

Het spel van de revolutie kan beginnen!

Dit spel is geschikt voor 4 tot 10 spelers aan een tafel die zin hebben in revolutie. Het spel duurt ongeveer anderhalf uur. Naast het speelbord (zie voor een voorbeeld de laatste bladzijde) en de kaarten van de volgende bladzijden heb je alleen een schaar, voldoende papier (wit, A4) en pennen of viltstiften voor alle spelers nodig. Als je de materialen zelf wilt uitprinten, kun je de PDF's vinden op de website: studiozeitgeist.eu/spel.

Vorbereiding

1. Leg het speelbord klaar.
2. Voorzie iedereen van papier en schrijfwaar.
3. Knip de zeven paarse badges en de 40 blauwe en groene kaartjes uit.
4. Schud de groene en lichtblauwe kaarten goed en leg ze in de gekleurde vakken links van het midden van het speelbord, met de gekleurde kant naar boven.
5. Knip tien lege witte kaartjes van hetzelfde formaat en leg die linksonder in het vak.
6. Verdeel de zeven badges met rollen. Tot zes spelers krijgen sommigen er twee.
7. De spreker leidt een meditatieoefening of houdt een opzweepende speech. Ter inspiratie vind je de teksten van Sieta van Horck en Rindert de Groot op de pagina's hierna.

Spelverloop

1. Als eerste is de speler links van de spreker aan de beurt.
2. De speler die aan de beurt is, pakt de bovenste lichtblauwe of groene kaart en kiest uit de volgende vier opties:
 - a. Je kunt de kaart omdraaien en de opdracht op de achterkant uitvoeren.
 - b. Of je plaatst de kaart op een leeg vakje rechtsboven op het speelbord (niet kijken naar de opdracht op de achterkant).
 - c. Je kunt je kaart ook op een al ingevuld vakje plaatsen. De oude kaart draai je om.
 - d. Je mag de kaart ook onderaan de stapel leggen en de beurt doorgeven.
3. Bij het omdraaien van een kaart krijgt de speler (bij groene kaarten) of de groep (bij lichtblauwe kaarten) een opdracht. De omgedraaide waarde of besluit verdwijnt hierdoor definitief uit het spel. Het kaartje leg je op het bijbehorende vakje linksonder. Bij het uitvoeren van opdrachten mogen spelers altijd samenwerken, elkaar vragen stellen en opmerkingen plaatsen.
4. Bij de individuele opdrachten (groen) schrijf je soms een nieuwe tekst. Gebruik hiervoor een leeg kaartje van de stapel linksonder. Kies een leeg vak voor je kaart, of vervang een kaart die er al ligt; de beurt gaat dan verder met een nieuwe opdracht.
5. De beurt verschuift met de klok mee.
6. Het spel is afgelopen wanneer alle kaartjes op zijn of de wereld is gered of vergaan.
7. De nar, de verbinder en de rechter wijzen elk een winnaar aan.