

# Fiese Freunde Fette Feten

Ein Spiel für 2-6 Spieler/innen von Marcel-André Casasola Merkle und Friedemann Friesse  
HUNTER & CRON Edition

## Spielmaterial

- 6 Spielertableaus in den 6 Spielerfarben
- 54 Holzscheiben, je 9 in den 6 Spielerfarben
- 30 Spielermarker, je 5 in den 6 Spielerfarben
- 52 Personenmarker
- 48 Zeitmarker
- 30 Sex-/Kindermarker
- 30 Einklagemarker (jeweils 5 in den 6 Spielerfarben)
- 144 Karten, davon:
  - 20 Pubertätskarten (rot)
  - 83 Lebenskarten (blau) in 2 Kategorien (41x Kategorie A, 41x Kategorie B, 1x Blanko Kategorie B für eigene kreative Ideen)
  - 36 Lebensziele (grün) in 5 Kategorien (je 7x Lifestyle, Beziehung, Freunde, Spirit, 8x Job)
  - 5 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**.

## 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 am Spiel teilnehmen. 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 männliche oder 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.

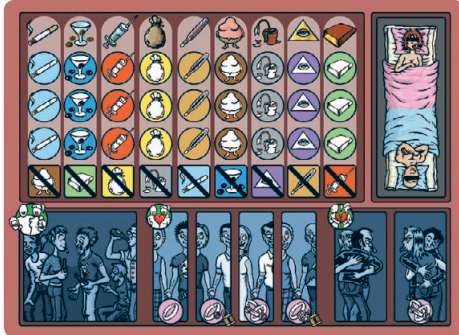
Die **36 Lebensziele** werden nach Kategorien (**Lifestyle, Job, Beziehung, Freunde, Spirit**) getrennt sortiert und gemischt (entfernt 1 zufällige Job-Karte). Anschließend werden **7 verdeckte Stapel** zu **je 5 Karten** gebildet, so dass in jedem Stapel jede Kategorie genau einmal vorkommt!

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 der 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.

## 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 Kartentypen, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten eine Rolle spielen: **Rot = Pubertät, Blau = Lebenskarten, Grün = Lebensziele** und **Gelb = Megaziele**.

Alle Karten sind nach demselben Prinzip aufgebaut. **Die Symbole auf der linken Seite** zeigen 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 7!)

Voraussetzung

Auswirkung



**Beispiel:** Bei »Kette rauchen« handelt es sich um eine **Lebenskarte** (blau). Um diese Karte ausführen 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 zeigt das durchgestrichene Symbol unter der Scheibe an, welche Eigenschaft der Spieler auf den Wert 0 setzen muss.



**Beispiel:** Ein Spieler hat **3 Alkohol-Punkte**. Er erwirbt durch eine Karte einen **weiteren** Alkohol-Punkt. 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. 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 kleine Zahl anzeigt.



**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.

### 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.

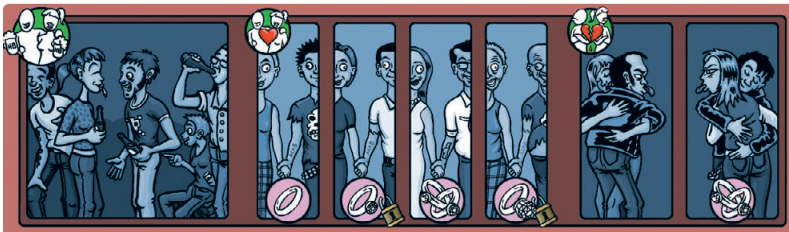
**! Beispiel:** Ein Spieler hat **3 Alkohol-Punkte** und führt die Karte »**Gedichte schreiben**« aus. Er kann sich nun entscheiden, ob er erst den Alkohol-Punkt abrechnet und danach den Weisheit-Punkt oder andersherum. Im ersten Fall hat er nach dem Ereignis **3 Alkohol, 1 Weisheit**, im zweiten Fall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

### FREUNDESKREIS



Im Verlauf des Spiels bauen die Spieler einen **Freundeskreis** auf, der aus **Mitspielern** und **neutralen Personen** bestehen kann. Mitspieler werden durch Spielmarker 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** zu diesem Freund (Neutrale Person oder Mitspieler).

Das quadratische Feld 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 das Feld für **Ex-Partner**. Das Feld ganz **rechts** schließlich ist für einen Ex-Partner, mit dem man zwar **noch verheiratet** ist, von dem man sich aber bereits **getrennt** hat.

**! Achtung!** Die Marker ganz links sind gewöhnliche Freunde, während die anderen Marker zugleich Freunde als auch Partner oder Ex-Partner darstellen. Spieltechnisch ist und bleibt man also auch mit seinen (Ex-)Partnern für immer »befreundet«.

### FREUNDE GEWINNEN

Freundschaften werden grundsätzlich **nur über Karten** geschlossen. Immer, wenn sich mehrere Personen aufgrund einer **Auswirkung** kennenlernen, werden sie zu Freunden. Die Spieler tauschen untereinander Spielmarker aus; treffen sie neutrale Personen, nehmen sie deren Personenmarker. Die Spieler legen alle diese Marker auf ihren Tableaus ab.

Der Spieler, der die Karte ausführt, wählt die Personen aus, die er zu Ereignissen mitnimmt oder vor Ort kennenlernt. Er darf Mitspieler wählen, die in dieser Runde bereits ausgestiegen sind (siehe Spielablauf).



**Voraussetzung:** Der Spieler muss eine befreundete Person wählen (bzw. so viele befreundete Personen, wie die Zahl in der Ecke des Symbols zeigt), die er zu diesem Ereignis mitnimmt. Er muss mit den mitgenommenen Personen bereits befreundet sein. Das bedeutet, er kann die Karte nur ausführen, wenn er bereits über die entsprechende Anzahl Freunde verfügt! Die gewählten Personen können sich **nicht gegen die Wahl wehren**, müssen die anderen als Voraussetzung genannten Eigenschaften der Karte aber **nicht** besitzen.





**Auswirkung:** Der Spieler muss entweder eine bisher nicht befreundete neutrale Person oder durch das Spielen eines Einklagemarkers einen bisher nicht befreundeten Mitspieler kennenlernen. Die gewählten Personen können sich **nicht gegen die Wahl wehren**.

**! Achtung Ausnahme!** Entscheidet sich der Spieler, durch eine Auswirkung seine bereits existierende Beziehung zu intensivieren (statt eine neue Beziehung zu beginnen), macht er dies ohne Ausspielen des Einklagemarkers (siehe Beziehung intensivieren).

Die anderen Spieler können ihre Einklagemarken benutzen, um die Auswahl des aktiven Spielers zu beeinflussen. Wie das Einklagen genau funktioniert, wird im folgenden Abschnitt beschrieben.

**Alle Personen**, sowohl der Spieler als auch die mitgenommenen und vor Ort getroffenen Freunde sind **von den Auswirkungen der Karte betroffen**.

**! 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 (siehe Symmetrie).

## EINKLAGEN/MITSPIELER KENNENLERNEN

Führt ein Spieler eine Karte aus, an der **andere Personen** als Voraussetzung oder Auswirkung teilnehmen, können die Spieler die Auswahl der Personen mit den Einklagemarkern manipulieren.

**Spieler als Freunde gewinnen:** Das Einklagen ist die einzige Möglichkeit, Spieler während einer **Auswirkung** als Freunde zu gewinnen.

Zunächst wählt der Spieler, der die Karte ausführt, die neutralen Personen aus, die er kennenlernen möchte. Möchte er stattdessen Mitspieler kennenlernen und dadurch in ein Ereignis zwingen, darf der Spieler Einklagemarken in der Farbe der Betroffenen spielen.

Danach haben alle Spieler die Möglichkeit, den Einklagemarken in der Farbe des aktiven Spielers zu spielen, um am Ereignis teilnehmen zu dürfen. Es ist dabei erlaubt, Marker als Reaktion darauf zu spielen, dass ein anderer einen Einklagemarken gespielt hat. Es ist nicht erlaubt, gespielte Marker zurückzuziehen.

Bei der Auswahl der Personen muss der Spieler die Mitspieler bevorzugen, die einen Einklagemarken ausgespielt haben (oder für die er selber einen Marker gespielt hat). Falls sich mehrere Mitspieler einklagen wollen, muss sich der aktive Spieler aussuchen, wen er von diesen kennenlernt, aber immer so, dass möglichst viele der Eingeklagten am Ereignis beteiligt werden.

Alle ausgewählten Spieler müssen die gespielten Einklagemarken abgeben. Wer nicht ausgewählt wurde, nimmt den Einklagemarken zurück und darf ihn später im Spiel erneut spielen. Hat der aktive Spieler Einklagemarken gespielt, muss er sie ebenfalls nur abgeben, wenn er die betreffenden Personen auch am Ereignis teilnehmen lässt.

Auf dieselbe Weise funktioniert das Einklagen, wenn als **Voraussetzung** ein Freund benötigt wird. Zuerst wählt der Spieler seine Freunde aus, die er zum Ereignis mitnehmen möchte. Danach dürfen sich andere bereits befreundete Spieler einklagen, um stattdessen mitgenommen zu werden. Der aktive Spieler darf als Konter auf das Einklagen selber einen Einklagemarken spielen, um einen befreundeten Mitspieler wählen zu dürfen.



**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 mit den Spielern Grün, Rosa und Hellblau befreundet ist, sind diese drei die **Einzigsten**, die sich einklagen dürfen. Spieler Grün und Rosa spielen ihre gelben Einklagemarken, damit sie am Ereignis teilnehmen können. Spieler Gelb müsste sich jetzt zwischen Grün und Rosa entscheiden. Stattdessen **kontert** er mit dem hellblauen Einklagemarken und entscheidet sich für Spieler Hellblau, der gezwungen wird, am Ereignis teilzunehmen.

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

## 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 **dieselbe Person**.

**Beispiel:** Für diese 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. Jede Person (Spieler oder neutrale Person) kann gleichzeitig immer nur **einen** Partner haben.



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



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



**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!). Hat der Spieler bereits eine Beziehung und beginnt eine neue Beziehung wird die alte Beziehung aufgelöst (siehe Trennung).

## NEUE BEZIEHUNG

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

**! Hinweis:** 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 (siehe auch Heirat!).

Befindet sich der Marker des Partners bereits auf dem Partnerfeld **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 (siehe nächstes Kapitel!).

## 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 die sichere Beziehung auseinanderreißen, wenn **derjenige Spieler** zustimmt, mit dem er die neue Beziehung beginnen will. Neutrale Personen in einer sicheren Beziehung stimmen generell nicht zu, diese zu verlassen.

## TRENNUNG & EX-PARTNER

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



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



**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 auf das Feld für die **Ex-Partner** verschoben. Lag er auf dem dritten oder vierten Feld, bleibt das Ex-Pärchen trotz Trennung verheiratet und der Ex-Partner kommt auf das Feld ganz rechts auf dem Tableau.

## 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 (siehe **Symmetrie**).



**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 dadurch sofort geschieden.

## SCHIEDUNG/UNVERHEIRATET

Bei einer Scheidung wird eine bestehende Ehe aufgelöst und der alte Ehepartner wird in das Feld für nicht verheiratete Ex-Partner verschoben.



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

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

## SEX

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



**Anonymer Sex** wird markiert, indem man einen Sexmarker in das Feld 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. Anonymer Sex geschieht immer dann, wenn kein neutraler Freund oder Mitspieler an dem Ereignis beteiligt ist.



**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 **auf das Feld** 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.

## 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 Gelb hat Sex mit Spieler Grün. Er markiert dies, indem er den Marker von Grün auf seinem Tableau mit einem Sexmarker versieht. Analog dazu legt Grün einen Sexmarker auf seinem Tableau auf dem Marker von Gelb ab. Spieler Gelb trennt sich von seinem Partner Grün. Gelb schiebt den Marker von Grün in sein Feld für die Ex-Partner. Analog dazu schiebt Grün den Marker von Gelb in sein Feld für Ex-Partner.

## 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 die Karte **»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.

## EINSCHRÄNKENDE KARTENTEXTE



Die Texte ändern die normalen Regeln für diese Karte ab.

## 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** führt ein Spieler **eine** der folgenden 3 Aktionen aus:

- a) Er nimmt eine **Pubertätskarte aus der Mitte** und führt sie durch.
- b) **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.
- c) **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.

**!** **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 Bank**. 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 ausliegende 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.

## 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, führt eine der folgenden 4 Möglichkeiten aus:

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

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

### 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 zu versteigernden 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 Bank 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 Aktionen (b–d) gewählt hat.

### B) AUSSTEIGEN: WIE IN DER PUBERTÄT

Liegen in der Bank **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 durchschauen 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**.

## SNELLESPIEL-VARIANTE À LA HUNTER

- 1 Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 2 Zeitmarker. Legt das Lebensziel »Workaholic« in die Schachtel zurück. Beim Aussteigen erhalten die Spieler **KEINE** zusätzlichen Zeitmarker. Wer zuerst aussteigt, wird in der nächsten Runde Startspieler.
- 2 Der zweite Lebensabschnitt wird im Wesentlichen genauso gespielt wie die Pubertät. Es findet **KEINE** Versteigerung der Karten statt! Als zusätzliche Aktion kann man aber zweimal im Spiel **EINEN** Zeitmarker ausgeben, um seine Zielkarten mit dem Zielkartenstapel entsprechend der Regel »2D - Ziel tauschen« (siehe oben) zu tauschen.

Hunter & Cron bedanken sich bei Marcel Casasola Merkle, Friedemann Friese, Maura Kalusky und Henning Kröpke für die tolle Zusammenarbeit bei dieser Neu-Edition, bei Peer Lagerpusch für seine Hinweise zur Anleitung und bei allen Freunden und Freundinnen der Analogen Unterhaltung, die diese Neu-Edition möglich gemacht haben. Hunter dankt seiner Frau, ohne deren Unterstützung und Begeisterung für das Spiel diese Schnaps-idee nie Wirklichkeit geworden wäre.

© 2005/2018 2F-Spiele, Made in Germany

**Autoren:** Marcel-André Casasola Merkle und Friedemann Friese

**Grafik und Illustrationen:** Maura Kalusky

**Produktion:** Henning Kröpke

