

Widersprüchliche Angaben:

Es ist nicht zu vermeiden dass sich die Angaben auf Sun, Earth, Miraculum Karten and Special Abilities manchmal widersprechen – daher besteht eine Hierarchie der Karten:

1. Sun, 2. Earth, 3. Special Ability (SA) und 4. Miraculum Karten

- *Beispiel:* Die SA eines Humans (z.B. Machiavelli) verlangt dass ein anderer Human aus Pre im Pot platziert wird. Gleichzeitig ist aber die Sun Karte "Atheism" aktiv, die alle SAs neutralisiert. Da Sun Karten SAs ausstechen, wird die SA nicht ausgeführt.
- Falls Konflikte z.B. zwischen Miraculum Karten auftreten, die nicht gelöst werden können, siehe Ausführliche Erklärungen von Action Karten weiter unten.

Bei allen internen Konflikten (z.B. zwischen zwei Earth Karten) sticht die zuletzt gespielte Karte die andere aus. Action Karten die von einem anderen Zeitgeist gespielt werden, können nicht ausgestochen werden.

Vorschläge:

- Wann immer ein Human aus dem Pot erschaffen wird, wird er quasi zum Leben erweckt. Respektiere dies, indem du sein/ihr Zitat laut vorliest.
- Immer wenn du eine Action Karte spielst, sag den Namen der Karte laut. Dadurch lernst du den Aufbau des Spiels besser kennen, was sich später zu deinem Vorteil auswirken kann.

Tipps:

- 'Choose a Zeitgeist' (Wähle einen Zeitgeist) umfasst den Spieler selbst auch.
- Ein Human mit drei Punkten und einer guten SA kann wertvoller sein als 4 Punkte.
- Versuche dir die Namen von wertvollen Humans und wer sie erschaffen hat zu merken.
- Wenn du schlechte Action Karten hast, versuche so viele wie möglich einzusetzen bevor das Jahr endet.
- Anstatt eine zu Münze zu werfen (flip a coin) kannst du eine Karte 'werfen'.

Ausführliche Erklärung einiger Action Karten:

3rd World, The: In diesem Zug kann der Zeitgeist maximal 3 Action Karten einsetzen.

Dualism: Der Zeitgeist kann 2 Action Karten ziehen wenn er wieder an der Reihe ist.
Electromagnetism: 'Last created' (Zuletzt erschaffen) bezeichnet den letzten Human, den ein Zeitgeist während seines Zuges erschaffen hat. Die Karte hat keinen Effekt falls Plato der zuletzt erschaffene Human ist.

Existentialism: Der Zeitgeist darf Humans aus Pre, Non oder anderen Welten erschaffen.

Monotheism: Falls ein Zeitgeist 2 oder mehr Earth Karten in seiner Welt hat, kann er entscheiden welche Karte(n) er ablegt.

Original Position: Mit 'A Posteriori' in einer Welt können Action Karten weder gezogen noch abgelegt werden.

Religion: Ein Zeitgeist darf zu jedem Zeitpunkt nur 3 Karten halten. Falls er zu Beginn seines Zuges drei Action Karten hat, muss er eine Karte ablegen, damit er eine Karte ziehen kann. Obwohl ein Zeitgeist 'A Priori' in seiner Welt hat, verliert 'Religion' ihren Effekt wenn die Sonne untergeht.

Via Negativa: Der Wert wird von den einzelnen Punkten der Humans bestimmt. Falls der Pot mehr als einen Human mit der höchsten Punktzahl beinhaltet, entscheidet der Zeitgeist welchen er bewegt.



EXISTENCE AFTER RELIGION



Idee des Spiels:

Die grossen Weltreligionen sind lange untergegangen und die Menschheit befindet sich in einem Zustand der Verwirrung und Leere. Der Custos Morum (Hüter der Moral) scheint

ebenso in Vergessenheit geraten zu sein, wie das religiöse Dogma der Vergangenheit. Die Vorstellungen die einst unserer Wirklichkeit Sinn gaben, sind verschwunden. Verzweigung wird die Welt ergreifen, ausser du - der Zeitgeist - findest einen Weg um die grossen Denker der Philosophie wieder zu erwecken und dadurch den "neo custos morum" zu erschaffen. Die Zeit der zweiten Renaissance beginnt –in der hoffentlich Logik die Wirklichkeit diktieren wird! Konkurrierende Realitäten und Widerstand gegen rationales Denken existieren jedoch immer noch – und es ist deine Aufgabe als Zeitgeist mit Hilfe von machtvollen Ideen die Ignoranz zu bezwingen und die bestmögliche Welt zu realisieren!

Spielziel:

Das Ziel des Spiels besteht darin, als Zeitgeist (Spieler) die besten Denker zu erschaffen, indem sie aus der Reihe potentieller Existenz in die eigene Welt übertragen werden. Der Zeitgeist der die besten Denker (mit der höchsten Punktzahl) besitzt, kann die potentielle Existenz einer Welt realisieren und gewinnt!

Vorbereitung:

- Human Karten und Action Karten werden in zwei Stapeln separat gemischt.
- 12 zufällig gezogene Human Karten werden in einer Reihe (Pot) platziert (siehe Abbildung auf der nächsten Seite).
- Genesis (Kartenhalter) wird am einen Ende platziert und gibt die Spielrichtung an (immer in Richtung Genesis – den *vordersten Platz* in der Reihe).
- Jeder Spieler erhält 4 Action Karten, verdeckt, und alle Spieler entscheiden wer beginnt.

Die erste Runde:

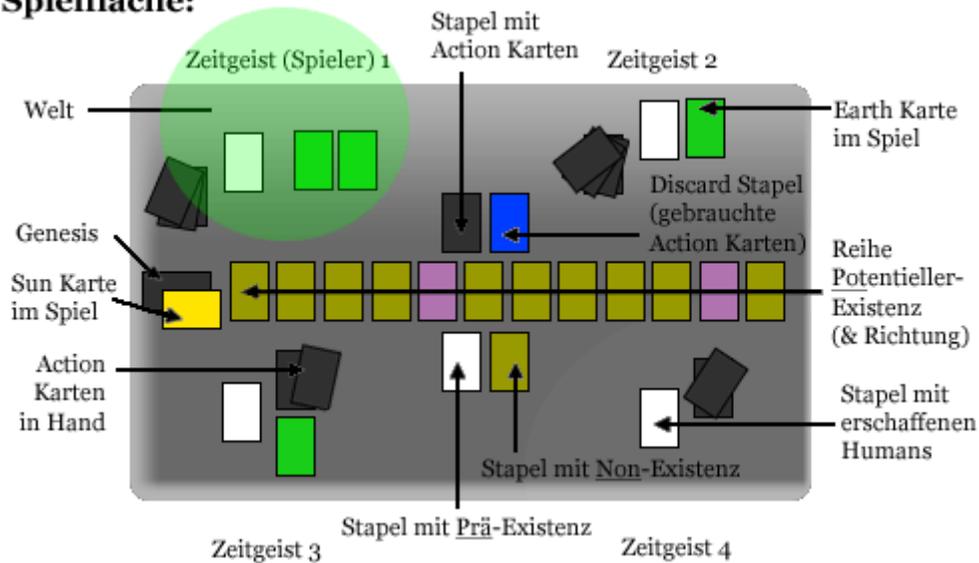
- Am Anfang jeder Runde muss der Spieler eine Action Karte ziehen (obligatorisch).
- Während dieser Runde darf der Spieler maximal 2 Action Karten einsetzen (dadurch wird entweder die Reihenfolge im Pot geändert oder es ergeben sich neue Spielmöglichkeiten).

Das Ziel ist die Human Karten mit den meisten Punkten zum vordersten Platz (Genesis) in der Reihe zu bewegen.

- Sobald der Spieler seine Action Karten gespielt hat, muss er die Human Karte aus dem Pot neben der Genesis "erschaffen" (einsammeln) und sie vor sich zugedeckt auf den Tisch legen.
Beispiel: Aristoteles (5 Punkte) ist die zweite Karte in der Reihe und muss daher um einen Platz in Richtung Genesis vorgerückt werden, damit er erschaffen wird. Ein Spieler spielt die Action Karte "Induction", die es dem Spieler erlaubt eine Human Karte um einen Platz vorzurücken. Aristoteles befindet sich nun neben Genesis und kann erschaffen werden. Der Spieler erschafft Aristoteles in seiner Welt und damit endet sein Spielzug.
- Nachdem ein Spieler aus dem Pot erschaffen hat, darf er keine Action Karten mehr einsetzen.
- Der erschaffene Human kann eine Special Ability (besondere Fähigkeit) haben, die bei der Erschaffung ausgeführt werden muss. (siehe 'Special Ability' auf der nächsten Seite). Aristoteles im Beispiel hat keine Special Ability.
- Der nächste Spieler ist jetzt an der Reihe, zieht eine Action Karte und das Spiel wird fortgesetzt.

Viel Spass!

Spielfläche:



Human Karten:

Name: Aristotle, 384-322 BCE

Special Ability (Aristoteles hat keine): (None)

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

Bonus Information (Irrelevant für das Spiel): 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 unmanant (withun) the object itself.

Lebensdauer: (Lifespan)

Nationalität: (Nationality)

Punkt: 5

Wissenschaftler haben eine ♀ statt Punktzahl. (Scientists have a ♀ instead of point count.)

1 ♀ = 1 Punkt.
 2 ♀ = 2 x 2 = 4 Punkte.
 3 ♀ = 3 x 3 = 9 Punkte.
 4 ♀ = 4 x 4 = 16 Punkte.

Special Abilities:

- Special Abilities (SAs) werden nur dann ausgeführt, wenn ein Human aus dem Pot erschaffen wurde, wenn er im Pot ist, nicht aber wenn er direkt aus anderen Worlds, Non oder Pre genommen wurde.
- Die meisten SAs werden ausgeführt wenn der Human erschaffen wird, aber nicht alle. Manche Humans üben ihre SA aus während sie sich im Pot befinden. Die Spieler sollten daher die SAs der Humans im Pot genau lesen, bevor das Jahr beginnt.
- Ein Human kann auch in eine andere Welt als die eigene erschaffen werden. Die SA (eine Action Karte abgeben zum Beispiel) betrifft dann diesen Zeitgeist.

Action Karten:

Auf jeder Karte befinden sich Angaben, die der Spieler ausführen muss (siehe Terminologie).

Während des Spiels:

- Die 12 Human Karten stehen für ein Jahr. Das Jahr endet, sobald sich keine Karten mehr im Pot befinden. Ein zweites Jahr beginnt, und 12 neue Humans werden in den Pot gelegt etc. Das Spiel endet nach dem dritten Jahr und die gesammelten Punkte in jeder Welt werden gezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
- Die Jahre folgen direkt aufeinander und jeder Zeitgeist (Spieler) kann seine Action Karten im nächsten Jahr wieder einsetzen.
- Falls ein Zeitgeist am Beginn eines neuen Jahres weniger als 4 Action Karten hat, nimmt er/sie neue auf. Spieler mit 4 Karten behalten einfach ihre Karten.
- Ein Zeitgeist darf nie mehr als 7 Action Karten haben. Falls ein Spieler schon 7 Karten hat bevor er an der Reihe ist, muss er eine abgeben bevor er erneut eine Karte zieht.
- Action Karten dürfen nur gespielt werden, wenn man an der Reihe ist.
- Humans können nicht nur aus dem Pot, sondern auch aus anderen Worlds, Pre und Non (siehe Terminologie) erschaffen werden. Wenn es den Angaben auf der Action Karte nicht widerspricht, kann während eines Spielzuges mehr als ein Human erschaffen werden.
- Wenn ein Zeitgeist eine beliebige Karte abgeben muss, muss er die vorgegebenen Karten mischen. Ein anderer Zeitgeist zieht dann die Karte, die abgegeben werden muss.
- Human Karten werden in Richtung Genesis in den Pot gelegt. Die erste Karte wird am entgegengesetzten Ende der Genesis platziert.
- Humans die aus anderen Worlds, Pre oder Non gezogen werden, müssen den anderen Spielern gezeigt werden.
- Der Zeitgeist muss seinen Spielzug beenden, wenn das Jahr endet.

Terminologie:

Opus Dei: Lat. 'Werk Gottes'

- **Action cards** – 'Action' Karte ist ein Sammelbegriff für 'Earth', 'Miraculum' und 'Sun' Karten.
- **Erschaffen** – ein Human wird 'erschaffen' wenn er von zuvorderst im Pot (bei Genesis) verdeckt in die eigene Welt gelegt wird.
- **Discard** – (ablegen) eine Karte aus der Welt/Hand wird in den Non/Discard Stapel abgelegt (brennende Glühbirne Karte).
- **Earth Karten** (grün) – hat immer nur Einfluss auf den Zeitgeist, in dessen Welt sie sich befindet. Jeder Zeitgeist kann maximal 4 Earth Karten in seiner Welt haben. Earth Karten können ausgetauscht werden.
- **Fool** (dogmatische figur) – Human mit lila Hintergrund, der die Ideen in deiner Welt vergiftet.
- **Genesis** – Der Ort der Erschaffung zu dem alle Humans bewegt werden (Kartenhalter).
- **Human** – Sammelbegriff für Philosophers, Scientists und Fools.
- **Miraculum Karten** (blau) – die häufigste Action Karte. Zeitgeister vollbringen ein Wunder indem sie eine Miraculum Karte einsetzen. Die Karte wird darauf im Discard Stapel abgelegt.
- **Non** (Non-Existenz Stapel) – Stapel mit Humans nicht länger im Spiel (Totenkopf Karte).
- **Pot** (Reihe potentieller Existenz) – Reihe bestehend aus Humans.
- **Pre** (Prä-Existenz Stapel) – Stapel mit Humans die noch nicht eingesetzt wurden.
- **Sun Karten** (gelb) – spezieller Spielmodus, wird in der Genesis platziert. Es kann immer nur eine Karte aktiv sein. Die Sonne geht nach jedem Jahr unter und eine neue Karte ersetzt die alte, die dann abgelegt werden muss, bevor das neue Jahr beginnt.
- **World** (die Welt die der Zeitgeist zu schaffen versucht) – die Welt besteht aus zwei Elementen: einem Stapel mit Humans die der Zeitgeist gesammelt hat und den Earth Karten im Spiel
- **Zeitgeist** – Bezeichnung für einen Spieler. Das Konzept wurde zwar von Herder eingeführt, am bekanntesten wurde es aber durch Hegel's Philosophie. "Zeitgeist" wird auch als das intellektuelle und kulturelle Klima einer Epoche verstanden.