

# 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 kezhetnek: 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 cigaretaautomatát, 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 vallássossá 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



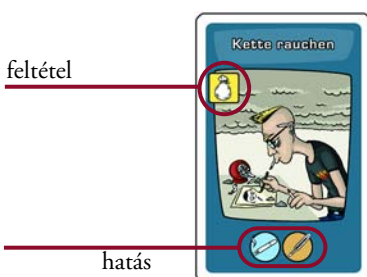
Minden játékos saját játéktábláján tartja számon, éppen milyen a személyisége. A személyiség a játék során a kártyák segítségével változtatható - célszerűen az életcéloknak megfelelően.

## 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 kijátssza egy kártyát, akkor azt képpel felfelé lerakja maga elé, és ekkor az végrehajtható: a játékos személyisége a kártya **hatásának** megfelelően megváltozik (a **kártya alján látható szimbólumok**).

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



feltétel

hatás

**Példa:** A **lánzdohányos** 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.**

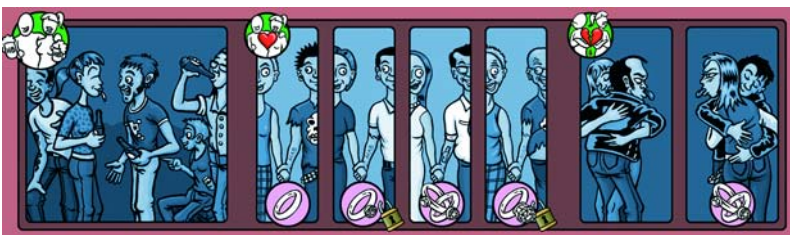


## BARÁTI KÖR



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.



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 párok kapcsolat 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 **jegyelve**, ha a harmadikon, akkor **házasok**, és ha a negyediken, akkor **boldog házasok**. A **jobb szélén** található két

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



**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 **valutája** (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 barátot 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** panaszkozhatnak. 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 játékosat 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**, végrehajtja 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 eleddig "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, úgysis 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.’*