

Fiese Freunde Fette Feten

UN JEU POUR 2 à 6 JOUEURS DE MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE et FRIEDEMANN FRIESE

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 objectifs (vert) dans 5 catégories (7 cartes dans chacune des catégories : style de vie (Lifestyle), spiritualité (Spirit), travail (Job), relations (Relationship) et amitié (Friends))
 - 4 méga-objectifs (jaune)



Joueur



Personnage



Temps



Sex/Enfant



Téléphone

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. L'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 objectifs**.

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 essayent de modifier leur profil de manière à remplir les conditions nécessaires pour leurs objectifs.

Cartes

Il existe 4 types de cartes qui jouent un rôle à différents moments du jeu : **rouge = puberté ; bleu = carte Vie ; vert = objectifs ; jaune = méga-objectifs**.

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 : Le paragraphe **Déroulement du jeu** (page 6) explique quand un joueur peut jouer une carte.

Conditions

Conséquences



Exemple : La carte « **Chain smoking** » (*fumer comme un pompier*) est une **carte Vie** (bleue). 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 indiqué 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 : 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, en tant que **condition** (à gauche) ou **conséquence** (en bas).

Condition : 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 : le joueur gagne 1 point (ou le nombre de point indiqué) dans la caractéristique correspondante.



Lorsqu'il y a un symbole **rayé** :

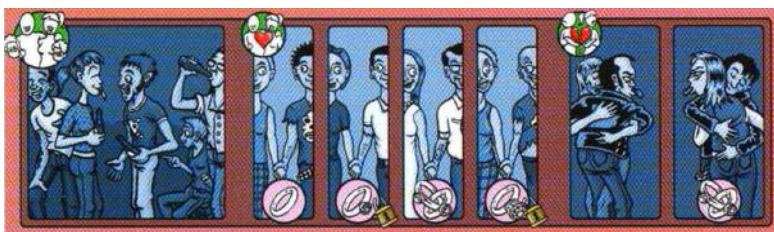
- en **condition** : le joueur **doit** avoir une **valeur de 0 point** dans la caractéristique correspondante.
- en **conséquence** : le joueur **doit remettre** la valeur de la caractéristique correspondante sur la **valeur 0**.



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 partenaires **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 partenaires, il y a les cases pour les **ex-partenaires**. La case **complètement à droite** est réservée pour 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 sur le tableau. Alors que les amis normaux sont juste des amis, les jetons se trouvant sur d'autres cases sont 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.



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 **ami** avec ce personnage.



En 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** (page 7).

LETTRES MAJUSCULES



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 : Sur la carte « **Seducer a friend** » (*Séduire 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.



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



En 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).



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.



Rayé, en conséquence : 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^e ou 4^e 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



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.



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



En condition : le joueur **doit** être heureux en mariage (marqueur du partenaire sur la 4^e case-partenaire).



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

DIVORCE/CÉLIBATAIRE

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



En condition : le joueur ne doit pas être marié.

En 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.



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.



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.



En conséquence : le joueur a du sexe anonyme.



En 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.



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



En conséquence : 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 les traductions en fin de règle)

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. À 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 :

Le joueur commence :	1 ^{er} joueur	2 ^e joueur	3 ^e joueur	4 ^e joueur	5 ^e joueur	6 ^e joueur
À 2 joueurs	2	6				
À 3 joueurs	0	4	6			
À 4 joueurs	0	2	4	6		
À 5 joueurs	0	2	4	5	6	
À 6 joueurs	0	2	3	4	5	6

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

Les **35 cartes Objectifs** sont triées par catégorie (**Lifestyle, Job, Relationship, Friends, Spirit**). Chacun de ces paquets est mélangé. On forme ensuite **7 paquets de 5 cartes** de manière à ce qu'il y ait une carte de chaque catégorie dans chaque paquet !

Chaque joueur **prend en main** un de ces paquets de **5 cartes Objectifs**, choisi au hasard. Les paquets restants sont écartés.

Toutes les autres cartes sont triées en fonction de leur dos (**Mega goal, Puberty, Life cards A, Life cards B**), mélangées et posées en paquet face cachée sur le bord de la table.

On retourne la carte supérieure du paquet des méga-objectifs (**Mega goal**).

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 objectifs.

Le jeu **commence** avec une tranche de vie spéciale, **la puberté**, qui pose les bases du profil des joueurs. À partir de la 2^e 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 objectifs et qu'il remporte ainsi la partie**.

1^{re} 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. **À son tour**, un joueur choisit l'une des possibilités suivantes :

- Il prend une **carte Puberté au milieu de la table** et la réalise.
- 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.
- Il **réalise un objectif**.

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 « It was just one time » (1^{ère} fois (dommage ! Sans pilule...)) ne peut naturellement être choisie que par un joueur qui n'a pas encore eu de sexe.

B) PASSER

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

Le joueur passe en :	1 ^{er} joueur	2 ^e joueur	3 ^e joueur	4 ^e joueur	5 ^e joueur	6 ^e joueur
À 2 joueurs	6	2				
À 3 joueurs	6	4	2			
À 4 joueurs	6	4	2	0		
À 5 joueurs	6	5	4	2	0	
À 6 joueurs	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^e 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 d'objectifs qu'il le souhaite.

C) RÉALISER UN OBEJCTIF

Le joueur réalise l'un de ses objectifs ou le méga-objectif face visible. Un objectif 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 l'objectif réalisé devant lui et reporte les conséquences de la carte sur son plateau.

Si un méga-objectif est réalisé, on retourne (s'il en reste) la carte suivante du paquet des méga-objectifs.

! **Remarque :** Il est tout à fait possible qu'un joueur arrive déjà à réaliser un objectif durant la puberté.

À PARTIR DE LA 2^e TRANCHE : 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.

À 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 objectif

d) Échanger un objectif

a) CHOISIR UNE CARTE ET LA METTRE AUX ENCHÈRES

À 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 OBJECTIF : COMME DURANT LA PUBERTÉ

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

D) ÉCHANGER DES OBJECTIFS

En payant **4 jetons Temps** (à la banque), on peut prendre l'un des paquets de cartes Objectif vertes disponibles et échanger autant de cartes Objectif que l'on souhaite. Condition : on ne peut échanger que des cartes **de même catégorie**. Le joueur repose ensuite le paquet de cartes Objectif (*NdT : forcément constitué de 5 cartes de catégories différentes*) face cachée.

FIN DU JEU

La partie **s'arrête** lorsqu'un joueur réalise son **5^e objectif**. Il peut aussi bien s'agir d'objectifs normaux que de méga-objectifs.

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 ÉVÈNEMENT ?

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 une 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 objectifs, 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 (*NdT : il n'y a pas d'ordre pour jouer ses jetons*). 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 choisis 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 : Le joueur Jaune veut réaliser la carte «Bungee jumping» (*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. (*NdT : Bleu subira lui aussi les conséquences de l'événement*).

! **Remarque :** Il n'est pas possible d'utiliser les jetons Téléphone pour les cartes Objectif.

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 **deux 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 ÉPUISEES

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 points Alcool** et il réalise l'événement « **Write poetry** » (*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^{er} cas, après l'événement, il aura **3 points Alcool, 1 point Sagesse**, dans le 2^e cas, il aura **3 points Alcool et 0 point Sagesse**.

ENTRER DANS LES ORDRES

Le joueur qui réalise le but « **Colibacy** » (*Entrer dans les ordres*) 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 « **First semester party** » (*Fête de fin d'année*). Malheureusement, son seul ami est le joueur Rose qui a déjà réalisé le but « **Colibacy** » (*Entrer dans les ordres*). 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 objectifs ne sont **plus distribués de la même manière**.

À 2 ou 3 joueurs : chaque joueur prend **2 paquets d'objectifs** et choisit **une carte de chaque catégorie**.

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

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

REMERCIEMENTS

Nicole Albrecht, Hanno Balz, Lüder Basedow, Sören Bendig, Christoph Breuer, Gudrun Casasola, Manuel Casasola Merkle, Maja et Rüdiger Dorn, Steffi Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Christian Hildenbrandt, Iris, Joker, Henning Kröpke, Ana-Marija et Lukrecija Kocmanic, Tobias Lang, Steffen Mahnert, Bob Mathies, Jago Matticz, Maura, Andrea Meyer, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Julia Nether, Wolfgang Panning, Henning Poehl, Frank Poggemann, Helge Possehl, Harro Rache, Maren Rache, Michael Schramm, Antek van Straelen, Hedwig Thelen, Katja Stockmann, Ulrich Walter, Anja Wrede, Klaus-Jürgen Wrede, Anna Zeiler, les testeurs de Bödefeld et l'équipe de BSW, le siège de Drübberholz et naturellement toutes les personnes, amis, collègues etc., qui nous ont inspirés pour ce jeu.



Puberté	Nom anglais	Traduction française
	Last supper	Enfant de chœur
	Bible study group	Cathéchisme*
	It was just one time	1 ^{ère} fois (dommage ! Sans pilule...)
	Roadhouse	Discothèque ringarde
	Find a best friend	Se trouver un meilleur ami
	Gorge yourself	Se gaver comme un porc
	Color hair green	Se teindre les cheveux en vert
	Heavy Petting	Touche pipi
	Pass a joint	Faire tourner le chichon
	Nobody loves me	Personne ne m'aime
	School trip	Classe verte
	Cheap drunk	Whisky Coca
	Confirmation	Faire sa communion
	Picking mushrooms	Aller aux champignons
	Parents divorce	Les parents divorcent
	Unlucky in love	Chagrin d'amour
	Held back	Tripler le CM2
	Schoolyard gossip	Refaire le monde à la récré
	Accident	Gamelle
	Black market	Fracturer un distributeur de clopes

Tranches de vie	Nom anglais	Traduction française
	6 week wellness course	6 semaines de thalasso
	Alcohol is not enough	Coma éthylique
	Designated Driver	Capitaine de soirée
	L7	Passer à la trichlo
	Trip to Amsterdam	Virée à Amsterdam
	Drive-in movie	Une soirée au drive'in !
	Red Sox over Yankees 4 games to 3	France-Brésil, et 1 et 2 et 3 zéro !
	Blood Donation	Don du sang
	Bungee jumping	Saut à l'élastique
	Give an ex-partner a 2nd chance	Donner une deuxième chance à un ex
	Voodoo Ex	Maudire son ex*
	Discover BSW	Découvrir les jeux online
	The cigarette after	La cigarette après l'amour
	Successful Startup	Fonder sa boîte : "La fabrique du Lubrique"
	Catch bridal bouquet	Choper le bouquet de la mariée
	Seduced a friend	Séduire un pote

Tranches de vie (2)	Nom anglais	Traduction française
	Bridge Club	Adhérer à une assoce
	Start a rock band	Fonder un groupe de rock
	Join a cult	Rentrer dans un secte
	Adopt a child	Adopter un enfant*
	Betty Ford Clinic	Désintox
	First semester party	Fête de fin d'année
	Learning Esperanto	Apprendre l'espéranto
	Flagrant Excess	Faire des raves à donf
	Flirting with wrong person	Flirter avec une salope
	Couch Potato	Télémaniaque
	Fitness bootcamp	Faire une année de bénévolat
	Hi, John!	Aller aux putes
	When the going gets tough, the tough eat chocolate	Chocolathérapie
	Write poetry	Écrire des poèmes*
	STD	Chaude-Pisse*
	Pity sex	Se faire consoler par un ami
	Good company	Connaître du beau monde
	Life of the Party	Être un boute-en-train
	Holy fast	Régime strict
	Mary in Vegas	Se marier à Vegas
	Wedding	Messe de mariage
	Say: "I love you"	Lui dire "je t'aime"
	Nightclubbing in New York	"Un jour j'irai à New York avec toi !"
	Carnival	Carnaval
	No friends	Se faire poser un lapin
	Chain smoking	Fumer comme un pompier
	Church Meeting	Entrer aux Jeunesses Catholiques
	Condom broke	Capote farceuse
	Summer Softball	Beuverie en mer
	Let's just be friends	"Restons bons amis"
	Love at first sight	Coup de foudre au premier regard*
	Anorexia	Anorexie
	Seeing a vision of Mary	Vision de la vierge Marie
	Book club	Faire salon littéraire avec des amis
	Offspring	Un gosse !*
	Kama Sutra	Découvrir le Kamasutra
	Read non-smoker book	Suivre une campagne anti-tabac
	Nihilist	Tourner Nihiliste
	21st Birthday	Maintenant majeur

Tranches de vie (3)	Nom anglais	Traduction française
	Buy a nicotine patch	Acheter des patchs
	Occultism	Se lancer dans l'ésotérisme
	One night stand	Nuit d'ivresse
	Pilgrimage	Pèlerinage
	Brawl	Bagarre
	Smokers cough	Cracher ses poumons
	Sperm raider	Un gosse dans le dos
	Sandbox discussion	Discussions au jardin d'enfant
	Pickle Sundae	Avoir des envies de fraises
	Divorce	Divorce
	Why me!	Le sort s'acharne
	Bad company	Mauvaises fréquentations
	Sell body to Science	Léguer son corps à la science
	Sell my own body	Faire la pute
	Sex with your Ex	Baiser avec un ex
	Steroids!	Se doper
	Show off	Jouer les BCBG
	Much ado about nothing	S'engueuler pour rien
	One-armed bandit	Le démon du Jeu
	Student job	Job d'étudiant
	Get refunded from fortune teller	Se faire rembourser par un marabout charlatan
	Wait for wedding night	Attendre le grand Amour*
	Make a connection	Commencer une histoire d'amour avec un ami*
	World trip	Faire le tour du monde
	Shack up	Se mettre en ménage

Objectifs	Nom anglais	Traduction française
Amitié	Social volunteer	Bénévole à la paroisse
Amitié	Start a commune	Vivre en communauté bab
Amitié	Loser club	Avoir des copains débiles
Amitié	Mac-User	Gourou informatique
Amitié	Write memoirs	Écrire ses mémoires
Amitié	Throw a party	Organiser des soirées
Amitié	Sex, drugs, Rock'n'Roll	Sex, Drugs & Rock'n'Roll !
Relations	Relationship Cripple	Handicapé de l'amour
Relations	Family	Famille Ricoré
Relations	Happily married	Mariage heureux
Relations	Shotgun Wedding	Vive la mariée ! Y a pas le choix...
Relations	Coming out	Sortir du placard*

Objectifs (2)	Nom anglais	Traduction française
Relations	Single (happy)	Célibataire ("et heureuse de l'être...")
Relations	Single (unhappy)	Célibataire (et aigri)
Spiritualité	Start a cult	Fonder une secte
Spiritualité	Enlightenment	Atteindre le Nirvana
Spiritualité	Freak	Babacool
Spiritualité	Philosopher	Philosophe
Spiritualité	Check into looney bin	Se faire interner en Psychiatrie
Spiritualité	Faith	Renier sa foi
Spiritualité	Celibacy	Rentrer dans les ordres*
Style de vie	Anonymous Alcoholic	Entrer aux Alcooliques Anonymes
Style de vie	Finally start drinking	Et encore si il ne s'était pas mis à boire !
Style de vie	First heart Attack	Premier infarctus
Style de vie	Liposuction	Liposuccion
Style de vie	Live well, sick anyway	Vie saine, et pourtant malade !
Style de vie	Stop smoking	Arrêter de fumer
Style de vie	Addict	Junkie
Travail	Poor, but happy	Chômeur mais tranquille la vie !
Travail	Casting Director	Directeur de casting
Travail	Elvis imitator	Sosie professionnel d'Elvis
Travail	Professional Athlete	Sportif de haut niveau
Travail	Millionaire	Millionnaire
Travail	Game Designer	Auteur de jeux de plateaux
Travail	Workaholic	Obsédé par le boulot

Méga-objectifs	Nom anglais	Traduction française
	Adult	Bourgeois
	Sex Machine	Bête de sexe
	Totally wasted	Loque humaine
	Many Friends	Avoir plein d'amis

TRADUCTION DU TEXTE DES CARTES AVEC UNE ÉTOILE

CARTES PUBERTÉ

- **Bible study group** (*Cathéchisme*) : Le partenaire doit être de sexe différent.

CARTES Vie A

- **Voodoo Ex** (*Maudire son ex*) : Les conséquences de la carte ne s'appliquent pas à l'ex-partenaire (NdT : On rappelle qu'habituellement, lorsqu'un personnage est indiqué en condition, il a aussi droit aux conséquences).
- **Write poetry** (*Écrire des poèmes*) : Les conséquences de la carte ne s'appliquent pas à l'ex-partenaire (NdT : On rappelle qu'habituellement, lorsqu'un personnage est indiqué en condition, il a aussi droit aux conséquences).
- **STD** (*Chaude-pisse*) : La conséquence s'applique aussi au partenaire sexuel.

CARTES Vie B

- **Adopt a child** (*Adopter un enfant*) : Possible avec un partenaire du même sexe.
- **Love at first sight** (*Coup de foudre au premier regard*) : Le personnage doit être un nouvel ami.
- **Offspring** (*Un gosse !*) : Les conséquences s'appliquent aussi pour le partenaire sexuel (NdT : Pour l'enfant, c'est toujours le cas).
- **Wait for wedding night** (*Attendre le grand Amour*) : Nouveau partenaire (NdT : ça ne peut pas servir à intensifier la relation actuelle).
- **Make a connection** (*Commencer une histoire d'amour avec un ami*) : Nouveau partenaire (NdT : ça ne peut pas servir à intensifier la relation actuelle).

CARTES OBJECTIF

- Job - **Workaholic** (*Obsédé par le boulot*) : On doit dépenser 4 jetons Temps.
- Relationship - **Coming out** (*Sortir du placard*) : Ces 3 relations doivent être avec des partenaires du même sexe.
- Spirit - **Celibacy** (*Entrer dans les ordres*) : 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 **Détails**, page 8).

Traduction : Christian Coté

Mise en page de la traduction : mattintheweb@club.fr