

# Fiese Freunde Fette Feten

EIN SPIEL FÜR 2-6 SPIELER/INNEN VON MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE UND FRIEDEMANN FRIESE

## Spielmaterial

- 6 Spielertableaus in den 6 Spielerfarben
- 54 Holzscheiben, je 9 in den 6 Spielerfarben
- 30 Spielmarker, je 5 in den 6 Spielerfarben
- 40 Personenmarker
- 48 Zeitmarker
- 30 Sex-/Kindermarker
- 30 Einklagemarker (jeweils 5 in den 6 Spielerfarben)
- 140 Karten, davon:
  - 20 Pubertätskarten (rot)
  - 81 Lebenskarten (blau) in 2 Kategorien (40x Kategorie A, 40x Kategorie B, 1x Blanko Kategorie B für eigene kreative Ideen)
  - 35 Lebensziele (grün) in 5 Kategorien (je 7x Lifestyle, Job, Beziehung, Freunde, Spirit)
  - 4 Megaziele



Spieler



Personen (neutral)



Zeit



Sex-/Kinder



Einklage

## Spielidee und Spielziel

**Was wäre wenn?** In diesem Spiel schlüpfen die Spieler in ein frisches, unverbrauchtes Leben, stürzen sich blindlings in die **Pubertät**, probieren die unmöglichsten Dinge aus und machen ihre ersten Erfahrungen. Jedes Ereignis prägt den Charakter. Der eine färbt sich die Haare grün und wird weise, der andere knackt einen Zigarettenautomaten und ein dritter erlebt sein erstes Mal in der Dorfdisco. Schnell ist die Pubertät vorbei und das **wahre Leben** beginnt. Auch in den kommenden Lebensabschnitten wird eifrig an der Persönlichkeit gefeilt. Man fängt an zu trinken oder wird gläubig, lernt neue Leute kennen, beginnt Partnerschaften und trennt sich wieder. Doch dabei geht es stets darum, die eigenen Lebensziele im Auge zu behalten, denn **wer zuerst 5 Ziele erreicht, gewinnt**.

## Einführung ins Spielsystem



Jeder Spieler besitzt ein Persönlichkeitsprofil, das auf seinem **Spielertableau** festgehalten wird. Über das Spielen von Karten versuchen die Spieler ihr Profil so zu verändern, dass sie die Voraussetzungen für ihre Lebensziele erfüllen.

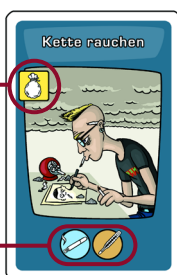
## Karten

Es gibt vier verschiedene Kartensorten, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten eine Rolle spielen: **Rot = Pubertät**, **Blau = Lebenskarten**, **Grün = Spielziele** und **Gelb = Megaziele**.

Alle Karten sind nach dem selben Prinzip aufgebaut. **Die Symbole auf der linken Seite** bestimmen die **Voraussetzungen**, die ein Spieler erfüllen muss, um die entsprechende Karte überhaupt ausführen zu dürfen. Führt ein Spieler eine Karte aus, legt er sie offen vor sich ab und erlebt das entsprechende Ereignis. Sein Persönlichkeitsprofil ändert sich gemäß den **Auswirkungen** der Karte (**Symbole am unteren Rand**).

**! Hinweis:** Wann ein Spieler Karten ausführen darf, wird im Abschnitt **Spielablauf** beschrieben. (siehe Seite 6!)

**Voraussetzung**



**Auswirkung**

**Beispiel:** Bei »Kette rauchen« handelt es sich um eine **Lebenskarte** (blau). Um diese Karte wählen zu dürfen, benötigt der Spieler **mindestens 1 Geld-Punkt**. Führt er die Karte aus, steigen seine Werte **Rauchen** und **Krankheit** um **jeweils 1 Punkt**.

## Die 9 Eigenschaften



Jeder Spieler besitzt **9 Eigenschaften: Rauchen, Alkohol, Drogen, Geld, Krankheit, Fett, Trauer, Kirche und Weisheit**. Jede Eigenschaft kann einen Wert zwischen **0 und 3 Punkten** annehmen.

Die aktuellen Werte werden mit den Holzscheiben auf dem Spielertableau angezeigt.

Zu Beginn stehen alle Eigenschaften auf **0**, d. h. die Holzscheiben liegen auf dem **farbigen** Symbol in der obersten Reihe.

Gewinnt der Spieler in einer Eigenschaft Punkte hinzu, so schiebt er die Scheibe um entsprechend viele Felder nach unten.

Der Wert einer Eigenschaft kann **nie über 3** steigen. Gewinnt ein Spieler einen oder mehrere Punkt(e) in einer **Eigenschaft** mit **Wert 3** hinzu, so bewegt er die Scheibe **nicht**. Stattdessen sieht er sich das durchgestrichene Symbol unter der Scheibe an. Es zeigt die Eigenschaft, die der Spieler (zurück) auf den **Wert 0** setzen muss.



**Beispiel:** Ein Spieler hat **3 Alkohol-Punkte**. Er erwirbt durch eine Karte einen **weiteren** Alkoholkpunkt. Der Alkohol-Wert **bleibt** zwar bei **3**, da sich der Spieler jedoch dumm getroffen hat, geht seine **Weisheit** zurück auf **0**.

Die Eigenschaften tauchen auch als Symbole auf den Karten auf. Entweder als **Voraussetzungen** (links) oder **Auswirkungen** (unten):

**Voraussetzung:** Der Spieler muss in der entsprechenden Eigenschaft **mindestens** den **Wert 1** aufweisen.

Generell gilt: steht in der Ecke des Symbols eine Zahl, so gibt diese Zahl den Mindestwert an.



**Auswirkung:** Der Spieler gewinnt in der Eigenschaft einen Punkt bzw. so viele Punkte wie die Zahl in der Ecke zeigt.



**Als Voraussetzung:** Der Spieler **muss** in der Eigenschaft einen **Wert** von **0 Punkten** haben.

**Als Auswirkung:** Der Spieler **muss** die Eigenschaft (**zurück**) auf **Wert 0** setzen.

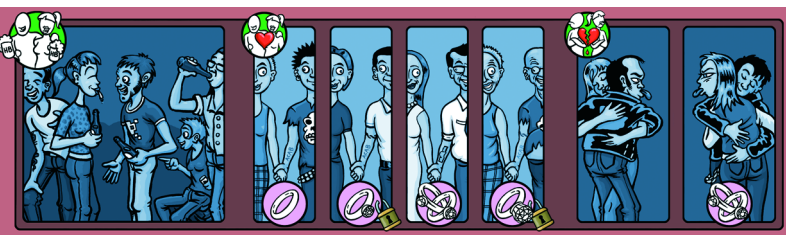


## Freundeskreis



Im Verlauf des Spiels bauen die Spieler einen **Freundeskreis** auf, der aus **Mitspielern** und **neutralen Personen** bestehen kann. Mitspieler werden durch Spielermarker in der Farbe des Mitspielers repräsentiert. Neutrale Personen werden von keinem Spieler gesteuert. Ansonsten gelten sie als gleichwertige Personen. Sie werden durch Personenmarker repräsentiert.

Der **Freundeskreis** wird im **unteren Drittel** des Tableaus angezeigt. Alle Freundschaften, die der Spieler führt, werden hier mit Markern angezeigt.



Der Freundeskreis ist in mehrere kleine Felder unterteilt. Das Feld, auf dem ein Marker liegt, bestimmt die genaue **Art der Beziehung** zum Spieler.

Die quadratische Box ganz **links** ist für ganz **normale Freunde** reserviert. Die vier Partner-Felder in der **Mitte** zeigen den Status der aktuellen **Liebesbeziehung** an. Hier wird, falls man nicht gerade Single ist, der Partner angezeigt. Liegt der Marker des Partners auf dem

**ersten Feld**, ist man **verliebt**, beim **zweiten verlobt**, beim **dritten verheiratet** und beim **vierten** sogar **glücklich verheiratet**. **Rechts** neben den Partner-Feldern findet sich die Box für **Ex-Partner**. Das Feld **ganz rechts** schließlich ist die Box für einen Ex-Partner, mit dem man zwar **noch verheiratet** ist, von dem man sich aber bereits **getrennt** hat.

**! Achtung!** Freunde ist der Überbegriff für alle Personen, die auf dem Tableau liegen. Während normale Freunde keine zusätzliche Eigenschaften haben, gelten die anderen Marker auf dem Tableau gleichzeitig als Freunde und (Ex-)Partner.

## FREUNDE GEWINNEN

Freundschaften werden grundsätzlich **nur über Karten** geschlossen. Immer wenn mehrere Personen an dem selben Ereignis teilnehmen, lernen sie sich untereinander kennen. Wer eine Person neu kennenlernt, markiert dies, indem er den entsprechenden Spielermarker (bei Mitspielern) bzw. Personenmarker (bei neutralen Personen) auf seinem Tableau ablegt.



**Voraussetzung:** Der Spieler wählt eine Person (bzw. so viele Personen wie die Zahl in der Ecke des Symbols zeigt), die er zu diesem Ereignis mitnimmt. Er **muss** mit der/den mitgenommenen Person(en) bereits **befreundet sein**.



**Auswirkung:** Der Spieler wählt entweder einen bestehenden Freund, den er zum Ereignis mitnimmt oder sucht sich eine Person aus, die er dort neu kennenlernt und legt deren Marker in die Box für normale Freunde. Wen der Spieler aussuchen **darf**, wird am Ende der **Regel** unter **Details** genauer beschrieben.

## BUCHSTABEN



Sind mehrere Personensymbole auf einer Karte abgebildet, so handelt es sich dabei immer um verschiedene Personen. Eine **Ausnahme** bilden Symbole, die mit dem **Buchstaben A** markiert sind. Sie beziehen sich alle auf die **selbe Person**.

**Beispiel:** Auf dieser Karte benötigt man **einen Freund**, der durch das Ereignis **zum Partner** wird und mit dem man zusätzlich **Sex** hat.

## PARTNER

Auch Beziehungen entwickeln sich nur über Karten. Jeder Spieler kann gleichzeitig immer nur einen Partner haben.



**Voraussetzung:** Der Spieler muss einen Partner haben. Er nimmt ihn **automatisch** zu dem Ereignis mit.



**Auswirkung:** Der Spieler wählt einen **neuen Partner** (dies darf ein normaler Freund, Ex-Partner oder eine Person sein, die der Spieler noch nicht kennt), mit dem er eine Beziehung beginnt oder er **intensiviert** die Beziehung zu seinem bisherigen Partner (siehe unten!).



**Voraussetzung:** Der Spieler muss ein **Single** sein.

## NEUE BEZIEHUNG

Der Spieler legt den Marker des **neuen Partners** auf das **erste** Partner-Feld (verlobt). Eine eventuelle noch bestehende Beziehung wird damit **gelöst** (s. a. Trennung!).

Kommt der Spieler wieder mit einem seiner **Ex-Partner** zusammen, so startet die Beziehung auf dem Feld »**verlobt**«. Kommt er mit einem Ex-Partner zusammen, mit dem er noch verheiratet ist, so kommt der Marker auf das Feld »**glücklich verheiratet**«.

## BEZIEHUNG INTENSIVIEREN

Der Spieler schiebt den Marker seines Partners **nach rechts** auf das nächste Partner-Feld. Erreicht der Marker dabei das Feld »**verheiratet**« so gelten die beiden Partner ab sofort als verheiratet (s. a. Heirat!).

Befindet sich der Marker des Partners bereits auf dem Feld **ganz rechts** (glücklich verheiratet), so wird er **nicht** mehr weitergeschoben.

**! Hinweis:** Auf den Feldern »**verlobt**« und »**glücklich verheiratet**« sind Beziehungen vor Angriffen **von außen** sicher (s. a. **Details!**).

## TRENNUNG

Beziehungen werden beendet, wenn einer der Partner eine neue Beziehung eingeht oder eine Karte die Trennung auslöst.



**Als Auswirkung:** Hat der Spieler eine Beziehung, wird sie **beendet** und der aktuelle Partner wird zum **Ex-Partner**.

Lag der Marker des Partners auf einem der ersten beiden Partner-Felder, so wird er jetzt in die **Ex-Box** geschoben. Lag er auf dem dritten oder vierten Feld, bleibt das Ex-Pärchen trotz Trennung verheiratet und der Ex-Partner kommt in die Box ganz rechts auf dem Tableau.

## EX-PARTNER



**Als Voraussetzung:** Der Spieler muss mindestens einen (bzw. so viele wie die Zahl in der Ecke zeigt) Ex-Partner haben.

## Heirat

Spieler gelten als verheiratet, wenn der Marker ihres Partners auf dem **dritten oder vierten** Partner-Feld oder ein Ex-Partner auf dem **»noch verheiratet«**-Feld **ganz rechts** liegt. Um zu heiraten, muss man an einem Ereignis mit Auswirkung »Heirat« teilnehmen oder seine Beziehung entsprechend intensivieren.



**Voraussetzung:** Der Spieler **muss** verheiratet sein.



**Voraussetzung:** Der Spieler **muss** glücklich verheiratet sein (der Marker des Partners liegt auf dem 4. Partner-Feld).



**Auswirkung:** Der Spieler heiratet die Person, die mit **A** gekennzeichnet ist. Er legt den entsprechenden Personenmarker auf das 3. Partner-Feld (**»verheiratet«**). Eine eventuell noch bestehende andere Ehe wird sofort geschieden.

## Scheidung/UNVERHEIRATET

Bei einer Scheidung wird eine bestehende Ehe aufgelöst und der alte Ehepartner wird in die normale Ex-Box geschoben.



**Voraussetzung:** Der Spieler darf nicht verheiratet sein.

**Auswirkung:** Ist der Spieler verheiratet, wird die Ehe geschieden.

## SEX



Im Spiel gibt es **zwei Sorten** von Sex. Anonymen Sex und Sex mit Mitspielern oder neutralen Personen.

**Anonymer Sex** wird markiert, indem man einen Sexmarker in die Box für anonymen Sex **rechts oben** auf dem Tableau (Bett) legt. Der Spieler kann sich **selbst** entscheiden, ob er Sex mit einer **Frau** (obere Hälfte) oder Sex mit einem **Mann** (untere Hälfte) haben möchte.



Sex mit Mitspielern oder neutralen Personen **markiert** ein Spieler, indem er auf den entsprechenden **Spieler-/Personenmarker** auf seinem Tableau einen **Sexmarker** legt.



**Voraussetzung:** Der Spieler muss mindestens einmal (steht eine Zahl am Symbol entsprechend oft) Sex gehabt haben, egal ob anonymen Sex oder Sex mit einer neutralen Person/einem Mitspieler



**Voraussetzung:** Der Spieler muss mindestens einmal (steht eine Zahl am Symbol entsprechend oft) Sex mit der Person gehabt haben, die mit **A** gekennzeichnet ist. Anonymer Sex reicht nicht, um die Voraussetzung zu erfüllen.



**Auswirkung:** Der Spieler hat 1x anonymen Sex.



**Auswirkung:** Der Spieler hat Sex mit der Person, die mit **A** gekennzeichnet ist.

## KINDER

Kinder werden markiert, indem der Spieler einen Kindermarker **auf den** Spieler-/Personenmarker der Person legt, mit der er das Kind hat.

Wurde das Kind durch **anonymen** Sex gezeugt, wird der Marker **in die Box** für anonymen Sex gelegt.



**Achtung!** Kinder können nur durch gegengeschlechtlichen Sex gezeugt werden. Dies ist zusätzlich als Voraussetzung zu berücksichtigen.



**Voraussetzung:** Der Spieler muss mindestens ein Kind haben (steht eine Zahl am Symbol entsprechend viele Kinder).



**Auswirkung:** Der Spieler bekommt ein Kind mit der Person, die mit **A** gekennzeichnet ist.

## EINSCHRÄNKENDE KARTENTEXTE



Die Texte ändern die normalen Regeln für diese Karte ab.

## VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein **Tableau** und **9 Holzscheiben**, welche auf die obersten Symbole (Wert 0) der Eigenschaften verteilt werden. Von den **farblich passenden** Spielermarkern und Einklagemarkern benötigt er jeweils **einen weniger**, als Spieler am Spiel teilnehmen.

Die **Spielermarker** dreht der Spieler auf die Seite, die sein **eigenes Geschlecht** zeigt. Die Spielermarker legt er neben sein Tableau, von den **Einklagemarkern** seiner Farbe gibt er **jedem** seiner **Mitspieler einen**.

Neben den Spielern gibt es **neutrale Personen** im Spiel, die durch **Personenmarker** dargestellt werden. Die Auswahl der neutralen Personen muss die Geschlechter der Spieler derart ergänzen, dass letztlich insgesamt immer genau **5 weibliche** und **5 männliche** Personen vorkommen.

**!** **Hinweis:** Haben in voller 6-er Besetzung alle Spieler das gleiche Geschlecht, so muss ein Spieler in dieser Partie das andere Geschlecht annehmen, indem er seine Spielermarker auf die entsprechende Seite dreht.

Von jeder **neutralen Person** werden jeweils so viele Personenmarker benötigt, wie Spieler mitspielen. Die Personenmarker werden nach Personen sortiert griffbereit beiseite gelegt. Überzählige Personenmarker kommen aus dem Spiel.

**!** **Hinweis:** Da die Personenmarker beidseitig bedruckt sind (männlich/weiblich), erleichtert es das Sortieren, zunächst alle auf die weibliche Seite zu drehen. Bei 5 oder 6 Spielern kann nicht jede Personenkonstellation gewählt werden.

Von den **Zeitmarkern** werden **je Spieler 8** benötigt und als Bank bereitgelegt. Überzählige Zeitmarker kommen aus dem Spiel.

Der Spieler mit der größten Lebenserfahrung ist Startspieler. Um den Vorteil des Startspielers auszugleichen, bekommen die Spieler zu Beginn unterschiedlich viele Zeitmarker.

Spieler ist zu Beginn:	Start	Zweiter	Dritter	Vierter	Fünfter	Sechster
Bei 2 Spielern erhält er	2	6				
Bei 3 Spielern erhält er	0	4	6			
Bei 4 Spielern erhält er	0	2	4	6		
Bei 5 Spielern erhält er	0	2	4	5	6	
Bei 6 Spielern erhält er	0	2	3	4	5	6

Die **30 Sex-/Kindermarker** werden griffbereit beiseite gelegt.

Die **35 Lebensziele** werden nach Kategorien (**Lifestyle, Job, Beziehung, Freunde, Spirit**) getrennt sortiert und gemischt. Anschließend werden **7 verdeckte Stapel** zu **je 5 Karten** gebildet, so dass in jedem Stapel jede Kategorie genau einmal vorkommt!

Jeder Spieler wählt einen beliebigen Stapel aus und nimmt die **5 Lebensziele auf die Hand**. Die übrigen Stapel werden griffbereit beiseite gelegt.

Alle anderen Karten werden getrennt nach Rückseite sortiert (Megaziele, Pubertät, Lebenskarten Kategorie A, Lebenskarten Kategorie B), gemischt und als verdeckte Stapel an den Spielfeldrand gelegt.

Vom Megaziel-Stapel wird die oberste Karte aufgedeckt.

## SPIELABLAUF

Das Spiel gliedert sich in mehrere Lebensabschnitte. In jedem Lebensabschnitt bieten sich den Spielern neue Chancen. Aus einer Auslage von Spielkarten wählen sie diejenigen aus, die ihr Persönlichkeitsprofil so verändern, dass sie ihren Lebenszielen näher kommen.

Das Spiel **beginnt** mit einem ganz besonderen Lebensabschnitt, **der Pubertät**, die den Grundstein für die Persönlichkeit legt. Ab dem zweiten Lebensabschnitt beginnt das **»wahre Leben«**, in dem man Zeit einsetzen muss, um Karten zu erwerben. Es werden so viele Lebensabschnitte gespielt, **bis ein Spieler 5 Ziele erreicht hat und damit gewinnt**.

### 1. LEBENSABSCHNITT: PUBERTÄT

**Pro Spieler legt man 3 (bei 2 und 3 Spielern 4)** Pubertätskarten offen nebeneinander in die Spielmitte. (Also z.B. bei 4 Spielern 12 Karten) Die restlichen Pubertätskarten werden für das Spiel nicht mehr benötigt.

Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler stets **reihum** im Uhrzeigersinn am Zug. **Pro Zug** sucht sich ein Spieler **eine** der folgenden Möglichkeiten aus:

- Er nimmt eine **Pubertätskarte aus der Mitte** und führt sie aus.
- Er **steigt aus und kassiert Zeitmarker**. Wer aussteigt, ist für diesen Lebensabschnitt aus dem Spiel und wird übersprungen. Er kann allerdings noch an Ereignissen anderer Mitspieler teilnehmen.
- Er **erfüllt ein Ziel**.

## a) KARTE AUSFÜHREN

Der Spieler sucht sich eine Pubertätskarte **aus der Mitte** aus und legt sie vor sich ab. Anschließend bewegt er die Holzscheiben auf seinem Spielertableau gemäß den **Auswirkungen** (Symbole, die unten auf der Karte angegeben sind). Erhält ein Spieler auf einer Karte mehrere Eigenschaftspunkte, kann er die **Reihenfolge aussuchen**, in der er die Punkte abträgt (siehe auch Details).



**Hinweis:** Die Karte »Das erste Mal (leider ohne Pille)« darf natürlich nur von einem Spieler gewählt werden, der im Spiel noch keinen Sex hatte.

## b) AUSSTEIGEN

Wer **aussteigt**, erhält dafür **Zeitmarker aus der Kasse**. Die Anzahl hängt von der **Gesamtspielerzahl** und der Zahl der Spieler ab, die während dieses Lebensabschnitts schon zuvor ausgestiegen sind:

Aussteigen als:	Erster	Zweiter	Dritter	Vierter	Fünfter	Sechster
Bei 2 Spielern erhält er	6	2				
Bei 3 Spielern erhält er	6	4	2			
Bei 4 Spielern erhält er	6	4	2	0		
Bei 5 Spielern erhält er	6	5	4	2	0	
Bei 6 Spielern erhält er	6	5	4	3	2	0

Zeitmarker sind die **Währung des Spiels** (Zeit ist Geld) und werden ab dem 2. Lebensabschnitt wichtig, um Karten zu ersteigern.

Die verbleibenden Spieler spielen so lange weiter, **bis alle ausgestiegen sind**. Anschließend werden eventuell übrig bleibende Pubertätskarten aus der Mitte entfernt und ein neuer Lebensabschnitt beginnt.



**Hinweis:** Sind alle Spieler bis auf einen ausgestiegen, kann dieser natürlich in aller Ruhe noch so viele Karten ausführen und Ziele erfüllen wie er möchte.

## c) ZIEL ERFÜLLEN

Der Spieler erfüllt eines seiner Lebensziele oder das offen liegende Megaziel. Ein Ziel darf nur erfüllt werden, wenn das Profil des Spielers den **Voraussetzungen** genügt, die **links oben** auf der Karte abgedruckt sind. In diesem Fall legt er das Ziel als erreicht vor sich ab und trägt die Auswirkungen der Karte auf seinem Spielertableau ab.

Wurde ein Megaziel erfüllt, wird (falls noch vorhanden) anschließend das nächste Megaziel vom Stapel aufgedeckt.



**Hinweis:** Es kann durchaus vorkommen, dass ein Spieler schon in der Pubertät ein Lebensziel erfüllen kann.

## AB DEM 2. LEBENSABSCHNITT: »DAS WAHRE LEBEN«

Es werden **5 Lebenskarten** aus der **Kategorie A** und **5 Lebenskarten** aus der **Kategorie B** (bei 2 oder 3 Spielern jeweils 4 Karten) aufgedeckt und offen nebeneinander in die Spielmitte gelegt.

Im neuen Lebensabschnitt wird der Spieler zum Startspieler, der im letzten Abschnitt als Erster ausgestiegen ist.

Wer am Zug ist, wählt eine der folgenden 4 Möglichkeiten:

- a) Karte auswählen und versteigern
- b) Aussteigen
- c) Ziel erfüllen
- d) Ziel tauschen

## a) KARTE AUSWÄHLEN UND VERSTEIGERN

Ab sofort darf man die Karten nicht mehr unmittelbar ausführen, sondern muss sie versteigern. Der Spieler sucht eine Karte aus der Mitte aus, deren Voraussetzung(en) er erfüllt.

Er beginnt mit einem **Mindestgebot von 0** oder mehr Zeitmarkern. Die Spieler entscheiden sich nun reihum im Uhrzeigersinn, ob sie höher bieten oder die Versteigerung verlassen wollen. Es wird so lange reihum geboten, bis mit Ausnahme des Meistbietenden alle anderen die Versteigerung verlassen haben.

An der **Versteigerung** dürfen nur die Spieler teilnehmen, die die **Voraussetzungen** der versteigerten Lebenskarte **erfüllen** und zudem in diesem Lebensabschnitt noch nicht ausgestiegen (b) sind. Es ist nicht erlaubt, mehr Zeitmarker zu bieten, als man besitzt. **Zeitmarker** liegen **immer offen** aus, d. h. jeder Spieler weiß stets, wie viele Zeitmarker die Mitspieler besitzen.

Der Meistbietende führt die ersteigerte Karte aus und legt die gebotene Zeit in die Kasse zurück. Wird die Karte **nicht** vom Versteigerer ersteigert, ist dieser **sofort** wieder **am Zug**, so lange, bis er selbst eine Karte ersteigern konnte oder er eine der anderen Zugmöglichkeiten (b–d) gewählt hat.

## B) AUSSTIEGEN: wie in der Pubertät

Liegen in der Kasse zu **wenig** Zeitmarker, darf der Spieler die restlichen Marker von einem oder mehreren Mitspieler(n) **stehlen**.

Sind alle Spieler ausgestiegen werden eventuell übrig bleibende Karten abgeräumt, und ein neuer Lebensabschnitt beginnt wieder mit der Auslage von 10 (bei 2 und 3 Spielern: 8) Karten.

## C) ZIEL ERFÜLLEN: wie in der Pubertät

Sobald ein Spieler **5 Ziele** erfüllt hat, ist das Spiel beendet und er gewinnt.

## D) ZIEL TAUSCHEN

Bei Abgabe von **4 Zeitmarkern** (in die Bank) darf man einen der grünen Zielkartenstapel aus der Mitte wählen und **beliebig viele** Zielkarten austauschen. Bedingung: Nach dem Tausch muss man **genauso viele Ziele aus denselben Kategorien** haben wie vorher. Der entsprechend komplette Zielkartenstapel wird verdeckt zurückgelegt.

## SPIELLENDE

Das Spiel **endet** sofort, wenn ein Spieler sein **5. Ziel** auslegt. Es ist egal, wie viele der 5 erfüllten Ziele Lebensziele, wie viele Megaziele waren. Der Spieler **gewinnt**.

## DETAILS

Die folgenden Details werden in besonderen Situationen wichtig und können zum entsprechenden Zeitpunkt nachgeschlagen werden.

## WER KOMMT MIT, WENN MEHRERE PERSONEN AN EINEM EREIGNIS TEILNEHMEN?

Prinzipiell bestimmt der Spieler, der die Karte ausführt, welche Personen er auswählt. Lernt er jemanden über eine Karte neu kennen, so muss er eine der neutralen Personen auswählen. Nimmt eine bereits befreundete Person teil (als Voraussetzung), so darf der Spieler eine beliebige Person aus seinem Freundeskreis bestimmen. Die gewählte Person kann sich **nicht** dagegen **wehren**.

**!** **Hinweis:** Um Mitspieler bei einem Ereignis neu kennen zu lernen, muss der Spieler Einklagemarker einsetzen. Ebenso können die anderen Spieler Einklagemarker benutzen, um die Auswahl des aktiven Spielers zu beeinflussen (s. a. Einklagen!).

Die gewählten Teilnehmer müssen **nicht** die passenden Eigenschaften besitzen, die in den **Voraussetzungen** der Karte genannt werden. Allerdings gelten für alle teilnehmenden Mitspieler die **Auswirkungen** des Ereignisses. Es dürfen auch Spieler einbezogen werden, die in dieser Runde bereits **ausgestiegen** sind.

**!** **Achtung Ausnahme!** Bei Lebenszielen gelten Auswirkungen, die Eigenschaften betreffen, nur für den Spieler selbst. Freundschaften, Beziehungen, Trennungen, Hochzeit, Sex und Kinder gelten natürlich auch für die beteiligte Person (s. a. Symmetrie).

## EINKLAGEN / MITSPIELER KENNEN LERNEN

Wenn ein Spieler eine Karte **ausführt**, an der noch andere **Personen teilnehmen**, können die Spieler die Auswahl der Personen mit den **Einklagemarkern** in der Farbe des aktiven Spielers manipulieren. Dies ist auch die einzige Möglichkeit, direkt Mitspieler kennen zu lernen, die man noch nicht kennt.

Bei der Auswahl der Teilnehmer muss der Spieler die Spieler **bevorzugen**, die einen Einklagemarker ausgespielt haben. Falls sich mehrere Mitspieler einklagen wollen, muss sich der aktive Spieler **aussuchen, wen er mitnimmt**, aber immer so, dass **möglichst viele** der Einklagenden daran beteiligt werden. Um Mitspieler kennen zu lernen oder in ein Ereignis **zu zwingen**, kann der **aktive Spieler** Einklagemarker in der **Farbe des Betroffenen spielen**.

Das Einklagen läuft wie folgt ab: **Zunächst wählt** der Spieler, der die Karte ausführt, die Personen aus, die er **mitnehmen** möchte. Danach haben alle Spieler die Möglichkeit, **Einklagemarker** zu spielen. Es ist auch erlaubt, Marker als **Reaktion** darauf zu spielen, dass ein anderer einen Einklagemarker gespielt hat. Es ist **nicht** erlaubt, gespielte Marker **zurückzuziehen**.

Hatten alle Spieler die Chance, Einklagemarker zu spielen, so **entscheidet** sich der aktive Spieler endgültig, welche Mitspieler er an dem ausgewählten Ereignis teilnehmen lässt. **Alle** ausgewählten Spieler müssen die gespielten Einklagemarker **abgeben**. Wer nicht ausgewählt wurde, darf den Einklagemarker behalten und später im Spiel erneut spielen. Hat der aktive Spieler Einklagemarker gespielt, muss er sie ebenfalls nur abgeben, wenn er die betreffenden Personen auch am Ereignis teilnehmen lässt.



**Beispiel:** Spieler Gelb will die Karte Bungeesprung ausführen. Als **Voraussetzung** wird ein Freund benötigt. Spieler Gelb **wählt** die neutrale Person Tim, die er bei einem früheren Ereignis kennen gelernt hat. Da Spieler Gelb sonst nur noch die Spieler Grün, Rosa und Hellblau kennt, sind diese drei die **Einzigsten**, die sich einklagen dürfen. Spieler Grün und Rosa spielen ihre gelben Einklagemarker, damit sie am Ereignis teilnehmen können. Spieler Gelb müsste sich jetzt zwischen Grün und Rosa entscheiden. Stattdessen **kontert** er mit dem hellblauen Einklagemarker und entscheidet sich für Spieler Hellblau, der gezwungen wird, am Ereignis teilzunehmen.

**!** **Hinweis:** Es ist nicht erlaubt, sich bei Lebens- und Megazielen einzuklagen.

## HOMOSEXUALITÄT

Bei Beziehungen, Sex und Ehe ist Homosexualität **selbstverständlich** erlaubt. Einzig das Zeugen von Kindern ist auf **gegengeschlechtlichen** Sex beschränkt.

## SYMMETRIE

**Alle Symbole**, die sich auf **zwei Personen** beziehen (z.B. Freundschaft, Partner, Trennung, Heirat, Sex, Kinder) werden für beide Personen symmetrisch ausgeführt.

- ! **Beispiele:** Spieler A hat Sex mit Spieler B. Er markiert dies, indem er den Marker von B auf seinem Tableau mit einem Sexmarker versieht. Analog dazu legt B einen Sexmarker auf seinem Tableau auf dem Marker von A ab.  
Spieler A trennt sich von seinem Partner B. Spieler A schiebt den Marker von B in seine Ex-Partner-Box. Analog dazu schiebt B, A in seine Ex-Partner-Box.

## SICHERE BEZIEHUNG

Liegt der Marker des Partners auf dem **zweiten (verlobt)** oder **vierten (glücklich verheiratet)** Partner-Feld so ist die Beziehung **sicher**. Ein **Außenstehender** darf in diesem Fall nur dann eine Beziehung auseinanderreißen, wenn der Spieler zustimmt, mit dem er die neue Beziehung beginnen will. Neutrale Personen stimmen generell nicht zu.

## LEBENSKARTEN AUFGEBRAUCHT

Wurden **alle** Lebenskarten durchgespielt, werden die **nicht ausgeführten** Karten erneut gemischt und nach Kategorien sortiert als neue Nachziehstapel aufgelegt. Sind nicht **mehr genug Karten** im Spiel, endet das Spiel ohne Sieger und die Spieler werden als **gescheiterte Existenzen** deklariert.

## TIMING BEI MEHREREN SYMBOLEN

Gewinnt ein Spieler durch eine Karte **mehrere Eigenschaftspunkte**, so entscheidet er sich, in welcher **Reihenfolge** er die Punkte auf seinem Tableau abträgt. Dies kann wichtig sein, wenn man Eigenschaften verliert.

- ! **Beispiel:** Ein Spieler hat **3 Alkohol-Punkte** und führt das Ereignis »**Gedichte schreiben**« aus. Er kann sich nun entscheiden, ob er erst den Alkohol-Punkt abrechnet und danach den Weisheit-Punkt oder andersherum. Im ersten Fall hat er nach dem Ereignis **3 Alkohol, 1 Weisheit**, im zweiten Fall **3 Alkohol, 0 Weisheit**.

## ZÖLIBAT BZW. NONNE

Der Spieler, der das Lebensziel »**Zölibat bzw. Nonne**« ausspielt, darf ab sofort keine Karten mehr auswählen oder ausführen, bei denen er Sex hat oder eine Beziehung beginnt.

- ! **Achtung:** Dennoch bleiben alle Sexmarker auf seinem Tableau liegen. Außerdem ist es möglich, dass der Spieler noch Kinder bekommt, solange er dafür keinen neuen Sex mehr haben oder Beziehungen eingehen muss.

Der Spieler darf von Mitspielern nicht mehr ausgewählt werden, an Karten teilzunehmen, bei denen er Sex hat oder eine Beziehung beginnt. Eventuell verhindert dies, dass ein Spieler die Voraussetzungen einer Karte erfüllt.

- ! **Beispiel:** Spieler Gelb möchte in seinem Zug das Ereignis »**Erstsemesterparty**« versteigern. Leider ist er nur mit Spieler Rosa befreundet, der bereits die Karte »**Zölibat bzw. Nonne**« gespielt hat. Spieler Gelb erfüllt somit nicht die Voraussetzungen für die »**Erstsemesterparty**«, da er keine Person kennt, die er auf die Party mitnehmen kann.

## VARIANTE FÜR KONTROLLFREAKS

Die Lebensziele werden zu Beginn **nicht zufällig** gezogen.

**Bei 2 bis 3 Spielern:** Jeder bekommt zu Beginn **2 Lebenszielstapel** und sucht sich je **Kategorie eine Karte** aus.

**Bei 4 bis 6 Spielern:** Jeder Spieler nimmt **einen Lebenszielstapel**, sucht sich **ein Ziel** aus. Dann gibt jeder die restlichen Ziele an seinen linken Nachbarn weiter. So geht es reihum weiter, bis jeder 5 Ziele auf der Hand hat.

Es ist **nicht** erlaubt, Ziele von einer Kategorie zu nehmen, die man schon besitzt. Kann man aus diesem Grund kein Ziel nehmen, gibt man die Karten einfach an den linken Nachbarn weiter.

## DANK AN:

Nicole Albrecht, Hanno Balz, Lüder Basedow, Sören Bendig, Christoph Breuer, Gudrun Casasola, Manuel Casasola Merkle, Maja und Rüdiger Dorn, Steffi Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Christian Hildenbrandt, Iris, Joker, Henning Kröpke, Ana-Marija und Lukrecija Kocmanić, Tobias Lang, Steffen Mahnert, Bob Mathies, Jago Matticz, Maura, Andrea Meyer, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Julia Nether, Wolfgang Panning, Henning Poehl, Frank Poggemann, Helge Possehl, Harro Rache, Maren Rache, Michael Schramm, Antek van Straelen, Hedwig Thelen, Katja Stockmann, Ulrich Walter, Anja Wrede, Klaus-Jürgen Wrede, Anna Zeiler, den Testern von Bödefeld und den BSW-Treffen, Tagungshaus Drübberholz und natürlich allen Personen, Freundinnen, Affären etc., die uns zu diesem Spiel inspiriert haben. Acht!



Grafik & Illustration  
Maura Kalusky  
maura@glonz.com

