

Eine Karte, die „gerade gespielt“ wird, ist eine Karte, die ein Spieler **angekündigt** und in sein **Zimmer gelegt** hat. Du musst eine Karte, die **andere gerade gespielte** Karten ungültig macht, spielen, **bevor** der Mitspieler:

1. eine andere Karte auslegt, oder
2. würfelt, um zu sehen, ob eine Person in sein Zimmer kommt oder um zu bestimmen, wie viel Slack eine Karte gibt, oder
3. bevor er seinen Zug beendet.

**Beispiel:** *Mister Sonnenschein* kann eine gerade gespielte *Schlafen*-Aktivität ungültig machen. Wenn Peter *Schlafen* spielt und seinen Zug beendet und Andrea dann in ihrem nächsten Zug *Mister Sonnenschein* zieht, kann sie die von Peter gespielte *Schlafen*-Karte nicht mehr beeinflussen. Andrea muss dann warten, bis jemand anderes ankündigt, dass er *Schlafen* spielen will – zu diesem Zeitpunkt kann Andrea dann versuchen, diese Karte ungültig zu machen.



Jederzeit  
gerade gespielte Karte ungültig.

### TV-Karten

Du kannst TV-Karten als **normale Aktivität** ausspielen oder gegen einen Mitbewohner einsetzen, um eine **gerade gespielte Freizeit ungültig** zu machen. Wenn ein Mitbewohner der WG ankündigt, was er mit seiner Freizeit anfangen will (Shoppern oder eine Aktivität durchführen), spielst du eine TV-Karte auf ihn. Er verbringt seine Freizeit dann mit Fernsehen, und die Aktivität (falls es eine solche war), wird abgelegt. Dinge gehen dagegen zurück auf die Hand. Der betroffene Spieler behält die TV-Karte in seinem Zimmer und nimmt sich dafür 1 Slack.

TV-Karten können nicht eingesetzt werden, um Spieler davon abzuhalten, Personen anzurufen.

### Jobs und Slack

Wenn dein Job den Wert mancher Karten in deinem Zimmer erhöht (so gibt *Schlafen* dem *Barista* mehr Slack), legst du einen **zusätzlichen Slackmarker** auf die entsprechenden Karten, um den Extra-Slack anzuzeigen. Wenn du im Verlauf des Spieles einen neuen Job bekommst, **behältst** du den Extra-Slack auf den Karten, die du in deinem alten Job angesammelt hast. Die speziellen Vor- und/oder Nachteile deines neuen Jobs wirken sich nur auf Karten aus, die gespielt wurden, **nachdem** die neue Job-Karte ins Spiel gekommen ist.

**Beispiel:** Frank ist der *Totenwächter im Leichenschauhaus* und hat 2 Bücher in seinem Zimmer, von denen wegen seines Jobs jedes +1 Slack wert ist. Jemand spielt *Neuer Job* auf ihn, und Frank zieht den *Künstler*. Die Bücher, die Frank bereits hat, sind weiterhin Extra-Slack wert, aber wenn er weitere Bücher-Karten ausspielt, werden sie ihm keinen zusätzlichen Slack mehr bringen.

### Lautes Schläferstündchen

Jedes Mal, wenn einem Spieler ein Schläferstündchen mit 5 oder mehr Slack gelingt, **verlieren** die rechten und linken Zimmernachbarn eine *Schlafen*-Karte aus ihrem Zimmer (sofern vorhanden). Ja, auf diese Weise kann man tatsächlich eine bereits gespielte *Schlafen*-Karte entfernen.

## Kombinieren von *Chez Goth* mit *Chez Geek*

*Chez Goth* kann mit *Chez Geek* und/oder seinen Erweiterungen kombiniert werden.

In den nun folgenden Regeln werden alle Job-Karten im *Chez Goth*-Set als *Goth-Jobs* bezeichnet – wir sind uns ziemlich sicher, dass du keine Schwierigkeiten haben wirst, diese von den *Chez Geek*-Jobs zu unterscheiden.

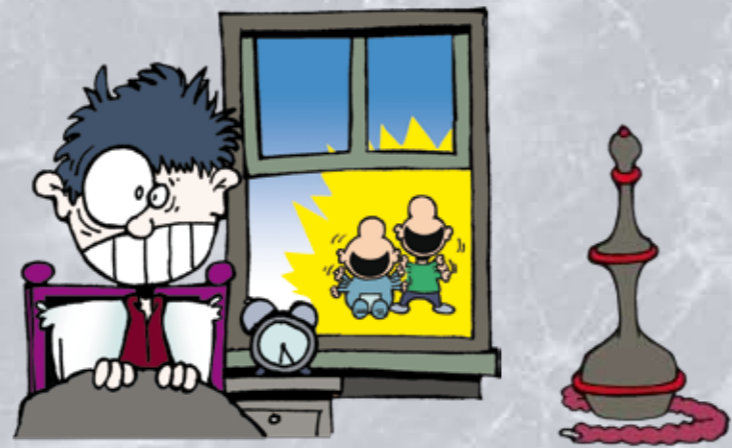
Zu Beginn des Spiels mischst du alle Job-Karten zusammen. Die Spieler dürfen entweder einen *Goth-Job* oder einen anderen bekommen, außerdem dürfen sie auch einen anderen Job-Typ bekommen, wenn sie ihren Job wechseln. Bei Jobwechseln wird dann davon ausgegangen, dass damit ebenfalls ein Wechsel im Lifestyle einhergeht ... Nur Spieler mit *Goth-Jobs* dürfen **Punkte für Herzblut** erhalten. Andere Effekte von Karten, die Herzblut erzeugen, wirken sich auch auf Spieler aus, die keine Goths spielen. Wenn du von einem *Goth-Job* zu einem normalen Job wechselst, verlierst du all dein Herzblut, aber du bekommst augenblicklich **1 Extra-Slackpunkt**, weil dein Leben wieder eine Bedeutung hat. Wenn du aber gar keine Herzblutmarker zum Verlieren hattest, bekommst du auch keinen zusätzlichen Slackpunkt. Lege einen Marker auf deinen Job, um den Extra-Slack anzuzeigen. Diesen Extra-Slack behältst du auch dann, wenn du wieder zu einem Goth wirst.

Ebenfalls gilt: Wenn du zu einem Goth wirst, erhältst du sofort 1 Herzblut.

*Mal deine Fenster schwarz an bringt* allen Goths 1 Extra-Slack, aber **entfernt** je 1 Slack von allen, die **keine** Goths sind. Falls es jemand schafft, diese Karte loszuwerden, wird die Farbe von den Fenstern abgekratzt, und die Effekte kehren sich um.

Der *Poet*, der *Drummer* und der *Zeitarbeiter* werden in der Beziehung als gleichwertig betrachtet, dass sie alle gegen die meisten jobbezogenen Missgeschicke immun sind. Jede Karte, die besagt, dass sie sich nicht auf den *Poeten* auswirken kann, wird auch auf den *Drummer* und den *Zeitarbeiter* keine Effekte haben, und umgekehrt gilt dies auch. Wenn *Chez Goth* mit *Chez Geek* kombiniert wird, zählen *Bloggen* und *Online-Shopping* als *Im Netz Surfen*-Karten.

Man könnte zweifellos argumentieren, dass viele der Besucher, die Goths Slack bringen, für Nicht-Goths ziemlich widerlich und lästig sind, und umgekehrt. Ebenso könnte man davon ausgehen, dass die gewöhnliche geekige *Arbeitsdrohne* oder ein ebenso geekiger *Drummer* sehr wahrscheinlich keinen Slack daraus ziehen, wenn sie mitten in ihrem Zimmer einen *Sarg* stehen haben. Wir haben uns entschieden, für solche Fälle die Technik des **Ablehnens** zu verwenden, sprich: Wenn ihr es zu eurer Hausregel machen wollt, dass manche geekige Sachen nur den Geeks und manche gothige Sachen nur den Goths Slack bringen, dann macht das! Aber eine Sache sollte klar sein: So etwas wie ein schlechtes Schläferstündchen gibt es **nicht** – außer natürlich man würfelt zu niedrig.



## Impressum

**Spieldesign:** Steve Jackson basierend auf dem *Chez Geek*-Spieldesign von Jon Darbro  
**Illustrationen:** John Kovalic  
**Grafik:** Alex Fernandez  
**Übersetzung:** Birger Krämer  
**Layout der deutschen Ausgabe:** Ralf Berszuck, Michaela Ahrle  
**Managing-Editor der US-Ausgabe:** Philip Reed  
**Produktmanager:** Justin De Witt  
**Art Director:** Will Schoonover  
**Redaktion Deutschland:** Birger Krämer  
**Für Feedback zur deutschen Ausgabe gehen dunkle Grüße an:** André 'Scaldor' Brüggemann, Jan Helke, Tim Jansen, Christian 'Rilyntar' Lüdke, Daniel 'Skar' Nathmann, Pierre 'Devilsheep' Schwan, Ingo 'Nephil' Taag, Tim-Dustin Walter und Klaus Westerhoff.

**Spieldesigner der US-Ausgabe:** Michelle Barrett, Scott und Louise Haring, Fade Manley, Giles Schildt, Monica Stephens, Loren Wiseman und die University Student Gaming Guild in Austin, Texas.  
**Außergewöhnlich snarkige Vorschläge:** Mia Sherman  
 Auf dem WarpCon 2004 im irischen Cork konnten sich während der dortigen Auktion für wohltätige Zwecke drei Fans das Recht ersteigern, auf *Chez Goth*-Karten aufzutauschen. Dank geht an Howard Samuel (Friedhofsschicht), Aurelie Trombetta (Theatralisch ohnmächtig werden) und Emma Ryan (Du kannst deine Klamotten nicht finden) für ihre extrem großzügigen Spenden an irische Kinderwohlfahrtsorganisationen sowie an John Kovalic für alles!

www.pegasus.de



# CHEZ GOTH™



In diesem Spiel werden du und deine Freunde Wohnungsgenossen – ihr wohnt zusammen in einer GOTHIC-WG voller Goths und seid gemeinsam deprimiert.

Das Ziel von *Chez Goth* ist es, als Erster in der WG das persönliche **Slackziel** zu erreichen – mit der Hilfe einer gehörigen Portion **Herzblut**.

## Was ist Slack?

Als **Slacker** bezeichnet man im Englischen jemanden, der ein Rumhänger ist, ein Schläffi, der auch mal Fünfe gerade sein lässt und sich ein möglichst lockeres Leben macht. Ein gutes Beispiel für einen Slacker ist der Klischeestudent. In diesem Spiel wirst du einer Reihe von Slackern begegnen – nicht zuletzt deswegen, weil du selbst einen spielst!

Slack bedeutet eigentlich Entspannung. Bei *Chez Goth* geht es darum, als Erster ganz entspannt zu sein – das erreichst du durch **Aktivitäten** wie beispielsweise Schlafen, durch **Shoppern**, indem du dir unverzichtbare **Dinge** wie Alkohol, Kleidung, Klunker, Zigaretten, Bücher oder Gras kaufst, oder durch die richtigen **Personen**, die dich besuchen kommen. Durch das Ausspielen der entsprechenden Karten bekommst du **Slackpunkte**, quasi deine persönliche Dosis Glück.

## Spielinhalt

Dieses Spiel enthält:

- 112 Karten – 104 Lebens-Karten (mit gelben Rücken) und 8 Job-Karten (mit lila Rücken)
- 30 Herzblutmarker
- 1 sechsseitiger Würfel

Du benötigst noch ein paar Marker, um den Slack anzuzeigen, den du durch eine Karte bekommst (Glassteine, Würfel, Pokerchips, Erdnüsse ...).



## Spielaufbau

Es gibt **2 Arten** von Karten: **Leben** und **Job**. Diese kommen auf getrennte Kartentapel.

Jeder Spieler (bzw. *Mitbewohner*) wird auf dem Spieltisch vor sich **Platz für sein Zimmer** benötigen – dort legt er seine ausgespielten Karten hin, die ihm Slack oder Herzblut bringen.

## Job

Von diesen Karten gibt es 8 Stück; sie sind auf der Vorder- und Rückseite lila. Jeder Job hat 3 Werte und einen speziellen Vor- und Nachteil.

- Das **Einkommen** gibt an, wie viel **Geld** du für Shoppen oder Aktivitäten ausgeben kannst. Du erhältst das Einkommen zu Beginn deines Zuges. Du kannst dein Einkommen nicht aufsparen; alles Einkommen, das du nicht für Shoppen oder Aktivitäten aus gibst, verschwindet am Ende deines Zuges.
- Die **Freizeit** gibt die **Anzahl der Aktionen** an, die du ausführen kannst.
- Das **Slackziel** ist die **Anzahl von Slackpunkten** oder **Herzblut**, die du zum Gewinnen benötigst.
- Der **Vor- oder Nachteil** ist etwas Spezielles, was dein Job dir erlaubt oder wovon er dich abhält.



Total witziger Atmosphäre-Text ohne Spielwert

## Variables Einkommen und Freizeit

Manche Jobs haben 2 Werte für Einkommen oder Freizeit. Dies bedeutet, dass du **zu Beginn** deines Zuges immer erst würfeln musst, um zu bestimmen, wie viel Einkommen und Freizeit du in diesem Zug hast. Bei einer 1, 2 oder 3 erhältst du die niedrigere Zahl, bei einer 4, 5 oder 6 die höhere.

**Beispiel:** Klaus hat den Job *Künstler*. Er hat ein variables Einkommen (1/4), also muss er entsprechend den oben aufgeführten Regeln für Variables Einkommen und Freizeit würfeln. In diesem Zug würfelt er eine 5, er hat also ein Einkommen von 4. Jetzt kann sich Klaus den *Leichenwagen* leisten, den er sich schon länger zulegen wollte.

## Leben

Es gibt **4 Arten** von Lebens-Karten: **Person/Katze** (grün), **Ding** (blau), **Aktivität** (rot) und **Jederzeit** (orange). Abgelegte Lebens-Karten bekommen ihren eigenen Ablagestapel. Falls der Zugstapel mit den Lebens-Karten aufgebraucht ist, mischt man den Ablagestapel einfach wieder durch.

**Achtung:** Du darfst keine Karten abgeben oder sie mit deinen Mitbewohnern tauschen, aber du darfst einem Mitspieler deine Handkarten zeigen, wenn du willst, und du kannst beliebige Vereinbarungen darüber treffen, wie du deine Karten spielen wirst. Falls dich aber jemand übers Ohr hauen will: Keine Vereinbarung ist verbindlich. Das Leben in der Großstadt ist halt hart, und das Leben als Goth sowieso!

## Spielablauf

Der Geber mischt den **Jobstapel** und gibt jedem Spieler **offen 1 Karte**, die dieser vor sich hinlegt. Die nicht gebrauchten Jobs kommen einstweilen beiseite – vielleicht werden sie im Verlauf des Spiels noch benötigt. Jetzt empfehlen wir, dass sich jeder Spieler eine seinem Slackziel entsprechende Anzahl Slackmarker nimmt und diese dann nach und nach auf alle Karten legt, die ihm Slack bringen – so behält man anhand der verbleibenden Marker leicht den Überblick, wie nah die einzelnen Spieler dem Sieg sind.

Dann mischt der Geber den **Lebensstapel** und teilt an jeden Spieler **verdeckt 5 Karten** aus, die diese auf die Hand nehmen. Der **linke Nachbar** des Gebers beginnt. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Jeder Zug eines Spielers besteht aus **5 Phasen**: 1. *Ziehen*, 2. *Würfeln*, 3. *Personen anrufen*, 4. *Freizeit* und 5. *Ablegen*.

**Achtung:** Viele Karten, insbesondere die *Personen*, verändern oft die Regeln. Die Spezialregeln auf diesen Karten haben stets **Vorrang vor den Grundregeln**, und Veränderungen, wie z.B. beim Einkommen, vollziehen sich in dem Augenblick, in dem die Karte gespielt wird. Lies also den Text auf jeder Karte durch, bevor du sie spielst.

## 1. Ziehen

Ziehe Karten vom Zugstapel, bis du **6 Karten** auf der Hand hast. Du darfst zu **keinem Zeitpunkt** des Spiels mehr als 6 Karten auf der Hand haben. Hast du bereits 6, überspringe diese Phase.

## 2. Würfeln

Verschiedene Karten erfordern von dir zu Beginn deines Zuges einen Würfelwurf, um entweder Einkommen oder Freizeit zu bestimmen, oder um eine Person in deinem Zimmer loszuwerden (siehe *Personen loswerden*). Das machst du in der *Würfeln-Phase* deines Zuges.

## 3. Personen anrufen

Personen-Karten repräsentieren Leute, die eventuell zu Besuch in der WG vorbeischauen. Diese dürfen **nur** in der *Personen anrufen-Phase* gespielt werden. Du darfst **so viele Personen** anrufen, wie du willst, vorausgesetzt, du hast ihre Karten auf deiner Hand.

Es gibt **2 Arten** von Personen: eingeladen (sie geben dir Slack) oder unerwünscht (sie bringen dir 0 Slack und haben auch noch andere schlechte Eigenschaften). **Eingeladene Personen** müssen angerufen werden (siehe unten). **Unerwünschte Personen** werden auch während der *Personen anrufen-Phase* ins Spiel gebracht, aber man muss sie nicht anrufen. Schließlich ist es ja so, dass die netten Personen immer erst eingeladen werden müssen, die Nervensägen aber einfach so vorbeikommen.



So spielst du eine Person:

- Kündige an**, dass du eine Person ausspielen willst, und lege die Karte vor dir hin. Dann kündigst du an, ob die Person in dein Zimmer oder das Zimmer eines Mitspielers kommt. Wenn die betreffende Person **0 Slack** gibt, spiele sie jetzt. Die negativen Auswirkungen der Person, falls sie welche hat, treten augenblicklich ein. **Beispiel:** Wenn der *England-Import* reinschneit, muss der Spieler, in dessen Zimmer er auftaucht, nun augenblicklich eine Kleidung- oder Klunker-Karte ablegen.
- Wenn die Person **Slack gibt**, würfle: Bei einer **1-2** hatte die betreffende Person keine Lust, vorbeizukommen oder war nicht zu Hause. Die Karte wird abgelegt.
- Bei einer **3-6** war der Anruf erfolgreich, und die Person kommt in das betreffende Zimmer. Alle Auswirkungen, die die Person auf das Spiel hat, treten nun ein, inklusive des Slacks, den der Mitbewohner erhält, in dessen Zimmer die Person gespielt wurde.
- Katzen** zählen als Personen und werden ebenfalls während der *Personen anrufen-Phase* gespielt. Eine Katze muss nicht angerufen werden – du kündigst sie einfach nur an und legst sie in dein Zimmer.

Falls du nach Beendigung deiner *Personen anrufen-Phase* **keine Personen** in deinem Zimmer hast, verlierst du **1 Herzbloodmarker** (siehe *Herzblood*).

## Personen loswerden

In der *Würfeln-Phase* deines Zuges kannst du versuchen, **eine Person** oder **alle Personen** in deinem Zimmer (**außer Katzen**) loszuwerden. Du bittest jemanden zu gehen, indem du würfelst. Bei einer **1-3** hängt die Person weiter bei dir rum, und alle negativen Effekte treten wie gewohnt ein (dasselbe gilt natürlich, wenn du auf den Wurf verzichtet hast). Bei einer **4-6** kannst du dir aussuchen, ob die Person zu einem deiner Mitspieler geht (dabei muss beachtet werden, ob die betreffende Person das Zimmer auch betreten darf) oder ganz aus der WG verschwindet.

Du musst vor dem Wurf **ankündigen**, ob du die Person beispielsweise zu deinem Mitspieler Oliver oder auf den Ablagestapel schicken willst. Wenn die Person kein Zimmer betreten darf, wird sie abgelegt. Negative Effekte durch unerwünschte Personen treten unvermeidbar nur in dem Zug (in deinem oder dem eines Mitspielers) ein, in dem sie dein Zimmer erfolgreich betreten – wenn du sie zu Beginn deines nächsten Zuges durch erfolgreiches Würfeln in der *Würfeln-Phase* loswirst, tritt der negative Effekt in dem betreffenden Zug also nicht mehr ein.

**Beispiel:** Jan spielt den *England-Import* auf Christian. Christian legt das *Ankh* ab, einen *Klunker*. In der *Würfeln-Phase* seines nächsten Zuges versucht Christian, den *England-Import* loszuwerden, würfelt aber eine 3. Er bleibt, und Christian legt den *Samtumhang* ab, um den unerwünschten Gast zu beruhigen. In seinem nächsten Zug würfelt Christian dann aber eine 6 (wobei er vorher angekündigt hat, wohin die Karte gehen wird, sollte der Wurf gelingen – zu Jan natürlich!). Geschafft! Der *England-Import* muss verschwinden. Da Christian die Karte kontrolliert, wandert der *England-Import* nun in Jans Zimmer. Rache ist süß! Jetzt muss Jan eine Karte ablegen (und so weiter und so fort ...).

## 4. Freizeit

In dieser Phase kannst du deine Freizeit nutzen, indem du **Dinge shoppen** gehst oder **Aktivitäten** durchführst. Jede Freizeit erlaubt dir 1 Aktivität oder 1 Shopping-Tour. Du darfst auch Karten spielen, die dir mehr Freizeit geben. Du musst immer **ankündigen**, wie du deine Freizeit verbringst. Versuche es so rüberzubringen, als ob es das Wichtigste in deinem Leben wäre; mache deine Mitbewohner neidisch („Ein Schäferstündchen auf dem Friedhof! Das könntet ihr eh nicht genießen!“).

Du musst die entsprechende Karte für jedes Ding, das du kaufen willst, und für jede Aktivität, die du durchführen willst, auf der Hand haben.

### Zusätzliche Freizeit

Wenn dir eine Karte zusätzliche Freizeit gibt, tritt ihre **Wirkung** ein, sobald sie ins Spiel kommt. **Beispiel:** *Großmutter ist schon wieder gestorben* gibt dir +1 Freizeit. Diese zusätzliche Freizeit kannst du einsetzen, sobald die Karte gespielt wurde.

### Shoppen

Beim Shoppen erwirbst du nützliche **Dinge**, die dir Slack geben. Du musst **ankündigen**, dass du Shoppen gehst. **Egal, wie viele Dinge** du kaufen möchtest, es zählt als **1 Shopping-Tour** und verbraucht **1 Freizeit**. Die meisten Dinge gehören zu folgenden Kategorien: Zigaretten, Alkohol, Kleidung, Klunker, Buch und Gras.

Wenn jemand dein Shoppen ungültig macht, gehen alle Dinge zurück auf deine Hand (siehe *Gerade gespielte Karten ungültig machen*). Wenn du immer noch Freizeit und Einkommen übrig hast, kannst du noch einmal versuchen, shoppen zu gehen.

Wenn niemand dich vom Shoppen abhält, kannst du **so viele Dinge** kaufen, wie du **Einkommen** zur Verfügung hast.

**Beispiel:** Nadine hat ein Einkommen von 2 und eine Freizeit von 2. Sie spielt *Eine Geldbörse finden* und erhöht dadurch ihr Einkommen für diesen Zug auf 5. Dann kündigt sie an, dass sie ihre erste Freizeit für Shoppen nutzen wird. Sie kauft sich einen *Sarg* (Kosten 3) und den *Absinth* (Kosten 2), die ihr insgesamt 4 Slack bringen. Sie legt beide Karten in ihr Zimmer. In ihrer zweiten Freizeit spielt sie eine Aktivität. Vielleicht ist es ja ein Schäferstündchen, und sie kann Nutzen aus dem *Sarg* ziehen.

### Aktivitäten

Manche Aktivitäten verursachen **Kosten**. Wenn du nicht genügend Einkommen übrig hast, um die Kosten zu decken, kannst du diese Aktivität auch nicht durchführen.

Du musst die Aktivität, die du durchführen willst, **ankündigen**, während du die betreffende Aktivität auf den Tisch legst. Wenn niemand eine Karte spielt, um dich zu stoppen, legst du die Karte in dein Zimmer und erhältst den entsprechenden Slack.

Manche Aktivitäten geben eine **variable Anzahl Slack**, die durch einen Würfelwurf bestimmt



wird. Falls das Ergebnis des Wurfes **0** oder weniger Slack ergibt, wird die Aktivität als nicht erfolgreich angesehen und die Karte auf den Ablagestapel gelegt. Du hast aber trotzdem **1 Freizeit** dafür verbraucht.

**Beispiel:** Peter kündigt in seiner *Freizeit-Phase* an, dass er ein Schäferstündchen halten will. Er spielt *Schäferstündchen im Café*. Niemand spielt eine Karte, um ihn zu stoppen, also würfelt er – in diesem Fall eine 1. Der Slack für ein Schäferstündchen beträgt einen Würfelwurf minus 1, also ist sein Schäferstündchen **0 Slack** wert. Mit Tränen des Bedauerns legt Peter die Karte ab und beklagt sein verpatztes Schäferstündchen. Und ihr als seine „Freunde“ könnt ihr jetzt natürlich durchtriebene und mit vorgetäuschter Sympathie angereicherte Beileidsbekundungen aussprechen!

**Achtung:** Wenn man Aktivitäten, deren Slack ausgewürfelt wird, ungültig machen will, muss man dies tun, bevor gewürfelt wird. Aus diesem Grund ist es ratsam, eine kurze Wartezeit einzuhalten, wenn man eine Aktivität spielt. Es ist nicht erlaubt, den Würfelwurf abzuwarten, um dann nur die besonders guten Würfe ungültig zu machen.

## 5. Ablegen

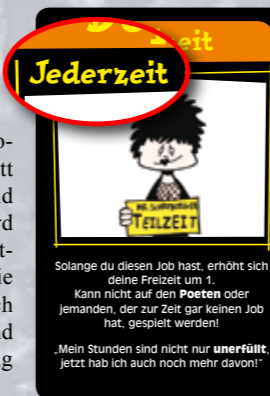
Hast du mehr als 5 Handkarten, **musst** du Karten ablegen, bis du nur noch **5 Handkarten** hast.

Du **darfst** bis auf 1 Karte alle Handkarten ablegen; du kannst nicht alle Karten ablegen.

Diese Regeln gelten nur fürs Ablegen. Wenn du deine gesamten Handkarten einsetzen kannst, bevor du in die *Ablegen-Phase* kommst, umso besser für dich!

## Andere Sachen, die du während deines Zuges machen kannst

Deine **Jederzeit-Karten** darfst du – wie der Name schon sagt – jederzeit spielen, es sei denn, der Kartentext verbietet dies explizit. Solange der Kartentext nichts anderes besagt, tritt die Auswirkung einer Jederzeit-Karte ein, sobald diese gespielt wird, und die Jederzeit-Karte wird sofort danach abgelegt. Falls eine Jederzeit-Karte eine anhaltende Auswirkung hat (wie beispielsweise *Teilzeit*), bleibt die Karte jedoch als Gedächtnisstütze auf dem Tisch liegen und wird erst dann abgelegt, wenn ihre Auswirkung vorbei ist.



## Sachen, die du machen kannst, wenn du nicht am Zug bist

- Noch einmal: **Jederzeit-Karten** dürfen jederzeit gespielt werden, außer der Kartentext verbietet dies ausdrücklich.
- Siehe eine **TV-Karte**, um eine **gerade ausgespielte** Freizeit ungültig zu machen (siehe *TV-Karten*).

## Markieren von Slack

Wenn eine Aktivität variablen Slack gibt oder **irgendwas** die Slackmenge einer Karte ändert, so dass der aufgedruckte Wert nicht mehr stimmt, muss der Besitzer der Karte **Slackmarker** auf die betreffende Karte legen, und zwar 1 für jeden Slackpunkt. Alle Mitbewohner der Gothic-WG müssen in der Lage sein, die Marker und die aufgedruckten Werte von den Karten, die keinen Marker haben, zu sehen, damit sie deine Slackpunkte zählen können.

**Alternativ:** Jeder Spieler sucht sich zu Beginn eine dem jeweiligen Slackziel entsprechende Anzahl Slackmarker heraus und legt diese dann nach und nach auf **alle** Karten, die ihm Slack bringen. So können alle jederzeit leicht erkennen, wie viel Slack zum Sieg noch benötigt wird – und wer seine Marker aufgebraucht hat, weiß, dass er gewonnen hat. (Bei *Chez Goth* kann er allerdings bereits vorher durch sein gesammeltes Herzblood gewonnen haben – siehe unten.). Außerdem kann auf diese Weise schnell festgestellt werden, welche Karten den meisten Slack geben. Diese Methode empfehlen wir ausdrücklich und wird von den meisten Spielern der *Chez ...*-Reihe weltweit angewendet.

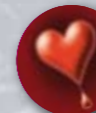


## Herzblood

Herzblood repräsentiert einen temporären Schatz über deinem Leben. Für Goths ist das etwas GUTES. Je mehr Herzblood du vergiebst, desto besser.

Diesem Spiel liegt eine Reihe von **Herzbloodmarkern** bei. Falls du andere Herzbloodmarker als die mitgelieferten verwenden willst (weil du ähnliche wie die für den normalen Slack verwenden willst, zum Beispiel), ist das natürlich kein Problem. Hauptsache, die Herzbloodmarker haben eine andere Farbe als deine Slackmarker, und ihre Farbe ist düster! Die Herzbloodmarker legst du vor dir hin, und nicht auf die Karten. Herzblood **erhältst** du, indem Karten auf dich gespielt werden, oder durch Herzblood vergießende Aktivitäten (wie *Trübsal blasen* oder *Jammern*), die meistens in Verbindung mit der Gesellschaft stehen, die du in deinem Zimmer hast. Punkte durch Herzblood **zählen**, wie normale Slackpunkte auch, für dein **Slackziel**.

Leider ist es so, dass Herzblood dazu neigt, sich zu verflüchtigen, weil nun mal kein Schmerz ewig hält. Wenn du nach deiner *Personen anrufen-Phase* keine Personen in deinem Zimmer hast, **verlierst** du **1 Herzbloodmarker**. (Das Elend benötigt nun einmal Gesellschaft; solange du wenigstens 1 Person in deinem Raum hast, behältst du auch deine Herzblood-Punkte.) Außerdem nehmen dir manche Karten dein Herzblood weg.



## Das Spiel gewinnen

Der erste Spieler, der sein **Slackziel erreicht** oder **überschreitet** (durch gesammelte Slackpunkte und Herzblood), beendet **sofort** das Spiel und gewinnt.

**Beispiel:** Peter hat den Job *Pornoladenfuzzy* (Slackziel 18). Aktuell verfügt er über 13 Slackpunkte und 4 Herzbloodmarker – also hat er insgesamt 17 Punkte. Er kauft sich nun *Zerrissene Netzstrümpfe*. Selbst wenn Andrea jetzt *Ein paar Klamotten ausleihen* spielt, um Peter seine *Netzstrümpfe* wegzunehmen, hat Peter immer noch gewonnen, da er, wenn auch nur für einen kurzen, erhabenen Moment, 18 Punkte hatte. (*Ein paar Klamotten ausleihen* ist keine Karte, die gerade gespielte Karten ungültig macht – siehe unten.)

Der Sieger darf sich in der nächsten Partie seinen Job **aussuchen**, bevor die anderen Spieler ihren Job zufällig ziehen.

## Zusätzliche Regeln und Definitionen

### Gerade gespielte Karten ungültig machen

Manche Karten machen **gerade gespielte** Karten ungültig, was in Spielerkreisen auch als **canceln** bekannt ist. Diese Karten wirken sich **nur** auf Karten aus, die *gerade gespielt* worden sind. Der Slack bzw. das Herzblood einer ungültig gemachten *gerade gespielten* Karte werden niemals in das jeweilige Zimmer gelegt.

Wenn die Karte eine **Aktivität** war, ist die Freizeit für diese Aktivität verloren, und auch die ungültig gewordene Karte wird abgelegt. Falls jemand **Shoppen** ungültig macht, gehen alle Dinge, die der Zimmerbewohner kaufen wollte, zurück auf dessen Hand. Die Freizeit für die Shopping-Tour ist verloren, das Geld aber nicht. (Du warst in dem Laden, hast aber nicht das bekommen, was du wolltest.)

Eine Karte, die eine andere *gerade gespielte* Karte ungültig macht, hat keine Auswirkung auf eine Karte, die sich bereits im Spiel befindet.

