

Chez Genius

Von der Einschreibung bis zum Examen

Diese Regeln erklären *Chez Genius* und vermitteln außerdem, wie man dieses Set mit *Chez Geek* – *Die Freak-WG* (und *Block Party*) kombiniert, ohne dass dabei der Notendurchschnitt sinkt.

Willkommen an der Universität! Die drei Dinge, wegen denen du hier gelandet bist, sind: dich zu bilden, dich zu besaufen und dich zu paaren – nicht notwendigerweise in dieser Reihenfolge. Um deinen Partyquotienten zu erhöhen, hast du dich in einer Studenten-WG eingeknistet – es sind zwar nicht die besten Freunde, mit denen du da zusammen wohnst, aber immer noch besser, als überhaupt keine Freunde zu haben.

In diesem Spiel werden du und deine Freunde (bis zu 5 Spieler, oder mehr, wenn du *Chez Genius* mit *Chez Geek* und seiner Erweiterung *Block Party* kombinierst) Wohnungsgenossen – ihr wohnt zusammen in einer Wohngemeinschaft, ob es euch nun passt oder nicht. Das Ziel von *Chez Genius* ist es, als erster in der WG sein persönliches Slackziel zu erreichen. „Schön, aber was bitte ist Slack?“, fragst du dich eventuell jetzt. Da du dich ja noch am Anfang deines Studiums befindest, sei dir verziehen. Hier eine kurze Erklärung: Als **Slacker** bezeichnet man im Englischen jemanden, der ein Rumhänger ist, ein Schlaffi, 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 werdet ihr einer Reihe von Slackern begegnen – nicht zuletzt deswegen, weil ihr selber welche spielt! **Slack** bedeutet eigentlich Entspannung. Bei *Chez Genius* geht es darum, als erster ganz entspannt zu sein – das erreicht man durch **Aktivitäten** wie z.B. Schlafen oder Sex, oder durch **Shoppen** (man kauft sich **Dinge**), oder durch die richtigen **Personen**, die dich in deiner Studenten-WG besuchen kommen. Das alles bringt dir **Slackpunkte**, quasi deine persönliche Dosis Glück. Aber jeder Spieler hat ein anderes **Slackziel**: Dein Studiengang gibt vor, wie viel **Einkommen** und **Freizeit** dir zur Verfügung stehen, und wie viel **Slack** – sprich **Entspannung** – du brauchst, um ein **Leben an der Uni** zu haben, äh, um zu gewinnen! OK, aber was heißt *Chez* und wie spreche ich das aus? *Chez* kommt aus dem Französischen, bedeutet so viel wie „bei“ und spricht sich aus wie das *Che* bei *Che Guevara*, von dem du bestimmt schon mal gehört hast. Ansonsten frag einfach mal beim AstA an deiner Uni nach (und nimm dieses Spiel direkt mit!).

Spielaufbau

Es gibt zwei Arten von Karten: *Campus* und *Studiengang*. Diese kommen auf getrennte Kartenstapel.

Jeder Spieler (oder Mitbewohner der Studenten-WG) wird auf dem Spieltisch Platz für sein *Zimmer* benötigen – dort werden die ausgespielten *Aktivitäten* und gekauften *Dinge* hingelegt sowie die *Personen*, die zu Besuch vorbeigekommen sind. Du benötigst einen sechsseitigen Würfel und ein paar Marker für Karten mit variablem Slack (Glassteine, Würfel, Münzen, Pokerchips, Erdnüsse ...).

Studiengang-Karten

Davon gibt es zehn Stück. Sie sind auf der Vorder- und Rückseite lila. Jede Studiengang-Karte hat drei Werte und einen speziellen Vor- oder 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 es nicht aufsparen; alles Einkommen, das nicht für Dinge oder Aktivitäten ausgegeben wird, verfällt am Ende deines Zuges.
- Die **Freizeit** gibt die Anzahl der Aktionen an, die du in deiner Freizeit-Phase ausführen kannst.
- Das **Slackziel** ist die Anzahl von Slackpunkten, die du zum Gewinnen benötigst.
- Der Vor- oder Nachteil ist etwas Spezielles, was dein Studiengang dir gestattet oder wovon er dich abhält.

Variables Einkommen

Manche Studiengang-Karten haben zwei Werte (z.B. 2/4) für Einkommen. Dies bedeutet, dass du zu deinem Zugbeginn in der Würfelphase immer erst würfeln musst, um zu bestimmen, wie viel Einkommen du in diesem Zug hast. Bei einer 1, 2 oder 3 erhältst du das niedrigere Einkommen, bei einer 4, 5 oder 6 das höhere.

Campus-Karten

Es gibt vier Arten von Campus-Karten: *Person* (grün), *Ding* (blau), *Aktivität* (rot) und *Jederzeit* (orange). Falls der Stapel mit den Campus-Karten aufgebraucht wird, mischt man den Ablagestapel einfach wieder durch.

Achtung: Du darfst keine Karten an Mitbewohner abgeben oder sie 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 verschaukeln will: Keine Vereinbarung ist verbindlich – das Leben auf dem Campus ist halt hart.

Wie gespielt wird

Der Geber mischt den Studiengangstapel und gibt jedem Spieler eine Karte, und zwar offen. Jetzt empfehlen wir, dass sich jeder eine seinem Slackziel entsprechende Anzahl Marker 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 werden die Campus-Karten gemischt und je fünf Karten verdeckt an jeden Spieler verteilt. Der linke Nachbar des Gebers beginnt. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Zug eines Spielers besteht aus fünf Phasen: Ziehen, Würfeln, Leute anrufen, Freizeit und Ablegen.

1. Ziehen

Ziehe Karten vom Campus-Kartenstapel, bis du 6 Karten auf der Hand hast. Du solltest zu keinem Zeitpunkt des Spiels mehr als diese Anzahl Karten auf der Hand haben.

2. Würfeln

Verschiedene Karten erfordern von dir zu Beginn eines jeden Zugs einen Würfelwurf, um entweder Einkommen zu bestimmen, oder aber um eine Person in deinem Zimmer loszuwerden (siehe *Personen loswerden*). Das machst du in der Würfelphase.

Beispiel: Nils studiert **Sport**. Er hat ein variables Einkommen (2/4), also muss Nils entsprechend den oben aufgeführten Regeln für *Variables Einkommen* würfeln. In diesem Zug würfelt er eine 5, er hat also ein Einkommen von 4.

3. Leute anrufen

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

Es gibt zwei Typen von Personenkarten: eingeladen (sie geben dir Slack) oder unerwünscht (sie bringen dir 0 Slack oder weniger und haben auch noch andere schlechte Eigenschaften). Eingeladene Leute müssen angerufen werden (siehe unten). Unerwünschte Leute werden während der Leute anrufen-Phase ins Spiel gebracht, aber man muss sie nicht anrufen. Schließlich ist es ja so, dass die netten Leute immer erst eingeladen werden müssen, die Nervensagen aber einfach so vorbeikommen. So spielst du eine Personenkarte:

1. **Kündige an**, dass du eine Person in die WG holen willst und lege die Karte vor dir hin. Dann **kündigst** du an, ob die Person in dein oder das Zimmer eines Mitspielers kommt. Wenn die betreffende Person keinen Slack gibt, spiele sie jetzt. Die negativen Auswirkungen der Person, falls sie welche hat, treten augenblicklich ein!
2. Wenn die Person Slack gibt, würfle. Bei einer 1-2 war die betreffende Person wahrscheinlich zu betrunken, um ans Telefon zu gehen. Die Karte wird abgelegt.
3. Bei einer 3-6 war der Anruf erfolgreich, und die Personenkarte kommt in das Zimmer, das du dir ausgesucht hast. Alle Auswirkungen, die die Person auf das Spiel hat, treten nun ein, inklusive des Slacks, den der Bewohner erhält, in dessen Zimmer die Person gespielt wurde.
4. Wenn du es schaffst, eine unerwünschte Person dazu zu bringen, dass sie dein Zimmer verlässt (siehe *Personen loswerden*), entscheidest du, in welches Zimmer der WG sie geht. Du kannst dich auch entscheiden, die Person direkt aus der WG wegzuschicken, musst das aber vor deinem Würfelwurf ankündigen. Wenn es kein Zimmer gibt, das die Person betreten kann, verschwindet die Person aus der WG.
5. Katzenkarten zählen als Personenkarten und werden ebenfalls während dieser Phase gespielt. Eine Katze muss nicht angerufen werden – du kündigst sie einfach nur an und legst sie in dein Zimmer!

4. Freizeit

In dieser Phase kannst du deine Freizeit nutzen, indem du Shoppen gehst oder Aktivitäten durchführst. Jede Freizeit erlaubt dir eine Aktivität oder einmal zu shoppen. 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 in der Abstellkammer! Das könntet ihr eh nicht genießen!“). Du musst die entsprechende Karte für jede Sache, die du kaufen willst, und für jede Aktivität, die du durchführen willst, auf der Hand haben.

Shoppen

Du musst **ankündigen**, dass du Shoppen gehst. Egal, wie viele Dinge du kaufen möchtest, es zählt als ein Einkaufsbummel und verbraucht eine Freizeit. Wenn jemand dein Shoppen ungültig macht, gehen alle Dinge-Karten zurück auf deine Hand (siehe *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: Alexandra hat ein Einkommen von 2 und eine Freizeit von 2. Sie spielt **BAFÖG-Vorschuss** und erhöht dadurch ihr Einkommen für diesen Zug auf 4. Dann kündigt sie an, dass sie ihre erste Freizeit für Shoppen nutzen wird. Sie kauft sich **Kautabak** (Kosten 1) und **1001 Cocktailrezepte** (Kosten 3), die ihr insgesamt 4 Slack bringen. Sie legt beide Karten in ihr Zimmer, wobei sie verspricht, nicht beides gleichzeitig zu machen (Bäääh). In ihrer zweiten Freizeit spielt sie eine Aktivitäts-Karte:

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 Aktivitäts-Karte 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 *null* oder weniger Slack ergibt, wird die Aktivität als nicht erfolgreich angesehen und die Karte auf den Ablagestapel gelegt. Du hast aber trotzdem eine *Freizeit* dafür verbraucht.

Beispiel: Rüdiger kündigt in seiner Freizeit-Phase an, dass er ein Schäferstündchen halten will. Er spielt eine **Schäferstündchen in der Abstellkammer**-Karte. Niemand spielt eine Karte, um ihn zu stoppen, also würfelt er – in diesem Fall eine 1. Der Slack für eine Schäferstündchen-Karte beträgt einen Würfelwurf minus 1, also ist sein Schäferstündchen 0 Slack wert. Mit Tränen des Bedauerns legt Rüdiger die Karte ab und beklagt sein verpatztes Schäferstündchen. Und ihr als seine „Freunde“ könnt ihm 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 *Wartepause* einzuhalten, wenn man eine solche Aktivitäts-Karte spielt. Es ist nicht erlaubt, den Würfelwurf abzuwarten, um dann nur die besonders guten Würfe ungültig zu machen.

5. Ablegen

Besitzt du mehr als fünf Handkarten, **musst** du Karten ablegen, bis du nur noch fünf hast. Du **darfst** bis auf eine 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 dürfen – wie der Name schon sagt – jederzeit gespielt werden, es sei denn, der Kartentext verbietet dies explizit.

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

1. Noch einmal: *Jederzeit*-Karten dürfen **immer** gespielt werden, außer der Kartentext verbietet dies explizit.
2. Spiele eine *TV*-Karte, um eine *gerade ausgespielte* Freizeit *ungültig* zu machen (zu den *TV-Karten* siehe weiter unten).

Semesterphase-Karten

Semesterphase-Karten sind ein spezieller Typ von *Jederzeit*-Karten. Semesterphasen dürfen jederzeit *auf den Tisch* gespielt werden und beeinflussen die Regeln des Spiels (für alle Spieler) so, wie es auf der Karte beschrieben wird. Semesterphasen dauern so lange an, bis eine weitere Semesterphase-Karte gespielt wird, oder bis eine Karte gespielt wird, die besagt, dass sie diese Semesterphase-Karte ungültig macht. Semesterphase-Karten haben keine Auswirkungen auf Karten, die sich bereits im Zimmer eines Spielers befinden.

Beispiel: Falls Darinca ihren **Lebensabschnittspartner im Heimatort** bereits im Spiel hat, wenn Christian **Exkursion** spielt, erhält sie für ihre Karte keinen zusätzlichen Slack. Du hättest mehr Geduld haben müssen, Darinca!

Markieren von Slack

Oben wurde bereits eine Methode vorgestellt (siehe "Wie gespielt wird"). Eine andere ist: Wenn eine Aktivität variablen Slack gibt oder falls *irgendwas* die Slackmenge einer Karte ändert, so dass der aufgedruckte Wert nicht mehr stimmt, muss der Besitzer der Karte Slackmarker auf die Karte legen, und zwar einen für jeden Slackpunkt. Alle Mitbewohner in der Studenten-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.

Das Spiel gewinnen

Der erste Spieler, der sein Slackziel auf seiner Studiengang-Karte erreicht oder überschreitet, gewinnt. *Beispiel:* Pierre studiert **Biologie** (Slackziel 18). Aktuell verfügt er über 17 Slackpunkte und kauft sich nun **Hörnertee**. Selbst wenn Daniel jetzt **Den Kühlschrank plündern** spielt, um Pierre seinen gerade gekauften Hörnertee augenblicklich wegzunehmen, hat Pierre immer noch gewonnen, da er, wenn auch nur für kurze Zeit, 18 Slackpunkte hatte. (**Den Kühlschrank plündern** ist laut Kartentext keine Karte, die gerade gespielte Karten ungültig macht – siehe unten.)

Der Sieger darf sich seine Studiengang-Karte im nächsten Spiel aussuchen, bevor die anderen ihre Studiengänge ziehen. Erfahrung zahlt sich halt aus!

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 einer ungültig gemachten gerade gespielten Karte wird niemals in den jeweiligen Raum gelegt. Ungültig gewordene Karten werden abgelegt. Wenn die Karte eine Aktivität war, ist die Freizeit für diese Aktivität ebenfalls verloren. Falls jemand Shoppen ungültig macht, gehen alle Dinge, die der Zimmerbewohner kaufen wollte, zurück auf dessen Hand. Die Freizeit für den Einkaufsummel 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.

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 Student:

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: **Singendes Telegramm** kann eine gerade gespielte **Schlafen**-Karte ungültig machen. Wenn Michaela eine **Schlafen**-Karte spielt und ihren Zug beendet und Jan dann in seinem nächsten Zug eine **Singendes Telegramm**-Karte zieht, kann er die von Michaela gespielte **Schlafen**-Karte nicht mehr beeinflussen. Jan muss dann warten, bis jemand anderes ankündigt, dass er eine **Schlafen**-Karte spielen will – zu diesem Zeitpunkt kann er dann versuchen, diese Karte ungültig zu machen.

TV-Karten

Du kannst **TV** 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 (Shoppen 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-Karten gehen zurück auf die Hand. Der betroffene Spieler behält die **TV**-Karte in seinem Zimmer und nimmt sich dafür 1 Slack. (Eventuelle Kosten für **TV**-Karten müssen nur bezahlt werden, wenn man die betreffende **TV**-Karte auf sich selbst als eine Aktivität spielt. Wenn man damit eine andere gerade gespielte Aktivität ungültig macht, kosten sie nichts.) **TV**-Karten können nicht eingesetzt werden, um Spieler davon abzuhalten, Personen anzurufen.

Personen loswerden

In der Würfelphase deines Zuges kannst du versuchen, 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, 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 z.B. zu deinem Mitspieler Daniel oder auf den Ablagestapel schicken willst. Wenn du die Person loswirst, hat sie in diesem Zug keine Auswirkungen mehr auf dich. Wenn die Person kein Zimmer betreten kann, wird

sie abgelegt. Negative Effekte durch unerwünschte Personen treten unvermeidbar nur in dem Zug ein, in dem sie dein Zimmer erfolgreich betreten – wenn du sie zu Beginn deines nächsten Zuges durch erfolgreiches Würfeln in der Würfel-Phase loswirst, tritt der negative Effekt in dem betreffenden Zug also nicht mehr ein.

Beispiel: Harry spielt die **Professorentochter** auf Christian. Christian legt **Kleiner Weichling** ab, eine Alkohol-Karte. In seinem nächsten Zug in der Würfelphase versucht Christian, die **Professorentochter** loszuwerden, würfelt aber eine 3. Sie bleibt, und Christian legt die **Pizza Carnivor** ab, um den unerwünschten Gast zu beruhigen. In seinem nächsten Zug schafft Christian es erneut nicht, die **Professorentochter** loszuwerden, aber er hat nichts mehr, was sie interessieren würde, also hängt die **Professorentochter** einfach weiter bei ihm rum und macht ihm das Leben zur Hölle. In seinem nächsten Zug würfelt Christian dann eine 6 (wobei er ankündigt, wohin die Karte gehen wird, sollte der Wurf gelingen – zu Harry natürlich!) Geschafft! Die **Professorentochter** muss verschwinden. Da Christian die Karte kontrolliert, wandert die **Professorentochter** nun in Harrys Zimmer. Rache ist süß! Jetzt muss Harry eine Karte ablegen (und so weiter und so fort ...).

Studiengänge und Slack

Wenn dein Studiengang den Wert mancher Karten in deinem Zimmer erhöht (so erhöht das Studium der **Informatik** den Slack von **Im Netz surfen**), dann legst du einen zusätzlichen Marker auf die entsprechenden Karten, um den Extra-Slack anzuzeigen. Wenn du im Verlauf des Spieles wegen **Wechsel dein Hauptfach!** eine neue Studiengang-Karte bekommst, behältst du den Slack und die Karten, die du in deinem alten Studiengang angesammelt hast. Die speziellen Vor- und/oder Nachteile deines neuen Studienganges wirken sich nur auf Karten aus, die gespielt wurden, *nachdem* die neue Studiengang-Karte ins Spiel gekommen ist.

Beispiel: Tim studiert **Pädagogik** und hat eine Schäferstündchen-Karte in seinem Zimmer, die +1 Slack wert ist. Jemand spielt **Wechsel dein Hauptfach!** auf ihn, und Tim zieht **Sprachwissenschaften** als neuen Studiengang. Das Schäferstündchen, das Tim bereits hatte, ist weiterhin Extra-Slack wert, aber wenn er weitere Schäferstündchen-Karten ausspielt, werden sie ihm keinen Slack-Bonus mehr bringen.

Doppelkarten

Manche Karten fallen in mehr als eine Kategorie: Zum Beispiel zählt **Spezialmischung** als Gras und Zigaretten, und **Frühstück für Champions** als Essen und Alkohol. Diese Karten können die Vor- und Nachteile von beiden Kategorien erhalten – so kann **Frühstück für Champions** durch **Den Kühlschrank plündern** geklaut werden, aber für den, der **Chemie** studiert, kostet die Karte ein Einkommen weniger.

Lautes Schäferstündchen

Jedes Mal, wenn einem Spieler ein Schäferstündchen 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.

PAR-TAAAY!!

Wenn du am Ende eines Zuges fünf oder mehr Personen in deinem Zimmer hast, erhältst du jedes Mal einen Slackpunkt dafür, dass du der Partylöwe bist (auch dann, wenn es alles unerwünschte Personen sind)! Lege einen Slackmarker auf deine Studiengang-Karte. Du behältst den Slack auch dann, wenn ein paar der Personen dich später verlassen.

Kombinieren von Chez Genius mit Chez Geek

Es gibt zwei Wege, wie du **Chez Genius** mit **Chez Geek** (und der Erweiterung **Block Party**) kombinieren kannst.

(1) Entferne alle Jobkarten von **Chez Geek** (und alle Karten, die sich auf die Jobkarten beziehen, dazu gehören **Du bist gefeuert!**, **Gehaltserhöhung**, **Extraschicht**, **Neuer Job** und **Böser Boss**), und verwende die anderen Karten, um **Chez Genius** aufzumotzen.

(2) Manche Leute sind Vollzeitstudenten (mit Studiengang-Karten) und manche nicht (sie haben Jobs). Spieler mit Jobs sind immun gegen Dinge, die Studiengänge betreffen – sie müssen nicht studieren, deswegen können ihnen die „schlimmen“ Effekte der Semesterphasen und **An die Bücher!** nichts anhaben, aber sie profitieren auch nicht von den Annehmlichkeiten der **Semesterferien** (außer **Wissenschaftliche Hilfskraft**, dieser Job HAT **Semesterferien**). Spieler mit Jobs profitieren aber von den Vorteilen der anderen Semesterphasen. Spieler mit Studiengang-Karten sind immun gegen jobbezogene Karten (und können ohne Rücksicht auf ihr Einkommen ein **Piercing** oder ein **Tattoo** haben). **Studiengebühren**, **Narkolepsie**, **Krankfeiern** und **Fang an zu Leben!** können jeden Spieler treffen.

Benutze auf jeden Fall den gesunden Menschenverstand. Wenn sich die Regel von einem Spiel so anhört, dass sie sich auch auf eine Karte des anderen Spiels auswirken sollte, dann tut sie das vermutlich auch. Ein paar spezielle Beispiele:

- Karten, die sich auf **Lebensabschnittspartner** beziehen, funktionieren auch auf **Lebensabschnittspartner im Heimatort**.
- Für die Belange von **Haustiere verboten!** sind **Monty** und die **Laborratten** Haustiere, aber sie sind keine Personen.
- **Eine beliebige Person** kann ein Studiengang als auch ein Job sein.
- **Schon Scheiße, du zu sein!** kann keine Studiengang-Karte und auch nicht **Wechsel dein Hauptfach** entfernen.
- Wenn du deinen **Job** oder deine Studiengang-Karte verlierst, kannst du sie mit einer Karte desselben Typs ersetzen, oder mit einer Karte des anderen Typs, oder du kannst dich entscheiden, zufällig aus einem gemischten Stapel, der sowohl Jobs als auch Studiengänge enthält, zu ziehen.

Chez Geek-Spieldesign von **Jon Darbro**

Entwickelt von **Alain H. Dawson**

Chez Genius-Variante von **Andrew Hackard** und **Steve Jackson**

Illustrationen von **John Kovalic**

Übersetzung von **Birger Krämer** mit **Jan Helke**

Lektorat von **Jan Christoph Steines** und **Birger Krämer**

Redaktion der deutschen Ausgabe: **Birger Krämer**

Layout der deutschen Ausgabe: **Michaela Ahrlé**

Grafikdesign von **Justin De Witt**

Art Director: **Mia Sherman**

mit Beiträgen von **Andrew Hackard** und **Steve Jackson**

Managing-Editor der US-Ausgabe: **Andrew Hackard**

Produktions-Manager der US-Ausgabe:

Monique Chapman

© 2002 bei Steve Jackson Games Incorporated.

Chez Geek (der Titel der US-Ausgabe) und

Chez Geek sind eingetragene Marken von

Steve Jackson Games Incorporated.

Alle Rechte vorbehalten. Pegasus Spiele GmbH unter

Lizenz von Steve Jackson Games.

© der deutschen Ausgabe 2007 bei Steve Jackson Games.

Deutsche Erstausgabe 2007

www.pegasus.de/chezgenius



STEVE JACKSON
GAMES



Pegasus Spiele

Für Feedback zur deutschen Ausgabe verleiht die Pegasus

Spiele-Elite-Universität die Ehrendoktorwürde:

Birgitt Anton, Laura Balzer, Stefan Bassmann, André „Scaldor“

Brüggemann, Martin Ehler, Miriam Etzold, Jan Helke, Harald

Heumer, Nils Krämer, Christian, Rilyntar Lüdke, Daniel „Skar“

Nathmann, Andreas P. Rauch, Pierre „Devilsheep“ Schwan,

Alexandra Schorlemer, Christian Stenner, Tim-Dustin Walter und

Roland „Wyko“ Wyley-Koch. **Am Seminar zur Entwicklung der**

brandneuen Karten für die deutsche Version nahmen erfolgreich

teil: Birger Krämer, Christian „Rilyntar“ Lüdke, Martin Ehler,

Harald Heumer, Pierre „Devilsheep“ Schwan, Alexandra Schorlemer,

Christian Stenner Tim-Dustin Walter.

Spieltester der US-Ausgabe: Michelle Barrett, Will Garcia,

Scott Haring, Adam C. Lipscomb, Mia Sherman, William Toporek

und Sage Weber