

ELEMENTOS DE UM JOGO

A aberração acima do tempo é: "Tem de existir um Jogo" (um postulado).

A dicotomia mais elevada: "Tem de Existir Um Jogo / Não Pode Existir um Jogo".

Assim, o "Desfazedor de Jogos" é tão importante como o "Construtor de Jogos".

REGRAS DOS JOGOS

É necessário acordo quanto às regras e penalidades para a continuação de um jogo.

Existem limitações para o próprio e para os outros.

Há Afinidade – Realidade - Comunicação com os outros para se poder jogar.

A dor é a penalidade para a regra ser obedecida. Tem de haver uma penalidade que se tenha de evitar ou, de outro modo, ninguém vai obedecer às regras.

Inconsciência sobre as regras aumenta a realidade.

Um jogo pode ter complexidades e níveis. A Escala de Tom é um mapa dos jogos do universo MEST.

Os jogos contêm fraudes e embustes que impedem as vitórias.

O prémio de ganhar um jogo é construir um novo jogo ou tornar isso possível.

É necessário ter um novo jogo preparado antes de se terminar o antigo ou, de outro modo, todos se tornam em Fazedores de Jogos sem Jogo.

PECULIARIDADES DOS RISCOS DE UM CONSTRUTOR DE JOGOS:

Pessoas que estão a tentar jogar o Jogo de Construtor de Jogos. Por Ex. capitalistas e comissários.

Deterioração do Jogo até nenhum Jogo: O Ciclo de Ação mostra todo o jogo como um objeto sem ação.

O Jogo chamado "Construir Jogos" resulta em Não Jogo, e o Jogo chamado "Desfazer Jogos" resulta num Jogo.

SISTEMA DE CASTAS DOS JOGOS

Construtor de Jogos: Sem regras.

Jogador: Regras conhecidas e obedecidas.

Assistente de Jogador: Obeedece aos jogadores.

Peça: Obeedece às regras tal como ditadas pelos jogadores. Não conhece as regras.

Peça Quebrada: Nem sequer no jogo, mas ainda assim está ali.

COMO FAZER PEÇAS

Negar que exista um jogo.

Esconder deles as regras.

Dar-lhes só penalidades e nenhuma vitória.

Retirar todas as metas.

Forçá-los a jogar.

Inibi-los de se divertirem.

Fazê-los parecerem jogadores, mas proibi-los de o serem (à imagem de Deus, mas não podem ser Deus).

Para fazer com que uma peça continue a sê-lo, permite-lhe unicamente associar-se com peças e nega a existência de jogadores.