

Fiese Freunde Fette Fetten 2-6 Sp

Ziel: Ein Sp erfüllt 5 Lebensziele (wobei Lebensziele auch Megaziele sein können)

Vorbereitung:

- jeder Sp erh 1 Tableau, 9 Holzscheib gleich Farbe (→ auf jeweils oberstes Symb=0 legen); „Hörer“-Plättch u Plättch mit Gesicht ohne Namen (gedreht auf eig Geschlecht) jeweils einen weniger als Sp mitsp
- eig Hörer an and MitSp verteilen
- Neutrale Personen (ohne Namen) bereitlegen, so dass inkl sämtl MitSp 5 weibliche u 5 männl Personen im Sp vorkommen (Anzahl der Plättch pro neutraler Person=Anzahl MitSp)
- Zeitmarker (=Plättch mit Sanduhr): je Sp 8 als Bank bereit legen
- Ka Lebensziele (grün) in Stap mit je einer Ka Lifestyle, Job, Beziehung, Freunde, Spirit bilden
- jeder Sp nimmt sich einen der Stap → das sind seine Lebensziele
- andere Ka sortiert u gemischt bereit legen
- 1. Ka von Megaziel-Stap aufdecken

Start:

StartSp bestimmen
(größte Lebenserfahrung)
→ Zeitmarker
(lt. Tabelle)

SpPos	StartSp	2.	3.	4.	5.	6.
bei 2 Sp erh	2	6				
bei 3 Sp erh	0	4	6			
bei 4 Sp erh	0	2	4	6		
bei 5 Sp erh	0	2	4	5	6	
bei 6 Sp erh	0	2	3	4	5	6

Vorrunde Pupertät:

Vor: Pro Sp 3 PubertätsKa off auslegen (bei 2 u 3 Sp sind es 4)

Ablauf: Sp sind reihum dran u können pro Runde 1 von 3 Akt ausführen:

a) 1 PubertätsKa nehmen u ausführen

b) Aussteigen u Zeitmarker nehmen (Anz siehe Tab Anleitung S. 6)

c) 1 Ziel erfüllen (Lebens- od Megaziel) → entsprch Ka off auslegen → Lebenslauf

⇔ wenn alle ausgestiegen sind, weiter mit „normale Runde“

Normale Runde:

Vor: Jeweils 5 Ka von Stap A u B off ausleg (bei 2 o. 3 Sp je 4 Ka) ⇔ Stap aufgebraucht → AblagStap neu misch

Star: Wer jeweils als erster ausgestiegen ist

Ablauf: Sp haben je Runde 1 von 4 AktMöglichkeiten:

a) 1 Ka versteigern: VersteigernKa aussuch, mit MitSp (die Voraussetz erfüllt) mittels SanduhrPlä ersteig

- Wenn nicht bei Versteigerung gewonnen, ist man sofort wieder dran
 - Symb li ob auf Ka → Voraussetzung für Ka;
 - Symb unt → Folgen ⇔ Sp darf ReihFolg der EigSchafPsPkte selbst festlegen bei mehreren Folg 1 Ka - müsste EigSchafftWert über 3 steigen → bleibt auf 3; stattdessen muss Sp Wert des durchgestrich Symb auf 0 setzen ⇔ „A“ bedeutet, dass es stets die selbe Person sein muss

- unt auf Tableau legt man (von li nach re) Bekannte, Partner, Verlobte, Verheiratete, glüickl verheirat, Ex-Partner u Ex-Partner mit denen man noch verheiratet ist, ab; Freunde sind alle, die auf Tableau liegen
- HerzSymb kann neuer Partn sein od auch besteh Partnerschaft intensivieren (nach re schieben bis glüicklEhe).
- „Verlobt“ u „glüickl verheiratet“ kann nicht extern beendet werden
- Ereignisse können sich ggf. auch auf Partner auswirken (vgl. echtes Leben)
- Freunde: Sp kann wählen, welche Person er mitnimmt/kennenlernt. Kann aber auch MitSp mit HörerMark hinzuzwingen bzw. kann von MitSpn so gezwungen werden (Sp hat freie Wahl, wenn mehr Hörer gelegt wurden als Freunde etc. betroffen sind) → Erfolgreich Hörer beiseite legen. Ereignisse gelten auch für diese MitSp
- Nur „Sex“ heisst anonymer Sex = Sex-Plättch Tableau oben rechts
- Ansonsten Sex-Plättch auf entsprechendes PersonenPlättch legen

b) Aussteigen (Zeitmarker nach Tab nehmen / wenn zu wenig bei MitSp wegnehmen)

c) Ziel erfüllen: gelten nur für Sp selbst (kein Einklagen möglich)

⇔ Beziehung, Trennung, Hochzeit, Sex & Kinder gelten hingegen auch für betroff Person (Symmetrieregell!)

d) Ziel tauschen: Für 4 Zeitmark 1 LebenszielStap wählen, ansehen u ggf. Ka gleicher Art tauschen

⇔ wenn alle ausgestieg → neue Runde

Zweifelsregelung: In Zweifelsfällen überlegen, wie würde es im „echten“ Leben sein

Ende: Sp endet sofort, wenn ein Sp sein 5. Ziel auslegt

Anhang:

I) Freunde treffen/gewinnen (bei Ausführen einer Ka mit FreundesSymb):

- a) Freunde als Auswirkung** (rundes, grünes Symb): Besteh Freund od neuen Freund
- KaSp kann entscheiden, welche Personen er auswählt: Neutrale Person od TelefonMark der Farbe eines MitSp ⇔ gewählte Person kann sich nicht dagegen wehren
 - ⇔ jeder MitSp kann EinklagMark des KaSp sp, um sich als Freund anzubiedern
 - KaSp muss entsprech MitSp neutralen Person bevorzugen (mehrere → KaSp darf wählen)
 - ⇔ es ist erlaubt, Marker als Reaktion auf and EinklagMarker zu sp. Nicht erlaubt, gesp Mark zurückzuzieh
 - entsprech FreundMarker auf Tableau ablegen

- b) Freunde als Voraussetzung** (quadrat Symb): Muss aus seinen bestehend Freunden auswählen
- besteh neutrale Freunde od besteh MitSpFreunde ⇔ KaSp muss kein EinklagMark sp!
 - es können sich auch nur besteh Freunde mit Handy anbieten

- für mitgenomm & neue Freunde gelten alle Auswirkungen der Ka
- die gewählten Teilnehmer müssen nicht die sonst Voraussetzungen der Ka erfüllen
- es können auch Sp mitkommen, die in dieser Runde bereits ausgestiegen sind
- alle Personen am selben Ereignis lernen sich untereinander kennen
- bei Beziehungen, Sex u Ehe ist Homosexualität erlaubt ⇔ Kinderzeugen nur aus Hetroosex
- Symb, die sich auf 2 Personen beziehen (z.B. Partner, Trennung, Heirat, Sex, Kinder) gelten für beide symmetrisch

Sichere Beziehung (Schloss): PartnMarker auf verlobt od glücklich verheiratet → Beziehung ist sicher
⇔ Außenstehend darf Beziehung nur auseinanderreißen, wenn Sp dem zustimmt, mit dem er die neue Beziehung beginnen will. Neutrale Personen stimmen generell nicht zu!

II) Zeitmarker beim Aussteigen

Aussteigen:

→ Zeitmarker

(lt. Tabelle):

Aussteigen als	1.	2.	3.	4.	5.	6.
bei 2 Sp erh	6	2				
bei 3 Sp erh	6	4	2			
bei 4 Sp erh	6	4	2	0		
bei 5 Sp erh	6	5	4	2	0	
bei 6 Sp erh	6	5	4	3	2	0