



efko®

CBG
CZECH BOARD GAMES



INFARKT

VLADIMÍR BRUMMER

PARTY

BOARD GAME

Spielregel



www.infarkt.czechboardgames.com

Das Spiel hat einfache Regeln und man spielt es mit 2-5 Spielern. In dem Spiel ist außer Humor und Interaktion zwischen den Spielern auch eine Prise gesunden Zufalls und eine angemessene Dosis Strategie gefragt. Es geht um das Überleben in der Konsumgesellschaft mit all ihren Fallen und es gewinnt der, der sich am besten ausgleicht und es schafft, alle psychischen und physischen Bedrohungen des Alltags zu bewältigen.

Deine Berufstätigkeit konkurriert mit deinem Zuhause und der Familie um deine Zeit und Geduld. Ein wenig Sport und die Versuche, eine gesunde Lebensweise zu praktizieren, können die Folgen eines ausschweifenden Nachtlebens, von Bewegungsarmut und weiteren Sünden kaum ausgleichen. Hinzu kommen die unvorhersehbaren kleinen Katastrophen und Unannehmlichkeiten sowie Feiern und Besuche der Verwandten...

Nein, das ist nicht dein Leben, das erlebst du in diesem Spiel. Damit keine Fragen offen bleiben, sind hier diese Hinweise. Alles Weitere findest du unter:
www.infarkt.czechboardgames.com

Ich weiß nicht wie es bei euch ist, aber bei uns bedeutet dieser Satz, dass einer von uns alles auf den Tisch ausschüttet und während er versucht, das was auf den Boden gefallen ist, aufzusammeln, setzt der andere das Spiel zusammen. Der Dritte versucht diesem zu helfen, womit er alles nur noch mehr durcheinander bringt. Der Vierte starrt konzentriert in die Anleitung, in der Bestrebung, diese besser zu verstehen während die anderen das Spiel vorbereiten, was nicht konfliktfrei bleibt, vor allem wenn er eine Seite weiter blättern möchte. Daraus erkennt man, dass das Spiel desto mehr Spaß bereitet, je mehr Spieler teilnehmen. Und falls jemand dabei ist, der in dabei pedantisch auf das Abzählen sämtlichen Spielmaterials besteht, haben wir eine tolle Nachricht – die Auflistung findet ihr am Ende der Spielanleitung.

Spielvorbereitung

Man bereitet das Spiel entsprechend dem Bild vor.

Spielplan

Der Spielplan stellt die Orte dar, wo sich das Leben abspielt.

Das Häufchen Geld ☹️
Dafür kann man fast alles kaufen (nur in diesem Spiel).

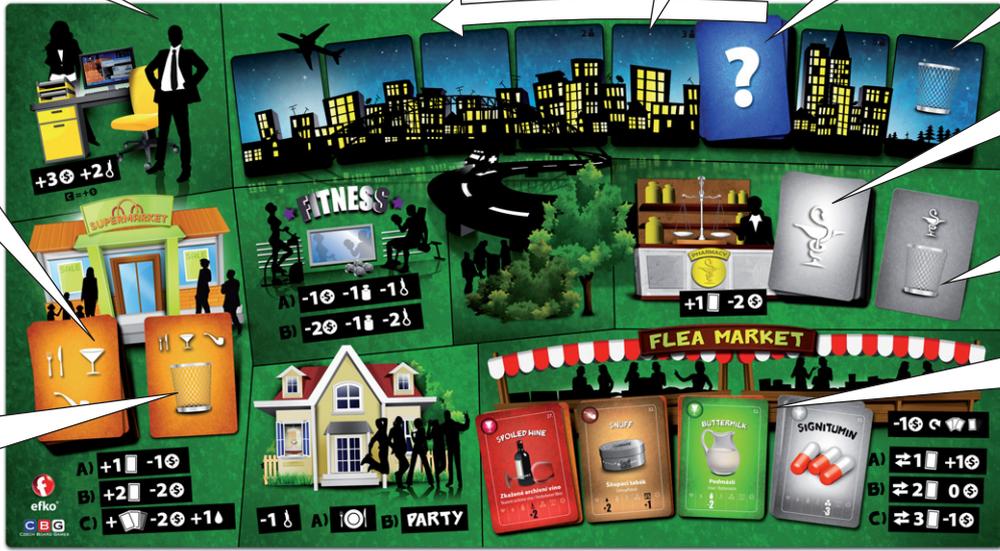


Supermarket

Balíček zboží
V Supermarketu lze koupit nejrůznější zboží jako pápeje, jídlo a kuřivo, které mohou (ale nemusí) váš život zlepšit.

Místo na odhazovací balíček zboží

Sem se odhazují všechny použité karty zboží (i z jiných míst). Pokud dojde dobírací balíček, zamíchejte odhazovací a dobírací vytvořte znovu.



Ereignisse

Ablagen für die Ereigniskarten. Es muss stets eine mehr sein als die Anzahl der noch lebenden Spieler.

Ereigniskartenstapel – Man mischt die Ereigniskarten und legt diese je nach Anzahl der Spieler auf die Ablagen. Auf dem Bild ist das Beispiel für vier Spieler zu sehen.

Ereigniskarten stellen dar, was das Schicksal für die Personen vorbereitet hat. Egal ob es sich um einen aufregenden Lottogewinn oder um unangenehme Konflikte auf Arbeit handelt, beeinflusst es immer die Gesundheit und die finanzielle, Familien- oder Karrieresituation. Optimisten nennen die Ereignisse Gelegenheiten, Pessimisten Schicksalsschlag. Wie wirst du diese nennen?

Platz für abgeworfene Ereigniskarten.

Apotheke

Medikamentenpäckchen
In der Apotheke kann man die Medikamente kaufen, die das retten, was von der angeschlagenen Gesundheit noch übrig ist.

Platz für abgeworfene Medikamentenkarten.

Markthalle

Drei Waren und ein Medikament mit der Oberseite nach oben
In der Markthalle kann man sowohl Ware, als auch Medikamente beschaffen.

Jeder Spieler bekommt:

- die Spielerkarte und 6 Gesundheitsanzeiger für die Übersicht über seinen aktuellen Gesundheitszustand. Am Anfang sind alle Gesundheitsanzeiger auf Null,
- 1 ☹️ und ein zufällig gelostes Medikament + 1 Ware; Die Karten liegen mit der Oberseite nach oben vorm Spieler.

Alle Karten und das Geld sind in diesem Spiel stets aufgedeckt!

Im Spiel für 3-4 Spieler bekommt der dritte Spieler der Reihenfolge nach zusätzlich +1 ☹️

Im Spiel für 5 Spieler bekommt der dritte Spieler der Reihenfolge nach zusätzlich +2 ☹️ und der vierte +1 ☹️. Es mag zunächst komisch erscheinen, aber ist so :-)

So wie ihr, mögen auch wir die Erweiterungen. Deswegen haben wir diese gleich in die Grundpackung zugepackt. Wir haben insgesamt fünf Erweiterungen für die fortgeschrittene Version des Spieles vorgesehen. Jetzt beschreiben wir aber nur die Grundversion.



Erweiterungen

Die Marker



werden später verwendet. Sie sind zunächst zur Seite zu legen.

So fertig! Das Spiel ist vorbereitet und jetzt schauen wir uns das grundsätzliche Prinzip des Spieles an.

Grundsätzliches Prinzip des Spieles

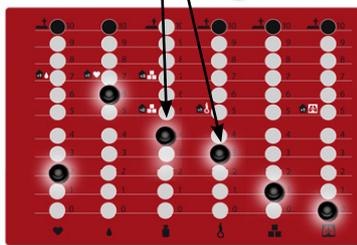
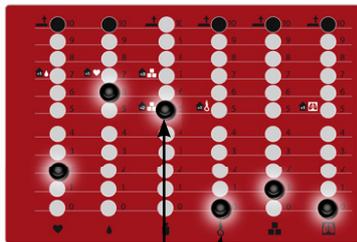
Grundsätzliches Prinzip des Spieles ist die Verbesserung des eigenen und die Verschlechterung des Gesundheitszustandes der Anderen. Den Gesundheitszustand sieht man auf der eigenen Spielerkarte, auf der die jeweiligen Gesundheitsanzeiger sind.

Um wie viel sich was ändert, stellt man einfach anhand der entsprechenden Symbole fest, die auf den Karten oder auf dem Spielplan sind. Zum Beispiel +2 ♣️ bedeutet, dass der Blutdruck um zwei Felder nach oben in Richtung des Grabsymbols geschoben werden muss.

Kleines Beispiel: Entsprechend des Bildes hat dieser Spieler Probleme mit dem Blutdruck (Wert 6) und dem Übergewicht (Wert 5). Alles andere ist in Ordnung.

Es widerfährt ihm ein ungünstiges Ereignis – schrecklicher Durchfall – was ihm zwar hilft etwas abzunehmen -1 ♣️ (Übergewicht sinkt von 5 auf 4), aber selbstverständlich die Psyche beeinträchtigt; +3 ♣️ (Depression steigt von 0 auf 3).from 0 to 3).

Wie man sieht, ist das Prinzip recht simpel. Falls irgendwo in den Regeln geschrieben steht „Durchführung der Wirkung der Karte“, bedeutet dies genau das – die Gesundheitsanzeiger entsprechend der Symbole, die auf der Karte sind, zu verschieben.



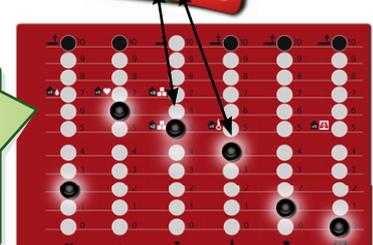
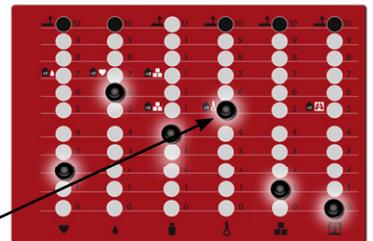
Der Spieler muss auch auf Arbeit gehen (braucht Geld +3), damit steigt seine Depression um 2 auf gefährliche 5.



+3 ☹️ +2 ♣️
☹️ = +☹️

Er entscheidet sich die Laune etwas mit Bier (-1 ♣️ +1 ♣️) anzuheben und verbessert damit das Behagen, jedoch hat er das Übergewicht auf dem gefährlichen Grenzwert zurück. Falls irgendein Gesundheitsanzeiger das Grabsymbol erreicht, stirbt die Person des Spielers und das Spiel endet für ihn. Sterben kann man also an allem außer an Übergewicht.

Kein Gesundheitsanzeiger kann auf weniger als den Wert 0 sinken oder auf mehr als 10 steigen. Beispiel: Der Diabeteswert ist auf 1 und muss it. Karte um 2 Punkte sinken. Der Gesundheitsanzeiger wird von 1 auf 0 verschoben. Der Rest der Wirkung verfällt, man kann diese nicht irgendwie „aufbewahren“.



Spielgesamtübersicht

Das Spiel wird rundenweise gespielt. In jeder Runde wird folgend vorgegangen:

- Ereignisse** – Die Spieler wählen schrittweise eine Karte aus dem Angebot der Ergebnisse aus und führen diese durch. Dann wird der Startspielerstein weitergegeben.
- Verteilung der Figuren (Aktionsplanung)** – Die Spieler platzieren gleichzeitig ihre drei Figuren auf den Spielplan.
- Durchführung von Aktionen** – Die Spieler führen schrittweise die ausgewählten Aktionen durch.
- Beendigung der Runde**

Die Runden werden wiederholt, bis nur einer der Spieler am Leben bleibt – dieser gewinnt.

1. Ereignisse

Der beginnende Spieler legt eine Ereigniskarte mit der Oberseite nach oben auf die **Ablagen**. Es muss eine Karte mehr ausgelegt werden, als die Anzahl der Spieler ist. Die Spieler spielen schrittweise.

Der Spieler, der am Zug ist, wählt eine der restlichen angebotenen Ereigniskarten, nimmt diese zu sich und führt sofort ihre Wirkungen aus.

Wenn alle ein Ereignis ausgewählt und durchgeführt haben, **übergibt** der beginnende Spieler den **Startspielerstein in Spielrichtung** (damit bestimmt er den nächsten beginnenden Spieler für weitere Runden). Die letzte unausgewählte Ereigniskarte wird auf die Ablage abgelegt. Die benutzten Ereigniskarten behalten die Spieler bei sich.

2. Verteilung der Figuren (Aktionsplanung)

Jeder Spieler platziert seine 3 **Figuren** an 3 verschiedene **Orte**.

Die Spieler platzieren die Figuren gleichzeitig (d.h. sie warten nicht auf die Anderen). Es gibt folgende Orte: Arbeit, Supermarkt, Apotheke, Markthalle, Zuhause und Fitnessstudio. An einem Ort können Figuren unterschiedlicher Spieler sein, aber nie zwei Figuren eines Spielers.

Manchmal kann der Spieler in der Wahl der Orte beschränkt sein. Beispielsweise wenn er das Ereignis **Frei** machen gewählt hat, kann er nicht auf Arbeit gehen! (siehe Anlage mit den speziellen Karten). Wenn alle geplant haben, kann mit der Durchführung der Aktionen begonnen werden.

3. Durchführung von Aktionen

Die Spieler spielen schrittweise. Der Spieler, der an der Reihe ist, führt in einer beliebigen Reihenfolge die geplanten Aktionen durch. Der Spieler:

- wählt eine seiner Figuren aus,
- führt die Aktionen durch, die ihm der besuchte Ort ermöglicht,
- nimmt die Figur zurück und wiederholt das ganze ggf. mit weiteren Figuren.

Die **Arbeit** bringt zwar Geld 3 \$, aber wer geht gerne auf Arbeit, wenn diese depressiv macht +2 ?

Eine Aktion ist das, was in einem schwarzen Rechteck ist. +3 \$ +2 ? Mancherorts ist eine, anderenorts sind mehrere. Man kann nicht nur einen Teil der Aktion durchführen (z. B. auf Arbeit das Geld nehmen, aber nicht die Depression). Eine Aktion ist nicht pflichtig, aber wenn man diese durchführen will, dann muss man sie komplett durchführen.

Die Apotheke ist das Paradies von schwer Kranken und von Hypochonder. Für 2 \$ kauft man hier 1 Medikament aus dem Medikamentenstapel. Die Medikamente sind nicht billig, haben aber einen riesigen Vorteil: man kann diese jederzeit während des Spieles benutzen, außer oder während des eigenen Zuges. Man benötigt keine spezielle Aktion. Es genügt, zu sagen: „Ich benutze das Medikament.“, man führt seine Wirkung durch und wirft das Medikament auf den Stapel der benutzten Medikamente weg.

Fitnessstudio. Im Fitnessstudio kümmert man sich um seinen Körper. Es ist ein Ort, an dem man an seiner physischen Kondition arbeitet, sowie seine Laune und das Selbstbewusstsein verbessert. Je nachdem, wie tief man in das Portemonnaie greift, so viele Stunden kann man trainieren. Für 1 \$ erreicht man -1 ? -1 ? für 2 \$ sogar -1 ? -2 ?

Dort, wo die Möglichkeiten A), B), ... gegeben sind, wählt man eine davon aus. Es wird erst im Moment der Aktionsdurchführung gewählt, nicht bei der Planung.
Zum Beispiel: A) -1 \$ -1 ? -1 ? B) -2 \$ -1 ? -2 ?

Wenn irgendwo geschrieben steht, dass die Spieler etwas schrittweise durchführen, ist damit gemeint, dass der beginnende Spieler (das ist derjenige mit dem Startspielerstein), dann sein Nachbar und so weiter, bis alle an der Reihe waren, die Aktionen durchführen. Grundsätzliche Kulturkonflikte bezüglich der Spielrichtung empfehlen wir mittels eines Streites noch vor dem Beginn des Spieles zu lösen.

Man legt immer eine Karte mehr aus, als die Anzahl der noch lebenden Spieler ist (also der nicht untoten... ehm... einfach derer, die noch spielen).

Falls man gerne eine Übersicht hat, verschiebt man das Paket der Ereignisse bei jedem Todesfall nach links je nach aktueller Anzahl der Spieler. So hat man immer links von dem Paket die richtige Anzahl der Ablageplätze. Aber wie ihr wollt.

Die Karten, die man für sich selbst behält, dienen als eine Art persönliches Tagebuch, Lebenslauf oder Logbuch, nennt es, wie ihr wollt. Am Spielende ist es unterhaltsam, die anderen mit seiner Lebensfolge und dazugehörig die Lebensabschnitte zu kommentieren.

... aber warum nennen wir das eigentlich Planung? Die Figur auf jedem Ort ermöglicht dem Spieler später etwas konkretes durchzuführen (irgendeine Aktion). In dieser Phase wählen wir also nur durch das Legen der Figuren, was (welche Aktionen) wir später machen werden. Deswegen „Planung“.

Die Platzierung der Figuren wird gleichzeitig durchgeführt. Falls man mit Leuten spielt, die jeden Zug detailliert durchrechnen wollen, muss man sich absprechen und die Planung schrittweise durchführen, jedoch wird das Spiel dadurch ziemlich verlangsamt. Es hängt einfach davon ab, mit wem man spielt – wir platzieren grundsätzlich gleichzeitig und wenn jemand das Spiel aufhält, sind wir dann kreativ :-)

Oft spielt die Reihenfolge der Aktionen keine Rolle, aber manchmal kann dies wichtig sein. Zum Beispiel wenn man zuerst auf Arbeit geht, für das erworbene Geld Ware kauft und dann noch in der selben Runde eine Party veranstaltet.



- A) -1 \$ -1 ? -1 ?
- B) -2 \$ -1 ? -2 ?

Supermarkt. Im Supermarkt füllt man die Vorräte nach, damit man später etwas Leckeres zu Hause kochen oder die Nachbarn auf eine Party einladen kann. Man kann:

- Normal einkaufen** – man kann eine (A) oder zwei (B) Karten aus dem **Warenpaket** kaufen. Jede kostet 1 \$.
- Dem Kaufrausch verfallen** (C) +1 \$ und -2 \$. Man schaut die 3 oberen Karten aus dem Warenpaket an, behält zwei davon und gibt die restliche auf das **Warenpaket** mit der Oberseite nach unten zurück.

Das Symbol bedeutet den Gewinn der Karte aus dem entsprechenden Häufchen. Das Symbol bedeutet eine Auswahl von zwei Karten aus Dreien.

Die Markthalle ist der Ort, an dem man sich sowohl Ware als auch Medikamente verschaffen kann. Die Karten werden hier nicht eingekauft, aber ausgetauscht. Man kann nur Ware gegen Ware tauschen und Medikamente gegen Medikamente.

Man hat folgende drei Möglichkeiten:

- A) eine Karte gegen eine eigene tauschen, was wirklich ein günstiges Geschäft ist, man gewinnt daran 1 \$.
- B) zwei Karten gegen zwei eigene tauschen. Das ist nicht mehr so günstig, zum Glück muss man dafür nichts bezahlen.
- C) drei Karten austauschen. Das ist finanziell schon belastender, man muss dafür 1 \$ bezahlen.

Wenn das Angebot nicht euren Vorstellungen entspricht, wird es der Markthändler für 1 \$ austauschen. Die Karten werden weggeworfen und 3 neue Warenkarten und 2 Medikamentenkarten ausgelost. Aus zwei Medikamentenkarten wählt man und platziert diese in die Markthalle, die andere wirft man weg. Solange man Geld hat, wird der Markthändler das Angebot abwandeln – es ist möglich, dies mehrmals zu wiederholen.

Die Abwandlung und das Austauschen kann man nicht kombinieren. Sobald man beginnt auszutauschen, ist Abwandeln nicht mehr möglich.

Zu Hause. Wenn man sich entscheidet, einige Zeit zu Hause zu verbringen, kann man neue Kräfte aufnehmen (-1 [D]) und gleichzeitig etwas Zeit mit sich selbst verbringen oder ein paar Freunde auf eine Party einladen. Man kann sich entscheiden:

- A) Etwas für sich selbst zu kochen – Man wählt zwei Warenkarten mit verschiedenen Symbolen (zum Beispiel **Essen** und **Trinken**) und führt die Wirkung beider Karten auf seine **Spielekarte** aus.
- B) Man lädt auf eine Party seine nächstliegenden Nachbarn ein und serviert ihnen etwas Leckeres. Man benötigt zwei Warenkarten mit unterschiedlichen Symbolen – zum Beispiel **Essen** und **Tabakware**. Beide Nachbarn führen die Auswirkungen der gewählten Karten auf die eigenen **Spielekarten** aus.

Benutzte Karten wirft man weg. Vorsicht! Eine Einladung auf eine Party kann man nicht ablehnen.

Für sich kocht man etwas gesundes (grüne Ware) – auch wenn so eine Zigarette schön beruhigt. Dafür verlüßt (oder versalzt) man es den Freunden ordentlich mit einem für eine Party typischen Essen (rote Karten oder Tabakwaren). Wenn man etwas auf der Party serviert, macht man es mit Liebe und Fürsorge. Man liest den Gästen die Karten schrittweise vor und bei jeder Karte sagt man den Namen, liest die Wirkung vor und wartet ab, bis sie diese durchführen. Ausführliche Kommentare über die detaillierte Zubereitung der Gerichte sind selbstverständlich willkommen. Derjenige, der im Rahmen der Beschleunigung des Spieles die Wirkungen vorher kombiniert und die Kartennahmen verschweigt, gewinnt vielleicht paar Sekunden, aber kommt um den Spaß.

4. Beendigung der Runde

Am Ende der Runde ist es notwendig, alle Spielerkarten zu überprüfen, da es zu einer spontanen Verschlechterung des Gesundheitszustandes des Spielers kommen kann. Man erhöht alle Werte auf den Gesundheitsanzeigern entsprechend der Symbole auf der Spielerkarte.

Es folgt eine weitere Runde.

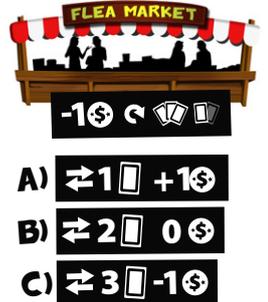
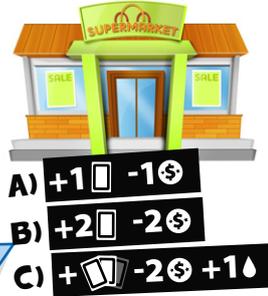
Tod und Ende des Spieles

Jederzeit (auch während der Runde) wenn ein Gesundheitsanzeiger zum Symbol des Grabes kommt, stirbt die Person des Spielers und das Spiel endet für diesen. Alle Spieler tragen 1 \$ zur Ausrichtung einer schönen Beerdigung bei. Falls jemand komplett pleite ist und nichts dazu beitragen kann, leidet er unter +1 \$, weil er seinen Kumpel auf dem letzten Weg nicht unterstützen konnte.

Falls es zu einem Tod auf der Party kommt, erleiden alle Teilnehmer einen Schock +1 \$. Der Veranstalter der finsternen Party sogar +2 \$.

Das Spiel endet im Moment, in dem nur noch ein Spieler am Leben ist. Dieser ist Gewinner.

Jetzt kennt ihr alle wichtigen Regel und könnt beginnen zu spielen!



Die Markthalle hat weder ein Aufnahme- noch ein Wegwerfpaket. Man nutzt die entsprechenden Ablagen der Apotheke und des Supermarktes (d. h. man nimmt die Medikamente und wirft sie in die Apotheke, die Ware in den Supermarkt).



Es ist zu beachten, dass -1 ? in einem eigenen Rechteck ist. Es ist also eine selbstständige Aktion. Man kann also die Depression umgehen und dabei weder A) noch B) auswählen.

Spontane Verschlechterung des Gesundheitszustandes:

Falls es: auf dem Wert ist dann erhöht sich um

	7 und mehr	+1
	7 und mehr	+1
	5 or 6	+2
	7 und mehr	+3
	5 und mehr	+1
	5 und mehr	+1

Wichtig sind die **Ausgangswerte** vor der spontanen Erhöhung – falls ihr Cholesterol 7 und Blutdruck 6 habt, dann führen sie nur zu +1 \$, aber +1 \$, jedoch nicht mehr, weil der Druck auf dem Ausgangswert 6 war (auch wenn er jetzt 7 ist).

Bei extrem ungünstigen Umständen kann etwas wie Massen- oder Kettensterben erfolgen. Zum Beispiel bedeuten zwei Tote auf einer Party für ihren Geber +4 \$, was durchaus sein eigenes Leben kosten kann.

Eine laufende Aktion führt ihr bis zum Ende durch. Falls im Rahmen dieser alle sterben, endet das Spiel ohne Gewinner.

Übersicht der besonderen Ereigniskarten

Außer üblichen Wirkungen gibt es einige Ereigniskarten mit weiteren, speziellen Wirkungen. Hier deren Lis-



te: Wegen eines **kaputten Kühlschranks** verliert man das ganze Essen und Trinken (die Tabakware bleibt erhalten. Wir zumindest lagern sie nicht im Kühlschrank).

Einbruch – es waren wahrscheinlich einige Partyrüpel zugegen, die die gesamten Tabakwaren und Medikamente verbraucht haben.

OFFICE

Weil man heute **frei macht**, kann man in dieser Runde nicht auf Arbeit gehen.

HOME

Der Spieler ist auf einer **Dienstreise**, deswegen kann er nicht nach Hause gehen.



Der Spieler verliert bei der **Scheidung** die Hälfte seines Geldes.

Falls euch nicht klar ist, wie man die Hälfte von einer ungeraden Zahl bei einer Scheidung rundet, habt ihr euch anscheinend noch nie scheiden lassen. Fragt jemanden :)

Die Beschränkung gilt nur für eine Runde, in der nächsten nicht mehr.

Falls mit der Erweiterung Familie gespielt wird:



Der Spieler verliert bei der **Scheidung** die Hälfte der Familienmarker.



Wenn man erfährt, dass die **Oma gestorben ist**, verliert man 1 Familienmarker.

Falls mit der Erweiterung Karriere gespielt wird:



Der Spieler erwirbt dank der **Beförderung auf Arbeit** 1 Karrieremarker.



Der Spieler verliert wegen der **Konflikte auf Arbeit** 1 Karrieremarker.

Spielmaterial

• 1x Spielplan



• 15x Holzfiguren

(dreifach in den Spielerfarben)



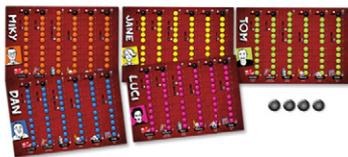
• 1x Startspielerstein



• 154x Spielkarten (42x Essen, 32x Trinken, 12x Tabakwaren, 50x Ereignis & 18x Medikament)



• 5x Spielerkarten und 30 Gesundheitsanzeiger



• 5x Erweiterungen – zu dem Spiel ist auch eine Erweiterung enthalten, fünf weitere Wahlplätze



• 12x Familienmarker & 13x Karrieremarker



• 24x Geld (20x Wert 1, 4x Wert 5)



• und nicht zuletzt verständliche Spielregel

Fortgeschrittene und Extremvariante des Spieles

Fortgeschrittene Variante des Spieles – Man liest die Übersicht der Erweiterungen und ersetzt das Fitnessstudio durch eine davon am Anfang des Spieles.

Extremvariante des Spieles – Man benutzt zwei Erweiterungen auf einmal. Auf dem Spielplan ist dafür Platz vorgesehen. Wagt ihr euch? Benutzt drei!

Jenseitsvariante – Der Spieler, der ausgeschieden ist, beeinflusst die Ereignisse aus dem Jenseits indem er so viele Ereigniskarten nimmt, als wenn er weiter spielen würde und schaut diese an. Dann sondert er eine aus und die restlichen breitet er wie gewohnt aus. Die Karten kann er ansehen und während der laufenden Runde vorbereiten.

Spiel für 2 Spieler

Es wird gemäß normalen Regeln gespielt, mit folgenden Unterschieden:

- Am Anfang bekommen beide Spieler nur 1 **Geldstück** + 1 **Medikament**.
- Wenn drei Karten von weggeworfenen Ereignissen angesammelt werden (in jeder Runde wird eine Karte weggeworfen), werden diese 3 Karten am Anfang der nächsten Runde für die Auswahl der Ereignisse in der gegebenen Runde genutzt. Dem Schicksal entflieht niemand! Diese Situation tritt nach jeder 3. Runde ein (also nach der 3., 6., 9., ... Runde).

Když pořádate večírek, účinky provádí vás protihráč pouze jednou, přestože je jak vašim levým, tak pravým sousedem.

Übersicht der Erweiterungen

Schwarzmarkt – neben dem Spielplan legt man am Anfang jeder Runde ein neues Angebot von 4 Warenkarten aus (bzw. 3 Karten im Spiel für 2-3 Spieler). Der Spieler kann für 1 € eine der angebotenen Waren kaufen. Man kann in einer Runde nicht gleichzeitig auf den Schwarzmarkt und in den Supermarkt gehen.



Falls jemand eine Karte kauft, hinterlässt diese eine Lücke – die Karten werden nicht gleich nach dem Einkauf nachgefüllt. Falls einige übrig bleiben, werden diese am Anfang der nächsten Runde weggeworfen und es werden neue gelöst.

Nachtleben – Egal ob man in die Kneipe oder in eine verrückte Bar geht, man kann immer einen von den Mitspielern auf etwas Gutes einladen. Wähle einen beliebigen Spieler aus und bezahle 1 €. Alle beide erhöhen den Krebswert um 1 (K). (Und dann soll mal einer sagen, dass Passivrauchen angeblich nicht gefährlich sei!). Der von dir eingeladene Gast zieht aus dem Warenpaket eine Karte, bis er die erste rote Karte mit ungesundem Essen oder Trinken findet. Diese verzehrt er (führt ihre Wirkung durch, die Karte kaut er selbstverständlich nicht).



Die Einladung kostet zwar etwas, aber euer Kumpel genießt das Essen. Der Vorteil ist, dass man jedermann einladen kann, nicht nur die Nachbarn. Man zieht die Karten aus dem Warenpaket im Supermarkt und wirft auf sie auf die Ablage. Ein eventueller Tod kann genauso wie auf einer Party ausgelöst werden.

Flirt, Untreue, Affären, Amusement – Egal wie man es nennt, mit dieser Aktion kann man einen „Abstecher“ entweder zur/zum A) Liebhaber/in -2 ♀ +2 ♂ oder B) zur/zum Prostituierten -1 € -3 ♀ +2 ♀ machen.



Das Geschlecht der „Liebesdiener“ wählt man je nach individueller Präferenz.

Familie – Wenn nach einem anspruchsvollen Tag etwas Zeit übrig bleibt, ist es gut, sich der Familie zu widmen. In Zukunft wird diese es euch zurückzahlen. Für 1 € nimmt man einen Familienmarker F, gegebenenfalls auch für 2 € 2 Familienmarker F. Der Vorteil davon: Immer wenn sich in der Zukunft der Gesundheitszustand verschlechtern sollte, kann man statt dieser Erhöhung 1 einen Familienmarker F wegwerfen.



Die Familie hilft einem, die Ungunst des Schicksals zu ertragen. Falls jemand zum Beispiel Konflikte auf Arbeit hat, was +1 ♀ +3 ♂ mit sich bringt, kann man stattdessen 3 Marker F wegwerfen und nur +1 ♀ (oder +1 ♂) durchführen. Die Marker F sind nur beschränkt vorhanden. Es kann also passieren, dass diese ausgehen. Jeder Spieler darf max. 4 Familienmarker haben. Die Anzahl der Marker F beeinflusst einige Ereignisse (Oma ist gestorben und Scheidung).

Karriere – Diese hat eine ähnliche Wirkung wie die Arbeit. Am Anfang bringt sie einen kleineren Gewinn, aber mit der Zeit kann man regelrecht im Geld baden. Man kann während einer Runde nicht auf Arbeit gehen und gleichzeitig die Karriere aufbauen.



Für +2 ♀ +1 ♂ erwirbt man +2 € und 1 Karrieremarker C. Der Vorteil davon: Immer wenn man in Zukunft auf Arbeit geht, wird man ein höheres Entgelt erhalten. Für jeden Karrieremarker C erwirbt man 1 € mehr.

Die Karriere erhöht die zukünftigen Gewinne auf Arbeit – falls man das noch erlebt. Falls man zum Beispiel 2 Karrieremarker C mehr hat, wird man das nächste Mal auf Arbeit 5 € erhalten (3 Grundentgelt +2 für die Karriere).

Die Leitungspositionen und Karrieremarker gibt es ebenfalls nur in beschränkter Anzahl. Es kann also auch hier passieren, dass diese ausgehen. Jeder Spieler kann max. 4 Karrieremarker haben. Die Anzahl der Karrieremarker beeinflusst einige Ereignisse (Beförderung auf Arbeit +1 C und Konflikte auf Arbeit -1 C). Im Gegensatz zu den Familienmarkern F werden die Karrieremarker C nicht weggeworfen.

© 2011 Česká deskoherní společnost

www.czechboardgames.com

Autor: Vladimír Brummer

Entwicklung: Česká deskoherní společnost (Tschechische Brettspielgesellschaft)

Haupttester: Jakub Těšínský

Das Projekt der Tschechischen Brettspielgesellschaft (Czech Board Games) hilft aufstrebenden tschechischen Brettspielerfindern. Der im Rahmen dieses Projektes veranstaltete Wettbewerb der Autoren garantiert die Herausgabe mindestens des Siegespiels. Im Jahre 2011 ist es gelungen, Partner für die Veröffentlichung von zwei Spielen zu gewinnen und dank der Firma Efko wird auch das Spiel Infarkt herausgegeben. Den herausgegebenen Spielen gewähren wir die volle Unterstützung bei der Fertigstellung ihrer Entwicklung. Mehr über dem Wettbewerb auf

Illustration: Karel N Moravec, Firma Efko

Grafik: Karel N Moravec, Firma Efko

Produktion: Firma Efko, Czech Board Games team, Jakub Těšínský, Zdeňka Gašparíková

Englische Version: Daniel Ryšlík, Jan Kuděla, John Nietfeld, Dana Bartelt

Deutsche Version: Dana Havlíková, Radka Lomíčková, Felix Mehlhorn

Spezielles Dankeschön gilt diesen Personen (alphabetische Reihenfolge): Jan Kuděla, Josef Kostřil, Lomí, Luboš Žížavský, Radka Lomíčková, Sebastian Chum und vielen Weiteren aus der Tschechischen Brettspielgesellschaft, die sich an der Entwicklung und dem Testen des Spieles beteiligt haben.

Party



efko®

CBG

CZECH BOARD GAMES



Karel U. Horavice