

Tegenstrijdige belangen:

Het is onvermijdelijk dat er zich conflicten voordoen tussen Sun cards, Earth cards, Miraculum cards en Special Abilities. De hiërarchie is als volgt:

1^{ste}: Sun, 2^e: Earth, 3^e: Special Ability (SA), en 4^e: Miraculum cards

- *Voorbeeld:* De SA van bijv. Machiavelli vereist dat er een andere Human bij Genesis wordt gelegd. Op datzelfde moment is de Sun card 'atheïsme' actief, die alle SA's neutraliseert. Omdat de Sun card hoger in de hiërarchie staat dan SA, kan de SA niet worden uitgevoerd.
- Mochten er zich situaties voordoen waarbij de conflicten onoplosbaar lijken, raadpleeg dan onderstaande lijst met een uitgebreide uitleg van bepaalde action cards.

Bij interne conflicten (bijv. Tussen twee Earth cards) telt de laatst gespeelde kaart. Action cards van andere Zeitgeists kunnen overigens niet op deze manier ongedaan worden gemaakt.

Aanbevelingen:

- Als een Human uit de Pot word geschapen, zou je kunnen zeggen dat deze Human tot leven komt. Betuig eer aan deze Human door zijn of haar quote hardop voor te lezen.
- Als je een action card speelt, zeg de naam van de kaart dan hardop. Dit helpt om de structuur van het spel onder de knie te krijgen, en dat kan later voordelig uitpakken.

Hints:

- 'Choose a Zeitgeist' betekend dat iedere Zeitgeist gekozen kan worden, inclusief jezelf.
- Een Human met 3 punten en een goede SA kan op de lange termijn beter zijn dan 4 punten.
- Probeer namen van hoog gewaardeerde Humans te onthouden, en de Zeitgeist hen geschapen heeft.
- Probeer slechte action cards zoveel mogelijk te gebruiken vóór de start van het nieuwe jaar.
- In plaats van 'flip a coin' zou je kunnen denken aan 'flip a card'.

Uitgebreide uitleg van bepaalde action cards (voor het geval dat):

3rd World, The: Zeitgeist kan in deze beurt in totaal 3 action cards inzetten.

Dualism: vanaf de Zeitgeist's volgende beurt mogen er maar 2 action cards gepakt worden.

Electromagnetism: 'Last created' betekent de laatste Human die de betreffende Zeitgeist heeft geschapen. De kaart heeft geen effect als de laatst geschapene Plato betreft.

Existentialism: Zeitgeist mag nog steeds Humans scheppen uit Pre, Non en andere Werelden.

Monotheism: Indien Zeitgeist 2 of meer Earth cards heeft in de Wereld, mag het kiezen welke kaart er wordt weggelegd.

Original Position: Met 'A Posteriori' in de Wereld kunnen er geen action cards worden weggelegd of getrokken.

Religion: Zeitgeist mag nu een maximum van 3 action cards hebben. Indien een Zeitgeist 3 action cards heeft aan het begin van een beurt, moet er een action card worden weggelegd voordat de nieuwe getrokken word. Ongeacht of Zeitgeist 'A Priori' in de Wereld heeft; 'Religion' verliest het effect als de Zon ondergaat.

Via Negativa: De waarde wordt bepaald door de geïsoleerde punten van Humans. Zijn er meerdere Humans met het hoogste aantal punten dan beslist de Zeitgeist.

Veel plezier!

Opus-Bei:

EXISTENCE AFTER RELIGION



Spelregels

Doel van het spel:

Het verdwijnen van de religies heeft geleid tot een staat van verwarring. De Custos Morum (bewaker van moraal) is totaal verdwenen, alsmede de religieuze dogma's van het verleden. Helaas zijn de overtuigingen die ooit de basis waren van de werkelijkheid nu verdwenen. De wanhoop zou de aarde volledig opslokken, ware het niet dat jij - de Zeitgeist - de ideeën van de grote filosofen een nieuw leven inblaast, en daarmee de 'neo custos morum' creëert! Het tijdperk van de tweede renaissance is in opkomst: een tijd waarin logica hopelijk de werkelijkheid zal dicteren! Maar concurrerende realiteit en verzet tegen het rationele denken bestaan nog altijd - en het is aan jou, de Zeitgeist, om via het middel van krachtige ideeën de onwetendheid te overkomen, en daarmee de best mogelijke Wereld te actualiseren!

Het spel winnen:

Om te winnen moet elke Zeitgeist (speler) ernaar streven de beste 'Humans' te scheppen uit de rij van potentieel bestaan naar hun eigen potentiële Wereld. De Zeitgeist die eindigt met de beste 'Humans' (meeste punten) actualiseert de best mogelijke Wereld en wint het spel.

Voorbereidingen:

- Sorteert de kaarten op 'Human cards' en 'Action cards' en schud beide stapels apart.
- 12 willekeurige 'Humans' worden in een opstelling gelegd (zie volgende pagina).
- De Genesis geeft de spelrichting aan (de Genesis is dus vooraan de rij).
- Iedere speler ontvangt 4 'action cards', met de bedrukte kant naar beneden, en er wordt bepaald wie er begint (de manier waarop wordt door jullie bepaald).

De eerste ronde:

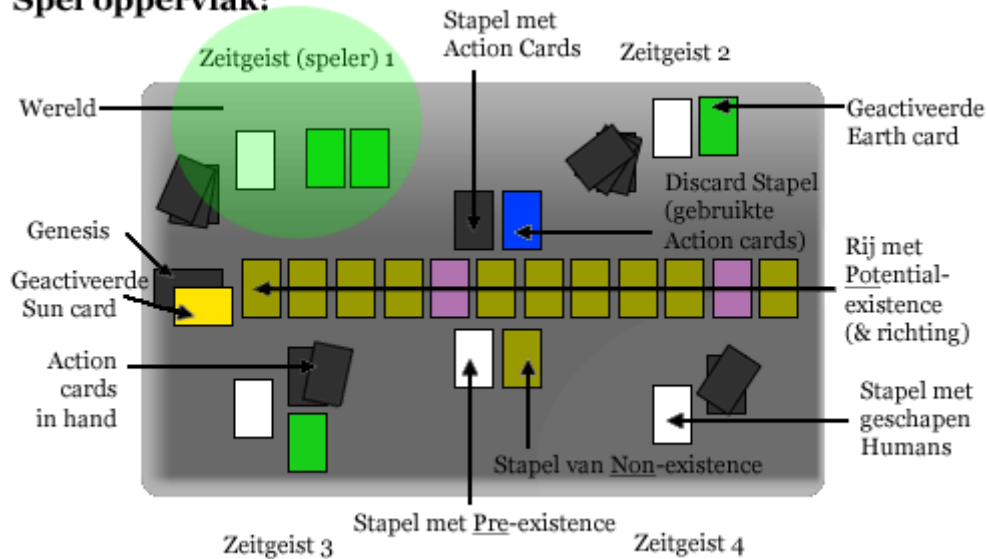
- Bij aanvang van elke beurt moet de Zeitgeist een 'action card' trekken.
- Tijdens deze beurt mag een speler maximaal 2 'action cards' inzetten (deze kunnen de volgorde van de rij veranderen en/of spelmogelijkheden van een ieder beïnvloeden).

Hier streeft men om de 'Humans' met de meeste punten vooraan de rij te krijgen (Genesis).

- Nadat een speler action cards heeft ingezet, moet deze de eerste Human in de rij scheppen (oppakken) en met de bedrukte zijde naar beneden voor zich plaatsen (Iemands 'Wereld').
Voorbeeld: Aristotle met 5 punten is tweede in rij en moet 1 plek opgeschoven worden richting Genesis om geschapen te worden. Zeitgeist gebruikt de action card 'Induction' om een Human naar voren te kunnen schuiven. Aristotle ligt nu vooraan de rij en kan geschapen worden. De speler kiest ervoor geen 'action cards' meer te spelen en beëindigd zijn beurt door Aristotle in zijn/haar Wereld te scheppen.

- Het is niet toegestaan om action cards in te zetten nadat u Humans geschapen heeft.
- De geschapen Human kan over een Special Ability (SA) beschikken die direct na de schepping moet worden uitgevoerd (zie: SA op de volgende pagina). Aristotle heeft dit niet.
- De volgende speler is aan de beurt, en ook hij/zij begint met het trekken van een action card.

Spel oppervlak:



Humans:

Aristotle, 384-322 BCE

Levensperiode

Naam

Nationaliteit

Punten

Special Abilities (n.v.t. bij Aristotle)

Quote

Bonus Informatie (Irrelevant voor het spel zelf)

Wetenschappers hebben een 1 i.p.v. punten.

1 1 in een Wereld = 1 punt.

2 1's gelijk aan $2 \times 2 = 4$ punten.

3 1's gelijk aan $3 \times 3 = 9$ punten.

4 1's gelijk aan $4 \times 4 = 16$ punten.

N.B.: 1's kunnen nimmer 4 punten overschrijden. 6 1's is gelijk aan $6 \times 4 = 24$ punten.

Special Abilities:

- Special Abilities worden enkel uitgevoerd als een Human wordt geschapen of als deze zich in de Pot bevindt; Niet als ze worden overgenomen uit andere werelden, Non of Pre.
- Niet alle SA'S worden uitgevoerd als de Human is geschapen. Sommige SA's hebben een functie in de Pot. Het wordt aanbevolen de SA's voor aanvang van het jaar te bestuderen.
- In het zeldzame geval dat een Human wordt geschapen in andermans Wereld, kan dit andere Zeitsgeisten aantasten (Bijv. d.m.v. het verplicht inleveren van action cards).

Action Cards:

De speelmogelijkheden/consequenties van de kaarten zijn op iedere kaart uitgelegd. Zie "Begrippenlijst".

Tijdens het Spel:

- 12 Humans staan voor 1 jaar en dat jaar is voorbij als de Pot leeg is. De volgende 12 Humans worden neergelegd als het 2e jaar begint, etc. Als het 3e jaar over is, is het spel voorbij. Het aantal punten per Wereld wordt geteld om te bepalen wie de winnaar is.
- De jaren lopen direct door en iedere Zeitsgeist mag zijn/haar action cards behouden voor volgende jaren.
- Voor aanvang van een nieuw jaar moeten alle Zeitsgeists minstens 4 action cards in bezit hebben. Zeitsgeists met minder dan 4 action cards trekken kaarten totdat iedereen er 4 heeft.
- Tijdens het spel mag geen enkele Zeitsgeist meer dan 7 action cards in bezit hebben. Mocht een speler bij aanvang van zijn/haar beurt toch 7 kaarten hebben, moet één kaart worden weggelegd voordat de nieuwe kaart getrokken wordt.
- Action Cards kunnen alleen tijdens een eigen beurt worden ingezet.
- Het kan dat er zich tijdens het spel mogelijkheden voordoen om buiten de Pot Humans te scheppen, namelijk uit andere Werelden, Pre en Non (zie begrippenlijst). Tenzij anders vermeld op de action card is het dus mogelijk om meer dan 1 Human per beurt te scheppen.
- Als een Zeitsgeist wordt gedwongen om een willekeurige kaart op de stapel 'discard' te leggen, schudt dan de specifieke kaarten en laat de andere Zeitsgeist kiezen.
- Humans worden uitgelegd van achter naar voor wanneer ze in de Pot worden geplaatst.
- Humans getrokken uit Pre, Non of andere werelden moeten altijd open in het zicht liggen.
- Een Zeitsgeist moet altijd zijn beurt afmaken als het jaar eindigt.

Begrippenlijst:

Opus Dei: Lat. 'Werk van God'

- Action cards** – 'Action card' is een algemeen begrip voor 'Earth', 'Miraculum' en 'Sun' kaarten.
- Create** – een Human 'scheppen' betekend een Human 'creëren' door hem/haar uit de Pot te halen en het met bedrukking naar beneden in jouw Wereld te leggen.
- Discard** – verwijder een kaart uit je Wereld/hand en plaats het op de Non/discard pile (vurige bol)
- Earth cards** (groen) – beïnvloed de betreffende Wereld op een positieve of negatieve manier. Een Zeitsgeist kan een maximum van 4 Earth cards hebben. Deze kaarten kunnen vrij geruild worden als de Zeitsgeist een 5e krijgt. De te vervangen Earth card moet dan op de discard stapel.
- Fool** (dogmatisch figuur) – een Human met paarse achtergrond zal je Wereld proberen te vervuilen.
- Genesis** – Punt van Schepping waar Humans zich naartoe bewegen (onderdeel van karton)
- Human** – is een algemeen begrip voor filosofen, wetenschappers en fools.
- Miraculum cards** (blauw) – meest voorkomende action card. Zeitsgeists zorgen hiermee voor een wonder, waarna het op de discard stapel wordt gelegd.
- Non** (stapel van Non-Existence) – stapel van Humans die niet meer in het spel zitten (doodshoofd)
- Pot** (rij van Potential-Existence) – De rij en volgorde waarin Humans geschapen worden.
- Pre** (stapel van Pre-Existence) – stapel van Humans die nog niet in het spel zitten.
- Sun cards** (geel) – worden geplaatst in Genesis en activeren een speciale spel modus. Er kan er maar 1 tegelijk actief zijn. D.w.z. dat een nieuwe de vorige vervangt wanneer de nieuwe gespeeld wordt. Aan het einde van een jaar gaat de zon onder, d.w.z. dat iedere Sun card wordt verwijderd voordat het nieuwe jaar begint.
- World** (De wereld die een zeitsgeist creëert) – De Wereld bevat twee soorten verzamelde kaarten: de Zeitsgeist's stapel van Humans en Earth cards.
- Zeitsgeist** (Ger. 'Tijdgeest') – een speler is een Zeitsgeist die het opneemt tegen andere Zeitsgeists. Dit concept is geïntroduceerd door Herder, maar is vooral bekend van Hegel's historische filosofie. 'Zeitsgeist' kan worden omschreven als de het intellectuele en cultuur klimaat van een gebied.