

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

Nel gioco ci sono **due tipi** di **Sesso** (vedi immagini a destra):  
 Il **Sesso Anonimo** viene segnato mettendo un segnalino Sesso nel riquadro per il sesso anonimo Il gioc. può **decidere** se fare Sesso con una **Donna** o con un **Uomo**  
 Il **Sesso con altri giocatori o con Persone neutrali** viene **segnato** dal giocatore mettendo un segnalino Sesso sull'appropriato segnalino di giocatore/persona neutrale sul proprio tabellone (vedi esempio seguente).



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; caratteristica da mettere al **valore 0**

**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. NB I figli possono essere fatti solo tra persone di sesso differente.



**Fase 1: Pubertà**

Girare le carte Pubertà in num. pari a:  $3 * \text{NumGiocatori}$  (4-6 giocat)  $[4 * \text{NG} (2-3)]$

A turno, per giocatore, scegliere tra: a) prendere e **attuare** una carta, b) **ritirarsi** per prendere i segnalini tempo, c) realizzare uno **scopo**.

**Fase 2: La Vita Vera** (in piu' round; il round finisce quando tutti si sono ritirati)

Ad ogni round, girare 10 carte Vita: 5 del tipo **A**, 5 del tipo **B**. A turno, ogni giocatore sceglie tra: a) mettere all'asta una carta, b) **Ritirarsi** dal round, c) realizzare uno **scopo**, d) **cambiare** uno o piu' scopi con gli omologhi della banca (4 segn. Tempo).

**Ritiro (segnalini tempo)**

Si ritira come	1°	2°	3°	4°	5°	6°
2 gioc.	6	2				
3 gioc.	6	4	2			
4 gioc.	6	4	2	0		
5 gioc.	6	5	4	2	0	
6 gioc.	6	5	4	3	2	0

Se mancano alla banca, rubarli a uno o piu' gioc.

**Condizioni**

**Effetti**

**Interpretazione carte**

**Asta:** partecipa all'asta solo chi ha le condizioni per giocare la carta. Si offrono segnalini tempo (si può partire da zero). Chi vince l'asta, attua subito la carta Vita. Se chi vince l'asta non è il 'giocatore di turno', il 'giocatore di turno' rimane 'di turno' (può di nuovo scegliere tra a, b, c, d).

**Attuazione carta (selezione partecipanti all'evento)** chi ha vinto l'asta propone un giocatore [può scegliere anche tra i ritirati e tra chi non ha le condizioni della carta: eccezione carta 'Prete o suora'] con priorità ai neutrali. Gli altri gioc. per partecipare possono usare segnalino Protesta del colore del giocatore attivo: a questo punto hanno priorità. Il vincitore d'asta può contro-protestare usando il segnalino del colore del giocatore desiderato. Chi non è stato scelto, riprende il segnalino Protesta. Non ci si può opporre alla scelta. Gli effetti ricadono su tutti i partecipanti.

## Preparazione del Gioco

Ogni giocatore sceglie il proprio segnalino e il proprio sesso; si prendono poi i giocatori neutrali per formare almeno 6 Personaggi tra giocatori veri e neutrali (meglio se c'è parità tra uomini e donne).

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 coperti e **prende in mano i relativi 5 Scopi della Vita**. I mazzetti rimasti vengono messi da parte a portata di mano. Creare tanti mazzetti di carte mischiate e coperte (Mega-Scopi, Pubertà, Carte Vita Categoria A, Carte Vita Categoria B). Dal mazzo dei Mega-Scopi viene scoperta la prima carta.

Per **ogni giocatore** servono **8 Segnalini Tempo**, (lasciarli nella banca, riporre gli altri). Inizia il giocatore che ha la più grande esperienza di vita. Per equilibrare il gioco, all'inizio vengono dati un numero diverso di segnalini tempo (vedi sotto).

### Inizio partita (segnalini tempo)

Giocatori all'inizio	1°	2°	3°	4°	5°	6°
2 gioc.	2	6				
3 gioc.	0	4	6			
4 gioc.	0	2	4	6		
5 gioc.	0	2	4	5	6	
6 gioc.	0	2	3	4	5	6

### Ritiro (segnalini tempo)

Si ritira come	1°	2°	3°	4°	5°	6°
2 gioc.	6	2				
3 gioc.	6	4	2			
4 gioc.	6	4	2	0		
5 gioc.	6	5	4	2	0	
6 gioc.	6	5	4	3	2	0

**Segnalini Protesta:** ogni giocatore da agli altri giocatori il segnalino protesta del suo colore.

---

**Carta '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 (i suoi segnalini sesso e bambino rimangono).

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.

**Omosessualità:** Nel caso di Relazioni, Sesso e Matrimonio l'omosessualità è permessa (NB anche Matrimonio). Soltanto la procreazione di Bambini è limitata al Sesso *tra persone di sesso differente*.

**Fedeltà:** Un esterno può interrompere una 'relazione fedele' solo se con il consenso dell'interessato. I neutrali non danno mai il consenso.

**Scelta giocatori per eventi:** 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.