

# Fiese Freunde, fette Feten

## Matériel de jeu

- 6 plateaux personnels de 6 couleurs différentes
- 54 pions en bois, 9 dans chacune des 6 couleurs
- 30 marqueurs de joueurs, 5 dans chacune des 6 couleurs (sans prénom)
- 40 marqueurs Personnages (avec un prénom)
- 48 jetons Temps
- 30 jetons Sex/Enfant
- 30 jetons Téléphone, 5 dans chacune des 6 couleurs
- 140 cartes dont:
  - 20 cartes Puberté (rouge)
  - 81 cartes Vie (bleu) de 2 catégories (40x catégorie A, 40x catégorie B, 1 carte blanche catégorie B pour l'une de vos idées).
  - 35 buts dans la vie (vert) dans 5 catégories (7 cartes dans chacune des catégories: **style de vie** (*Lifestyle*), **spiritualité** (*Spirit*), **boulot** (*Job*), **relation amoureuse** (*Beziehung*) et **amis** (*Freunde*))
  - 4 super buts (jaune)

## Idées et but du jeu

Dans ce jeu, les joueurs vont vivre une nouvelle vie. Cela commencera à la puberté durant laquelle les joueurs vivront leurs premières expériences de différentes manières. Chaque événement forge le caractère. Un se teindra les cheveux en vert et deviendra sage tandis qu'un autre fracturera un distributeur de cigarettes et qu'un troisième connaîtra sa première fois dans une discothèque ringarde. Rapidement, la puberté appartiendra au passé et la vraie vie commencera. Et durant les tranches de vie à venir, la personnalité continuera à se construire. On commencera à boire ou on deviendra croyant, on apprendra à connaître de nouvelles personnes et on commencera une vie de couple. Et il faudra toujours garder à l'esprit ses propres buts dans la vie car le vainqueur sera le premier à avoir atteint 5 buts.

## Introduction au système de jeu

Chaque joueur aura un profil de personnalité qui sera résumé sur son plateau personnel. En jouant des cartes, les joueurs essaient de modifier leur profil de manière à remplir les conditions nécessaires pour leurs buts.

### Cartes

Il existe 4 types de cartes qui jouent un rôle à différents moments du jeu rouge = puberté ; bleu = cartes vie ; verts = buts ; jaune = super buts

Toutes les cartes sont construites sur le même principe. **Les symboles sur le côté gauche** indiquent les **conditions** qu'un joueur doit remplir pour pouvoir réaliser la carte. Lorsqu'un joueur réalise une carte, il la pose face visible devant lui et vit l'événement correspondant. Son profil est modifié en fonction des **conséquences** de la carte (**symbole en bas de la carte**).

**Remarque :** c'est dans le paragraphe « Déroulement du jeu » que l'on expliquera quand un joueur peut réaliser une carte.

**Exemple** (voir illustration en bas à gauche de la page 1 de la règle allemande ):

La carte « **Kette rauchen** » (**fumer des clopes**) est une **carte Vie** (bleu). Pour pouvoir choisir cette carte, le joueur a besoin **d'au moins 1 point Argent**. S'il réalise cette carte, ses valeurs de **fumer** et **maladie** gagneront 1 point.

## Les 9 caractéristiques

Chaque joueur a **9 caractéristiques** : **fumer, alcool, drogue, argent, maladie, poids, tristesse, église et sagesse**. Chaque caractéristique a une valeur comprise entre **0 et 3 points**.

La valeur actuelle de chaque caractéristique est indiquée par les pions en bois sur le plateau personnel.

Au début, toutes les caractéristiques ont une valeur de 0, c'est-à-dire que les pions en bois sont posés sur les symboles **colorés** de la ligne supérieure. Lorsqu'un joueur gagne des points dans une caractéristique, il déplace le pion correspondant du nombre de cases indiquées vers le bas.

La valeur d'une caractéristique **ne peut jamais** dépasser **3**. Si un joueur gagne 1 ou plusieurs points dans une **caractéristique** qui est déjà à **3 points**, il **ne déplace pas** le pion. Par contre, il regarde le symbole rayé situé sous le pion. Ce symbole indique la caractéristique du joueur qui retombe à la **valeur 0**.

*Exemple (voir illustration au milieu de la page 2 de la règle allemande) :*

*Un joueur a 3 points-alcool. Il récupère une carte qui lui fait **gagner** un point alcool supplémentaire. La valeur alcool reste à 3, mais la valeur sagesse retombe à 0.*

Les caractéristiques sont aussi représentées par des symboles sur les cartes. Soit en tant que **condition** (à gauche) ou **conséquence** (en bas).

**Condition** (carré à gauche): le joueur doit avoir au moins une valeur de 1 dans la caractéristique correspondant. S'il y a un chiffre dans le coin du symbole, ce chiffre indique la valeur minimum qu'il faut avoir dans la caractéristique.

**Conséquence** (rond en bas): Le joueur gagne 1 point (ou le nombre de point indiqué dans le coin de symbole) dans la caractéristique correspondante.

Lorsqu'il y a un symbole rayé en :

**condition** : le joueur doit avoir une valeur de 0 point dans la caractéristique correspondante.

**conséquence** : le joueur doit remettre la valeur de la caractéristique correspondante sur la valeur 0.

## Cercle d'amis

Au cours du jeu, les joueurs vont se construire un **cercle d'amis** qui pourra être constitué par les adversaires et par les **personnages neutres**. Les adversaires sont représentés par des pions de leur couleur. Les personnages neutres ne sont contrôlés par aucun joueur. Cependant ils sont considérés comme des personnages à part entière. Ils sont représentés par des jetons personnages.

Le cercle d'amis est divisé en plusieurs petites cases. La case sur laquelle se trouve un jeton indique la **nature de la relation** avec le joueur. La case carrée complètement à **gauche** est réservée aux amis normaux. Les 4 cases partenaire au milieu indiquent le statut actuel de la relation amoureuse du joueur. Lorsque le joueur n'est pas célibataire, c'est ici que se trouvera le jeton du partenaire. Si le jeton se trouve sur la **première case**, on est **amoureux**, sur la **deuxième fiancé**, sur la **troisième marié** et sur la quatrième, on est **heureux en mariage**. À droite des cases partenaire, il y a les cases pour les **ex-partenaires**. La case complètement à droite est réservée par un ex-partenaire avec qui on est **encore marié** mais dont on est déjà **séparé**.

**Attention** : Amis est un concept général qui regroupe tous les personnages se trouvant dans le tableau. Alors que les amis normaux sont juste des amis, les jetons qui se trouveront dans d'autres cases que le tableau seront considérés à la fois comme des amis et des (ex)-partenaires.

## Gagner des amis

Le symbole « Ami » est celui que l'on voit en haut à *gauche de la case pour les amis normaux*.

On ne peut créer des amitiés **qu'avec des cartes**. Ce n'est que lorsque des personnages participent au même événement qu'ils peuvent apprendre à se connaître. Pour indiquer que l'on a un nouvel ami, on pose le marqueur de joueur (pour un adversaire) ou le marqueur Personnage (pour un

personnage neutre) correspondant dans le tableau.

Le symbole « ami » en :

**condition** : le joueur choisit un personnage (ou autant de personnages que le chiffre indiqué) qui participe avec lui à cet événement. Il **doit** déjà **être amis** avec ces personnages.

**conséquence** : le joueur choisit soit l'un de ses amis qui participe à l'événement soit un personnage qu'il apprend à connaître et dont il pose le marqueur sur la case pour les amis normaux. Pour savoir qui le joueur **peut** choisir, reportez-vous à la section **Détails**, à la fin de la règle.

### Lettre majuscule

Si plusieurs symboles de personnages sont représentés sur une carte, il s'agit toujours de personnages différents. Il y a cependant une **exception** à cette règle : les symboles marqués de la **lettre A** représentent tous la **même personne**.

***Exemple** (voir illustration en haut à gauche de la page 3 de la règle allemande) :*

*Sur la carte « Einen Freund verführen » (« Conclure avec un ami »), il faut avoir **un ami**, qui, grâce à cet événement, va devenir **votre partenaire** et avec qui vous allez avoir du **sexe**.*

### Partenaires

Même les relations amoureuses ne se font que grâce aux cartes. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul partenaire à la fois.

Le symbole « Partenaire » (avec un coeur) en :

**condition** : le joueur doit avoir un partenaire qui prend automatiquement part à l'événement.

**conséquence** : le joueur choisit un **nouveau partenaire** (il peut s'agir d'un ami normal, d'un ex-partenaire ou d'un personnage que le joueur ne connaît pas encore), avec qui il commence une relation ou bien il **intensifie** sa relation avec son partenaire actuel (voir plus loin).

Le symbole « Partenaire » rayé en :

**condition** : le joueur ne doit **pas être** en couple.

### Nouvelle relation

Le joueur pose le marqueur du **nouveau partenaire** sur la **première** case-partenaire (amoureux). Si le joueur avait déjà une relation, cette dernière est **terminée** (voir plus bas « Séparation »).

Si un joueur reprend une relation avec un **ex-partenaire**, alors cette nouvelle relation commence sur la case « **fiancé** ». Si la relation reprend avec un ex-partenaire avec lequel il est encore marié, elle reprend sur la case « **heureux en mariage** ».

### Intensifier une relation

Le joueur déplace le marqueur de son partenaire d'une case **vers la droite**. Si le marqueur atteint la case « marié », les deux partenaires sont immédiatement considérés comme étant mariés (voir « Mariage »).

Si le marqueur du partenaire se trouve déjà sur la case **complètement à droite** (heureux en mariage), il n'est pas **déplacé**.

**Remarque** : si le marqueur du partenaire se trouve sur la case « fiancé » ou « heureux en mariage », alors la relation est protégée contre les attaques **extérieures** (voir paragraphe « **Détails** »).

### Séparation

Une relation se termine quand l'un des partenaires commence une nouvelle relation ou si une carte met fin à la relation.

Si, en **conséquence** sur une carte, il y a un symbole de partenaire rayé, la relation est **terminée** et le

partenaire actuel devient un **ex-partenaire**.

Si le marqueur du partenaire se trouve sur l'une des deux premières cases-partenaire, il est déplacé vers la case des **ex-partenaires**. S'il se trouvait sur la 3<sup>o</sup> ou 4<sup>o</sup> case, les partenaires restent mariés après la séparation et le marqueur du partenaire est déplacé vers la case complètement à droite du tableau.

### Ex-partenaires

Symbole d'ex-partenaire (couple avec un coeur brisé) en :

**condition** : le joueur doit avoir au moins un (ou autant que le chiffre indiqué) ex-partenaire.

### Mariage

Un joueur est considéré comme étant marié si le marqueur de son partenaire se trouve sur la **troisième ou quatrième** case-partenaire ou sur la case ex-partenaire « **encore marié** », qui est **complètement à droite** du tableau.

Pour se marier, il faut participer à un événement dont la conséquence est un mariage ou bien intensifier une relation.

Le symbole « Mariage » (2 alliances entrelacées) en :

**condition** : le joueur **doit** être marié.

**conséquence** : (avec la lettre A). Le joueur se marie avec la personne représentée par la lettre A. Il pose le marqueur correspondant sur la 3<sup>o</sup> case-partenaire (« **marié** »). Si le joueur était déjà marié, ce mariage est immédiatement terminé.

Le symbole « heureux en mariage » (une alliance avec un gros diamant) en :

**condition** : le joueur **doit** être heureux en mariage (marqueur du partenaire sur la 4<sup>o</sup> case-partenaire).

### Divorce / Célibataire

Lors d'un divorce, un mariage en cours est terminé et le marqueur de l'ancien conjoint est placé sur la case pour les ex-partenaires normaux.

Symbole « divorce » (symbole « mariage » rayé) en :

**condition** : le joueur ne doit pas être marié.

**conséquence** : si le joueur est marié, il divorce.

### Sexe

Dans le jeu, il existe **deux sortes** de sexe. Le sexe anonyme et le sexe avec les adversaires ou les personnages neutres.

Le **sexe anonyme** est indiqué en posant un marqueur « Sex » sur la case pour le sexe anonyme, c'est-à-dire sur le lit **en haut à droite** du plateau personnel. Le joueur peut **lui-même** décider s'il veut avoir du sexe avec une **femme** (moitié supérieure) ou avec un **homme** (moitié inférieure).

Le sexe avec les adversaires ou les personnages neutres est indiqué en posant un **marqueur Sex** sur le **marqueur joueur ou personnage** avec lequel on a du sexe.

Symbole « Sex » en :

**condition** : le joueur doit avoir eu du sexe avec au moins une (ou autant que le chiffre indiqué) personne. Il peut s'agir de sexe anonyme ou de sexe avec un personnage.

**conséquence** : le joueur a du sexe anonyme.

Symbole « Sex » avec la lettre A en :

**condition** : le joueur doit avoir eu du sexe avec le personnage représenté par la lettre A. Du sexe anonyme ne permet pas de remplir la condition.

**conséquence** : le joueur a du sexe avec le personnage représenté par le A.

## Enfant

Les enfants sont indiqués en posant un marqueur « Enfant » **sur le** marqueur de joueur ou de personnage avec lequel le joueur a eu l'enfant.

Si l'enfant est obtenu avec du sexe **anonyme**, le marqueur est posé **sur la case** pour le sexe anonyme.

**Attention !** Les enfants ne peuvent être obtenus qu'avec des personnages de l'autre sexe. Cela rajoute une contrainte supplémentaire à la condition.

Le symbole « Enfant » (une tétine) en :

**condition** : le joueur doit avoir au moins un (ou autant que le chiffre indiqué) enfant.

**conséquence** : (*toujours avec la lettre A*). Le joueur a un enfant avec le personnage représenté par le A.

## Texte supplémentaire sur les cartes

Lorsqu'il y a une étoile, le texte indiqué modifie les règles du jeu pour cette carte (voir fin de la règle pour la traduction de ces textes).

## Préparation

Chaque joueur prend un **plateau** et **9 pions en bois** qu'il pose sur les symboles en haut de chaque colonne (valeur 0) des caractéristiques. Les joueurs prennent ensuite les marqueurs de joueur et les jetons Téléphone de **leur couleur**. Il leur en faut **un de moins** qu'il y a de joueurs qui participent au jeu.

Chaque joueur place ses **marqueurs** sur la face qui montre un personnage de son **sexe**. Il pose les marqueurs de joueur à côté de son plateau et donne un **marqueur Téléphone** de sa couleur à **chacun de ses adversaires**.

En plus des joueurs, il y a des **personnages neutres** dans le jeu qui sont représentés par des **marqueurs Personnage**. Le choix des personnages neutres doit se faire en fonction du sexe des joueurs, de manière à ce qu'il y ait toujours **5 femmes** et **5 hommes** en comptant les joueurs et les personnages neutres.

**Remarque** : si, dans une partie à 6 joueurs, tous les joueurs sont du même sexe, l'un des joueurs dans cette partie devra prendre l'autre sexe en retournant ses marqueurs sur l'autre face.

Pour chaque **personnage neutre**, il faut autant de marqueurs qu'il y a de joueurs. Les marqueurs Personnage sont triés par personnage et sont mis sur le bord de la table. Les marqueurs Personnage en trop sont remis dans la boîte.

**Remarque** : comme les marqueurs Personnage sont imprimés des deux côtés (masculin / féminin), il est plus simple, pour le tri, de d'abord poser tous les jetons sur la face féminine. A 5 ou 6 joueurs, il ne sera pas possible de jouer avec toutes les combinaisons de personnages neutres.

On utilise **8 jetons Temps** par **joueur** qui participe à la partie. Tous les jetons forment la banque au centre de la table. Les jetons Temps restants sont retirés du jeu. Le joueur qui a la plus grande expérience de vie est le premier joueur. Pour équilibrer l'avantage du premier joueur, les joueurs reçoivent un nombre de jetons Temps différent :

<b>Au début, le joueur est :</b>	<i>1° joueur</i>	<i>2° joueur</i>	<i>3° joueur</i>	<i>4° joueur</i>	<i>5° joueur</i>	<i>6° joueur</i>
à 2 joueurs, il reçoit	2	6				
à 3 joueurs, il reçoit	0	4	6			
à 4 joueurs, il reçoit	0	2	4	6		
à 5 joueurs, il reçoit	0	2	4	5	6	
à 6 joueurs, il reçoit	0	2	3	4	5	6

Les **30 jetons Sex/Enfant** sont posés sur le bord de la table.

Les **35 cartes « But dans la vie »** (carte But) sont triées par catégorie (**Lifestyle, Job, Beziehung, Freunde, Spirit**). Chacun de ces paquets est mélangé. Ensuite, on forme **7 paquets de 5 cartes** de manière à ce qu'il y ait une carte de chaque catégorie dans chaque paquet !

Toutes les autres cartes sont triées en fonction de leur dos (*Megaziel, Pubertät, Lebenskarten A, Lebenskarten B*), sont mélangées et posées en paquet face cachée sur le bord de la table.

On retourne la carte supérieure du paquet des « supers buts » (*Megaziele*).

## **Déroulement du jeu**

Le jeu se décompose en tranches de vie. Chaque tranche de vie offre de nouvelles opportunités aux joueurs. Parmi une sélection de cartes, les joueurs choisissent celles qui modifient leurs profils pour se rapprocher de leurs buts.

Le jeu **commence** avec une tranche de vie spéciale, **la puberté**, qui pose les bases du profil des joueurs. A partir de la 2<sup>o</sup> tranche de vie, la « **vraie vie** » commence et il faut utiliser du temps pour récupérer les cartes. On joue autant de tranches de vie que nécessaire pour que **l'un des joueurs ait atteint 5 buts et qu'il remporte ainsi la partie**.

### **1<sup>o</sup> tranche de vie : la puberté**

On pose **3 (à 2 ou 3 joueurs, 4) cartes Puberté** (à dos rouge) **par joueur**, face visible, au centre de la table (par ex.: 12 cartes à 4 joueurs). Les autres cartes Puberté ne seront pas utilisées.

En commençant par le premier joueur, les joueurs joueront **chacun leur tour** dans le sens des aiguilles d'une montre. **A son tour**, un joueur choisit **l'une** des possibilités suivantes :

**a) Il prend une carte Puberté** au milieu de la table et la réalise.

**b) Il passe et récupère des jetons Temps.** Un joueur qui passe ne jouera plus durant cette tranche de vie et son tour sera sauté. Il peut cependant encore participer aux événements des autres joueurs.

**c) Il réalise un but.**

### **a) Réaliser une carte**

Le joueur choisit l'une des cartes Puberté **du milieu de la table** et la pose face visible devant lui. Ensuite, il déplace ses pions en bois sur son plateau en fonction des **conséquences** (les symboles indiqués en bas de la carte). Si un joueur gagne plusieurs points de caractéristique, il peut choisir dans **quel ordre** il gagne ces points (voir détail).

**Remarque :** la carte « *Das erste Mal (leider ohne Pille)* » (« la première fois (malheureusement sans pillule) ») ne peut naturellement être choisie que par un joueur qui n'a pas encore eu de sexe.

### **b) Passer**

Un joueur **qui passe** reçoit des **jetons Temps de la banque**. Le nombre de jetons gagné dépend du **nombre total de joueurs** et du nombre de joueurs qui ont déjà passé durant cette tranche de vie :

<b><i>Le joueur passe en :</i></b>	<b><i>1<sup>o</sup> joueur</i></b>	<b><i>2<sup>o</sup> joueur</i></b>	<b><i>3<sup>o</sup> joueur</i></b>	<b><i>4<sup>o</sup> joueur</i></b>	<b><i>5<sup>o</sup> joueur</i></b>	<b><i>6<sup>o</sup> joueur</i></b>
à 2 joueurs, il reçoit	6	2				
à 3 joueurs, il reçoit	6	4	2			
à 4 joueurs, il reçoit	6	4	2	0		
à 5 joueurs, il reçoit	6	5	4	2	0	
à 6 joueurs, il reçoit	6	5	4	3	2	0

Les jetons Temps sont la **monnaie du jeu** (le temps, c'est de l'argent) et seront importants à partir de la 2<sup>o</sup> tranche de vie pour acheter les cartes. Les autres joueurs continuent à jouer **jusqu'à ce qu'ils**

**aient tous passé.** Ensuite, les éventuelles cartes Puberté restantes au milieu de la table sont défaussées et une nouvelle tranche de vie commence.

**Remarque :** lorsque tous les joueurs sauf un ont passé, ce dernier peut naturellement réaliser autant de cartes et de buts qu'il le souhaite.

### c) Réaliser un but

Le joueur réalise l'un de ses buts ou le super but face visible. Un but ne peut être réalisé que si le profil du joueur remplit les **conditions** qui sont indiquées à **gauche** de la carte. Dans ce cas, il pose le but réalisé devant lui et reporte les conséquences de la carte sur son plateau.

Si un super but est réalisé, on retourne (s'il en reste) la carte suivante du paquet des super buts.

**Remarque :** il est tout à fait possible qu'un joueur arrive déjà à réaliser un but durant la puberté.

### A partir de la 2° tranche de vie : « la vraie vie »

On pose **5 cartes Vie** de la **catégorie A** et **5 cartes Vie** de la **catégorie B** (à 2 ou 3 joueurs, 4 cartes de chaque), face visible, au centre de la table.

Le premier joueur d'une nouvelle tranche de vie est le joueur qui a passé en premier dans la tranche de vie précédente.

A son tour, un joueur choisit l'une des 4 possibilités suivantes :

**a) Choisir une carte et la mettre aux enchères**

**b) Passer**

**c) Réaliser un but**

**d) Echanger un but**

### a) Choisir une carte et la mettre aux enchères

A partir de maintenant, on ne réalise plus immédiatement la carte choisie, mais on doit la mettre aux enchères. Le joueur choisit une carte au milieu de la table dont il remplit les conditions.

Il commence avec une **enchère minimum de 0** ou plus de jetons Temps. Les joueurs décident ensuite, chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre s'ils font une offre plus élevée ou s'ils passent. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs, sauf le meilleur enchérisseur, aient passé.

Seuls les joueurs, qui **remplissent** les **conditions** de la carte Vie mise aux enchères et qui n'ont pas passé durant cette tranche de vie (b), peuvent participer à cette **enchère**. Il est interdit de miser plus de jetons Temps que l'on en possède. **Les jetons Temps** doivent **toujours** être **visibles**, c'est-à-dire que chaque joueur sait combien de jetons Temps possèdent ses adversaires.

Le meilleur enchérisseur réalise la carte mise aux enchères et rend les jetons Temps misés à la banque. Si la carte **n'est pas** remportée par le joueur qui l'a choisie, **il joue à nouveau** jusqu'à ce qu'il ait remporté une carte ou choisi l'une des autres possibilités (b-d).

### b) Passer : comme durant la puberté

S'il n'y a **pas assez** de jetons Temps, le joueur peut **voler** les jetons manquants à un ou plusieurs de ses adversaires.

Lorsque tous les joueurs ont passé, les éventuelles cartes restantes sont défaussées et une nouvelle tranche de vie commence avec une sélection de 10 (à 2 ou 3 joueurs de 8) cartes.

### c) Réaliser un but : comme durant la puberté

Dès qu'un joueur a réalisé **5 buts**, la partie est terminée et ce joueur est le vainqueur.

### d) Echanger des buts

En payant **4 jetons Temps** (à la banque), on peut prendre l'un des paquets de cartes « But dans la

vie » vertes disponibles et échanger **autant** de cartes But que l'on **souhaite**. Condition : on ne peut échanger **que des cartes de même catégorie**. Le joueur repose ensuite les paquet de cartes But (forcèment constitué de 5 cartes de catégories différentes NdT) face cachée.

### Fin du jeu

La partie **s'arrête** lorsqu'un joueur réalise son **5° but**. Il peut aussi bien s'agir de « buts dans la vie » que de « supers buts ».

### Détails

Les détails suivants sont importants dans certaines situations et pourront être lus le moment venu.

### Que se passe-t-il quand plusieurs personnes participent à un même événement ?

Le joueur qui réalise la carte détermine quelle personne il choisit. S'il apprend à connaître quelqu'un, il doit alors choisir un personnage neutre. Si un personne qu'il connaît déjà prend part à l'événement (comme condition), alors le joueur peut choisir l'un des personnages de son choix parmi son cercle d'amis. Le personnage choisi **ne peut pas refuser**.

**Remarque :** pour apprendre à connaître quelqu'un lors d'un événement, le joueur doit jouer l'un de ses jetons Téléphone. Cependant, les autres joueurs peuvent utiliser leurs jetons Téléphone pour influencer le choix du joueur actif.

Les participants choisis **ne sont pas** obligés de remplir les conditions indiquées sur la carte. Cependant, les **conséquences** de l'événement s'appliquent à tous les joueurs participants. Cela marche aussi avec les joueurs qui ont déjà **passé** durant cette tranche de vie.

**Attention, exception !** Pour les « buts dans la vie », les conséquences concernant les caractéristiques ne s'appliquent que pour le joueur qui effectue la carte. Les amitiés, relation, mariage, sexe et enfant s'appliquent évidemment à l'autre personne (voir plus loin « Symétrie »).

### Téléphone / Apprendre à connaître

Si un joueur **réalise** une carte à laquelle d'autres **personnages participent**, les joueurs peuvent influencer le choix du joueur actif. C'est aussi la seule possibilité d'apprendre à connaître un adversaire que l'on ne connaît pas encore. Lors du choix des participants, le joueur doit d'abord choisir les joueurs qui ont joué leur jeton Téléphone. Si plusieurs adversaires ont joué leur jeton Téléphone, le joueur actif **choisit qui participera à l'événement avec lui parmi** ceux qui ont joué leur jeton. Pour apprendre à connaître un adversaire ou pour le **forcer** à participer à un événement, le **joueur actif** peut **jouer** un jeton Téléphone de la **couleur du joueur concerné**.

Pour les téléphones, on procède de la manière suivante : **d'abord**, le joueur, qui réalise la carte, **choisit** les personnages avec qui il veut faire l'événement. Ensuite, tous les autres joueurs ont la possibilité de jouer leur **jeton Téléphone**. Il est aussi permis de jouer des jetons **parce qu'un** autre joueur a joué le sien (il n'y a pas d'ordre pour jouer ses jetons NdT). Il **n'est pas possible de reprendre** un jeton joué. Lorsque tous les joueurs ont eu la possibilité de jouer des jetons Téléphone, le joueur actif **décide** quel adversaire il laisse participer à l'événement. **Tous** les joueurs choisis doivent **rendre** le jeton Téléphone qu'ils ont joué. Les joueurs qui n'ont pas été choisi peuvent reprendre leur jeton Téléphone et pourront l'utiliser plus tard dans la partie. Si le joueur actif a joué un jeton Téléphone, il ne doit le rendre que s'il laisse la personne concernée participer à l'événement.

### Exemple (voir illustration en bas à gauche de la page 7 de la règle allemande) :

*Le joueur Jaune veut réaliser la carte « Bungeesprung » (« saut à l'élastique »). En **condition**, il faut un ami. Le joueur Jaune choisit le personnage neutre Tim qu'il a rencontré lors d'un événement antérieur. Comme le joueur Jaune ne connaît pour le moment que les joueurs Vert, Rose*

et Bleu, ce sont les trois **seuls** qui peuvent jouer leur jeton Téléphone. Les joueurs Vert et Rose jouent leur jeton Téléphone jaune afin de participer à l'événement. Le joueur Jaune doit se décider entre Vert et Rose. Cependant, il **utilise** son marqueur Téléphone bleu et décide de forcer Bleu à participer à l'événement avec lui. (Bleu subira lui aussi les conséquences de l'événement NdT).

**Remarque :** il n'est pas possible d'utiliser les jeton Téléphone pour les cartes But.

### Homosexualité

Les relations amoureuses, le sexe et les mariages homosexuels sont **bien évidemment** autorisés. Seul le fait d'avoir des enfants est limité aux relations **hétérosexuelles**.

### Symétrie

**Tous les symboles** qui concernent **2 personnages** (par ex.: amitié, partenaire, séparation, mariage, sexe, enfant) sont réalisés de manière symétrique pour les deux personnages.

**Exemples :** *Le joueur A a du sexe avec le joueur B. Il l'indique en posant un marqueur Sex sur le marqueur du joueur B sur son plateau. De manière analogue, B pose un marqueur Sex sur son marqueur du joueur A.*

*Le joueur A quitte son partenaire B. Le joueur A déplace son marqueur du joueur B vers la case des ex-partenaires. De manière analogue, B déplace son marqueur du joueur A vers la case des ex-partenaires.*

### Relation sûre

Si le marqueur du partenaire se trouve sur la **deuxième (fiancé)** ou sur la **quatrième (heureux en mariage)** case-partenaire, alors la relation est **sûre**. Dans ce cas, une **personne extérieure** ne peut casser une relation que si le joueur avec qui il commence la nouvelle relation est d'accord. Les personnages neutres ne sont pas d'accord pour casser une relation sûre.

### Cartes Vie épuisée

Si **toutes** les cartes Vie ont été jouées, les cartes qui **n'ont pas été réalisées** sont à nouveau mélangées et triées par catégorie pour former 2 nouvelles pioches. S'il n'y a **plus assez de cartes** pour constituer l'offre, le jeu prend fin sans vainqueur et les joueurs sont déclarés comment ayant une **existence sans but**.

### Plusieurs symboles gagnés

Si, grâce à une carte, un joueur gagne **plusieurs points de caractéristique**, il décide dans quel **ordre** il gagne les points. Cela peut être important lorsque l'on perd des points de caractéristique.

**Exemple :** *un joueur a 3 point alcool et il réalise l'événement « Gedichte schreiben » (« Ecrire des poèmes). Il peut maintenant décider s'il prend d'abord le point alcool et ensuite le point sagesse ou l'inverse. Dans le 1° cas, après l'événement, il aura 3 point alcool, 1 point sagesse, dans le 2° cas, il aura 3 points alcool et 0 point sagesse.*

### Zölibat bzw. Nonne (Célibat ou nonne)

Le joueur, qui réalise le but « **Zölibat bzw. Nonne** » (« **Célibat ou nonne** »), ne peut plus choisir ou réaliser des cartes qui permettent d'avoir du sexe ou de commencer une relation amoureuse.

**Attention :** tous les marqueurs Sex du joueur restent quand même sur son plateau. En outre, il est possible que le joueur ait encore un enfant, tant qu'il n'a pas à nouveau du sexe ou une nouvelle relation amoureuse.

Le joueur ne peut plus être choisi par ses adversaires pour participer à des événements dont les conséquences sont avoir du sexe ou commencer une nouvelle relation amoureuse.

**Exemple :** Le joueur Jaune veut enchérir durant son tour sur l'événement « *Erstsemesterparty* » (« *soirée du premier semestre* »). Malheureusement, son seul ami est le joueur Rose qui a déjà réalisé le but « *Zölibat bzw. Nonne* » (« *Célibat ou nonne* »). Le joueur Jaune ne remplit donc pas la condition pour cette carte car il ne connaît personne qui peut participer à cette fête avec lui.

### Variante pour plus de contrôle

Au début de la partie, les buts **ne sont plus** distribués de la même manière.

**A 2 ou 3 joueurs :** chaque joueur prend **2 paquets de buts** et choisit **une carte de chaque catégorie**.

**De 4 à 6 joueurs :** chaque joueur prend **1 paquet de buts** et choisit **l'un des buts**. Ensuite, il donne les buts restants à son voisin de gauche. On continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait 5 buts en main.

Il **n'est pas** permis de prendre un but d'une catégorie que l'on a déjà choisie. Si on ne peut pas prendre un but à cause de cela, on passe simplement les cartes à son voisin de gauche.

### Traduction du texte des cartes avec une étoile

#### Carte Puberté

Bibelkreis (cercle biblique) : le partenaire doit être de sexe différent.

#### Lebenskarten A

Den Ex-Partner verfluchen (Maudire son ex) : les conséquences de la carte ne s'appliquent pas à l'ex-partenaire (on rappelle qu'habituellement, lorsqu'un personnage est indiqué en condition, il a aussi droit aux conséquences NdT).

Gedichte geschrieben (Ecrire des poèmes) : les conséquences de la carte ne s'appliquent pas à l'ex-partenaire (on rappelle qu'habituellement, lorsqu'un personnage est indiqué en condition, il a aussi droit aux conséquences).

Geschlechtskrankheit (Maladie sexuellement transmissible) : la conséquence s'applique aussi au partenaire sexuel.

#### Lebenskarten B

Ein Kind adoptieren (Adopter un enfant) : possible avec un partenaire du même sexe.

Liebe auf den ersten Blick (L'amour au premier regard) : le personnage doit être un nouvel ami.

Nachwuchs (Momes) : les conséquences s'applique aussi pour le partenaire sexuel (pour l'enfant, c'est toujours le cas).

Wahre Liebe wartet (Attendre le grand Amour) : nouveau partenaire (ça ne peut pas servir à intensifier la relation actuelle).

Was mit jemandem aus dem Freundkreis anfangen (Commencer une relation amoureuse avec quelqu'un de son cercle d'amis) : nouveau partenaire (ça ne peut pas servir à intensifier la relation actuelle).

#### Lebensziele

**(Job)** Workaholic (Obsédé du boulot) : on doit dépenser 4 jetons Temps.

**(Beziehung)** Sich outen (Révéler son homosexualité) : ces 3 relations doivent être avec des partenaires du même sexe.

**(Spirit)** Zölibat bzw. Nonne (Célibat ou nonne) : pour tout le reste de la partie : tu ne peux plus avoir de sexe, ni de relation amoureuse ou de mariage. Il n'est pas possible non plus de te forcer (voir règle du jeu pour plus de détails).

Traduction : Loïc BOISNIER