

Anleitung





INHALT

SPIELAUFBAU – ZIEL DES SPIELS – SPIELLENDE S. 3

SPIELABLAUF S. 4 GESTALTE DEIN EIGENES LEBEN S. 5

KARTENTYPEN S. 6–7

KARTEN DES BERUFSLEBENS S. 8–10 (STUDIUM – BERUF – GEHALT – BERUFSSTATUS)

AUSZEICHNUNGEN S. 11 VORTEILE S. 12–13

KARTEN DES PRIVATLEBENS S. 14–16 (FLIRTS – HOCHZEIT – KINDER – AFFÄRE – SCHEIDUNG)

ANSCHAFFUNGEN S. 17 STRAFEN S. 18–19 SPEZIALKARTEN S. 20–21

CASINO S. 22 SPIELVARIANTE MIT AUSLAGE S. 23

KURZÜBERSICHT S. 24



SPIELINHALT – 200 KARTEN:

25 STUDIENKARTEN DAVON 3 DOPPELTE, 30 BERUFE, 40 GEHALTSKARTEN (10 JE EINKOMMENSSTUFE), 20 FLIRTS, 7 HOCHZEITEN, 3 AFFÄREN, 10 KINDER, 37 STRAFEN, 10 SPEZIALKARTEN, 5 HÄUSER, 5 REISEN, 5 HAUSTIERE, 2 EHRENPREISE, 1 EHRENMEDAILLE.

BERUFE: ANWALT, APOTHEKER, ARCHITEKT, ARZT, ASTRONAUT, BARKEEPER, CHIRURG, DESIGNER, EINKAUFSLEITER, FORSCHER, GÄRTNER, GURU, JOURNALIST, KELLNER, KLEMPNER, MECHANIKER, PILOT, PIZZABÄCKER, POLIZIST, PROFESSOR, MATHELEHRER, FRANZÖSISCHLEHRER, ENGLISCHLEHRER, GESCHICHTSLEHRER, SCHRIFTSTELLER, SOLDAT, STRIPPER, VERBRECHER, VERTRIEBSLEITER, WAHRSAGER.

STRAFEN: 5 UNFÄLLE, 5 BURNOUTS, 5 SCHEIDUNGEN, 5 EINKOMMENSTEUER, 5 KÜNDIGUNGEN, 5 WIEDERHOLUNGEN, 5 KRANKHEITEN, 1 GEFÄNGNIS, 1 TERRORANSCHLAG.

SPEZIALKARTEN: GEBURTSTAG, REGENBOGEN, CASINO, GLÜCK, STERNSCHNUPPE, ERBSCHAFT, RACHE, TAUSCH, TSUNAMI, VITAMIN B.

SPIELAUFBAU

Mische die Karten und gib **jedem Spieler 5 Karten**.
Jeder Spieler hält seine Karten bis zum Spielende geheim.
Der verbleibende Kartenstapel wird verdeckt in die Mitte gelegt.

ZIEL DES SPIELS

Die Smiles oben links auf jeder Karte zeigen deine Glückspunkte.
Dein Ziel ist es, am Ende des Spiels möglichst viele Smiles vor dir liegen zu haben, **um der Glücklichste zu sein....!**



SPIELEND

Das Spiel endet, **sobald der Kartenstapel leer ist**.
Jeder Spieler legt seine Handkarten ab und zählt die Smiles (auf den vor ihm ausliegenden Karten).
Gewonnen hat, wer die meisten Smiles hat.

Hinweis:

Um den Lesefluss zu erleichtern, haben wir in der Anleitung die männliche Form („der Spieler“) gewählt.
Diese Formulierung schließt alle Geschlechter gleichermaßen ein.

*Ihr könnt
die Spieldauer
beliebig variieren,
in dem ihr einen
Teil der Karten
entfernt.*



*Für das Spiel mit
Kindern können
einzelne Karten
(z.B. Affäre,
Terroranschlag
etc.) aussortiert
werden.*

SPIELABLAUF

Der Spieler mit den meisten Smiles auf der Hand beginnt!

Bei Gleichstand beginnt der Spieler mit den wenigsten Smiles!

Reihum im Uhrzeigersinn **zieht jeder Spieler eine Karte vom Stapel und legt eine Karte ab**, sodass er stets 5 Karten am Ende seiner Runde auf der Hand hat.



Die Spieler legen ihre Karten offen ab, und zwar entweder:

- **Vor sich** – um ihr Leben aufzubauen und Punkte zu sammeln (durch Smiles).
- **Vor einen Mitspieler** um ihn zu bestrafen (durch Strafkarten).
- **Auf den Ablagestapel.**

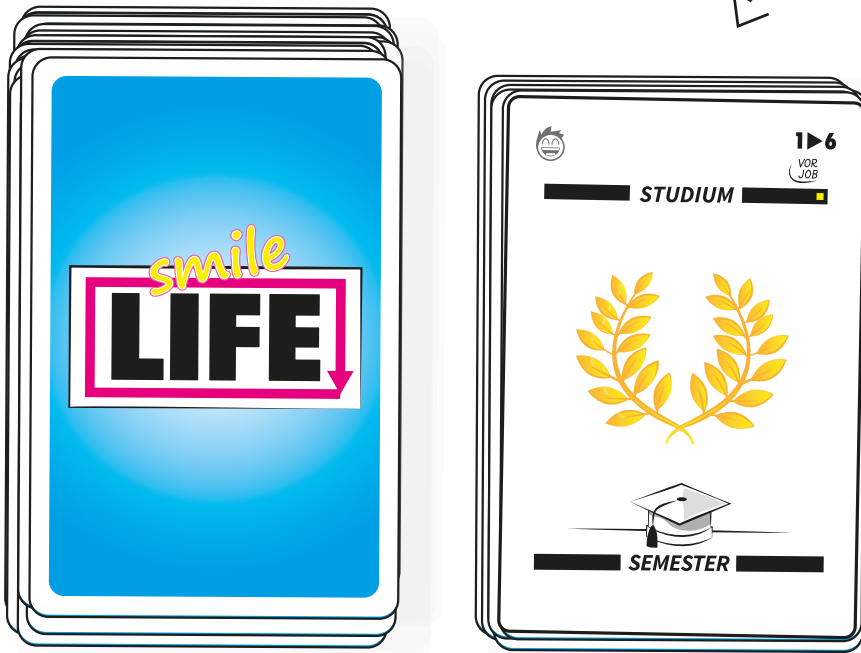
Bei erneutem Gleichstand: Klärt das unter euch!

BEI EINEM SPIEL MIT 3 ODER MEHR SPIELERN: Darf die oberste Karte vom Ablagestapel gezogen werden, anstelle der Karte vom Nachziehstapel. Diese Karte muss jedoch sofort ausgespielt werden (gemäß den bekannten Regeln).

Spieler dürfen keine Karten zurücknehmen, die sie freiwillig abgelegt oder als Strafe abgeben mussten; außer ein anderer Spieler hat sie inzwischen aufgenommen und wieder abgelegt.

NACHZIEHSTAPEL

ABLAGESTAPEL
(während
des Spiels)



DAS SPIEL STARTET MIT
EINEM KARTENSTAPEL.

GESTALTE DEIN EIGENES LEBEN !

Spieler können ihr Leben auf unterschiedliche Weise gestalten – je nachdem, welche Karten sie spielen...

Wer **Karten des Berufslebens** ausspielt, kann studieren, einen Beruf ausüben und Gehalt verdienen.

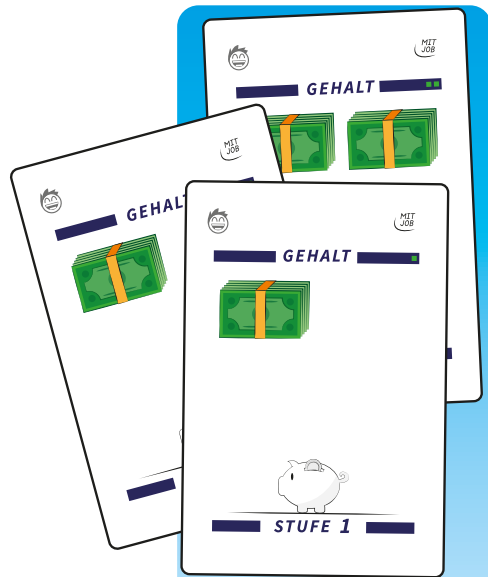
Mit **Karten des Privatlebens** kann man flirten, heiraten und später Kinder bekommen.

Anschaffungskarten, kostenlos /-pflichtig, beinhalten Häuser, Reisen, Haustiere usw.

Spezialkarten (keine Smiles) erlauben besondere Aktionen im Spiel.

Strafkarten stehen für Ärgernisse, die sich die Spieler gegenseitig zufügen können.

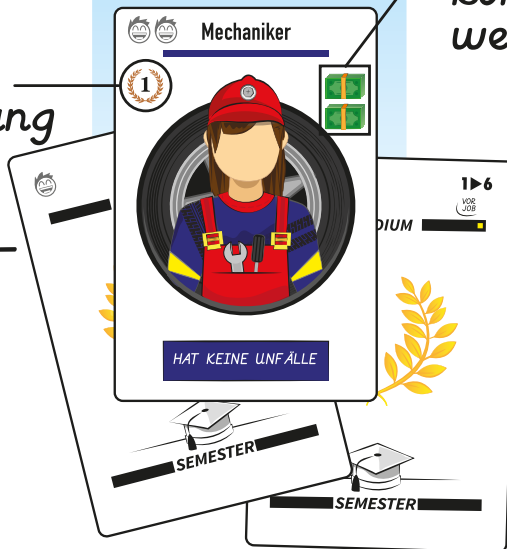
BERUFSLEBEN



kumulierbare
Gehälter

2 Geldebündel
auf der Berufskarte:
Gehälter der
Stufe 1 und 2
können gespielt
werden

Mindest-
voraussetzung
für diesen
Job:
ein Studien-
semester



2 kumulierte
Studien-
semester:
Jobs der
Stufe 0, 1 oder
2 möglich

PRIVATLEBEN



Anzahl der
Kinder

Nach der Hochzeit:
Kinder sind möglich

Wenn du kündigst
oder dich scheiden
lässt, musst du
aussetzen.
Danach kannst
du wieder flirten
oder studieren.



Nach einem Flirt
(oder mehr):
darf geheiratet werden

Erinnerung - nimm eine Karte vom Stapel und lege eine Karte ab:
Vor dir / vor einen Mitspieler (Strafe) / auf den Ablagestapel.
Behalte 5 Karten auf der Hand.

ANSCHAFFUNGEN



Gehälter, die für Käufe verwendet wurden, umdrehen (Smiles werden am Ende gezahlt).

Kostenpflichtige Anschaffungen (Häuser, Reisen)

... oder kostenlose (Haustiere)

Lege deine Karten offen ab ...



... Hochzeit über Flirts und Job über Studium.

Drehe Strafen (nach Durchführung) um!

SPEZIALKARTEN



Spezialkarten können ohne Bedingungen vor dir gespielt werden.

STRAFEN



Durch andere Spieler verhängte Strafen.

KARTEN DES BERUFSLEBENS

STUDIUM – BERUF / JOB – GEHALT

• Studium

Studienkarten zeigen deine Bildungsstufe.

Sie ermöglichen dir einen Beruf zu legen
(gemäß deiner Bildungsstufe).

Doppelte Studienkarten erlauben dir, zwei Stufen auf einmal zu absolvieren.

Spieler dürfen bis zu 6 Studienkarten (einfach oder doppelt) vor sich liegen haben.

• Beruf / Job

Die für einen Job erforderliche Bildungsstufe ist oben links auf der Berufskarte zwischen den Lorbeerblättern angegeben. Um einen bestimmten Beruf auszuspielen, muss der Spieler die angegebene Anzahl an Studiensemestern absolviert haben.



Wenn du einen Job hast, kannst du nicht mehr studieren – aber...
mit einem Job darfst du **Gehaltskarten ausspielen...**

Um das Studium fortzusetzen oder den Job zu wechseln, musst du zuerst kündigen (S. 10).

*Du kannst einen Job aus-
spielen, auch wenn du mehr
Studiensemester hast,
als dafür nötig.*

*Du darfst immer
nur einen Job
auf einmal ausüben.*

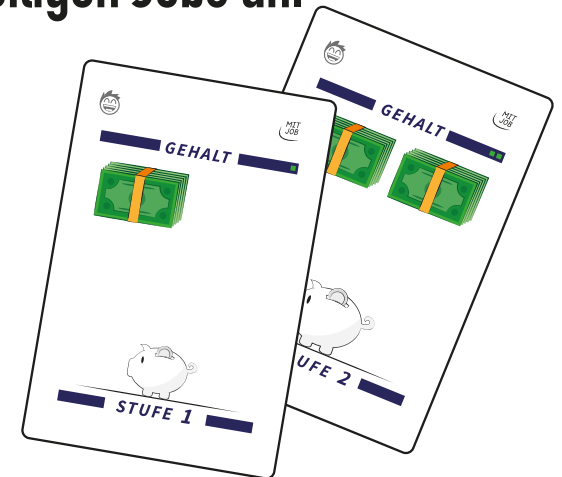


• Gehälter

Gehälter gibt es in den Stufen 1 bis 4 – gestaffelt nach den Anforderungen des jeweiligen Jobs. Geldbündel (oben rechts auf den Berufskarten) zeigen das Gehalt des jeweiligen Jobs an.

Gehälter können gesammelt werden (eins nach dem anderen) und in beliebiger Reihenfolge gelegt werden:

Mit einem Geldbündel auf der Berufskarte darf der Spieler Gehälter der Stufe 1 auslegen. Zwei Geldbündel: Stufe 1 und 2. Drei Geldbündel: Stufe 1, 2 und 3. Vier Geldbündel: Stufe 1, 2, 3 und 4.



BERUF / JOB

SMILES Glückspunkte

STUDIUM erforderliche Bildungsstufe für diesen Job

BERUFSSTATUS S.10

GEHALT Stufe

VORTEIL S.12

4 Studiensemester sind notwendig, um Designer zu werden.

Kommentar (Kein Vorteil)

Designer

4

Du bist voll im Trend

Gehälter der Stufe 1 bis 3 möglich. (Reihenfolge irrelevant)

BERUFSSTATUS

Für bestimmte Berufe gelten besondere Regeln (z.B. Beamte oder Aushilfsjobs). Diese sind oben auf den jeweiligen Berufskarten angegeben.

Beamte: Der Spieler kann nicht entlassen werden (siehe Strafe: Kündigung). Dies betrifft alle Lehrer (einschließlich Professor), Polizist und Soldat.

Aushilfsjob: Der Spieler muss bei einer Kündigung nicht aussetzen. Er legt seine Berufskarte auf den Ablagestapel (vor oder nach dem Ziehen einer neuen Karte) und spielt ganz normal weiter. Dies betrifft Gärtner, Kellner, Barkeeper, Klempner und Stripper.



KÜNDIGUNG

Du kannst deinen Job kündigen, um dein Studium fortzusetzen oder den Beruf zu wechseln.

Dazu musst du in deinem Zug **statt eine Karte zu ziehen, deine Berufskarte ablegen und deinen Zug aussetzen.** Danach spielst du normal weiter – und kannst dein Studium dort fortsetzen, wo du aufgehört hast.

Als Aushilfskraft darfst du nach dem Ziehen vom Ablagestapel kündigen und den Job wechseln.



AUSZEICHNUNGEN

EHRENMEDAILLE – GROßER EHRENPREIS – BEFÖRDERUNG ZUM PROFESSOR

- Ehrenmedaille

Die Ehrenmedaille kann direkt ausgespielt werden – außer du bist (oder warst) ein Verbrecher (Berufskarte), oder hast einen Terroranschlag begangen (siehe Strafen). Nach dem Ausspielen darfst du aber durchaus noch Verbrecher werden oder einen Terroranschlag begehen.



- Großer Ehrenpreis

Den Großen Ehrenpreis dürfen nur Schriftsteller, Forscher oder Journalisten ausspielen. Diese Auszeichnung hebt dein Gehalt auf Stufe 4 – aber nur solange du diesen Job ausübst.

Sobald du nicht mehr in dem dazugehörigen Job arbeitest, endet die Gehaltserhöhung.

Die Karte wird dann umgedreht und beiseite gelegt, damit am Ende die Smiles gezählt werden können. Hinweis: Du darfst pro Job (Schriftsteller, Journalist oder Forscher) nur einen Großen Ehrenpreis erhalten.



- Beförderung zum Professor

Das ist sowohl ein neuer Beruf als auch eine exklusive Beförderung für Lehrer. Du musst Lehrer sein, um diese Karte ausspielen zu dürfen.

Wirf deine Lehrerkarte ab und ersetze diese durch die Professorkarte.

VORTEILE

Einige Berufe (siehe Liste unten) bringen bestimmte Vorteile mit sich. Diese sind unten auf den jeweiligen Karten vermerkt. Ihre Effekte können sofort (⚡) oder dauerhaft sein. Soforteffekte gelten nur einmal – wenn du möchtest, sofort beim Ausspielen der Karte. Dauerhafte Effekte gelten, solange du diesen Job ausübst.



• Liste der Vorteile:

- ANWALT: kann nicht geschieden werden (außer wenn es seine freiwillige Entscheidung ist).
- APOTHEKER: kann nicht krank werden.
- ARCHITEKT: darf in einem späteren Zug ein Haus aus seiner Hand kostenlos ausspielen.
- ARZT / CHIRURG: kann nicht krank werden und darf während des Jobs weiter studieren. Studienkarten, die während dieses Jobs ausgespielt werden, können nicht wiederholt werden.
- ASTRONAUT: darf eine Karte seiner Wahl aus dem Ablagestapel nehmen und sofort ausspielen.* ⚡
- BARKEEPER: darf unbegrenzt flirten (über 5), bevor er heiratet.
- EINKAUFSLEITER: darf eine Anschaffung aus dem Ablagestapel nehmen und sofort kaufen.* ⚡

- **FORSCHER:** darf eine zusätzliche Karte ziehen und somit mit 6 statt 5 Karten spielen.
Im Falle einer Kündigung, muss er zusätzlich eine beliebige Karte aus seiner Hand ablegen (unter die abgelegte Berufskarte), um wieder auf 5 Karten zu kommen.
- **JOURNALIST:** darf die Handkarten anderer Spieler ansehen. ⚡
- **MECHANIKER:** kann keine Unfälle erleiden.
- **PILOT:** darf Reisekarten ausspielen (in späteren ~~Flügen~~ Zügen), ohne dafür zu bezahlen.
- **POLIZIST:** Weder Verbrecher noch Guru dürfen im Beisein eines Polizisten ausgespielt werden.
Sind sie bereits im Spiel, werden sie sofort auf den Ablagestapel gelegt.
- **SOLDAT:** schützt Spieler vor Terroranschlägen, solange er im Spiel ausliegt.
- **VERBRECHER:** zahlt keine Steuern und kann nicht gekündigt werden.
- **VERTRIEBSLEITER:** darf ein (spielbares*) Gehalt aus dem Ablagestapel nehmen und direkt ausspielen. ⚡
- **WAHRSAGER:** darf die Zukunft „lesen“, indem er sich die nächsten 13 Karten im Stapel anschaut. ⚡

Kommentare unter bestimmten Berufen sind nur Hinweise...



Erfinde nicht beim kleinsten Hinweis eine neue Fähigkeit!

* NACH DEN GELTENDEN REGELN

KARTEN DES PRIVATLEBENS

FLIRTS – HOCHZEIT – KINDER – AFFÄRE



• Flirts

Flirten ist erlaubt, wenn du am Zug bist –
aber nur, wenn du noch nicht verheiratet bist.

Wenn du ein oder mehrere Flirts offen vor dir liegen hast,
darfst du eine Hochzeitskarte ausspielen.

Du darfst **bis zu 5 Flirts** offen vor dir ausliegen haben.

Einige Flirts erlauben es dir sogar, ein Kind auszuspielen, ohne verheiratet zu sein.



Pass gut auf, dass dir kein anderer Spieler deinen letzten Flirt klaut!

Flirts finden an verschiedenen Orten statt (siehe Karte).

Wenn du eine Flirtkarte ausspielst, die am selben Ort stattfindet wie der letzte Flirt eines Mitspielers (z.B. im Park), darfst du dessen Karte nehmen, sofern sie sichtbar ist und nicht überdeckt wurde, und sie vor dir auslegen.



Hinweis: Wenn du bereits das Maximum von 5 Flirts erreicht hast und dir dann einen Flirt «klaust», darfst du diesen zusätzlich behalten. In diesem Fall kannst du bis zu 6 Flirts besitzen.

• Hochzeit

Eine Hochzeit ist nur möglich, wenn mindestens einmal geflirt wurde.

Wenn du verheiratet bist, darfst du Kinderkarten ausspielen.

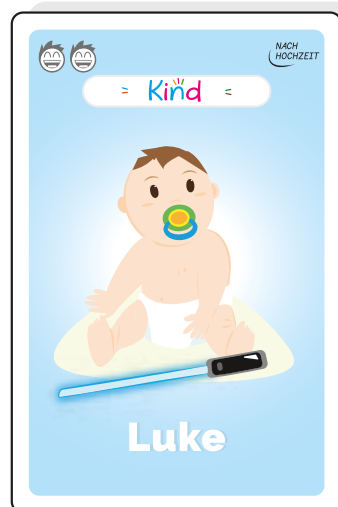
Hinweis: Flirten ist nicht erlaubt, wenn du verheiratet bist.
(Aber du kannst dich scheiden lassen... oder eine Affäre haben.)

• Kinder

Du darfst Kinder ansammeln – eines nach dem anderen, so lange du verheiratet bist.

Hinweis: Ein Flirt im Hotel oder auf dem Campingplatz erlaubt es dir, auch ohne Hochzeit ein Kind auszuspielen – sofern die Flirtkarte nicht von einer anderen Karte (Flirt oder Hochzeit) überdeckt ist.

Du kannst keine 2 Hochzeitskarten gleichzeitig in deiner Auslage haben!



• Affäre

Eine Affärenkarte darf nur ausgespielt werden, wenn du verheiratet bist. **Ab dann ist grenzenloses Flirten wieder erlaubt – die Flirtkarten werden neben die Hochzeitskarte gelegt.**

Wenn du geschieden wirst (siehe Strafen), während du eine Affäre hast, musst du alle Kinderkarten sowie die Hochzeits- und Affärenkarte abwerfen.

Um eine Affäre zu beenden wirf die Affärenkarte in deinem Zug auf den Ablagestapel (vor oder nach dem Ziehen einer Karte) und spiele dann normal weiter. Die während deiner Affäre gesammelten Flirts bleiben bei dir, werden aber verdeckt beiseite gelegt. Die Smiles zählen am Spielende. Ab sofort gilt wieder das Limit von 5 offiziellen Flirts.

Hinweis: Wenn du freiwillig die Scheidung einreichst, während du eine Affäre hast, wirfst du die Affärenkarte zusammen mit der Hochzeitskarte obendrauf ab. Kinder und Flirts aus der Affäre darfst du behalten – sie werden umgedreht und ihre Smiles werden zum Schluss gezählt.

FREIWILLIGE SCHEIDUNG

Du kannst dich scheiden lassen, um wieder mit dem flirten zu beginnen...

– und dann vielleicht später erneut zu heiraten.

Wenn du dran bist... **anstatt eine Karte zu ziehen, legst du deine Hochzeitskarte ab. Dein Zug ist damit beendet.** Danach kannst du wieder ganz normal spielen – und mit dem Flirten dort weitermachen, wo du aufgehört hast.



ANSCHAFFUNGEN

HAUSTIERE – REISEN – HÄUSER

Anschaffungen (egal ob kostenlos oder kostenpflichtig) dürfen einzeln gesammelt werden. Die Kosten stehen auf der jeweiligen Karte.

Um eine Anschaffung zu bezahlen, verwende Gehaltskarten, die bereits offen vor dir liegen.

Diese werden nach Verwendung unter die gekaufte Anschaffung umgedreht gelegt.

- **Haustiere (kostenlos)**

Haustiere können bedingungslos gespielt werden, wenn du am Zug bist.

- **Reisen und Häuser (kostenpflichtig)**

Der Preis für Reisen und Häuser steht auf der jeweiligen Karte. Zur Bezahlung verwendest du die Gehaltskarten (siehe oben).

Einmal umgedreht, gelten Gehälter als ausgegeben!
Sie dürfen nicht mehr verwendet oder zurückgenommen werden –
aber ihre Smiles zählen am Ende mit.

Wenn du nicht
passend zahlen kannst,
gibt es kein Rückgeld.



Wenn du verheiratet
bist, kostet ein Haus
nur die Hälfte!



STRAFEN

UNFALL – TERRORANSCHLAG – BURNOUT – SCHEIDUNG – EINKOMMENSTEUER – KÜNDIGUNG –
KRANKHEIT – GEFÄNGNIS – WIEDERHOLUNG

Strafen gelten nur für andere Spieler (teilweise mit Bedingungen) und bringen keine Smiles ein.

• Einsatz von Strafen

Wenn du am Zug bist, kannst du einem anderen Spieler eine Strafe auferlegen. Lege die Strafkarte offen vor ihn hin. Der Spieler führt die Konsequenz aus, dreht die Karte um und legt sie beiseite.

Ein Spieler kann während desselben Zugs mehrere verschiedene Strafen erhalten. Er darf jedoch nicht gleichzeitig zweimal dieselbe Strafe erleiden.

• Liste der Strafen

Krankheit / Unfall: Der Spieler muss eine Runde aussetzen.

Burnout: Nur bei Spielern mit Job möglich; der Spieler muss eine Runde aussetzen.

Einkommensteuer – nur bei Spielern mit Job möglich. Der Spieler muss sein zuletzt gelegtes Gehalt abwerfen (Ablagestapel). Wurde dieses bereits investiert (Anschaffung) wird stattdessen das zuvor gelegte Gehalt entfernt.

Kündigung – nur bei Spielern mit Job möglich.

Der Spieler verliert seinen Job; die Berufskarte wird auf den Ablagestapel abgeworfen.

18 Er kann sich einen neuen Job suchen oder weiter studieren, wenn er wieder am Zug ist.



Scheidung – kann nur bei Verheirateten angewendet werden. Die Hochzeitskarte wird offen auf den Ablagestapel gelegt. Danach darf die Person wieder flirten und/oder heiraten.



Wenn die betroffene Person eine Affäre hat (auch ohne ausgespielte Flirtkarten), verliert sie alle gelegten Kinderkarten. Diese kommen auf den Ablagestapel, oberhalb der Affären- und Hochzeitskarte.

Die während der Affäre gesammelten Flirts bleiben verdeckt neben den offiziellen Flirts liegen. Das Limit von 5 offiziellen Flirts gilt wieder. Die Smiles dieser Karten zählen am Ende mit.

Terroranschlag: Alle sichtbaren Kinderkarten (auch die des ausspielenden Spielers) werden aus dem Spiel entfernt (neben den Ablagestapel, mit der Terroranschlagskarte oben drauf).

Wiederholung – Gilt nur für Studierende (also Spieler mit Studienkarte, aber ohne Job). Die zuletzt gelegte Studienkarte (einfach oder doppelt) wird auf den Ablagestapel gelegt.

Gefängnis – Gilt nur für Verbrecher. Der Spieler setzt 3 Runden aus. Die Berufskarte Verbrecher kommt unter die Gefängniskarte auf den Ablagestapel. Anschließend muss er sich einen neuen Job suchen oder das Studium dort fortsetzen, wo es unterbrochen wurde.

*Zur Erinnerung:
Ab 3 Spielern darfst
du die oberste Karte
vom Ablagestapel
nehmen – sofern du
sie nicht selbst
abgelegt hast.*



SPEZIALKARTEN

GEBURTSTAG – REGENBOGEN – GLÜCK – STERNSCHNUPPE – ERBSCHAFT – TAUSCH – TSUNAMI – RACHE – CASINO – VITAMIN B

Sonderkarten dürfen ohne Einschränkung gespielt werden, um eine einzelne Aktion auszulösen. Die gespielte Karte bleibt anschließend offen vor dir liegen (außer Casino, siehe S. 22).

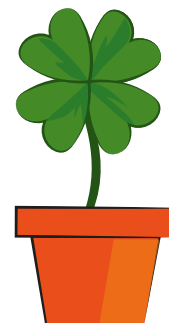
Erbschaft: Du darfst diese Summe (3 Geldbündel) für zukünftige Käufe verwenden. (steuerfrei)

Geburtstag: Jeder Mitspieler wählt eine seiner ausgespielten Gehaltskarten aus und gibt sie dir. Du legst sie vor dir aus (ohne Bedingungen). Spieler ohne Gehaltskarten tun nichts.

Glück: Du darfst erneut spielen. Wähle eine der nächsten drei Karten vom Nachziehstapel (nachdem du sie angesehen hast). Die beiden anderen legst du in der Reihenfolge deiner Wahl auf den Ablagestapel. Nun machst du wie gewohnt deinen Zug mit einer deiner Handkarten.

Rache: Spiele eine Strafe, die du selbst erhalten hast (außer Terroranschlag), gegen einen beliebigen Mitspieler aus.

Regenbogen: Spiele bis zu 3 Karten hintereinander (vor dir, vor einem anderen Spieler oder auf den Ablagestapel). Ziehe dann so viele Karten nach, bis du wieder 5 auf der Hand hast.



Sternschnuppe: Nimm eine Karte deiner Wahl vom Ablagestapel und spiele sie sofort aus (nach den geltenden Regeln).



Tausch: Tausche zufällig eine Karte mit einem Spieler deiner Wahl. Beide Spieler ziehen verdeckt eine Karte aus der Hand des anderen.

Tsunami: Die Handkarten aller Spieler werden eingesammelt, gemischt und neu verteilt.

Vitamin B: Spiele sofort eine beliebige Berufskarte aus (unabhängig von der geforderten Bildungsstufe des Berufes). Ziehe eine Karte nach, um wieder 5 Handkarten zu haben.
Beachte: Du darfst nicht mehrere Berufe gleichzeitig haben. (Siehe Seite 10 – Kündigung.)

SONDERFÄLLE BEI VITAMIN B

– **Arbeitslos oder Aushilfsjob:**

Wenn die letzte Karte auf dem Ablagestapel ein Job ist, darfst du sie mit der Karte ausspielen.

– **Professor:**

Kann nicht mit der Vitamin B-Karte gespielt werden, da es sich um eine Beförderung handelt.

– **Arzt / Chirurg:**

In diesem Fall dürfen deine zusätzlichen Studien nicht genutzt werden, um später einen anderen Job zu bekommen (siehe Vorteile). Die Smiles dieser Studiensemester werden jedoch am Spielende gezählt.

Casino: Setze ein Gehalt – gewinne 2! Sofort und ohne Bedingungen spielbar.



1

Lege die Casinokarte – mit einem verdeckten Gehalt darauf – vor dir ab. Ziehe erneut, um wieder 5 Handkarten zu haben.

2

Ein zweiter Spieler kann dann früher oder später in seinem Zug ein Gehalt aus seiner Hand verdeckt dazulegen. (Diese Aktion zählt nach dem Ziehen als ein Spielzug.)

3

Anschließend werden die beiden Gehälter sofort aufgedeckt:
Unterscheiden sie sich, gewinnt der erste Spieler und legt beide offen vor sich ab.
Sind sie gleich, gewinnt der zweite Spieler.

4

Das Casino bleibt anschließend im weiteren Spielverlauf auf dem Tisch: Jeder kann der Reihe nach darauf setzen (als erster oder zweiter). Diese Aktion zählt als Spielzug.

Das Casino kann auch ohne Wetteinsatz gelegt werden. Ein anderer Spieler kann dann zuerst ein Gehalt einsetzen...

Wenn das Spiel endet und sich noch ein Gehalt im Casino befindet, geht es an den ursprünglichen Besitzer zurück, der dafür die Smiles erhält.

SPIELVARIANTE MIT AUSLAGE

Lege 3 offene Karten neben den Nachziehstapel – das ist die Auslage.

Im Spielzug darf man eine Karte ziehen – vom Nachziehstapel, vom Ablagestapel (sofort zu spielen) oder aus der Auslage.

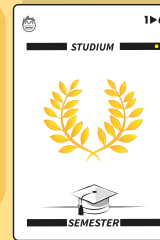
Eine Karte aus der Auslage kann entweder sofort gespielt oder auf die Hand genommen werden. Wurde eine Karte aus der Auslage genommen, wird sie sofort durch eine Karte vom Nachziehstapel ersetzt, damit immer 3 Karten ausliegen.

Nimmt nach einer kompletten Runde niemand eine Karte aus der Auslage, wird die gesamte Auslage abgeworfen und durch 3 neue Karten vom Nachziehstapel ersetzt.

Du hast jetzt alle Karten in der Hand, um dein Leben zu gestalten!



Autor / Illustration: Alexandre Seba
Unterstützung von Margot Rousseau-Aymard
© 2024 SMILE LIFE. All rights reserved.
www.smilelife.fr



ABLAGE-
STAPEL



NACHZIEH-
STAPEL



AUSLAGE (3 KARTEN)



FAQ



Deutsche Ausgabe unter
Lizenz von SMILE LIFE
© 2025 - AllGo-Games
Sébastien Albert-Gondrand
Dieselstr. 20
63512 Hainburg - Deutschland
info@allgo-games.com
Alle Rechte vorbehalten.

23

- KURZÜBERSICHT - DU HAST IMMER 5 KARTEN AUF DER HAND, WENN DU AN DER REIHE BIST...

Ziehe eine Karte und spiele eine Karte offen aus: für dich / für jemand anderen (Strafe) / auf den Ablagestapel.

Ab 3 Spielern: Gibt es die Möglichkeit, die letzte Karte vom Ablagestapel zu nehmen (außer deiner eigenen), um sie sofort auszuspielen (gemäß den festgelegten Regeln).

STUDIUM (1 bis 6) -> BERUF -> GEHÄLTER (Stufe 1 bis 4 je nach Beruf).

Hinweis: Mit einem Beruf ist weiteres Studium nicht mehr möglich...

(lege deinen Beruf obendrauf).

Zum KÜNDIGEN: Berufskarte ablegen, keine Karte ziehen und eine Runde aussetzen.

FLIRT (1 bis 5) -> HOCHZEIT -> KINDER

Manche Flirts ermöglichen dir ein Kind.

Wenn du am selben Ort flirtest wie ein anderer Spieler, klaust du seinen Flirt!

Hinweis: Verheiratet zu sein bedeutet: kein Flirten mehr... (lege deine Hochzeit obendrauf)

Zur SCHEIDUNG: Hochzeitskarte ablegen, keine Karte ziehen und eine Runde aussetzen.

AFFÄRE: Flirten trotz Hochzeit erlaubt - im Falle einer unfreiwilligen Scheidung jedoch Verlust der Kinder. Beenden der AFFÄRE: In deinem Zug Karte ablegen; die Flirts bleiben bei dir.

BEZAHLEN: Drehe deine Gehaltskarten um. Kein Wechselgeld.
Die Smiles der Gehälter werden am Spielende gezählt.

SPEZIALKARTEN
werden vor dir
ausgelegt und
bleiben dort.

ERHALTENE STRAFEN behalten, verlorene Karten abwerfen.

