



## Regole ed 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' (guardiano delle morali) pare essere stato dimenticato, così come i dogmi religiosi del passato. Addirittura, le fedi che un tempo davano un significato alla realtà, sono ora 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 la logica sperabilmente disegnerà la realtà. Ma le realtà locali in competizione e le resistenze contro il pensiero razionale esistono ancora - e dipenderà da te, Zeitgeist, usando il potere che ti deriva dalle grandi idee - di 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' ed 'Azioni') vengono mischiate separatamente.
- 12 carte di 'esseri umani' a caso vengono disposte in riga una accanto all'altra sul tavolo (vedi immagine).
- La Genesi (la carta capolinea del gioco) viene disposta da un lato ed indica la direzione in cui si gioca (che si svolge sempre verso la Genesi - che rappresenta la linea d'arrivo).
- Ad ogni giocatore vengono distribuite 4 carte 'Azione', a faccia in giù, e si decide poi chi comincia (tu deciderai come).

### **La prima mano**

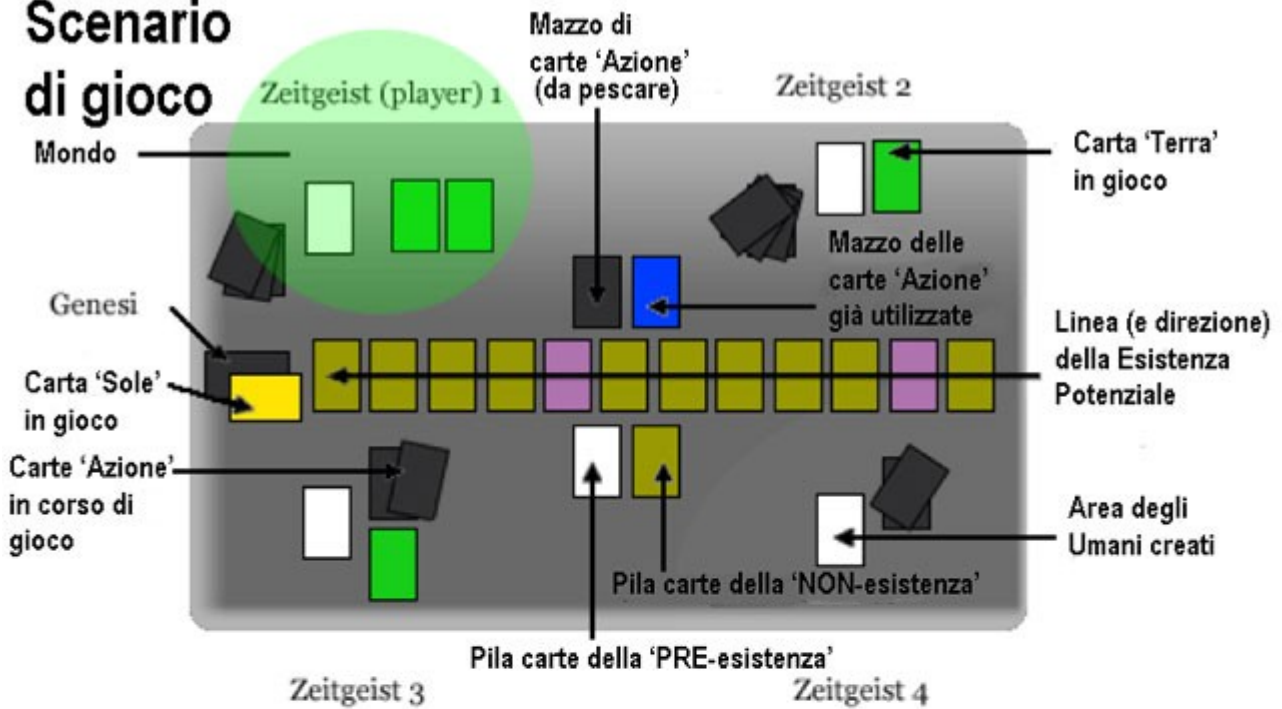
- All'inizio del suo turno, il giocatore deve pescare una carta 'Azione' (non é opzionale, lo deve fare).
- Durante il suo turno un giocatore può usare fino a 2 carte 'Azione'. Queste, una volta messe in gioco

1) O altereranno l'ordine della linea, o

2) Cambieranno le possibilità di gioco per il giocatore stesso, o per un altro giocatore.

**Lo scopo principale é di spostare i potenziali 'esseri Umani' col punteggio più alto al traguardo (la Genesi/"Genesis")**

# Scenario di gioco



## Carte 'Umani'

**Aristotele, 384-322 BCE**

**Nome:** Aristotele

**Abilità Speciali (AS):** (Aristotele non ne ha)

**Citazione:** "Plato is dear to me, but dearer still is truth."

**Informazioni aggiuntive (ininfluenti nel gioco):** 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.

**Arco di vita:** 384-322 BCE

**Nazionalità:** Grecia

**Valore in PUNTI:** 5

**Gli Scienziati hanno  $\varphi$ , invece dei PUNTI**

- 1  $\varphi$  in un Mondo = 1 punto
- 2  $\varphi$  equivale a  $2 \times 2 = 4$  punti
- 3  $\varphi$  equivale a  $3 \times 3 = 9$  punti
- 4  $\varphi$  equivale a  $4 \times 4 = 16$  punti

**Note:**  $\varphi$  non supera mai i 4 punti, cioè 6  $\varphi$  equivale a  $6 \times 4 = 24$  punti

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

*Esempio: Aristotele con 5 punti è la seconda carta sulla linea e perciò deve essere mosso di una posizione in avanti 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 linea. Aristotele adesso è emerso-avanzato nel crogiuolo e può esserne 'creato'. Il giocatore sceglie di non giocare alcuna ulteriore 'azione' e con ciò termina il suo turno appena 'creato Aristotele' nel suo Mondo.*

- Non è permesso giocare più carte 'azione' una volta che hai creato dal crogiuolo.
- L'essere umano così creato può avere delle proprie 'Abilità Speciali' che devono essere usate ed espresse - ad alta voce - al momento della sua creazione. (vedi 'Abilità Speciali' 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'.

## Abilità Speciali

- Le Abilità Speciali (AS) vengono eseguite solo quando l'essere umano viene creato dal crogiuolo, oppure funzionano mentre lo stesso essere umano "é" nel crogiuolo, ma NON quando viene prelevato da altri 'Mondi', da 'Non', o da 'Pre'.
- La maggior parte delle AS vengono eseguite quando l'essere umano viene creato, ma non tutte.
- Alcune AS degli esseri umani funzionano - sono cioè già attive - mentre l'essere umano é ancora nel crogiuolo. Perciò é raccomandabile per ogni giocatore leggere le AS degli esseri umani nel crogiuolo PRIMA che l'anno (la mano da giocare) inizi.
- Nella rara eventualità in cui un essere umano venga 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 é 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) é vuoto, l'anno é 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, ed i punti totalizzati in ogni Mondo vengono sommati tra loro per determinare chi ha vinto.
- I tre anni si susseguono l'un l'altro ed ogni Zeitgeist (ogni giocatore) conserva le sue carte 'azione' continuando a giocarci nell'anno successivo.
- Prima che il successivo anno cominci, ogni Zeitgeist che ha meno di 4 carte azione pesca fintantoché 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, deve scartarne una prima di pescare la prossima carta, altrimenti avrebbe in mano 8 carte contemporaneamente anche se solo per un momento.
- E' permesso giocare le carte 'azione' solo durante il proprio turno di gioco.
- E' possibile durante il gioco 'creare' esseri umani da altrove oltre che dal 'crogiuolo': per esempio da altri Mondi, da Pre e da Non (vedi Terminologia oltre). Salvo che non sia diversamente specificato sulle carte 'azione', é 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 sue carte, e lasciare che un'altro Zeitgeist scelga per lui la carta che dovrà scartare.
- Quando gli Esseri Umani vengono piazzati nel crogiuolo, vengono spostati dalla coda della riga verso il fronte 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 di giocare quando termina l'anno.

## Terminologia

**Opus Dei:** dal Latino, si intende come 'Opera divina'

- **Carte Azione (Action Cards):** le 'Carte Azione' sono rappresentate da: 'Terra', 'Miraculum' e il 'Sole'.
- **Creare (Create):** 'creare' un essere umano significa portarlo nell'esistenza, vale a dire generarlo. E prelevarlo dal traguardo del 'crogiuolo' (Genesi) piazzando 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 del bulbo infuocato)
- **Carte di Terra (Earth Cards)** (verdi): quando vengono piazzate nel Mondo di uno Zeitgeist, influenza 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 per esempio se uno Zeitgeist, piazzando una quinta carta Terra, scarta una delle quattro precedenti a sua scelta.
- **Stupido (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 andrai a piazzarlo.
- **Genesi (Genesis):** il punto del creato verso cui tutte le carte si muovono (il campo di gioco incluso)
- **Umano (Human):** la denominazione comune per Filosofi, Scienziati e Stupidi.
- **Carte 'Miraculum' (Miraculum Cards)** (blu): le più comuni delle 'carte azione'. Lo Zeitgeist esegue 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 modi speciali di gioco e vengono messe in Genesi quando vengono giocate. Solo una alla volta può essere attiva, per cui l'ultima viene scartata quando ne viene giocata una nuova.  
Il sole tramonta dopo ogni anno, dunque ogni carta Sole viene rimossa PRIMA che il prossimo anno/mano 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 ed intellettuale* a una data epoca.

## Conflitti possibili durante il gioco

E' inevitabile che sorgano dei conflitti fra le carte Sole, Terra, Miraculum e quelle di Abilità Speciale; ed ecco perché é stata stabilita una regola gerarchica dei valori specifici:

**1°: Sole (Sun Cards)**

**2°: Terra (Earth Cards)**

**3°: Abilità Speciali (Special Abilities, AS)**

**4°: Miraculum Cards (il meno poderoso)**

- Esempio: una AS umana (per esempio Machiavelli) richiede un'altra carta essere umano dal Pre per essere piazzata alla fine del crogiuolo, ma la carta Sole 'Ateismo' é attiva, e questa impone che tutte le AS presenti siano neutralizzate. Dato che le carte Sole prevalgono sulle AS, l'AS semplicemente non viene eseguita ed il gioco continua come se Macchiavelli non avesse alcuna AS alla sua creazione.
- Nei casi in cui sorgano conflitti fra carte dal potere equivalente, per esempio carte Miraculum che sembrano irrisolvibili, consulta la lista delle istruzioni di alcune 'carte Azione' più sotto.
- Se qualche conflitto interno insorgesse (per 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 possono comunque non venirme annullate.

## Raccomandazioni:

- Quando un essere umano viene creato dal crogiuolo, si può affermare che lei o lui vengono effettivamente "messi in vita". Perciò rendigli onore, leggendo a voce alta le sue caratteristiche.
- Quando giochi una carta 'azione', cita il nome della carta che giochi a voce alta. Questo aiuta tutti ad apprendere meglio le strutture dinamiche del gioco, dettaglio che potrebbe risultare utile in seguito.

## Malizie:

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

## Spiegazione precisa di alcune carte Azione, quando pescate (in caso di bisogno).

**3° Mondo (3<sup>rd</sup> 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):** due altre carte Azione possono essere pescate - a partire dal prossimo turno di gioco - dallo Zeitgeist.

**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 é stato Platone .

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

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

**Posizione Originale (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 deve perciò scartarne una se ha già tre carte azione all'inizio del suo turno 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 é determinato dai punti intrinseci delle carte Esseri Umani.

Se più di una carta 'Umano' condivide il più alto valore presente nel crogiuolo (es. 4 punti due o più), lo Zeitgeist può decidere scegliendo quale muovere.

# Divertitevi!

© Dema Games ApS 2009