Nel tuo turno, una delle seguenti azioni:

- Offrire per una carta
- Realizzare uno scopo
- Cambiare tutte le carte
- Passare

Fasi:
1– pubertà
2–vita vera

Se una carta ha come **effetto** la nascita di una nuova amicizia, chi la gioca DEVE scegliere una persona neutrale! Se gli altri giocatori vogliono prenderne il posto DEVONO usare il telefonino. (Tu scegli se ce ne sono vari) Se invece è chi gioca la carta a volere come amico un personaggio giocante e NON un neutrale, sarà lui a DOVER usare il telefonino.
Se una carta ha come **requisito** la compagnia di un amico, chi la gioca DEVE essere già amico con tutte le persone che porta con sé. La persona scelta **non può opporsi**. Ogni volta che diverse persone partecipano ad uno stesso evento, diventano amici reciprocamente.

Un giocatore può avere soltanto un Partner alla volta. Se una carta ha come **requisito** un partner, viene automaticamente coinvolto nell'evento. Se una carta ha come **effetto** un partner, il giocatore o sceglie un nuovo Partner (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.
Gli **Effetti degli Scopi della Vita** che si riferiscono alle caratteristiche si applicano soltanto al Giocatore, tranne Amicizie, Relazioni, Separazioni, Matrimoni, Sesso e Bambini.
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.

Nel tuo turno, una delle seguenti azioni:

- Offrire per una carta
- Realizzare uno scopo
- Cambiare tutte le carte
- Passare

Fasi:
1– pubertà
2–vita vera

Se una carta ha come **effetto** la nascita di una nuova amicizia, chi la gioca DEVE scegliere una persona neutrale! Se gli altri giocatori vogliono prenderne il posto DEVONO usare il telefonino. (Tu scegli se ce ne sono vari) Se invece è chi gioca la carta a volere come amico un personaggio giocante e NON un neutrale, sarà lui a DOVER usare il telefonino.
Se una carta ha come **requisito** la compagnia di un amico, chi la gioca DEVE essere già amico con tutte le persone che porta con sé. La persona scelta **non può opporsi**. Ogni volta che diverse persone partecipano ad uno stesso evento, diventano amici reciprocamente.

Un giocatore può avere soltanto un Partner alla volta. Se una carta ha come **requisito** un partner, viene automaticamente coinvolto nell'evento. Se una carta ha come **effetto** un partner, il giocatore o sceglie un nuovo Partner (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.
Gli **Effetti degli Scopi della Vita** che si riferiscono alle caratteristiche si applicano soltanto al Giocatore, tranne Amicizie, Relazioni, Separazioni, Matrimoni, Sesso e Bambini.
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.

Nel tuo turno, una delle seguenti azioni:

- Offrire per una carta
- Realizzare uno scopo
- Cambiare tutte le carte
- Passare

Fasi:
1– pubertà
2–vita vera

Se una carta ha come **effetto** la nascita di una nuova amicizia, chi la gioca DEVE scegliere una persona neutrale! Se gli altri giocatori vogliono prenderne il posto DEVONO usare il telefonino. (Tu scegli se ce ne sono vari) Se invece è chi gioca la carta a volere come amico un personaggio giocante e NON un neutrale, sarà lui a DOVER usare il telefonino.
Se una carta ha come **requisito** la compagnia di un amico, chi la gioca DEVE essere già amico con tutte le persone che porta con sé. La persona scelta **non può opporsi**. Ogni volta che diverse persone partecipano ad uno stesso evento, diventano amici reciprocamente.

Un giocatore può avere soltanto un Partner alla volta. Se una carta ha come **requisito** un partner, viene automaticamente coinvolto nell'evento. Se una carta ha come **effetto** un partner, il giocatore o sceglie un nuovo Partner (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.
Gli **Effetti degli Scopi della Vita** che si riferiscono alle caratteristiche si applicano soltanto al Giocatore, tranne Amicizie, Relazioni, Separazioni, Matrimoni, Sesso e Bambini.
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.

Nel tuo turno, una delle seguenti azioni:

- Offrire per una carta
- Realizzare uno scopo
- Cambiare tutte le carte
- Passare

Fasi:
1– pubertà
2–vita vera

Se una carta ha come **effetto** la nascita di una nuova amicizia, chi la gioca DEVE scegliere una persona neutrale! Se gli altri giocatori vogliono prenderne il posto DEVONO usare il telefonino. (Tu scegli se ce ne sono vari) Se invece è chi gioca la carta a volere come amico un personaggio giocante e NON un neutrale, sarà lui a DOVER usare il telefonino.
Se una carta ha come **requisito** la compagnia di un amico, chi la gioca DEVE essere già amico con tutte le persone che porta con sé. La persona scelta **non può opporsi**. Ogni volta che diverse persone partecipano ad uno stesso evento, diventano amici reciprocamente.

Un giocatore può avere soltanto un Partner alla volta. Se una carta ha come **requisito** un partner, viene automaticamente coinvolto nell'evento. Se una carta ha come **effetto** un partner, il giocatore o sceglie un nuovo Partner (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.
Gli **Effetti degli Scopi della Vita** che si riferiscono alle caratteristiche si applicano soltanto al Giocatore, tranne Amicizie, Relazioni, Separazioni, Matrimoni, Sesso e Bambini.
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.

Nel tuo turno, una delle seguenti azioni:

- Offrire per una carta
- Realizzare uno scopo
- Cambiare tutte le carte
- Passare

Fasi:
1– pubertà
2–vita vera

Se una carta ha come **effetto** la nascita di una nuova amicizia, chi la gioca DEVE scegliere una persona neutrale! Se gli altri giocatori vogliono prenderne il posto DEVONO usare il telefonino. (Tu scegli se ce ne sono vari) Se invece è chi gioca la carta a volere come amico un personaggio giocante e NON un neutrale, sarà lui a DOVER usare il telefonino.
Se una carta ha come **requisito** la compagnia di un amico, chi la gioca DEVE essere già amico con tutte le persone che porta con sé. La persona scelta **non può opporsi**. Ogni volta che diverse persone partecipano ad uno stesso evento, diventano amici reciprocamente.

Un giocatore può avere soltanto un Partner alla volta. Se una carta ha come **requisito** un partner, viene automaticamente coinvolto nell'evento. Se una carta ha come **effetto** un partner, il giocatore o sceglie un nuovo Partner (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.
Gli **Effetti degli Scopi della Vita** che si riferiscono alle caratteristiche si applicano soltanto al Giocatore, tranne Amicizie, Relazioni, Separazioni, Matrimoni, Sesso e Bambini.
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.

Nel tuo turno, una delle seguenti azioni:

- Offrire per una carta
- Realizzare uno scopo
- Cambiare tutte le carte
- Passare

Fasi:
1– pubertà
2–vita vera

Se una carta ha come **effetto** la nascita di una nuova amicizia, chi la gioca DEVE scegliere una persona neutrale! Se gli altri giocatori vogliono prenderne il posto DEVONO usare il telefonino. (Tu scegli se ce ne sono vari) Se invece è chi gioca la carta a volere come amico un personaggio giocante e NON un neutrale, sarà lui a DOVER usare il telefonino.
Se una carta ha come **requisito** la compagnia di un amico, chi la gioca DEVE essere già amico con tutte le persone che porta con sé. La persona scelta **non può opporsi**. Ogni volta che diverse persone partecipano ad uno stesso evento, diventano amici reciprocamente.

Un giocatore può avere soltanto un Partner alla volta. Se una carta ha come **requisito** un partner, viene automaticamente coinvolto nell'evento. Se una carta ha come **effetto** un partner, il giocatore o sceglie un nuovo Partner (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.
Gli **Effetti degli Scopi della Vita** che si riferiscono alle caratteristiche si applicano soltanto al Giocatore, tranne Amicizie, Relazioni, Separazioni, Matrimoni, Sesso e Bambini.
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.