

Furcsa fickók, fergeteges fesztiválok



Marcel-André Casasola Merkle és Friedemann Fiese játéka 2-6 furcsa fickó részére

TARTALOM

- 6 játéktábla (6 színben)
- 54 fakorong (minden színben 9)
- 30 játékosjelző (minden színben 5)
- 40 haverjelző
- 48 időjelző
- 30 szex- és gyerekjelző
- 30 panaszjelző (minden színben 5)
- 140 kártya:
 - 20 pubertáskártya (piros)
 - 81 életkártya (kék): 40 A-s, 40 B-s, egy üres B-s kártya saját ötlethez
 - 35 életcélkártya (zöld): 7-7 életstílus, munka, kapcsolat, barátság, lélek
 - 4 főéletcél-kártya



játékos



haver



idő



szex



gyerek



panasz

JÁTÉKÖTLET

Mi lett volna, ha? E játékban a játékosok új életbe kezdhetnek: először, fenekükön a tojáshejjal, keresztülbotorkálnak a pubertáskoron, kipróbálnak mindenfélét, amit talán nem feltétlenül kellene, szert tesznek első tapasztalataikra. Ekkor kezd kialakulni személyiségük. Az egyik zöldre festi a haját, a másik feltör egy cigaretaautómátát, a harmadiknak pedig egy falusi diszkóban összejön az a bizonyos "első". De a pubertáskor hamar véget ér, és elkezdődik az **Igazi Élet**. A személyiségek persze még ekkor is változnak az idővel. Az egyik inni kezd, mint a kefekötő, a másik vallásszássá lesz, és mind új ismerősökre tesznek szert, párkapcsolatokba kezdenek és elválnak. De mindegyikük szeme elptt ott lebegnek az életcélok; s az, aki elsőként teljesíti mind az öt életcélját, **győz**.

BEVEZETÉS A JÁTÉK RENDSZERÉBE



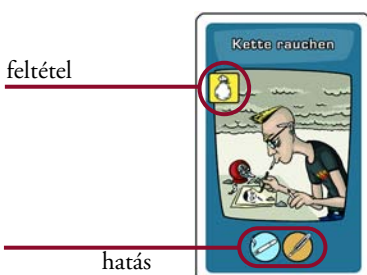
Minden játékos saját játéktábláján tartja számon, éppen milyen a személyisége. A személyiség a játék során a kártyák segítségével változtatható - célszerűen az életcéloknak megfelelően.

A KÁRTYÁK

A játékban négy kártyatípus van, mindnek megvan a maga szerepe: a **pirosak a pubertáskártyák**, a **kékek az életkártyák**, a **zöldek az életcélok**, a **sárgák pedig az főéletcélok**.

A kártyák felépítése azonos. A **bal oldalon látható szimbólumok a feltételek**, a játékos csak akkor játszhatja ki a kártyát, ha ezek teljesülnek. Ha egy játékos kijátsszik egy kártyát, akkor azt képpel felfelé lerakja maga elé, és ekkor az végrehajtódik: a játékos személyisége a kártya **hatásának** megfelelően megváltozik (a **kártya alján látható szimbólumok**).

! **Megjegyzés:** A kártyakijátszásról bővebben a **játékmenetnél** olvashatsz.



feltétel

hatás

Példa: A **láncdohányos** egy életkártya (kék). A játékos csak akkor játszhatja ki ezt a kártyát, ha vagyona legalább 1-es.
Ha a játékos kijátssza ezt a kártyát, akkor **nikotinfüggősége és betegsége 1-gyel megnő**.

A 9 SZEMÉLYISÉGJEGY



Minden játékos **9 személyiségjeggyel rendelkezik: nikotinfüggőség, alkoholizmus, drogfüggőség, vagyon, betegség, kövérség, szomorúság, vallás és tudás.** E személyiségjegyek értéke **0 és 3 között** lehet.

A játékosok játéktáblájukon, a fakorongok segítségével tartják számon személyiségjegyeik értékét.

A játék kezdetén minden személyiségjegy értéke **0**, így az összes fakorongnak a legfelső sorban, a színes szimbólumon kell lennie. Ha egy személyiségjegy értéke megnő, a korongot ennek megfelelően lejjebb kell mozgatni.

Egy személyiségjegy értéke **sosem lehet 3-nál több.** Ha egy 3-as érték tovább nőne, akkor **marad 3-as**, a korong nem mozog. Ellenben a játékosnak meg kell néznie, melyik személyiségjegy áthúzott szimbóluma látható e sor alján: annak a személyiségjegynek az értéke **0-ra csökken.**



Példa: A játékosnak **3-as az alkoholizmusa.** Egy kártya hatásaként alkoholizmusa **eggyel megnő.** A játékos alkoholizmusa **marad 3**, ám a masszív alkoholbevételnek megvan a maga hatása: a játékos **tudása 0-ra csökken.**

A kártyákon is láthatók a személyiségjegyek szimbólumai, akár **feltételekként** (bal oldalon), akár **hatásokként** (alul):

Feltételek: Szükséges, hogy az adott személyiségjegy értéke az aktív játékos (a kártya kijátszója) esetében **legalább 1** legyen. Továbbá ha a szimbólum sarkában egy szám látható, akkor legalább annyinak kell lenni a személyiségjegy értékének.



Egyéb feltételek: Szükséges, hogy az adott személyiségjegy értéke az aktív játékos esetében **0** legyen.



Egyéb hatások: Az összes résztvevő játékos személyiségjegyének értéke **0-ra csökken.**

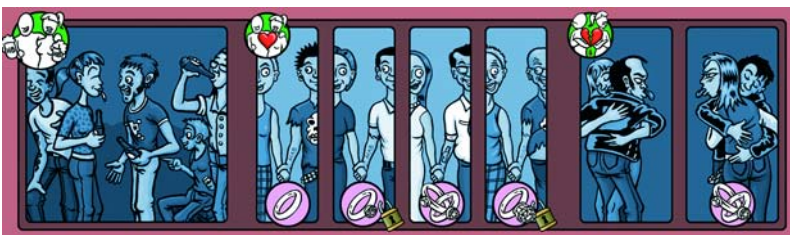


BARÁTI KÖR



A játék során a játékosok **baráti kört** alakítanak ki, amelynek éppúgy tagjai lehetnek a **játékos** társak, mint a "semleges" **haverok**. A játékosokat a saját színű játékosjelzők jelképezik, a haverokat pedig a haverjelzők. A haverokat senki sem irányítja, ám amúgy egyenértékűek a játékosokkal; mind a játékosok, mind a haverok **személyeknek** számítanak.

A játéktábla **alsó harmada** szolgál a baráti kör számontartására. Mindenkinnek, akivel a játékos megismerkedett, idekerül egy jelzője.



mező viszont az **exek** számontartására szolgál: az elsőbe a hajdani szerelmi partner jelzője kerül, a másodikba (vagyis a legszélsebbe) pedig azé, akivel a játékos **még össze van házasodva**, de akitől már **külön él.**

A baráti kör több kisebb mezőre oszlik. A **kapcsolat jellegét** az szabja meg, hogy pontosan melyik mezőn található a barát jelzője. A **bal szélén** található négyzet a "**csak barátok**" számontartására szolgál, a **középső négy mező** a jelenlegi párkapcsolat jelzésére. Ha a játékos nem szingli, akkor található ezek egyikén egy jelző. Ha ez a jelző az első mezőn van, akkor a játékos és párja **szerelmesek**, ha a másodikon, akkor el vannak **jegyve**, ha a harmadikon, akkor **házasok**, és ha a negyediken, akkor **boldog házasok**. A **jobb szélén** található két

Figyelem: Minden olyan jelzőt, amely a játékos játéktábláján van, barátoknak nevezünk: köztük vannak a "csak barátok", valamint a partnerek és az exek - de mind barátoknak számítanak.

BARÁTOK SZERZÉSE

Sok eseményt egyedül él át az ember. Azonban azok a kártyák, amelyeken egy vagy több **sötétzöld szimbólum** látható, olyan események, amelyeket a játékos **másokkal** (haverokkal, más játékosokkal) **közösen** él át. Ilyenkor a kártya többekre - **minden résztvevőre** - hat, a kártya hatásai mindpjükre vonatkoznak (*kivétel: élelcélok*). Általánosságban azt lehet mondani, hogy barátokra csak **kártyák segítségével** lehet szert tenni. Mindannyiszor, amikor egy eseményben többen részt vesznek, ezek barátai lesznek egymásnak. Ha egy játékos összebarátkozik valakivel, akkor az illető személy (játékostárs vagy haver) jelzőjét rárakja saját játéktáblájára.



Feltétel: Az aktív játékos kijelöl egy személyt (vagy annyit, amilyen szám a szimbólum sarkában látható), aki vele együtt részt vesz az eseményben. Csak olyant választhat, aki már a barátja. Amennyiben ez az személy egy játékos, a kártya hatásai rá is vonatkoznak.



Hatás: Az aktív játékos vagy kijelöli egy **már meglévő** barátját, aki vele együtt részt vesz az eseményben, vagy kijelöl egy új személyt, akivel összebarátkozik.

“A” BETŰ



Ha egy kártyán több személyszimbólum látható, azok mindig más-más személyekre vonatkoznak. Ez alól **kivételt** jelentenek az **“A” betűvel** ellátott szimbólumok: ezek **ugyanarra** a személyre vonatkoznak.

Példa: E kártya kijátszásához szükséges, hogy a játékosnak legyen **egy barátja**; ez a barát **partnerre** válik, valamint a játékos **szexuális kapcsolatba** is kerül vele.

PARTNER

A partnerkapcsolatok is csak a kártyák segítségével mélyülhetnek el. Egy játékosnak egyidőben csak egy partnere lehet.



Feltétel: Szükséges, hogy az aktív játékosnak legyen partnere. A kártya hatása automatikusan a partnerre is hat.



Hatás: Az aktív játékos vagy választ egy **új partnert** (aki lehet “csak barát”, ex, vagy akár olyan személy is, akit a játékos eddig még nem is ismert), akivel új párkapcsolatba kezd, vagy pedig **elmélyíti** jelenlegi partnerével kapcsolatukat (*lásd lentebb*).



Egyéb feltétel: Az aktív játékosnak **szinglinek** kell lennie.

ÚJ KAPCSOLAT

A játékos **új partnere** jelzőjét a párkapcsolat **első** mezőjére teszi (szerelmes). Ha a játékosnak volt másik párkapcsolata, az automatikusan **befejeződik** (*lásd lentebb*).

Ha a játékos egy exszel kezd új kapcsolatba, a párkapcsolat az **eljegyzés**-mezővel kezdődik újra. Ha olyan exszel kezd új kapcsolatba a játékos, akivel össze van házasodva, a jelző a **boldog házasság** mezőjére kerül.

A KAPCSOLAT ELMÉLYÍTÉSE

A játékos partnere jelzőjét a következő párkapcsolat-mezőre mozgatja, mindig **balról jobbra** haladva. Ha a jelző ilyenformán a házasság-mezőre kerül, a két partner azonnal összeházasodik (*lásd lentebb*). Ha a játékosnak volt már házassága, az felbomlik.

A negyedik (boldog házasság) mezőről már **nem** mozog tovább a jelző.



Megjegyzés: Az eljegyzett párok és a boldog házasságok védettek a **külső** támadásoktól (*lásd lentebb*).

PÁRKAPCSOLAT VÉGE

A párkapcsolat véget ér, amikor a partnerek egyike új kapcsolatba kezd, vagy amikor egy kártyának ez a hatása.



Egyéb hatás: Ha az aktív játékosnak van partnerkapcsolata, az nyomban **véget ér**, és a jelenlegi partner exszé válik.

Ha a partner jelzője az első két mező valamelyikén volt (szerelem és eljegyzés), a jelző a bal oldali ex-mezőre kerül. Ha viszont a partner jelzője a második két mező (házasság és boldog házasság) valamelyikén volt, a partnerek ugyan különköltöznek, de a házasság nem ér véget, és a jelző a jobb oldali ex-mezőre kerül.

EX



Egyéb feltétel: Szükséges, hogy az aktív játékosnak legyen legalább egy exe (vagy annyit, amilyen szám a szimbólum sarkában látható).

HÁZASSÁG

A játékos házasságnak számít, ha partnere jelzője a pártkapcsolat-mezők közül a **harmadikon** vagy a **negyediken** található, vagy ha van jelző a **jobb oldali** ex-mezőn van. Megházasodni vagy megfelelő kártya kijátszásával, vagy a kapcsolat elmélyítésével lehetséges. Házasságkötéskor az előző házasság automatikusan felbomlik.



Feltétel: Szükséges, hogy az aktív játékos házas legyen.



Feltétel: Szükséges, hogy az aktív játékos boldg házasságban éljen (partnerének jelzője a pártkapcsolat-mezők közül a negyediken legyen).



Hatás: Az aktív játékos összeházasodik az "A"-val jelölt személlyel, az illető jelzője a pártkapcsolat-mezők közül a harmadikra (házas) kerül. Ha a játékos már házas volt, korábbi házassága azonnal válással véget ér. *Ha a kártyán a hatásoknál partnerkapcsolat-szimbólum is van, az nem alkalmazható úgy, hogy a házasság után még elmélyül a kapcsolat; ilyenkor mindig úgy kell a kártyát végrehajtani, hogy a partner jelzője a házasság-mezőre kerüljön.*

VÁLÁS/A HÁZASSÁG VÉGE

Válás esetén a házasság véget ér, a házastárs jelzője az első ex-mezőre kerül.



Feltétel: Az aktív játékos nem lehet házas.

Hatás: Ha a játékos házas, házassága válással véget ér.

SZEX



A játékban **kétféle** szexuális kapcsolat lehetséges: anonim szex, valamint szex a játékos társakkal és a haverokkal.

Anonim szex esetén a játékos egy szexjelzőt rak játéktáblája **jobb felső sarkára** (az ágyra). A játékos eldöntheti, hogy nővel (felső rész) vagy férfival (alsó rész) létesít szexuális kapcsolatot.



Ha a játékos egy játékos társal vagy egy haverral lép szexuális kapcsolatra, ezt úgy jelzi, hogy rárak egy szexjelzőt játéktábláján a megfelelő **haver-** vagy **játékosjelzőre**. *Ha újra szexuális kapcsolatra lép az illetővel, akkor újabb szexjelzőt kell az illető jelzőjére helyezni.*



Feltétel: Szükséges, hogy az aktív játékosnak legyen legalább egy szexuális kapcsolata (vagy annyi, amilyen szám a szimbólum sarkában látható) - mindegy, hogy ki a szexpartner (anonim szex, játékos társ, haver).



Feltétel: Az aktív játékosnak legalább egyszer (vagy annyiszor, amilyen szám a szimbólum sarkában látható) szexuális kapcsolatba kellett kerülnie az "A"-val jelölt személlyel. E feltétel anonim szexszel nem teljesíthető.



Hatás: Minden résztvevő játékos anonim szexuális kapcsolatra lép.



Hatás: Az aktív játékos szexuális kapcsolatra lép az "A"-val jelölt személlyel.

GYEREKEK

A játékos úgy jelzi, hogy gyereke van, hogy rárak egy gyerekjelzőt annak a játékosnak vagy havernek a **jelzőjére**, akivel összehozták a gyereket. Ha a gyerek anonim következtében jött világra, úgy a jelzőt az ágyra kell tenni.



Figyelem: Gyerek csak ellenkező nemű partnerek közötti szex következtében születhet. Ez egy további feltételként kezelendő.



Feltétel: Szükséges, hogy az aktív játékosnak legyen legalább egy gyereke (vagy annyi, amilyen szám a szimbólum sarkában látható).



Hatás: Az aktív játékosnak gyereke születik az "A"-val jelzett személytől.

A KÁRTYÁKON OLVASHATÓ SZÖVEGEK



A kártyákon olvasható szövegek felülírják a normál szabályokat.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos kap egy **játéktáblát** és **9 fakorongot**; ezeket ki-ki elhelyezi a 9 személyiségjegyénél, a legfelső sorban (0-ás érték). Emellett a játékos megkapja **saját színéből** a játékos- és panaszjelzőket, méghozzá **eggyel kevesebbet**, mint amennyi a játékosok száma.

A játékosok **játékosjelzőiket saját nemüknek** megfelelő oldalakra forgatják, majd kirakják játékos táblájuk mellé; ezután **minden játékosársuknak** adnak **egy**et saját panaszjelzőikből.

A haverjelzők a semleges személyeket jelképezik. Ezek nemét úgy kell meghatározni, hogy a játékosokkal együtt összesen **5 férfi és 5 nő** legyen a játékban.

! **Megjegyzés:** Ha 6 azonos nemű játékos van, akkor egyiküknek ellenkező nemű karaktert kell megszemélyesítenie. (Egyébiránt máskor is nyugodtan lehet az ellenkező nem "bőrébe bújni".)

Minden **haver**hez annyi jelzőre van szükség, amennyi a játékosok száma. Ezeket személyek szerint szétválogatva, középre kell lerakni, hogy mindenki könnyen elérhesse. A megmaradt haver- és játékosjelzőket vissza kell tenni a dobozba.

! **Megjegyzés:** Mivel a haverjelzők mind kétoldalasak (férfi/nő), könnyebb szétválogatni őket, ha a választás előtt mindet női oldalára forgatják.

Minden játékos után 8 időjelzőt kell a bankba tenni. A többi időjelzőt vissza kell tenni a dobozba.

A játékot a legtöbb élettapasztalattal rendelkező játékos kezdi. Mivel kezdőjátékosnak lenni előnyös, minél előbb jön valaki, annál kevesebb időjelzővel kezd:

A játékos...	...kezd	...második	...harmadik	...negyedik	...ötödik	...hatodik
2 játékos esetén	2	6				
3 játékos esetén	0	4	6			
4 játékos esetén	0	2	4	6		
5 játékos esetén	0	2	4	5	6	
6 játékos esetén	0	2	3	4	5	6

A **30 szex/gyerekjelzőt** a bank mellé kell tenni.

A **35 életcélt** fajták szerint (életstílus, munka, kapcsolat, barátság, lélek) szét kell válogatni, és külön-külön megkeverni. Ezután belőlük **7 paklit** kell alkotni olyasformán, hogy minden pakliba **5, képpel lefelé lerakott kártya** kerüljön, és mindegyik kártya más-más fajtájú legyen.

Ezután minden játékos választ magának egy paklit, és az **5 életcélt** a kezébe veszi. A megmaradt paklik az asztalon maradnak, még szükség lehet rájuk.

A többi kártyát fajták szerint (főéletcél-kártyák, pubertáskártyák, "A" életkártyák, "B" életkártyák) szét kell válogatni és meg kell keverni, majd a paklikat képpel lefelé le kell rakni az asztalra.

A főéletcél-kártyák paklijának legfelső lapját fel kell csapni.

JÁTÉKMENET

A játék több életszakaszra oszlik. Minden életszakaszban új lehetőségekkel szembesülnek a játékosok: kártyákból választanak, és a kiválasztottaknak megfelelően megváltozik személyiségük, így kerülnek mind közelebb életcéljaikhoz.

A játék egy különleges életszakasszal, a **pubertáskorral** kezdődik, ekkor alakul ki igazán a személyiség - a többi már csak finomítás. Ezután kezdődik az **Igazi Élet**, amelyben a játékosok az idejükért cserébe kártyákat kapnak. Ez több életszakaszból áll, és addig tart, **amíg a játékosok egyike nem teljesít 5 életcélt, és így meg nem nyeri a játékot.**

1. ÉLETSZAKASZ: PUBERTÁSKOR

Háromszor annyi pubertáskártyát kell képpel felfelé kirakni az asztal közepére, **amennyi a játékosok száma** (illetve 2 vagy 3 játékos esetén négyszer annyit). A többi pubertáskártyára nem lesz szükség ebben a játékban.

Először a kezdőjátékosra kerül sor, majd sorban, az **óramutató járása szerint** a többiekre. A játékosnak, aki épp soron van, az alábbi cselekedeték **egyikét** végre kell hajtania:

- Elvesz egyet a felcsapott pubertáskártyák közül, és végrehajtja.**
- Passzol, és cserébe időjelzőket kap.** Aki passzol, az ebben az életszakaszban már nem cselekszik, ebben az életszakaszban már nem kerül rá a sor, kimarad. Azonban a többi játékos által kiváltott eseményekben még részt vehet.
- Teljesít egy életcélt.**

A) KÁRTYA VÉGREHAJTÁSA

A játékos választ egyet a **középre felcsapott** pubertáskártyák közül, és azt képpel felfelé lerakja maga elé. Ezután játékosabláján a fakorongokat a kártya **hatásainak** (a kártya alsó részén látható szimbólumoknak) megfelelően mozgatja. Ha egy kártya miatt egyszerre több tulajdonság is változik, a játékos dönti el, hogy ezeket milyen sorrendben hajtja végre (*lásd lentebb*).



Megjegyzés: "Az első alkalom (és védekezés nélkül)"-kártyát természetesen csak olyan játékos választja, akinek még nem volt szexuális kapcsolata.

B) PASSZOLÁS

A passzoló játékos időjelzőket kap a bankból. Hogy mennyit, az egyrészt a játékosok számától függ, másrészt pedig attól, hogy a már eddig hány játékos passzolt ebben az életszakaszban.

A passzoló játékos...	...első	...második	...harmadik	...negyedik	...ötödik	...hatodik
2 játékos esetén	6	2				
3 játékos esetén	6	4	2			
4 játékos esetén	6	4	2	0		
5 játékos esetén	6	5	4	2	0	
6 játékos esetén	6	5	4	3	2	0

Az időjelző a játék **valútája** (elvégre az idő pénz) - fontos, hogy kinek mennyi van, mert a második életszakasztól ezekkel kell a kártyákra licitálni.

A játék addig folytatódik (természetesen a már passzolt játékosok nélkül), amíg **mind nem passzolnak**. Ekkor az esetleg még megmaradt pubertáskártyákat félre kell tenni, és máris kezdődhet az új életszakasz.



Megjegyzés: Ha már csak egy játékos van játékban, mert a többiek mind passzoltak, ez a játékos tetszőleges mennyiségű kártyát végrehajthat a középre felcsapottak közül, és annyi életcél teljesíthet, amennyit akar - és tud.

C) ÉLETCÉL TELJESÍTÉSE

A játékos teljesítheti egyik saját életcélját, de teljesítheti a felcsapott főéletcél is. Életcél akkor teljesíthető, ha a játékos elegendő tud tenni a kártya **bal oldalán** található **összes feltételnek**. Ha így áll a helyzet, a játékos képpel felfelé lerakja maga elé a teljesített életcélkártyát, és játékosabláján végrehajtja a kártya hatásait.

Ha egy játékos teljesít egy főéletcél, akkor fel kell csapni egy újabbat (már ameddig ez lehetséges).



Megjegyzés: Megtörténhet, hogy egy játékos már pubertáskorában teljesíteni tudja valamelyik életcélját.

2. ÉS TOVÁBBI ÉLETSZAKASZOK: "AZ IGAZI ÉLET"

Fel kell csapni a játéktér közepére 5-5 "A" és "B" életkártyát (2 vagy 3 játékos esetén csak 4-4-et).

Az új életszakaszt mindig az a játékos kezdi, aki elsőként passzolt az előző életszakaszban.

Az éppen soron lévő játékosnak az alábbi 4 cselekedet közül kell egyet végrehajtania:

- Kártya kiválasztása és aukcióra bocsátása.
- Passzolás.
- Életcél teljesítése.
- Életcél megváltoztatása.

A) KÁRTYA KIVÁLASZTÁSA ÉS AUKCIÓRA BOCSÁTÁSA

A játékos immár nem hajthatja végre azonnal a kiválasztott kártyát: aukcióra kell bocsátania. A játékosnak választani kell az asztal közepén lévő kártyák közül egy olyat, amelynek feltételeit képes teljesíteni.

Ő kezdi a licitet, **0 vagy több** időjelző felajánlásával. Ezután sorban, óramutató járása szerint következnek a többiek: vagy nagyobbat licitálnak, vagy passzolnak. A licitálás addig folytatódik, míg egy játékos híján mindenki nem passzolt.

Az aukcióban csak olyan játékosok vehetnek részt, akik képesek teljesíteni a kártya feltételeit, azonfelül még nem passzoltak ebben az életszakaszban (vagyis ebben az életszakaszban még játékban vannak). A játékosok nem ígérhetnek többet, mint amennyi időjelzővel rendelkeznek. Az időjelzőket mindig nyíltan kell tárolni, így a játékosok mindig láthatják, hogy a többiek mennyi időjelzővel rendelkeznek.

A licit győztese elveszi és végrehajtja a kártyát, licitjét pedig befizeti a bankba. Ha a licitet **nem** a soron lévő (a kártyát aukcióra bocsátó) játékos szerezte meg, akkor **megint ő jön** - mindaddig, amíg vagy meg nem szerez egy kártyát, vagy pedig végre nem hajt egy másik (b-d) cselekedetet.

B) PASSZOLÁS (mint a pubertáskorban)

Ha **nincs elég időjelző** a bankban, a passzoló játékos **ellophatja** a hiányzó jelzőket egy vagy több játékostól. (Ez az "ellopás" nem egyértelmű. Valószínűsítem, hogy nem ténylegesen lopni kell, a többiek figyelmen kívül hagyásával, hanem a játékos a hiányzó időjelzőit a többiektől gyűjti be. - A ford.)

Ha már minden játékos passzolt, az esetleg megmaradt életkártyákat félre kell tenni; új életszakasz kezdődik, és 10 (2 vagy 3 játékos esetén 8) új életkártyát kell felcsapni.

C) ÉLETCÉL TELJESÍTÉSE (mint a pubertáskorban)

A játék azonnal véget ér, amint egy játékos teljesíti **5. életcélj**át; ez a játékos győzött.

D) ÉLETCÉLOK MEGVÁLTOZTATÁSA

A játékosnak be kell fizetnie **4 időjelzőt** a bankba. Ezután választhat egyet az asztalon lévő zöld életcélpaklik közül, és az abban lévő kártyákat megcserélheti a kezében lévőkkel. A játékos **tetszőleges számú** életcélkártyát kicserélhet, azonban adott fajtájút csak azonos fajtájúra (vagyis a játékos nem teheti meg, hogy egy "munkát" kicserél egy "barátokra"). Ezután a paklit - ami ilyenformán komplett maradt - képpel lefelé visszarakja az asztal közepére.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint egy játékos elé lekerül az **5. életcélkártya**. Lényegtelen, hogy ezek közül mennyi a főéletcél-kártya. Ez a játékos **győzött**.

RÉSZLETES MAGYARÁZATOK

Bizonyos szituációkat itt magyarázunk el részletesen.

Ha többen is részesei lehetnek egy eseménynek, ki lesz részese?

Elméletben a kártyát végrehajtó játékos választ. Ha a választásra **feltétel** (négyszögletű, zöld szimbólum) miatt kerül sor, egy már meglévő barátot kell megjelölnie. **Hatásnál** (kerek, zöld szimbólum) viszont választhat egy tetszőleges személyt a barátai közül, vagy megismerhet egy **új barátot**. Bárhogyan is, a kiválasztott személy **nem** ellenkezhet. Ha a játékos új baráttra tesz szert, a **haverok** közül kell választania. Ha egy esemény során a játékos egy másik játékosal szeretne összeismerkedni, akkor panaszjelzőt kell használnia. Továbbá a többiek is panaszjelző felhasználásával befolyásolhatják a kártyát végrehajtó játékos döntését, ha azt szeretnék, hogy rájuk is vonatkozzanak az az esemény hatásai. **Nem** szükséges, hogy a kijelölt személynél is teljesüljenek a kártya feltételei. Olyan játékos is részesévé tehető egy eseménynek, aki ebben az életszakaszban már passzolt.

Az esemény **hatásai** minden résztvevő játékosra vonatkoznak. A játékosárs számára azonban a "barátszerzés" és efféle ikonok úgy tekinthetők, mintha "A"-val lennének ellátottak, és az aktív játékosra vonatkoznának; így például ő nem ismerkedhet össze egy harmadik személlyel.



Figyelem! Kivétel! Az életcélkártyák hatásai, ha tulajdonságokra utalnak, csak az aktív játékosra hatnak. Természetesen a barátság, párkapcsolat, szétválás, házasság, szex és gyerek mindkét félre egyaránt hat (lásd lentebb). De az egyik félnek az aktív játékosnak kell lennie.

Panaszok/Egymás megismerése

Ha egy játékos olyan kártyát hajt végre, amelyben **más vagy mások is részt vesznek** (akár régi, akár új barátok), a játékosok **panaszjelzőikkel** befolyásolhatják a választást.

A résztvevők kiválasztásánál **előnyt élvez** az a játékos, aki kijátszotta az aktív játékos panaszjelzőjét. Az aktív játékos is kijátszhatja panaszjelzőt, hogy így ismerjen meg valakit, vele együtt élje át az eseményt. Ha többen is panaszkodnak, az aktív játékosnak **közülük kell választania**; s ha **többen** vesznek részt az eseményben, akkor a játékosnak úgy kell a résztvevőket kijelölnie, hogy a lehető legtöbb panaszkodó legyen közöttük.

Megismerkedésnél (kerek szimbólum) a **panaszkodás menete a következő**: Először a kártyát végrehajtó játékos **kijelöli**, hogy ki vagy kik vesznek még részt vele az eseményben. Ha nem egy már meglévő barátját vagy egy havert szeretne választani, kijátszhatja annak a játékosnak a panaszjelzőjét, akivel szeretne megismerkedni. Ezután minden játékosárs kijátszhatja panaszjelzőt. Panaszkodni **reakcióként** is lehet, tehát azután, hogy más már panaszkodott. A panaszkodás **nem** vonható vissza.

Miután már senki sem akar panaszjelzőt kijátszani, az aktív játékos véglegesen **eldönti**, hogy kik vesznek részt az eseményben. A **kiválasztott** játékosoknak **el kell dobniu**k a kijátszott panaszjelzőt; a többiek, akiket a játékos nem választott, visszaveszik jelzőiket, és azokat később újra felhasználhatják. Hasonlóképpen az aktív játékosnak is csak akkor kell eldobnia az általa kijátszott panaszjelzőket, ha az eseményben végül a hozzájuk tartozó játékosok vesznek részt.



Példa: A sárga játékos a "Bungee jumping"-kártyát hajtja végre. A kártya **feltétele** az, hogy legyen egy barátja. A sárga játékos egy haver, Tim mellett dönt, akivel már korábban megismerkedett. Mivel a sárga játékos még csak a zöldet, a rózsaszínt és a kéket ismeri, ezért **csak ezek hárman** panaszkodhatnak. Zöld és rózsaszín ki is játssza sárga panaszjelzőjüket. Sárgának így már vagy zöldet, vagy rózsaszínt kellene választania. Ő azonban védekezik, kijátszsa saját kék panaszjelzőjét, és a kék játékos választja, aki így kénytelen részt venni az eseményben.



Megjegyzés: Életcéloknál és főéletcéloknál nem lehet panaszjelzőket kijátszani.

Homoszexualitás

Párkapcsolat, szex és házasság esetén a homoszexualitás **teljességgel megengedett**. Gyerek azonban csak **ellenkező nemű** felek szexuális kapcsolatából születhet.

Szimmetria

Minden olyan szimbólum, amely bármilyen, **két személy** közötti kapcsolatra utal (például barátság, párkapcsolat, szétválás, házasság, szex, gyerek) mindkét félre, szimmetrikusan végrehajtható.



Példák: A játékos szexuális kapcsolatra lép B játékoskal, és játéktábláján rárak egy szexjelzőt B játékos jelzőjére. Ezzel egyidőben B játékos saját játéktábláján rárak egy szexjelzőt A játékos jelzőjére.

A és B játékosoknak párkapcsolata volt, de A otthagya B-t, és játéktábláján B játékos jelzőjét az ex-mezőre teszi. Ugyanekkor B játékos saját ex-mezőjére teszi A játékos jelzőjét.

Védett kapcsolatok

Védett a párkapcsolat, ha a partner jelzője a **második** (eljegyzés) vagy a **negyedik** (boldog házasság) mezőn van. Külső fél csak akkor törheti meg ezt a kapcsolatot, ha a játékos, akivel új kapcsolatra lépne, ezzel egyetért. A haverok sosem értenek egyet.

A "védett kapcsolat" csak partnerkapcsolatnál számít, barátságnál nem, így ez nem befolyásolja, hogy ki kivel barátkozhat össze.

Ha elfogynak az életkártyák

Ha már elfogyott az **összes** életkártya, akkor a **végre nem hajtottakat** kategóriák szerint szét kell válogatni, összekeverni, és belőlük két új paklit alkotni. Ha viszont már **nincs annyi kártya**, mint amennyit fel kellene csapni, a játék véget ér: ilyenkor nincs győztes, minden játékos **bukott egzisztenciának** számít.

A hatások végrehajtásának sorrendje

Ha egy játékosnak egy kártya miatt **több személyiségjegye** is változik, ő dönti el, milyen sorrendben hajtja azokat végre játéktábláján. Ez akkor lehet fontos, amikor egy játékosnak egy tulajdonsága 0-ra csökken.



Példa: Egy játékos, akinek **alkoholizmusa 3-as**, végrehajta a "versírást". El kell döntenie, hogy előbb az alkoholizmusánál, vagy előbb a tudásánál változtat-e. Az első esetben **3-as alkoholizmusa és 1-es tudása** lesz, a második esetben viszont **3-as alkoholizmusa és 0-ás tudása**.

Szerzetes vagy apáca

A játékos, aki kijátssza a "**szerzetes vagy apácát**", a továbbiakban nem választhat vagy hajthat végre olyan kártyát, amely miatt szexuális kapcsolata lenne, vagy párkapcsolatba kezdene.



Figyelem: Mindazonáltal a játékos eddig "gyűjtött" szexjelzői a játéktábláján maradnak. Így a játékosnak még lehet gyereke, bár újabb szexuális kapcsolata vagy párkapcsolata már nem lehet.

Másik játékos sem választhatja ezt a játékost, ha olyan eseményben kellene részt vennie, amely szexuális kapcsolatot vagy új párkapcsolatot jelentene. Így akár az is előfordulhat, hogy egy játékos emiatt nem tudja egy kártya feltételét teljesíteni.



Példa: A sárga játékos szeretné a "**gólyabált**" aukcióra bocsátani. Sajnos azonban csak egyetlen barátja van, rózsaszín, aki már kijátsszotta a "szerzetes vagy apácát". A sárga játékos nem tudja teljesíteni a "gólyabált" feltételét, mivel nem ismer senkit, akivel résztvehetne a bulin.

Variáns azok számára, akik szeretik irányítani az életüket

Az életcélokat a játék esetén nem véletlenszerűen kell kiosztani.

2-3 játékos esetén minden játékos kap két életcélpaklit, és ezekből választ magának 5 életcél, minden fajtából egyet.

4-6 játékos esetén minden játékos kap egy életcélpaklit, és abból választ magának egy életcél. Ezután mindenki átadja a megmaradt kártyákat bal oldali szomszédjának. Ez addig tart, amíg mindenkinek 5 életcél nem lesz a kezében.

Egy adott fajtájú életcélből csak egyet választhat egy játékos. Ha emiatt egy játékos nem tud választani, akkor egyszerűen továbbadja bal oldali szomszédjának a kapott kártyákat.



“A” életkártyák

6 Wochen Wellnesskur: 6 hét wellnesskúra
 Auf was Harteres umsteigen: Keményebbre váltani
 Ausflug nach Amsterdam: Hazatérés Amszterdamból
 Blut spenden: Vértadás
 Bungeesprung: Bungee jumping
 Den Ex-Partner verfluchen: Az ex vuduja (*nem hat az exedre*)
 Die Zigarette danach: Esemény utáni cigaretta
 Entzug in der Geschlossenenen: Kényszergyógykezelés
 Extrem krasse Exzesse: Extrém kicsapongás
 Fernsehen: TV-nézés
 Freiwilliges Soziales Jahr: Egy év önkéntes szociális munka
 Freudenhaus: Kupleráj
 Frustschokolade: Büfelejtő csokoládé
 Gedichte schreiben: Versírás (*nem hat az exedre*)
 Geschlechtshormone: Nemi betegség (*a szexpartneredre is hat - a kártyát végrehajtó játékos választ egyet korábbi szexpartnerei közül, és ha az illető játékos, az ő betegsége is megnő 1-gyel*)
 Getrostet werden: Baráti vigasztalás
 Heilfasten: Diéta
 Keine Gesellschaft: Magány
 Kette rauchen: Láncdohányos
 Kondom gerissen: Elszakadt koton
 Magersucht: Anorexia
 Marienerscheinung: Látomás Szűz Máriáról
 Nichtraucherbuch lesen: Dohányzásellenes könyv olvasása
 Nihilist werden: Nihilistává válni
 Nikotinpflaster kaufen: Nikotintapasz vásárlása
 Okkultismus: Okkultizmus
 Pilgrimfahrt: Zarándoklat
 Raucherhusten: Dohányos-köhögés
 Sandkastengesprache: Apák egymás között
 Schicksalsschlag: Sorscsapás
 Schlechte Gesellschaft: Rossz társaság
 Seinen Körper der Forschung vermachen: Tested felajánlása a tudomány javára
 Seinen Körper verkaufen: Tested eladása
 Sex mit dem/dir Ex: Szex az exszel
 Sich dopen: Dopping
 Sich spiessig aufführen: Nyárspolgárrá válni
 Sich wegen nichts streiten: Vita a semmin
 Spielsucht: Játékszenvedély
 Vom Wahrsager Geld zurückverlangen: A pénz visszakövetelése a jóvendómondótól
 Weltreise: Világkörüli út

Pubertás

Abendmahl: Úrvacsora
 Bibelkreis: Hittan (*ellenkező nemű partner*)
 Das erste Mal (leider ohne Pille): Az első alkalom (és védekezés nélküli)
 Dorfdisco: Falusi diszkó
 Eine/m beste/n Freund/in finden: Jóbarátra találás
 Fressflash: Zabálás két pofára
 Haare grün fängen: A haj zöldre festése
 Heavy Petting: Komoly petting
 Joint rumgeben: A joint továbbadása
 Keiner mag mich!: Senki sem szeret!
 Klassenfahrt: Osztálykirándulás
 Kola/Korn: Kóla és pálinka
 Kommunion/Konfirmation: Áldozás/konfirmáció
 Pilze sammeln: Gombagyűjtés
 Scheidung der Eltern: Válnak a szülők
 Sich unglücklich verlieben: Viszonzatlan szerelem
 Sitzenbleiben: Évismétlés
 Tiefsinnige Pausengespräche: Elmélyült beszélgetés
 Unfall: Baleset
 Zigarettenautomat knacken: Cigarettaautomata feltörése

Életcél - kapcsolat

Beziegungskrüppel: Szerencsétlen kapcsolatok
 Familie: Család (*a játékos gyermekei anyjával/apjával összeházasodik, és a korábbi vagy új partner jelzője egyből a házasság-mezőre kerül*)
 Glücklich verheiratet: Boldog házasság
 Heiraten, weil es nicht anders geht: “Az egyetlen helyes dolog”
 Sich outen: Coming out (*azonosneműekkel*)
 Single (glücklich): Szingli (és boldog)
 Single (unglücklich): Szingli (és boldogtalan)

Főéletcél

Erwachsen: Felszédülés
 Sex Maniac: Szexmániás
 Total durch: Teljes csőd
 Viele Freunde: Sok barát

“B” életkártyák

Alkoholvergiftung: Alkoholmérgezés
 Als Abstinenzler auf eine Party gehen: Absztinensként partira menni
 Autokino: Autósmozi
 Bayern vs. Werder 1:3: Bayern München-Werder Bremen 1:3
 Dem Ex-Partner eine 2. Chance geben: Az exed második esélyt ad
 Die Brettspielwelt entdecken: Rákattanás a Brettspielweltre
 Eine kleine, geile Firma aufbauen: Kis, buja cég alapítása
 Einem deutschen Verein beitreten: Csatlakozás egy német klubhoz
 Einen Brautstrauss fangen: A virágcsokor elkapása
 Einen Freund verführen: Elcsábít egy barát
 Eine Rockband gründen: Rockzenekar alapítása
 Einer Sekte beitreten: Csatlakozás egy szektához
 Ein Kind adoptieren: Adoptálás (*a partner lehet azonos nemű*)
 Erstsemesterparty: Gólyabál
 Esperanto lernen: Eszperantóul tanulás
 Falshe Person angelirtet: Flórt a nem megfelelő személlyel
 Gute Gesellschaft: Jó társaság
 Gute Laune verbreiten: A hangulat feldobása
 Heiraten in Vegas: Házasságkötés Vegasban
 Hochzeit: Házasságkötés
 “Ich liebe dich!” sagen: “Szeretlek” (*a kártya alján a szexszimbólumnak kereknek kellene lennie, úgy is kell kezelni*)
 In New York ausgehen: Utazás New Yorkba
 Karneval: Karnevál
 Kirchentag: Egyházi tábor
 Kutterpullen: Csatlakozás az evezősklubhoz
 “Lass uns Freunde...”: “Maradjunk barátok”
 Liebe auf den ersten Blick: Szerelem első látásra (*új barátoknak kell lennie*)
 Nachwuchs: Új generáció (*a szexpartneredre is*)
 Neue Stellung: Új beosztás
 Mit Freunden zum Literaturkreis: Csatlakozás a barátokkal egy könyvklubhoz
 One night stand: Egyéjszakás kaland
 Protzen: Pöffeszkedés
 Prügelei: Verekedés
 Samenraub: Ondótolvaj
 Saure Gurken essen: Savanyúuborka fogyasztása
 Scheidung: Válás
 Studentenjob: Diákmunka
 Wahre Liebe wartet: Az igazi szerelem tud várni (*új partner*)
 Was mit jemandem aus dem Freundeskreis anfangen: Új kapcsolat a baráti körből (*új partner*)
 Zusammenziehen: Összeköltözés

Életcél - barátok

Gemeindearbeit: Szociális munka
 Luschi clique: Játék-geek
 Kommune gründen: Kommuná alapítása
 Mac-User werden: Mac-használó
 Memoiren schreiben: Memoáírás
 Parties schmeissen: Partyarc
 Sex, Drugs, Rock 'n' Roll: Szex, drogok, rock 'n' roll

Életcél - munka

Arm aber glücklich: Szegény, de boldog
 Castingchef: Főcastingos
 Elvis Imitator: Elvis-imitátor
 Leistungssportler: Profi sportoló
 Millionär: Milliomos
 Spieleautor: Játéktervező
 Workaholic: Munkamániás (*be kell adnod 4 időjelzőt*)

Életcél - életstílus

Anonymer Alkie werden: Névtelen alkoholista
 Dann doch noch mit dem Trinken anfangen: Visszatérés az üveghez
 Erster Herzanfall: Első infarktus
 Fettabsaugen: Zsirleszívás
 Gesund gelebt, trotzdem krank: Él egészségesen, úgylis megbetegszel!
 Mit dem Rauchen aufhören: Leszokás a dohányzásról
 Süchtig: Függőség

Életcél - lélek

Eine Sekte gründen: Szekta alapítása
 Erleuchtung: Megvilágosodás
 Freak: Freak
 Philosoph: Filozófus
 Sich in die Psychiatrie einliefern: Jelentkezés a pszichiátrián
 Vom Glauben abfallen: A hit elvesztése
 Zölibat bzw. No
 kapcs
‘A játék további részében nem lehet szexuális sem nem házasodhatsz. Nem is kényszeríthetnek.)