

FIESE FREUNDE FETTE FETEN

un gioco per 2-6 Giocatori / creato da Marcel-André Casasola Merkle e Friedemann Friesse
Traduzione delle regole di Federico Galeotti



Giocatore



**Persona
Neutrale**



Tempo



Sesso / Bambino



Protesta

Materiale di gioco

- 6 *Tabelloni dei giocatori* nei 6 colori dei giocatori
- 54 *Dischi di legno*, 9 per ogni colore dei giocatori
- 30 *Segnalini dei giocatori*, 5 per ogni colore dei giocatori
- 40 *Segnalini delle persone*
- 48 *Segnalini Tempo*
- 30 *Segnalini Sesso – Bambino*
- 30 *Segnalini Protesta*, 5 per ogni colore dei giocatori
- 140 *Carte* di cui
 - 20 *Carte Pubertà* (rosse)
 - 81 *Carte Vita* (blu) in 2 *categorie* (40 x categoria *A*, 40 x categoria *B*, 1 *bianca* x categoria *B* per le vostre idee creative)
 - 35 *Scopi Della Vita* (verde) in 5 *categorie* (7 ognuna x *Stile di Vita, Lavoro, Relazione, Amicizia, Spirito*)
 - 4 *Mega-Scopi*

Idea ed obiettivo del gioco

Cosa sarebbe successo se? In questo gioco i giocatori scivolano in una fresca e nuova vita, cadendo alla cieca nella *Pubertà*, provando cose improbabili e facendo le prime esperienze, forgiando il loro carattere con ogni evento. Uno si taglia i capelli a spazzola e li tinge di verde, l'altro scassina un distributore automatico di sigarette, un terzo prova la sua "prima volta" in una discoteca di campagna. Velocemente la Pubertà finisce ed inizia la *Vita Vera*. Ed anche nei periodi successivi della vita, si tiene conto dei cambiamenti della personalità. Uno inizia a bere oppure diventa religioso, fa conoscenza con persone nuove, inizia delle relazioni e si separa nuovamente. Ma occorre sempre tenere d'occhio i propri scopi della vita, perché *chi realizza per primo 5 Scopi, vince*.

Introduzione al sistema di gioco



Ogni giocatore possiede un profilo di personalità, che viene segnato sul *Tabellone del giocatore*. Nel corso del gioco i giocatori provano a far cambiare il proprio profilo attraverso le carte, in modo tale che esso rispecchi i loro Scopi della Vita.

Carte

Ci sono quattro diversi tipi di carte, che hanno un ruolo in momenti diversi nel corso della partita: **Rosso = Pubertà**, **Blu = Carte Vita**, **Verde = Obiettivi del Gioco**, e **Giallo = Mega-Scopi**.

Tutte le carte sono sviluppate secondo lo stesso principio. **I simboli sulla parte sinistra** determinano le **Condizioni** che il giocatore deve soddisfare perché gli sia permesso di attuare tale carta. Se un giocatore attua una carta, la mette scoperta davanti a sé e gli accade il relativo evento. Il suo profilo di personalità cambia in accordo con gli **Effetti** della carta (*i simboli sul bordo inferiore*).

Riferimento: Come un giocatore può attuare una carta viene descritto nella Sezione **Spiegazione del Gioco** (vedi pagina 6!).

<p>Condizioni</p> <hr/> <p>Effetti</p>		<p>Esempio: La carta “<i>Fumatore a Catena</i>” (<i>Kette Rauchen</i>) è una Carta Vita (blu). Perché gli sia permesso di scegliere questa carta, il giocatore ha bisogno di almeno 1 Punto di Denaro. Se attua la carta, i suoi punteggi di Fumo e Malattia salgono entrambi di 1 punto.</p>
--	---	---

Le 9 Caratteristiche



Ogni giocatore possiede **9 caratteristiche**: **Fumo, Alcool, Droga, Denaro, Malattia, Grasso, Tristezza, Religione e Saggezza**. Ogni caratteristica può valere **da 0 a 3 Punti**.

I valori attuali vengono indicati sul tabellone del giocatore con i dischi di legno.

All'inizio tutte le caratteristiche sono a **0**, cioè i dischi di legno sono sui simboli **colorati** nella riga più in alto.

Se un giocatore guadagna dei punti addizionali in una caratteristica, allora sposta verso il basso il disco di legno corrispondente di altrettante caselle.

Il valore di una caratteristica non può **mai salire sopra a 3**. Se un giocatore guadagna uno o più punti in una **caratteristica che vale già 3**, il disco **non** viene spostato. Invece si controlla il simbolo barrato che appare sotto il disco; tale simbolo indica la caratteristica che il giocatore deve mettere al **valore 0**.

Esempio: Un giocatore ha **3 punti di Alcool**. Ottiene un ulteriore punto di Alcool attraverso una carta. Il punteggio di Alcool **rimane a 3**, ma dato che il giocatore ha bevuto a tal punto da stupidirsi, deve riportare la sua **Saggezza a 0**.



Le caratteristiche appaiono anche come simboli sulle carte, o come **Condizioni** (a sinistra) o come **Effetti** (in basso):



Condizioni: Il giocatore deve avere un punteggio nella caratteristica appropriata **almeno pari ad 1**. In generale si ha che se c'è un numero nell'angolo del simbolo, questo numero indica il valore minimo della caratteristica.



Effetti: Il giocatore ottiene un punto in tale caratteristica, oppure un numero di punti pari a quello visibile sull'angolo del simbolo.



Altre Condizioni: Il giocatore *deve* avere nella caratteristica un **punteggio di 0 Punti**.

Altri Effetti: Il giocatore *deve riportare* la caratteristica al **punteggio 0**.

Circolo degli amici



Nel corso del gioco i giocatori sviluppano un circolo di amici, che può essere composto da altri giocatori e da persone neutrali. Gli altri giocatori vengono rappresentati da segnalini nel colore del giocatore. Le persone neutrali non sono controllate da nessun giocatore. Per il resto sono considerate come persone allo stesso modo dei giocatori. Esse vengono rappresentate dai segnalini delle persone.

Il **Circolo degli Amici** è rappresentato nella parte inferiore del tabellone. Tutte le amicizie che il giocatore intrattiene vengono qui indicate attraverso i segnalini.



Il circolo degli amici è diviso in diversi piccoli campi. Il campo in cui si trova il segnalino determina l'esatto **Tipo di Relazione** con il giocatore.

Il campo quadrato più a **sinistra** è riservata completamente per i **semplici Amici**. I quattro riquadri dei Partner al **centro** mostrano lo stato della attuale **relazione amorosa**. Qui, sempre che uno non sia single, viene indicato chi è l'attuale Partner. Se il segnalino del Partner è nel **primo campo** indica che uno è **innamorato**, nel **secondo fidanzato**, nel **terzo sposato**, e nel **quarto sposato felicemente**. Sulla **destra** rispetto ai campi dei Partner c'è il riquadro per gli **Ex-Partner**. Il campo **più a destra di tutti** infine è il riquadro per un Ex-Partner con il quale uno sia **ancora sposato**, dal quale però si sia **separato**.

Attenzione! Amici è una categoria comprendente tutte le Persone che giacciono sul tabellone. Mentre i semplici Amici non hanno alcuna caratteristica aggiuntiva, gli altri segnalini sul tabellone contano allo stesso tempo come Amici e come (Ex-)Partner.

Ottenere un amico

Le amicizie vengono in linea di principio ottenute **soltanto attraverso le carte**. Ogni volta che diverse persone partecipano ad uno stesso evento, diventano amici reciprocamente l'uno con l'altro. Chi diventa amico di una nuova persona, lo segna mettendo giù l'appropriato segnalino di giocatore (per gli altri giocatori) oppure segnalino di persona (per le persone neutrali) sul suo tabellone.



Condizioni: Il giocatore sceglie una persona (o tante persone quante ne indica il numero sull'angolo del simbolo), che porta con sé in questo evento. **Deve essere già amico** con tutte le persone che porta con sé.



Effetti: Il giocatore sceglie o un amico già esistente, che porta con sé nell'evento, oppure una nuova persona, con la quale diventa amico in quel momento e del quale mette il segnalino nel riquadro dei semplici amici. Chi il giocatore **può** scegliere viene descritto più specificatamente alla fine delle **regole** sotto **Dettagli**.

Lettere

 <p>Einen Freund verführen</p>	<p>Se su una carta ci sono diversi simboli di persone, allora riguardano sempre persone differenti. Un'<i>eccezione</i> è rappresentata dai simboli che sono contrassegnati dalla <i>lettera A</i>. Questi simboli si riferiscono tutti alla <i>stessa persona</i>.</p> <p>Esempio: per questa carta (NdT: "Einen Freund verführen" – Approfondire l'Amicizia) uno ha bisogno di <i>un Amico</i>, che attraverso questo evento diventa <i>Partner</i>, e con il quale in aggiunta fa <i>Sesso</i>.</p>
---	---

Partner

Anche le relazioni si sviluppano soltanto attraverso le carte. In ogni caso, un giocatore può avere soltanto un Partner alla volta.



Condizioni: Il giocatore deve avere un Partner. Lo porta *automaticamente* con sé nell'evento.



Effetti: Il giocatore o sceglie un *nuovo Partner* (questo può essere un semplice Amico, un Ex-Partner oppure una persona che il giocatore ancora non conosce) con il quale inizia una relazione, oppure *intensifica* la relazione con il suo vecchio Partner (vedi sotto!).



Condizioni: Il giocatore deve essere un Single.

Nuova relazione

Il giocatore mette il segnalino del *nuovo Partner* nel *primo* campo del Partner (innamoramento). Una possibile relazione ancora esistente viene a questo punto *terminata* (vedi sotto: Separazione!).

Se il giocatore si rimette insieme ad un *Ex-Partner*, allora la relazione riparte dal campo "*fidanzamento*". Se si rimette insieme ad un Ex-Partner con il quale è ancora sposato, allora il segnalino viene messo sul campo "*matrimonio felice*".

Intensificare una relazione

Il giocatore *sposta* il segnalino del suo Partner *a destra* nel successivo campo Partner. Nel caso il segnalino venga in questo modo spostato sul campo "matrimonio", si considera allora che i due Partner si siano immediatamente sposati (vedi sotto: Matrimonio!).

Se il segnalino del Partner è nel campo *più a destra possibile* (matrimonio felice), allora *non* viene ulteriormente spostato.

Riferimento: Le relazioni che sono sui campi "fidanzamento" e "matrimonio felice" sono al sicuro dagli attacchi arrivati *dall'esterno* (vedi sotto: *Dettagli!*).

Separazione

Le relazioni finiscono quando uno dei due Partner inizia una nuova Relazione oppure una carta costringe ad una Separazione.



Altri Effetti: Se il giocatore ha una relazione, essa è *terminata* ed il Partner attuale diventa un Ex-Partner.

Se il segnalino del partner è in uno dei primi due campi Partner, viene allora spostato nel *riquadro degli Ex*. Se era nel terzo o nel quarto campo, la coppia rimane sposata nonostante la separazione, e l'Ex-Partner viene messo nel riquadro completamente a destra del tabellone.

Ex-Partner



Altre Condizioni: Il giocatore deve avere almeno un Ex-Partner (oppure in numero pari a quanti ne indica il numero nell'angolo del simbolo).

Matrimonio

Un giocatore è considerato sposato se il segnalino del loro Partner è nel **terzo o quarto** riquadro del campo Partner, oppure se un Ex-Partner si trova nel campo **“ancora sposati”**, ovvero quello **più a destra** di tutti. Per sposarsi, uno deve partecipare ad un evento che abbia come effetto il “matrimonio”, oppure deve intensificare la propria relazione in modo appropriato.



Condizioni: Il giocatore **deve** essere sposato.



Condizioni: Il giocatore **deve** essere sposato felicemente (il segnalino del Partner è sul 4° campo Partner).



Effetti: Il giocatore sposa la persona segnata con la **A**. Mette il segnalino appropriato a tale persona nel 3° campo Partner (“matrimonio”). Un eventuale altro matrimonio ancora esistente diventa immediatamente un divorzio.

Divorzio/Fine del Matrimonio

Con un divorzio un matrimonio esistente è dissolto ed il vecchio sposo viene spostato nel normale riquadro degli Ex.



Condizioni: Il giocatore non può essere sposato.

Effetti: Se il giocatore è sposato, il matrimonio diventa un divorzio.

Sesso



Nel gioco ci sono **due tipi** di sesso: Sesso Anonimo oppure Sesso con altri giocatori o persone neutrali.

Il **Sesso Anonimo** viene segnato mettendo un segnalino Sesso nel riquadro per il sesso anonimo **in alto a destra** del tabellone (letto). Il giocatore può **decidere** se preferisce fare Sesso con una **Donna** (metà superiore) o con un **Uomo** (metà inferiore).



Il Sesso con altri giocatori o con Persone neutrale viene *segnato* dal giocatore mettendo un segnalino Sesso sull'appropriato segnalino di giocatore/persona neutrale sul proprio tabellone.



Condizioni: Il giocatore deve aver fatto Sesso almeno una volta (oppure il numero che compare sull'angolo del simbolo), indifferentemente se Sesso Anonimo oppure Sesso con altri giocatori/persone neutrale.



Condizioni: Il giocatore deve aver fatto Sesso almeno una volta (oppure il numero che compare sull'angolo del simbolo) con la persona segnata dalla A. Il Sesso Anonimo non conta per soddisfare questa condizione.



Effetti: Il giocatore fa 1x Sesso Anonimo.



Effetti: Il giocatore fa Sesso con la Persona segnata dalla A.

Bambini

Il giocatore segna i propri figli mettendo un segnalino "bambino" *sopra al* segnalino del giocatore/persona con la quale ha fatto un figlio. Se il figlio viene fatto come conseguenza di Sesso Anonimo, il segnalino bambino viene messo nel riquadro del Sesso Anonimo.

Attenzione! I figli possono essere fatti solo attraverso Sesso tra persone di sesso differente. Questa deve essere considerata una condizione supplementare.



Condizioni: Il giocatore deve avere almeno un figlio (oppure un numero all'angolo del simbolo indica il numero minimo di figli).



Effetti: Il giocatore fa un figlio con la persona segnata dalla A.

Regole aggiuntive presenti sulle carte

Il testo scritto sulla carta cambia le regole normali per tale carta.

Preparazione

Ogni giocatore riceve un *tabellone* e **9 dischi di legno**, che sono messi sui simboli più in alto (valore 0) di ogni caratteristica. Inoltre ha bisogno di Segnalini Giocatore e Protesta di **colore appropriato**, in numero pari ai giocatori che partecipano al gioco **meno uno**.

Il giocatore gira i **Segnalini Giocatore** dalla parte che mostra quale sia **il suo sesso**. I segnalini giocatore vengono messi accanto al proprio tabellone, mentre si dà **uno** dei segnalini protesta del proprio colore **ad ognuno degli altri giocatori**.

Oltre ai giocatori, altre **persone neutrali** vengono rappresentate nel gioco dai **Segnalini Persona**. Le persone neutrali vengono scelte in modo tale che supplementino i sessi dei giocatori in modo tale che alla fine ci siano **5 persone di sesso femminile** e **5 persone di sesso maschile**.

Riferimento: Avendo 6 giocatori tutti dello stesso sesso, uno dei giocatori deve accettare di impersonare un personaggio dell'altro sesso, girando i propri segnalini giocatore dalla parte appropriata.

In ogni caso, servono tanti segnalini di persona per ogni **persona neutrale** quanti sono i giocatori in gioco. I segnalini persona vengono tenuti da parte a portata di mano, divisi a seconda della persona. I segnalini in eccesso vengono rimessi da parte.

Riferimento: Dato che i segnalini persona sono stampati da entrambe le parti (maschi/femmine), per facilitare la divisione girateli prima tutti dalla parte femminile. Con 5 o 6 giocatori non è possibile selezionare tutte le possibili configurazioni delle persone.

Per **ogni giocatore** servono **8 Segnalini Tempo**, che vengono messi insieme nella Banca. I segnalini in eccesso vengono rimessi da parte.

Il giocatore che ha la più grande esperienza di vita è il giocatore che inizia. Per minimizzare il vantaggio per il primo giocatore, all'inizio vengono dati ai giocatori un numero diverso di segnalini tempo.

Giocatori all'inizio	Primo	Secondo	Terzo	Quarto	Quinto	Sesto
Con 2 giocatori riceve	2	6				
Con 3 giocatori riceve	0	4	6			
Con 4 giocatori riceve	0	2	4	6		
Con 5 giocatori riceve	0	2	4	5	6	
Con 6 giocatori riceve	0	2	3	4	5	6

I **30 Segnalini Sesso/Bambino** vengono messi da parte a portata di mano.

I **35 Scopi della Vita** vengono suddivisi per categoria (**Stile di Vita, Lavoro, Relazione, Amicizia, Spirito**) e mischiati separatamente. In seguito, vengono create **7 mazzetti coperti di 5 carte l'uno**, in modo che ci sia una carta per categoria per ogni mazzetto!

Ogni giocatore sceglie una dei mazzetti e **prende in mano i relativi 5 Scopi della Vita**. I mazzetti rimasti vengono messi da parte a portata di mano.

Tutte le altre carte vengono divise e mischiate separatamente a seconda del dorso (Mega-Scopi, Pubertà, Carte Vita Categoria A, Carte Vita Categoria B), e poi messe in mazzi coperti sul bordo del piano di gioco.

Dal mazzo dei Mega-Scopi viene scoperta la prima carta.

Spiegazione del gioco

Il gioco è diviso in diversi periodi della vita. In ogni periodo della vita, nuove opportunità vengono offerte ai giocatori. Da una serie di carte del gioco, scelgono quelle che cambiano il proprio profilo della personalità in modo tale che si avvicinino sempre più ai loro Scopi della Vita.

Il gioco **inizia** con un periodo della vita assolutamente speciale, **la Pubertà**, che erige le pietre angolari della personalità. Poi inizia il secondo periodo, la **"Vita Vera"**, nella quale uno deve usare il proprio tempo per ottenere le carte. Vengono giocati una serie di periodi della vita **finchè un giocatore non realizza 5 Scopi e quindi vince la partita**.

1° Periodo della Vita: Pubertà

Per ogni giocatore si mettono 3 (con 2 o 3 giocatori 4) carte pubertà scoperte l'una accanto all'altra, al centro del piano di gioco. Le restanti carte pubertà non vengono usate nel corso del gioco.

Iniziando dal primo giocatore, i giocatori compiono **i loro turni** girando in senso orario lungo il piano di gioco. **Ad ogni turno** un giocatore sceglie **una** delle seguenti possibilità:

- prende una **carta pubertà dal centro** e la attua;
- si ritira e prende dei segnalini tempo**. Chi si ritira è escluso dal gioco per il resto di questo Periodo della Vita e viene saltato durante il giro. Può comunque partecipare lo stesso ad eventi attuati da altri giocatori;
- realizza uno scopo**.

a) Attuare una carta

Il giocatore sceglie una carta pubertà *dal centro* e la mette scoperta di fronte a sé. Dopodiché, sposta i dischi di legno sul proprio tabellone del giocatore a seconda degli *Effetti* (i simboli indicati in basso sulla carta).

Se un giocatore riceve diversi punti di caratteristiche da una singola carta, può *decidere l'ordine* nel quale vengono assegnati (vedi anche Dettagli).

Riferimento: La carta “Das erste Mal (leider ohne Pille)” – “La Prima Volta (purtroppo senza Precauzioni)” può essere naturalmente scelta soltanto da un giocatore che non ha ancora fatto sesso nel corso del gioco.

b) Ritirarsi

Chi si ritira, riceve in cambio dei segnalini tempo dalla Banca. Il numero di segnalini dipende dal numero totale di giocatori e dal numero di giocatori che si sono già ritirati nel corso di questo Periodo della Vita:

Si ritira come	Primo	Secondo	Terzo	Quarto	Quinto	Sesto
Con 2 giocatori riceve	6	2				
Con 3 giocatori riceve	6	4	2			
Con 4 giocatori riceve	6	4	2	0		
Con 5 giocatori riceve	6	5	4	2	0	
Con 6 giocatori riceve	6	5	4	3	2	0

I segnalini tempo sono la *Valuta del Gioco* (il tempo è denaro), e, diventano importanti a partire dal 2° Periodo della Vita, quando servono per acquistare all'asta le carte.

I giocatori rimasti continuano a giocare *fino a quando tutti non si siano ritirati*. In seguito, tutte le eventuali Carte Pubertà rimaste vengono tolte dal piano di gioco ed inizia un nuovo Periodo della Vita.

Riferimento: Se tutti i giocatori tranne uno si sono ritirati, questo vuol naturalmente dire che egli può realizzare tanti scopi ed attuare tante carte, tra quelle rimaste, quante ne vuole.

c) Realizzare uno scopo

Il giocatore realizza uno dei suoi Scopi della Vita, oppure il Mega-Scopo che è attualmente scoperto. Uno scopo può essere realizzato solamente se il profilo del giocatore soddisfa le *Condizioni* riportate *in alto a sinistra* sulla carta. In questo caso gioca lo Scopo davanti a sé come realizzato, e modifica il suo Tabellone del Giocatore a seconda degli Effetti della carta.

Se ad essere realizzato è stato un Mega-Scopo, allora il successivo Mega-Scopo (se ancora disponibile) viene scoperto dal relativo mazzo.

Riferimento: Può succedere che già nella Pubertà un giocatore possa realizzare uno dei propri Scopi della Vita.

2° Periodo della Vita e successivi: “La Vita Vera”

5 Carte Vita della *Categoria A* e *5 Carte Vita* della *Categoria B* (con 2 o 3 giocatori 4 Carte per ogni categoria) vengono pescate e messe scoperte l'una accanto all'altra al centro del piano di gioco.

Nel nuovo Periodo della Vita diventa giocatore iniziale chi si è ritirato per primo durante lo scorso periodo.

Il giocatore di turno sceglie una delle seguenti 4 possibilità:

- a) *Scegliere e mettere all'asta una carta*
- b) *Ritirarsi*
- c) *Realizzare uno scopo*
- d) *Cambiare scopo*

a) Scegliere e mettere all'asta una carta

Adesso uno non può più attuare una carta direttamente, ma deve metterla all'asta. Il giocatore sceglie dal centro una carta di cui egli soddisfa le Condizioni.

Inizia con una *offerta iniziale di 0* o più Segnalini Tempo. I giocatori decidono adesso a turno in senso orario se vogliono fare un'offerta più alta oppure lasciare l'asta. Si continua così finché tutti, tranne chi ha offerto di più, hanno lasciato l'asta.

Possono partecipare all'*Asta* solamente i giocatori che *soddisfano* le *Condizioni* della Carta Vita messa all'asta ed inoltre che non si siano ritirati da questo Periodo della Vita. Non è permesso offrire più Segnalini Tempo di quanti uno possiede. I *Segnalini Tempo* vengono *sempre tenuti visibili*, ovvero, ogni giocatore può sempre sapere quanti Segnalini Tempo possiedono gli altri giocatori.

Il giocatore che ha offerto di più attua la carta che era stata messa all'asta e mette il Tempo da lui offerto nella Banca. Se la carta *non* viene acquistata da chi l'aveva messa all'asta, egli *immediatamente* compie di nuovo *un altro turno*, e così via finché non riesce ad acquistare una carta oppure sceglie una delle altre possibilità per il suo turno (b-d).

b) Ritirarsi: come nella Pubertà

Se nella banca ci sono *troppo pochi* Segnalini Tempo, il giocatore può *rubare* i segnalini che gli mancano da uno o più degli altri giocatori.

Quando tutti i giocatori si sono ritirati le eventuali Carte Vita rimaste al centro vengono tolte, ed un nuovo Periodo della Vita inizia, scoprendo e mettendo nel centro 10 (con 2 o 3 giocatori: 8) nuove carte.

c) Realizzare uno scopo: come nella Pubertà

Non appena un giocatore realizza **5 Scopi**, il gioco termina ed egli ha vinto.

d) Cambiare scopo

Spendendo **4 Segnalini Tempo** (messi nella Banca) uno può scegliere uno dei mazzetti verdi degli Scopi dal centro del piano di gioco e scambiare *quante carte Scopo desidera*. Condizione: dopo lo scambio uno dovrà avere *esattamente tanti* scopi, *delle stesse categorie*, *quanti* ne aveva prima dello scambio. Il nuovo mazzetto completo di carte Scopo viene rimesso coperto al centro del piano di gioco.

Fine del gioco

Il gioco *termina* immediatamente se un giocatore gioca davanti a sé il **5° Scopo**. E' indifferente quanti tra questi siano Scopi della Vita e quanti siano Mega-Scopi. Il giocatore *vince*.

Dettagli

E' importante che i seguenti Dettagli vengano consultati al momento opportuno in situazioni speciali.

Chi può venire, se diverse persone partecipano ad un evento?

Teoricamente il giocatore che attua la carta determina quali persone scegliere. Se conosce qualcuno di nuovo attraverso la carta, allora deve scegliere una delle Persone neutrali. Se però una persona Amica partecipa a causa di una Condizione, allora il giocatore può scegliere una qualsiasi persona dal suo Circolo di Amici. La persona scelta *non* può *opporci*.

Riferimento: Per riuscire a conoscere altri giocatori attraverso un evento, i giocatori devono usare i Segnalini Protesta. Allo stesso modo, gli altri giocatori possono usare i Segnalini Protesta per condizionare la scelta del giocatore attivo (vedi sotto: Protesta !).

I giocatori scelti *non* devono necessariamente avere le caratteristiche necessarie per soddisfare le *Condizioni* della carta. Comunque gli *Effetti* della carta si applicano a tutti i giocatori che partecipano all'evento. Inoltre, possono essere scelti per partecipare anche giocatori che si siano già *ritirati* per questo round.

Attenzione: Eccezione! Gli Effetti degli Scopi della Vita che si riferiscono alle caratteristiche si applicano soltanto al giocatore. Amicizie, Relazioni, Separazioni, Matrimoni, Sesso e Bambini si applicano naturalmente anche all'altra persona coinvolta (vedi sotto: Simmetria).

Protesta / Poter conoscere gli altri giocatori

Se un giocatore *attua* una carta a cui possono *partecipare* anche altre *persone*, i giocatori possono influenzare la scelta delle persone partecipanti con i *Segnalini Protesta* del colore del giocatore attivo. Questa è anche l'unica possibilità per un giocatore di riuscire a conoscere direttamente altri giocatori che uno non conosca già.

Nella scelta dei partecipanti, il giocatore deve *dare la preferenza* ai giocatori che hanno giocato un Segnalino Protesta. Se diversi giocatori vogliono protestare, il giocatore attivo deve *scegliere lui quali portare*, ma sempre in modo tale che *quanti più possibili* giocatori che protestano partecipino. Per riuscire a conoscere gli altri giocatori, o *costringerli* a partecipare ad un evento, il *giocatore attivo* può giocare Segnalini Protesta del *colore dei giocatori bersaglio*.

Le Proteste funzionano nel modo seguente: *innanzitutto* il giocatore che attua la carta *sceglie* quali persone vorrebbe *portare con sé* nell'evento. Dopodiché tutti i giocatori hanno la possibilità di giocare *Segnalini Protesta*. E' permesso anche giocare un Segnalino come *Reazione* al fatto che un altro giocatore ha giocato un Segnalino Protesta. *Non* è permesso *riprendere in mano* i segnalini giocati.

Quando tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di giocare Segnalini Protesta, infine il giocatore attivo *decide* quali altri giocatori scegliere per farli partecipare all'evento. *Tutti* i giocatori scelti devono *scartare* i Segnalini Protesta giocati. Chi non è stato scelto può tenersi il Segnalino Protesta e giocarlo di nuovo in un momento successivo del gioco. Allo stesso modo, se il giocatore attivo ha giocato dei Segnalini Protesta, li deve scartare soltanto se fa partecipare all'evento i corrispondenti giocatori.



Esempio: Il giocatore Giallo vuole attuare la carta “Bungeesprung” (Bungee Jumping). Come **Condizione** c’è bisogno di un Amico. Il giocatore Giallo **sceglie** la persona neutrale Tim, che ha conosciuto attraverso un evento precedente. Dato che il giocatore Giallo conosce solamente i giocatori Verde, Rosa e Blu, questi tre sono **gli unici** che possono protestare. I giocatori Verde e Rosa giocano i loro Segnalini Protesta gialli, in modo tale da poter partecipare all’evento. Il giocatore Giallo a questo punto dovrebbe decidere tra il giocatore Verde e quello Rosa. Invece li **contrasta** giocando il proprio Segnalino Protesta blu, e decide per il giocatore Blu, che è costretto a partecipare all’evento.

Riferimento: Non è permesso Protestare per prendere parte a Scopi della Vita o Mega-Scopi.

Omosessualità

Nel caso di Relazioni, Sesso e Matrimonio l’omosessualità è **assolutamente permessa**. Soltanto la procreazione di Bambini è limitata al Sesso **tra persone di sesso differente**.

Simmetria

Tutti i simboli che fanno riferimento alle relazioni tra **due persone** (es. Amicizia, Partner, Separazione, Matrimonio, Sesso, Bambini) vengono implementati simmetricamente per entrambe.

Esempio: Il Giocatore A fa Sesso con il Giocatore B. Lo segna mettendo sopra al segnalino del Giocatore B del suo tabellone un Segnalino Sesso. In modo simile, B mette un Segnalino Sesso sul proprio tabellone sopra il segnalino di A. Il Giocatore A si Separa dal Giocatore B. Il Giocatore A sposta il segnalino del Giocatore B nel suo riquadro degli Ex-Partner. Analogamente, B sposta A nel proprio riquadro degli Ex-Partner.

Relazioni sicure

Se il segnalino del partner giace nel **secondo (fidanzamento)** o **quarto (matrimonio felice)** campo del Partner allora la relazione è **sicura**. Un estraneo può allora rompere questa relazione solamente nel caso in cui il giocatore con il quale si voglia iniziare la nuova relazione sia d’accordo. Le persone neutrali in generale non acconsentiranno a ciò.

Fine delle Carte Vita

Se **tutte** le Carte Vita sono state messe in gioco, le carte **non attuate** vengono nuovamente mischiate e divise secondo le due categorie per creare nuovi mazzi da cui pescare. Se in un qualsiasi momento **non ci sono più abbastanza carte** per proseguire il gioco, il gioco termina senza vincitori ed i giocatori vengono definiti come **Esistenze Fallite**.

Temporizzazione in caso di più simboli

Se un giocatore vince **punti di più di una caratteristica** attraverso una carta, allora egli decide **in quale ordine** tenere conto dei punti sul suo tabellone. Questo può essere importante nel caso uno debba perdere una caratteristica.

Esempio: Un giocatore ha **3 Punti Alcool** e deve attuare l’Evento “**Gedichte schreiben**” (Scrivere poesie). Può adesso decidere se tener conto prima del Punto Alcool e poi di quello Saggezza oppure l’inverso. Nel primo caso egli ha dopo l’Evento **3 Alcool ed 1 Saggezza**, nel secondo caso **3 Alcool e 0 Saggezza**.

Prete o Suora

Il giocatore che gioca lo Scopo della Vita “**Zölibat bzw. Nonne**” (Prete o Suora), da quel momento in poi non potrà più scegliere o attuare carte nelle quali si faccia Sesso oppure si inizi una Relazione.

Attenzione: Tutti i suoi Segnalini Sesso rimangono comunque sul suo tabellone. Inoltre, è possibile che il giocatore possa ancora avere Bambini, fintantoché non faccia altro Sesso oppure non inizi una Relazione.

Il giocatore non può più essere scelto da altri giocatori per partecipare ad Eventi nel quale debba fare Sesso oppure iniziare una Relazione. E’ possibile che questo impedisca ad un giocatore di soddisfare le Condizioni su di una carta.

Esempio: Al Giocatore Giallo piacerebbe scegliere l’evento “**Erstsemesterparty**” (Festa delle Matricole) da mettere all’asta. Purtroppo è amico solamente con il Giocatore Rosa, che ha già giocato la carta “**Zölibat bzw. Nonne**”. Il Giocatore Giallo non soddisfa quindi le Condizioni per l’“**Erstsemesterparty**”, dato che non conosce una persona da portare insieme a sé alla festa.

Variante per Maniaci del Controllo

Gli Scopi della Vita all’inizio **non vengono pescati a caso**.

Da 2 a 3 Giocatori: ognuno riceve **2 mazzetti di Scopi della Vita** all’inizio, e da questi sceglie **una carta per ogni categoria**.

Da 4 a 6 Giocatori: ogni giocatore prende **un mazzetto di Scopi della Vita**, e da questo si sceglie **uno Scopo**. Poi tutti passano gli Scopi rimanenti al proprio vicino di sinistra. Si continua così un turno alla volta, finché tutti non hanno 5 Scopi in mano.

Non è permesso prendere uno Scopo di una categoria che uno possiede già. Se per questo motivo uno non può prendere nessuno Scopo, egli passa semplicemente tutte le carte al suo vicino di sinistra.