore più basso)

- Esempio: una AS umana (ad esempio Machiavelli) richiede un'altra carta "essere umano" dal "Pre" per metterla alla fine del crogiuolo, ma la carta Sole "Ateismo" è attiva, e questa presuppone la neutralizzazione di tutte le AS presenti. Dato che le carte Sole prevalgono su quelle AS, l'AS semplicemente non è valida e il gioco continua come se alla sua creazione Machiavelli non avesse alcuna AS.
- Nei casi in cui sorgano conflitti apparentemente irrisolvibili fra carte dal potere equivalente, ad esempio le carte Miraculum, consultare la lista delle istruzioni di alcune "carte Azione" più avanti.
- Se sorgesse qualche conflitto interno (ad esempio tra due carte Terra nello stesso Mondo), allora prevale ed è valida l'ultima carta giocata.
- Le carte "azione" giocate da un altro Zeitgeist sono comunque valide.

Raccomandazioni:

- Quando un essere umano è creato dal crogiuolo, si può affermare che lei o lui vengono effettivamente "messi al mondo". Perciò rendetegli omaggio leggendo a voce alta le sue Attribuzioni.
- Quando si gioca una carta "azione", dite il nome della carta giocata a voce alta. Questo aiuta tutti a capire meglio le strutture delle dinamiche di gioco, dettaglio che potrebbe essere utile in seguito.

Accortezze:

- "Scegliere uno Zeitgeist" (Chose a Zeigeist) significa *scegliere un giocatore - incluso se stessi*.
- Un Essere Umano con 3 punti e una buona AS (potente, efficace) spesso è migliore di uno con 4 punti.
- Cerca di tenere a mente i nomi degli esseri Umani con punteggio alto e chi li ha creati.
- Se hai carte azione con punteggio basso, cerca per quanto possibile di usarle prima che l'anno in corso termini.
- Anziché "tirare una moneta" (per affidarti alla sorte) puoi azzardare... e "tirare una carta".

Spiegazione di alcune carte Azione, se pescate (in caso di bisogno).

3° Mondo (3rd World): Bonus. Lo Zeitgeist può giocare fino a 3 carte “Azione” in totale (una in più) di quelle normalmente permesse nel turno (della mano) che sta giocando.

Dualismo (Dualism): lo Zeitgeist può pescare altre due carte “Azione” nel successivo turno di gioco.

Elettromagnetismo (Electromagnetism): “L’ultimo creato” significa l’ultimo Essere Umano che lo Zeitgeist ha creato durante il suo turno di gioco. La carta non ha effetti, se l’ultimo creato è stato Platone.

Esistenzialismo (Existentialism): lo Zeitgeist è ancora autorizzato a creare esseri Umani dal “Pre”, dal “Non” o da altri Mondi.

Monoteismo (Monotheism): Se lo Zeitgeist ha 2 o più “carte Terra” nel suo mondo, allora può scegliere quale/i carta/e scartare.

Posizione Iniziale (Original Position): Con un “A Posteriori” (Posticipa) nel mondo, nessuna carta azione può essere scartata o giocata.

Religione (Religion): Uno Zeitgeist, in qualsiasi punto del tempo, può tenere solo tre carte e perciò se ha già tre carte “azione” all’inizio del suo turno ne deve scartare una per poterne pescare un’altra. Anche se lo Zeitgeist ha un “A Priori” nel Mondo, “Religione” perde i suoi effetti quando il Sole tramonta.

Via Negativa: Il valore è determinato dai punti attribuibili alle carte “Esseri Umani”. Se più di una carta “Umano” condivide il punteggio più alto presente nel crogiuolo (es. 4 punti due o più), lo Zeitgeist può scegliere quale muovere.

Divertitevi!

© Dema Games ApS 2009