

# Kurzanleitung

## Fiese Freunde Fette Fetten

Version 1.0 / 23.10.2005

### 1. Vorbereitung

- Jeder Spieler: 1 Tableau, 9 Holzscheiben gleicher Farbe (auf jeweils oberstes Symbol=0 legen)
- Jeder Spieler: „Hörer“-Plättchen und Plättchen mit Gesicht ohne Name (gedreht auf eigenes Geschlecht) jeweils einen weniger als Spieler mitspielen
- Eigene Hörer an andere Mitspieler verteilen
- Neutrale Personen (ohne Namen) bereitlegen, so dass inkl. Mitspielern 5 weibliche und 5 männliche Personen vorkommen (Anzahl der Plättchen pro neutraler Person=Anzahl Mitspieler)
- Zeitmarker(=Plättchen mit Sanduhr): je Spieler 8 als Bank bereit legen
- Karten Lebensziele (grüne) in Stapel mit je einer Karte Lifestyle, Job, Beziehung, Freunde, Spirit mischen
- Jeder Spieler nimmt sich einen der Stapel = das sind seine Lebensziele
- Andere Karten sortiert und gemischt bereit legen
- Erste Karte von Megaziel-Stapel aufdecken

### 2. Spielziel / Ende

- Ein Spieler erfüllt fünf Lebensziele, wobei Lebensziele auch Megaziele sein können

### 3. Spielbeginn

- Einer wird als Startspieler bestimmt
- Fast jeder bekommt Zeitmarker (siehe Tabelle Anleitung S. 5)

### 4. Erster Spielteil

- Pro Spieler 3 (bei 2 und 3 Spieler sind es 4) Pubertätskarten offen auslegen
- Spieler sind reihum dran und können pro Runde eine von drei Aktionen ausführen
  - *Eine Pubertätskarte nehmen und ausführen*
  - *Aussteigen* und Zeitmarker bekommen (Anzahl siehe Tabelle Anleitung S. 6)
  - *Ein Ziel (Lebens- oder Megaziel) erfüllen*
- Wenn alle ausgestiegen sind, weiter mit „zweiter Spielteil“

### 5. Zweiter Spielteil

- Jeweils 5 Karten von Stapel A und B offen auslegen (bei 2 o. 3 Spielern sind es je 4 Karten)
- Wer jeweils als erster ausgestiegen ist, ist Startspieler
- Spieler haben je Runde eine von 4 Möglichkeiten:
  - *Karte auswählen und versteigern*
    - Versteigern=Karte aussuchen, mit Mitspielern (die die Voraussetzungen erfüllen) mittels Sanduhr-Plättchen ersteigern
    - Wenn nicht bei Versteigerung gewonnen, ist man sofort wieder dran
  - *Aussteigen* (Zeitmarker nach Tabelle bekommen / wenn zu wenig bei Mitspielern wegnehmen)
  - *Ziel erfüllen*
  - *Ziel tauschen* (für 4 Zeitmarker einen anderen Lebenszielstapel wählen, ansehen und ggf. Karten gleicher Art tauschen)
- Wenn alle ausgestiegen sind, geht es weiter mit Anfang „zweiter Spielteil“

### 6. Sonstiges

- Symbole links oben auf Karten bedeuten die Voraussetzungen für die Karte
- Symbole unten bedeuten die Folgen
- „A“ bedeutet, dass es stets die selbe Person sein muss
- Unten auf dem Tableau legt man (von links nach rechts) Bekannte, Partner, Verlobte, Verheiratete, glücklich verheiratete, Ex-Partner und Ex-Partner mit denen man noch verheiratet ist, ab
- Freunde sind alle, die auf Tableau liegen
- Herz-Symbol kann „neuer Partner“ sein oder auch bestehende Partnerschaft intensivieren sein (nach rechts schieben bis schließlich glückliche Ehe).
- „Verlobt“ und „glücklich verheiratet“ kann nicht von extern beendet werden
- Ereignisse können sich ggf. auch auf Partner auswirken (vgl. echtes Leben)
- Spieler kann normalerweise wählen, welche neutrale Person er nimmt. Kann aber auch Mitspieler mit Hörer-Symbol hinzu zwingen und kann von den Mitspielern genau so gezwungen werden (Spieler hat freie Wahl, wenn mehr Hörer gelegt wurden als Freunde etc. betroffen sind). Erfolgreiche Hörer beiseite legen. Ereignisse etc. erfolgen dann ggf. für den (eingeklagten) Mitspieler mit.
- Nur „Sex“ heisst anonymer Sex = Sex-Plättchen Tableau oben rechts
- Ansonsten Sex-Plättchen auf entsprechendes Personenplättchen legen
- Je Eigenschaft (Rauchen, Alkohol etc.) max Stufe 3 möglich. Dann Ereignis darunter jeweils beachten

### 7. Zweifelsregelung

- Im Zweifelsfällen überlegen, wie würde es im „echten“ Leben sein