#mylife



amigo-spiele.de/01952

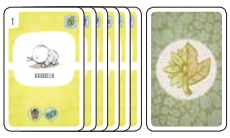
mit Illustrationen von Jan Bintakies

Spieler: 2–6 Personen **Alter:** ab 10 Jahren **Dauer:** ca. 30 Minuten

SPIELIDEE

Mit 21 die Liebe des Lebens treffen oder mit 30 ein Start-up gründen?!
Von Geburt an startet ihr mit Glück, Wohlstand, Weisheit oder Gesundheit. Wählt Runde für Runde ein Ereignis für euren Lebensweg. Erreicht Lebensziele und gestaltet das Leben eurer Träume.
Erspielt euch über 10 Runden die meisten Siegpunkte und wenn ihr wollt, teilt euren Lebensweg online unter ***#MyLife***.

INHALT



50 Ereignisse
frühe Jahre
von 1 bis 50



50 Ereignisse
späte Jahre
von 51 bis 100



10 Lebensabschnitte



14 Lebensziele



6 Babys

DIE EREIGNISSE

Der obere Bereich der Karte zeigt Alter und Anforderungen, die ihr beim Ausspielen beachten müsst.

Der untere Bereich der Karte zeigt die Erfahrung, die ihr durch das Ereignis erhaltet.



Symbole

Glück, **Wohlstand**, **Weisheit** und **Gesundheit** benötigt ihr sowohl für Ereignisse als auch für Lebensziele.

Durch einige Ereignisse erhaltet ihr **Siegpunkte**. Manchmal sind diese Siegpunkte abhängig von anderen Symbolen oder Ereignissen.



Mit **Liebe** könnt ihr bei manchen Ereignissen zusätzliche Siegpunkte erhalten.



Manche Ereignisse verursachen **Stress**, andere führen zu mehr **Gelassenheit**. Jede Gelassenheit hebt einen Stress auf – und umgekehrt. Einige Ereignisse fordern, dass ihr keinen Stress habt.

VORBEREITUNG

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 daneben. Jeder nimmt sich zufällig ein Baby, legt es offen vor sich aus und beginnt damit seinen Lebensweg. Mischt **14** Ereignisse ***frühe Jahre*** mit den Ereignissen ***späte Jahre*** und legt sie für die zweite Spielhälfte bereit.
Mischt die übrigen Ereignisse ***frühe Jahre*** und gebt jedem von euch 6 Ereignisse auf die Hand.
Übrige Babys und Ereignisse legt ihr zurück in die Schachtel.

ABLAUF

In jeder der 10 Runden sucht sich jeder von euch ein Ereignis für seinen Lebensweg aus. Geht dabei wie folgt vor:

1. **Lebensabschnitt und Lebensziel aufdecken**
2. **Ereignis aussuchen**
3. **Übrige Ereignisse weitergeben**
4. **Ereignis anlegen**
5. **Lebensziele erreichen**

1. Lebensabschnitt und Lebensziel aufdecken

Deckt in der ersten Runde den Lebensabschnitt 1–10 auf, legt in der zweiten Runde 11–20 darauf usw. Zusätzlich deckt ihr in jeder Runde ein Lebensziel auf. Liegen noch Lebensziele aus vorherigen Runden dort, legt das aufgedeckte daneben.

Beginn der ersten Runde mit 3 Spielern



2. Ereignis aussuchen

Wählt eine eurer Handkarten aus und legt sie verdeckt vor euch ab.

3. Übrige Ereignisse weitergeben

Gebt eure übrigen Handkarten verdeckt im Uhrzeigersinn an euren **linken** Mitspieler weiter. Im Gegenzug erhaltet ihr von eurem rechten Mitspieler Karten für die nächste Runde.



4. Ereignis anlegen

Reihum deckt nun jeder von euch sein ausgesuchtes Ereignis auf und sortiert es **nach dem Alter aufsteigend** in seinen Lebensweg ein. Prüft nun, ob euer Ereignis aktiv ist.



Alter im Lebensabschnitt

Ist das Ereignis aktiv?

Befindet sich das Alter des ausgesuchten Ereignisses im aktuellen Lebensabschnitt, ist das Ereignis aktiv.

Zeigt das Ereignis ein Alter **außerhalb** des aktuellen Lebensabschnitts, müssen die Anforderungen dieses Ereignisses durch jüngere Ereignisse erfüllt sein, damit es aktiv ist. Dafür müsst ihr **jedes** der geforderten Symbole als Erfahrung auf eurem Lebensweg erhalten haben. Beim Überprüfen schaut ihr nur auf den aktiven Ereignissen mit einem **niedrigeren Alter** nach. Sind mehrere Symbole gefordert, müsst ihr auch mehrere Symbole haben. Ist ***kein Stress*** gefordert, müsst ihr mindestens so viel Gelassenheit wie Stress haben.


Erfüllen der Anforderungen

Befindet sich das Ereignis weder im aktuellen Lebensabschnitt, noch sind die Anforderungen erfüllt, ist das Ereignis **nicht aktiv**. Ihr legt es quer in euren Lebensweg.

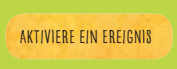
Erfahrung erhalten

Ist ein Ereignis aktiv, erhaltet ihr dessen Erfahrung. Ist das Ereignis nicht aktiv, erhaltet ihr auch nicht die Erfahrung.

Ereignis später aktivieren

Ein nicht aktives Ereignis könnt ihr in einer späteren Runde aktivieren, wenn ihr ein oder mehrere Ereignisse mit einem niedrigeren Alter spielt oder aktiviert und dadurch die Anforderungen erfüllt.

Oder ihr könnt *Aktiviere ein Ereignis* einsetzen, direkt nachdem ihr diese Erfahrung erhalten habt.



Dreht das Ereignis richtig herum und erhaltet die Erfahrung.

Das Aufdecken des passenden Lebensabschnitts in einer späteren Runde kann ein Ereignis **nicht** später aktivieren.

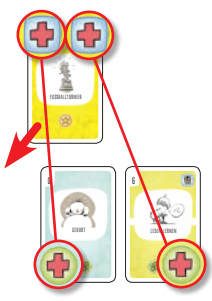
Reihum teilt ihr euren Mitspielern mit, was in eurem Leben passiert, wie z. B.: „Mit 7 Jahren habe ich mein erstes Rad bekommen." oder „Ich möchte mit 56 eine Weltreise machen, habe aber noch nicht genug Geld dafür."

5. Lebensziele erreichen

Mit Lebenszielen könnt ihr zusätzliche Punkte bekommen – oder auch verlieren.

Nachdem alle ihre Ereignisse angelegt haben, prüft ihr, ob einer von euch eines der offen ausliegenden Lebensziele erreicht hat. Wer mindestens die geforderten Symbole in seinem Lebensweg hat, erhält das Lebensziel und legt es offen vor sich ab.

Erreichen mehrere Spieler das Lebensziel gleichzeitig, erhält derjenige unter ihnen die Karte, der in **dieser Runde** das Ereignis mit dem **niedrigsten Alter** gespielt hat.



Nächste Runde

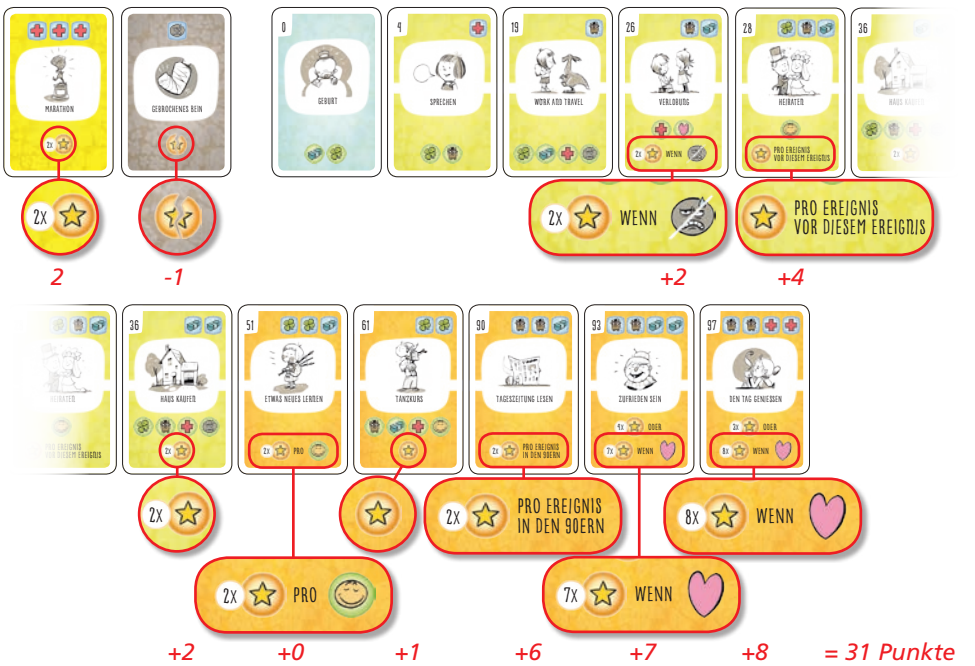
Beginnt die nächste Runde, indem ihr den nächsten Lebensabschnitt und ein neues Lebensziel aufdeckt.

Legt nach der fünften Runde die letzte Handkarte zurück in die Schachtel.

Nehmt den vorbereiteten Stapel der Ereignisse ***frühe Jahre*** und ***späte Jahre***, gebt jedem Spieler **sechs neue Handkarten** und legt die übrigen in die Schachtel zurück. Spielt nun fünf weitere Runden. Gebt in diesen Runden die Karten nach dem Aussuchen **gegen den Uhrzeigersinn** an euren rechten Mitspieler weiter.

ENDE

Legt nach der 10. Runde eure letzte Handkarte zurück in die Schachtel. Zählt eure Siegpunkte auf den aktiven Ereignissen eures Lebenswegs und erhaltenen Lebenszielen zusammen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Einen Gleichstand entscheidet derjenige für sich, der das Ereignis mit dem höchsten Alter in seinem Lebensweg hat.



*Durch das Lebensziel **Marathon** erhältst du 2 Punkte, durch **gebrochenes Bein** verlierst du 1 Punkt. Die **Verlobung** gibt 2 Siegpunkte, wenn du keinen Stress hast. Das ist der Fall, da der Stress durch **Work and Travel** und **Haus kaufen** von **Heiraten** und **Tanzkurs** aufgehoben wird. **Heiraten** gibt 4 Punkte für die jüngeren Ereignisse – die **Geburt** zählt auch dazu. **Haus kaufen** gibt 2 Punkte. **Etwas Neues lernen** gibt keine Punkte, da auch die Gelassenheit durch den Stress aufgehoben wird. Der **Tanzkurs** gibt einen Punkt. **Zeitung lesen** gibt 6 Punkte, jeweils 2 für die Karte selbst, für **zufrieden sein** und für **den Tag genießen**. Da die **Verlobung** Liebe gibt, erhältst du für **zufrieden sein** und für **den Tag genießen** 7 bzw. 8 Punkte. Zusammen sind das 31 Punkte.*

2-SPIELER-VARIANTE

Bildet zusätzlich zu den sechs Handkarten jedes Spielers noch je einen Hilfsstapel zur Rechten jedes Spielers.

Nachdem ihr euch wie üblich eine Karte ausgesucht und diese vor euch abgelegt habt, legt ihr außerdem noch eine eurer Handkarten in die Schachtel zurück. Eure Handkarten gebt ihr nicht an den Mitspieler weiter, sondern legt sie neben seinen Hilfsstapel. Nehmt für die folgende Runde euren Hilfsstapel auf die Hand. Die weitergegebenen Karten werden zum Hilfsstapel für die nächste Runde.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIX

Version 1.0