

#Mylife - KSR

Legt die Lebensabschnitte als verdeckten, sortierten Stapel bereit. Zuoberst liegt 1-10, darunter 11-20 usw.. Mischt die Lebensziele und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Jeder Spieler legt 1 Baby offen vor sich. Vermischt 14 Ereignisse "frühe Jahre" mit den Ereignissen "späte Jahre". Übrige "frühe Jahre"-Ereignisse mischen: An jeden Spieler 6 Karten geben.

Ablauf in jeder der 10 Runden:

1) 1 Lebensabschnitt und Lebensziel aufdecken:

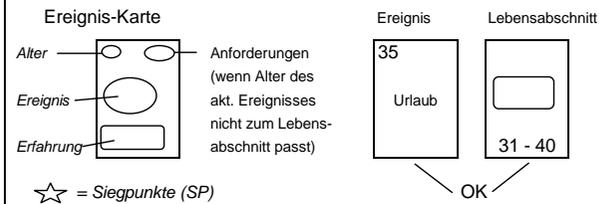
Runde 1: Lebensabschnitt "1-10" aufdecken, später: "11-20" usw..
1 Lebensziel aufdecken. Ab Runde 2: Evtl. liegen noch Lebensziele aus.

2) Jeder Spieler wählt 1 Handkarte (Ereignis) und legt sie verdeckt vor sich.

3) Übrige Ereignisse (Handkarten) gebt Ihr verdeckt nach links weiter.

4) Ereignis anlegen:

Alle decken das in Schritt 2) ausgesuchte Ereignis auf und sortieren es nach Alter aufsteigend in ihren bisherigen Lebensweg ein.



● Passt das Alter des Ereignisses in den aktuellen Lebensabschnitt?

JA, dann ist es AKTIV. Teilt dieses den Mitspielern mit.

NEIN, dann ist es NICHT AKTIV und wird QUER gelegt, AUSSER:

➡ Man kann auf dem Ereignis angeforderte Symbole in seiner Auslage auf Ereignissen in niedrigerem Alter vorweisen (wenn aktiv) und damit das aktuelle Ereignis DOCH noch AKTIV machen.

➡ Ist kein Stress gefordert, muss Gelassenheit >= Stress sein.

QUER liegende Ereignisse können später noch AKTIV werden, wenn weitere bei niedrigerem Alter eingereichte Ereignisse dann helfen, die Anforderungen zu erfüllen.

5) Lebensziel erreichen:

◆ Haben alle Spieler Schritt 4) erledigt, prüft man, ob eines der offenen liegenden Lebensziele erreicht wurde. Es bringt / kostet SP.

◆ Kann man mind. die abgebildeten Symbole im Lebensweg vorweisen, legt man das Lebensziel offen vor sich. Das ist ein MUSS:
Patt: Beteiligter mit niedrigerem Alter (Ereignis) dieser Runde geht vor.

Nächste Runde:

◆ Es geht weiter mit Schritt 1.

◆ Nach Runde 5 gibt jeder Spieler seine letzte Handkarte aus dem Spiel.

◆ Vom vorbereiteten Stapel erhält nun jeder Spieler 6 Handkarten.

◆ Ab nun geht es gegen den Uhrzeigersinn.

Spielende:

◆ Nach Runde 10 gibt jeder Spieler seine letzte Handkarte aus dem Spiel.

◆ Die SP auf aktiven Ereignissen sowie erhaltenen Lebenszielen zählen.

◆ Die meisten SP gewinnen.

Patt: Der Beteiligte mit dem Ereignis führt, das das höchste Alter zeigt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 17.09.19