

LIFESTYLE

mit Illustrationen von Aki Röll



amigo-spiele.de/01856

Spieler: 2–5 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

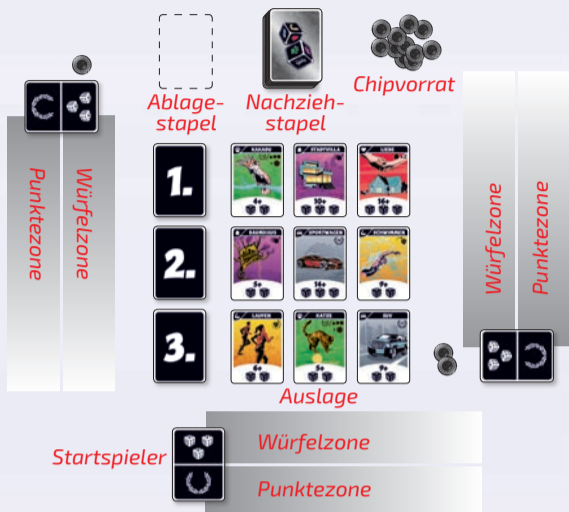
Spielmaterial: 72 Spielkarten, 25 Chips, 5 Karten „Würfelzone/Punktezone“, 3 Reihenkarten, 3 Würfel

Spielidee

Erwürfle geschickt viele wertvolle Karten und lege so den imposantesten Lebensstil an den Tag. Häuser und Autos bringen reichlich Punkte. Haustiere bringen nicht nur Punkte, sondern auch Chips, die du für hilfreiche Aktionen einsetzen kannst. Die Sport-Karten bringen zwar keine Punkte, verbessern aber dein Würfelergebnis und damit die Chance, an die besonders wertvollen Jobs und Liebeskarten zu kommen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

- Mischt die Spielkarten und legt sie als verdeckten **Nachziehstapel** in die Tischmitte. Lässt daneben Platz für einen **Ablagestapel**.
- Legt die drei **Reihenkarten** in der Reihenfolge 1. - 2. - 3. untereinander in die Tischmitte und rechts davon jeweils offen drei Karten vom Nachziehstapel. Das ist die **Auslage**.
- Der jüngste Spieler ist **Startspieler**. Gebt dem Spieler links vom Startspieler einen **Chip**, dem nächsten Spieler zwei usw. (der Startspieler erhält keine Chips). Legt die übrigen Chips als **Vorrat** bereit.
- Jeder Spieler legt eine Karte „Würfelzone/Punktezone“ vor sich ab und unterteilt damit den Bereich vor sich in eine **Würfelzone** und eine **Punktezone**.



Spielablauf

Lifestyle wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Zug läuft wie folgt ab:

Liegen **zu Beginn deines Zuges** weniger als neun Karten in der Auslage, darfst du beliebig oft Chips ausgeben (lege sie zurück in den Vorrat), um Karten vom Nachziehstapel offen in die Auslage zu legen:

- Gib **1 Chip** aus und lege zwei Karten in die Auslage. Sind bereits acht Karten in der Auslage, legst du nur eine Karte in die Auslage.
- Gib **2 Chips** aus und fülle die Auslage wieder vollständig auf neun Karten auf.

Wie werden neue Karten in die Auslage gelegt?

Lege Karten **immer** von links nach rechts auf die freien Plätze der Auslage. Fülle zuerst die 1., dann die 2. und zuletzt die 3. Reihe auf.

Hinweis: Kannst du gegen Spielende nicht mehr die vorgesehene Anzahl Karten in die Auslage legen, füllst du die Auslage noch so weit wie möglich auf.

Danach musst du entweder die Aktion „Karten nehmen“ oder „Würfeln“ ausführen.

Hinweis: Hast du keine Karten in deiner Würfelzone, **musst** du die Aktion „Karten nehmen“ ausführen.

Aktion: Karten nehmen

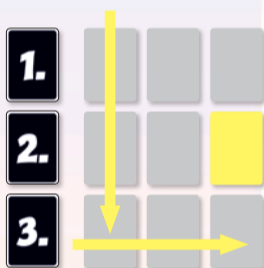
Nimm dir aus der Auslage entweder

- eine beliebige einzelne Karte,
- alle (noch vorhandenen) Karten einer beliebigen Spalte oder
- alle (noch vorhandenen) Karten einer beliebigen Reihe.

Lege die so genommenen Karten offen in deine Würfelzone. **Damit endet dein Zug.**

Leere Auslage

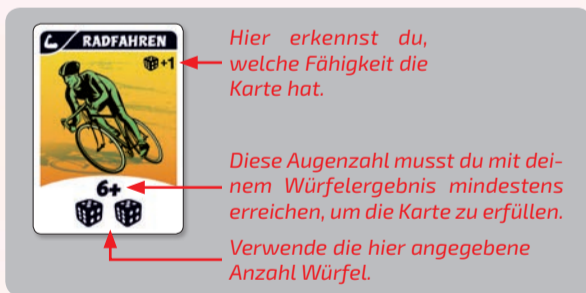
Ist am Ende deines Zuges die Auslage leer, legst du sofort kostenlos neun neue Karten vom Nachziehstapel offen in die Auslage.



Aktion: Würfeln

Versuche nacheinander **alle** Karten in deiner Würfelzone zu erfüllen. Gehe dafür folgendermaßen vor:

- Benenne eine beliebige Karte aus deiner Würfelzone und würfle mit der angegebenen Anzahl Würfel.
- Falls nötig darfst du das Würfelergebnis beliebig oft mit Chips und/oder Sport-Karten modifizieren.
 - Gib **1 Chip** aus, um **einen** beliebigen Würfel neu zu würfeln.
 - Drehe eine beliebige **Sport-Karte** in deiner Punktezone um 90 Grad und aktiviere dadurch ihre Fähigkeit. Um 90 Grad gedrehte Sport-Karten kannst du in diesem Zug nicht noch einmal aktivieren. Drehe am Ende deines Zuges alle Sport-Karten wieder richtig herum.



Hier erkennst du, welche Fähigkeit die Karte hat.

Diese Augenzahl musst du mit deinem Würfelergebnis mindestens erreichen, um die Karte zu erfüllen.

Verwende die hier angegebene Anzahl Würfel.

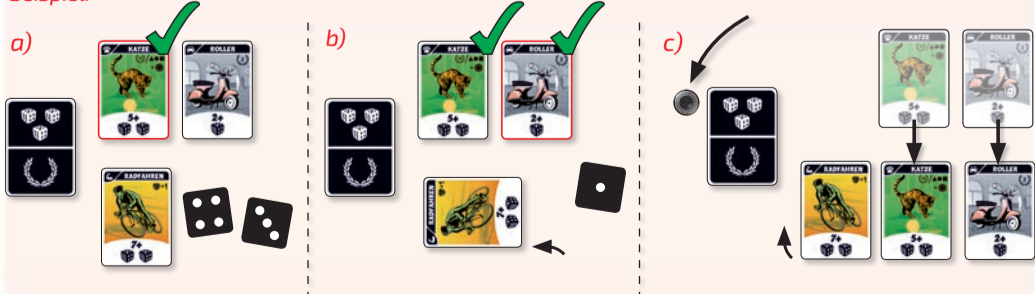
- Kannst oder willst du das Würfelergebnis nicht weiter modifizieren, prüfst du, ob du **mindestens die vorgegebene Augenzahl** erreicht hast.

→ **Erreicht:** Die Karte gilt als erfüllt. Benenne die nächste Karte und wiederhole den Vorgang. Sobald du **alle** Karten in deiner Würfelzone **in einem einzigen Zug** erfüllt hast, legst du sie offen in deine Punktezone – **damit endet dein Zug**.

Hinweis: Für jedes Tier, das du in deine Punktezone legst, erhältst du sofort einen Chip aus dem Vorrat.

→ **Nicht erreicht:** Das ist ein Fehlwurf. Als Ausgleich erhältst du einen Chip aus dem Vorrat und darfst beliebig viele Karten aus deiner Würfelzone auf den Ablagestapel abwerfen. **Damit endet dein Zug.**

Beispiel:

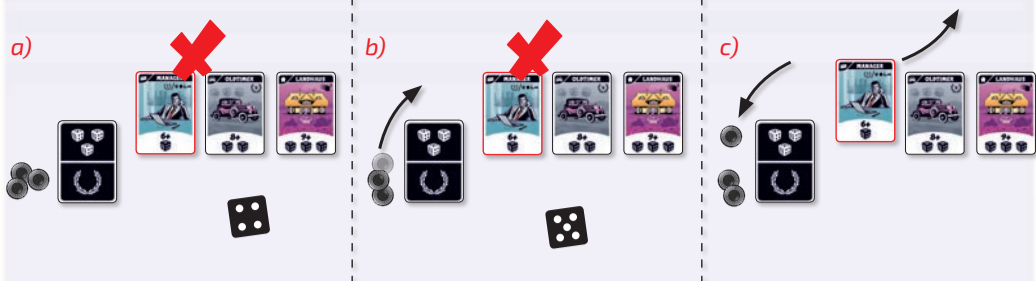


a) Niko wählt die Katze und würfelt eine 7 – damit hat er die Karte erfüllt.

b) Danach wählt er den Roller und würfelt eine 1. Er setzt seine Karte „Radfahren“ ein (erhöht die Augenzahl eines Würfels um 1), um das Ergebnis auf 2 zu erhöhen.

c) Damit hat er alle Karten in seiner Würfelzone erfüllt und legt sie in seine Punktezone. Er erhält einen Chip für die Katze.

Beispiel:



- a) Sandro wählt den Manager und würfelt eine 4. Damit hat er die vorgegebene Augenzahl nicht erreicht.
- b) Er gibt einen Chip aus, um ein weiteres Mal zu würfeln – eine 5. Wieder nicht geschafft.
- c) Er entscheidet sich, das Ergebnis nicht weiter zu modifizieren, und hat damit einen Fehlwurf. Er erhält einen Chip und darf Karten aus seiner Würfelzone abwerfen. Er wirft den Manager ab.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an die Reihe kommt und weder Karten in der Auslage noch in seiner Würfelzone liegen.

Wer mit den Karten in seiner Punktezone die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Chips besitzt. Herrscht immer noch ein Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Am Ende der Anleitung findest du ein Abrechnungsbeispiel.

Die Karten im Einzelnen



Tiere

Für jedes Tier, das du aus deiner Würfelzone in deine Punktezone legst, erhältst du **sofort** einen Chip aus dem Vorrat.

Jedes Set aus drei verschiedenen Tieren zählt 10 Punkte.



Autos

Jedes Auto zählt die aufgedruckten Punkte.



Häuser

Jedes Häuser-Set aus beliebig vielen **verschiedenen** Häusern zählt je nach Anzahl der Häuser Punkte:

Anzahl der Häuser	1	2	3	4	5	6	7	8
Punkte	1	4	9	16	25	36	49	64



Sport

Laufen: Würfle einen Würfel neu.

Radfahren: Erhöhe die Augenzahl eines Würfels um 1. Der Würfel kann damit auch mehr als sechs Augen zählen.

Schwimmen: Drehe einen Würfel auf die 4.

Rudern: Erhöhe die Augenzahl aller Würfeln um 1. Die Würfeln können damit auch mehr als sechs Augen zählen.



Jobs

Tierärztin: Die Tierärztin zählt für jedes Tier in deiner Punktezone 2 Punkte.

Makler: Der Makler zählt für jedes Haus in deiner Punktezone 3 Punkte.

Autohändler: Der Autohändler zählt für jedes Auto in deiner Punktezone 3 Punkte.

Trainerin: Die Trainerin zählt für jede Sport-Karte in deiner Punktezone 4 Punkte.



Managerin und Manager: Der Manager und die Managerin zählen jeweils für jedes Set aus einem Tier, einem Haus, einem Auto **und** einer Sport-Karte in deiner Punktezone 7 Punkte.

Hinweis: Die verwendeten Häuser und Tiere können dabei gleichzeitig auch Teil von Häuser- und Tier-Sets sein.



Liebe

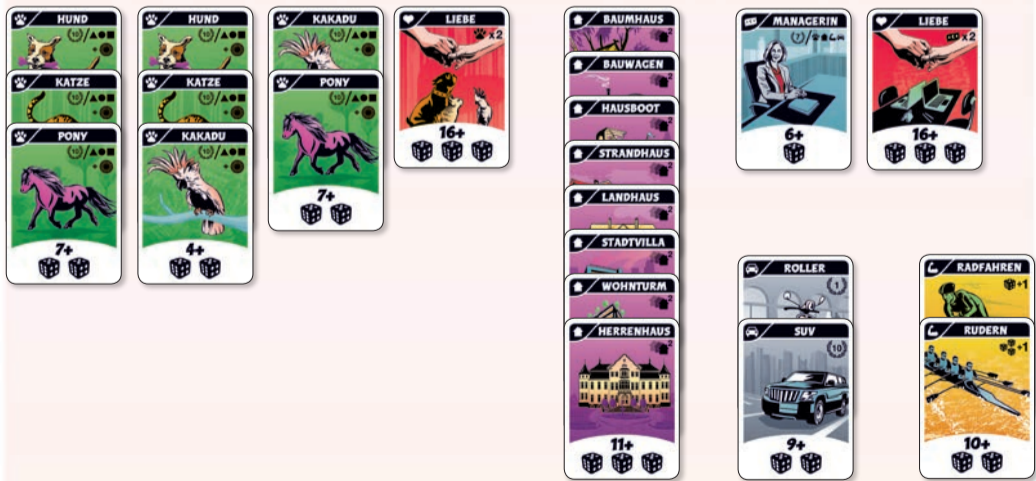
Liebe (Tiere): Verdoppele die Punkte deiner Tier-Sets.

Liebe (Autos): Verdoppele die Punkte deiner Autos.

Liebe (Häuser): Verdoppele die Punkte deiner Häuser-Sets.

Liebe (Jobs): Verdoppele die Punkte deiner Jobs.

Abrechnungsbeispiel:



Sandro hat zwei **Tier-Sets**, also 20 Punkte. Die **Liebe (Tiere)** verdoppelt den Wert auf 40 Punkte.

Das **Häuser-Set** aus acht Häusern zählt 64 Punkte.

Die **Managerin** zählt 14 Punkte. Die **Liebe (Jobs)** verdoppelt den Wert auf 28 Punkte.

Die beiden **Autos** zählen zusammen 11 Punkte (10 + 1).

Die **Sport-Karten** zählen 0 Punkte.

Insgesamt hat Sandro **143 Punkte**.

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

