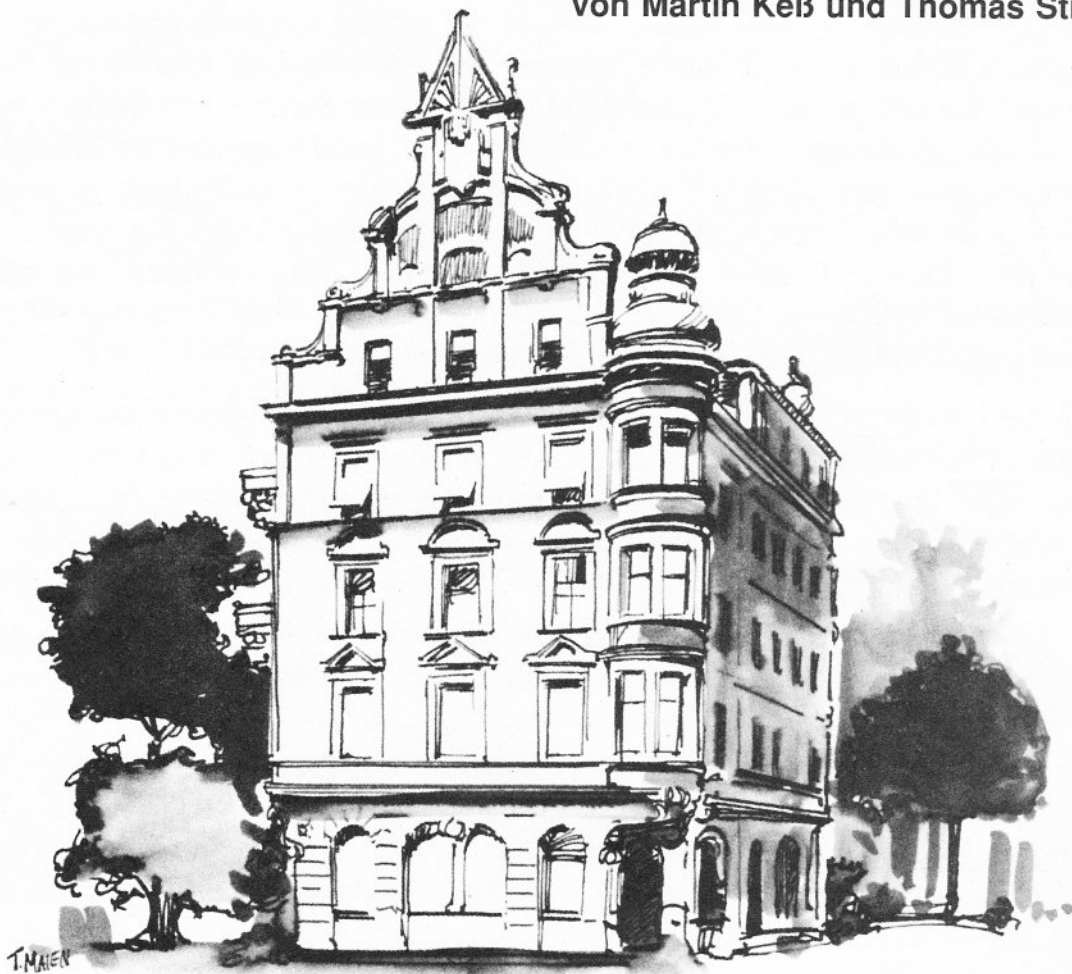


C'EST LA VIE

... oder wie ich mir eine Wohnung angele

von Martin Keß und Thomas Strübing



A. Spielausstattung

- 1 großer Spielplan
- 1 kleiner Spielplan (Klingelbrett)
- 50 Freundschafts-Karten
- 32 Outfit-Karten
- 32 Charakter-Karten (gute Eigenschaften)
- 5 Charakter-Karten (schlechte Eigenschaften)
- 25 Intrigen-Karten
- 10 Verabredungssteine im Dreiecksformat
- 5 Spielsteine
- 1 Spielanleitung

B. Ziel des Spiels

Das Ziel bei **C'est la vie** ist es, die meisten Freunde unter den Hausbewohnern zu gewinnen, um in die freie Dachgeschoßwohnung einziehen zu können.

C. Spielaufbau

C'est la vie verläuft in zwei Spielphasen. In der ersten Phase freunden sich die Spieler mit den Hausbewohnern an. Dazu müssen sie Verabredungen treffen und Treffpunkte vereinbaren. Jeder Hausbewohner hat jedoch spezielle Ansprüche an den Charakter und das „Outfit“ eines Spielers, und Freundschaft schließt nur der, der diese Ansprüche erfüllen kann. Dabei kann jeder Spieler durch einen Besuch beim Psychiater oder Seelsorger ungeliebte Charakterzüge loswerden und im Pfandhaus oder Kostümverleih sein „Outfit“ verändern, um so seinen Freundeskreis zu erweitern. Außerdem ist es sehr nützlich, mit Hilfe der übernatürlichen Fähigkeiten vom großen Zampano und Madame Claurolle die schlechten Eigenschaften aufzuspüren, die in jedem Mitspieler schlummern. Diese kommen nämlich ganz schön ins Schwitzen, wenn man das Geheimnis an ihre Freunde ausplaudert.

Sobald jeder Hausbewohner mit einem Spieler befreundet ist, beginnt die Spielphase 2. Jetzt versuchen alle Spieler, durch taktisch klugen Einsatz ihrer Intrigen-Karten möglichst viele Hausbewohner umzustimmen und noch auf ihre Seite zu ziehen. Die Intrigen sind dann am effektivsten, wenn in Phase 1 die richtigen Kontakte geknüpft, also Freundschaften geschlossen wurden.

D. Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält in seiner Spielfarbe 1 Spielfigur und 2 Verabredungs-Steine (Dreieckssteine) sowie verdeckt 4 Intrigen-Karten. (Die übrigen Karten werden für den Rest des Spiels nicht mehr benötigt. Wenn jemand **C'est la vie** zum ersten Mal spielt, sollte er vor Beginn die Intrigen-Karten kurz überfliegen, um herauszufinden, was alles auf ihn zukommen kann.)

Die fünf schlechten Charakter-Karten (**gemein / ordinär / doof / spiessig / arrogant**) werden aussortiert und gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt eine dieser Karten, die übrigen Karten gehen verdeckt zurück in den Karton.

Von den guten Charakter-Karten erhält nun jeder Spieler verdeckt 3 (bei zwei und drei Spielern) bzw. 2 (bei vier und fünf Spielern).

Außerdem bekommt jeder Spieler 2 Outfit-Karten, verdeckt.

Die übrigen Charakter-Karten werden in zwei gleich großen verdeckten Stapeln auf die Felder **Psychiater Prof. Dr. Libidoff** und **Ole Oelung, Seelsorger** gelegt, die überzähligen Outfit-Karten kommen in der gleichen Weise auf die Felder **Pfandhaus Goldini** und **Kostümverleih Chapeau Claque**. Dann wird von jedem der vier Stapel die oberste Karte offen neben den Stapel gelegt.

Die Freundschafts-Karten in den Spielfarben bleiben zunächst im Karton.

Die Strategie jedes Spielers wird maßgeblich durch seine Intrigen-Karten bestimmt. Sie sagen ihm, welche Freundschaften er in Phase 1 suchen oder besser meiden sollte, um in der dann spielentscheidenden Phase 2 die Mitspieler auszustechen.

Die Charakter- und Outfit-Karten zeigen einem Spieler, mit wem er sich auf Anhieb oder leicht anfreunden kann. Leider sind das oft gerade nicht die, deren Freundschaft man gut gebrauchen kann, so daß man gezwungen ist, seinen Charakter oder sein Outfit zu verändern, wenn man nicht seine ganze Strategie über den Haufen werfen will.

E. Beginn des Spiels

Jeder Spieler wählt einen der vier Treffpunkte (Harry's Bar, Caféhaus, Cotton Club, Galerie Vermehren) als Startfeld für seine Spielfigur.

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Ist ein Spieler am Zug, so rückt er zunächst seine Spielfigur auf ein angrenzendes Spielfeld. Dann kann er die entsprechende Handlung ausführen.

F. Welche Handlung auf welchem Feld?

Telefonzellen: Verabredungen treffen oder Gerüchte verbreiten

Von hier aus vereinbaren die Spieler Verabredungen mit den Hausbewohnern, mit denen sie Freundschaft schließen möchten. Dabei ist zu beachten, daß für jeden Hausbewohner nur ein spezieller Treffpunkt in Frage kommt. (Zum Beispiel gehen die Jungs aus dem ersten Stock grundsätzlich nur in Harry's Bar ...)

Ein Spieler trifft eine Verabredung, indem er seine Verabredungs-Steine auf das Feld des gewünschten Hausbewohners (Klingelbrett) und den entsprechenden Treffpunkt legt.

Treffpunkte: Freundschaft schließen

Merke: Treffen mit den Bewohnern der 1. Etage nur in Harry's Bar
Treffen mit den Bewohnern der 2. Etage nur im Caféhaus
Treffen mit den Bewohnern der 3. Etage nur im Cotton Club
Treffen mit den Bewohnern der 4. Etage nur in der Galerie

Freundschaft schließt derjenige Spieler, der die Verabredungen in einem Treffpunkt als erster erreicht und die gewünschten Vorlieben (d. h. die passenden Charakter- und Outfit-Karten) des Hausbewohners vorweist.

Eine Freundschaft wird mit einer Freundschafts-Karte in der jeweiligen Spielfarbe im Feld des Hausbewohners (Klingelbrett) markiert.

Beispiel: Spieler A zieht auf das Feld „Telefonzelle“ und verabredet sich mit Grace im Caféhaus. Spieler B, der im vorausgegangenen Zug im Pfandhaus Goldini die Outfit-Karte **schrill** gezogen hat, betritt nun das Caféhaus und zeigt seinen Mitspielern die erforderliche Charakter-Karte **witzig** und Outfit-Karte **schrill**. So kann **er** mit Grace Freundschaft schließen und legt eine Freundschafts-Karte in seiner Spielfarbe auf das Feld von Grace. Spieler A geht leer aus und muß sich etwas Neues einfallen lassen.

- Merke:** – Befindet sich ein Spieler in einem Treffpunkt und ein anderer trifft dort eine Verabredung, so kann der Spieler sofort Freundschaft schließen, sofern er die geforderten Eigenschaften vorweisen kann. Dabei spielt es keine Rolle, ob er am Zug ist oder nicht.
- Betritt ein Spieler einen Treffpunkt, in dem mehrere Verabredungen getroffen wurden, so kann er sofort mit allen Bewohnern Freundschaft schließen, zu denen er paßt.
 - Ein Hausbewohner kann nicht mit zwei Spielern gleichzeitig befreundet oder verabredet sein.

Pfandhaus Goldini / Kostümverleih Chapeau Claque: Outfit-Karten tauschen

Hier können Outfit-Karten ausgetauscht werden. Ein Spieler nimmt vom offenen oder vom verdeckten Stapel die oberste Karte und legt eine Karte auf den offenen Stapel zurück.

Psychiater Libidoff / Seelsorger Ole Oelung: Charakter-Karten tauschen

Hier können die Charakter-Karten getauscht werden (siehe Outfit-Karten tauschen).

Achtung: Die negative Charakter-Eigenschaft kann nicht abgelegt werden!

Der große Zampano / Madame Claurolle: Charakter-Karte eines Mitspielers einsehen

Jeder Spieler hat eine geheime negative Charakter-Eigenschaft, die er nicht loswerden oder tauschen kann. Zu Beginn des Spiels weiß jeder nur seine eigene (**gemein** oder **ordinär** oder **doof** oder **spiessig** oder **arrogant**). Auf den Feldern des Wahrsagers **Der große Zampano** und der Hellseherin **Madame Claurolle** kann man aus den verdeckten Charakter-Karten eines Mitspielers eine beliebige Karte ziehen und einsehen, in der Hoffnung, die negative Eigenschaft zu entdecken. Gelingt das, kann zielsicher ein Gerücht verbreitet werden.

G. Das Gerücht

Ein Gerücht kann ein Spieler von einer **Telefonzelle** aus in den Wohnungen verbreiten, in denen er selbst einen Freund hat, also glaubwürdig ist. Diesem Freund verrät er die schlechte Eigenschaft des Mitspielers, der mit dem Mitbewohner befreundet ist. Ergebnis: Der Mitspieler verliert seinen Freund, der Spieler, der das Gerücht verbreitet hat, gewinnt diesen Freund hinzu.

Beispiel: Spieler A ist mit Sophia befreundet, Spieler B mit Grace. Spieler A ruft Sophia an und läßt Grace ausrichten, daß Spieler B „arrogant“ ist. Das trifft zu. Also deckt Spieler B diese Karte auf und verliert seine Freundin Grace an Spieler A. Die Karte „arrogant“ kann ihm nun nicht mehr schaden.

Ein Gerücht kann auch „auf Verdacht“ verbreitet werden, d. h. man vermutet die schlechte Eigenschaft eines Mitspielers nur. In diesem Fall setzt man allerdings die eigene Freundschaft aufs Spiel, denn wenn die Vermutung nicht zutrifft (der Mitspieler muß hier ehrlich sein!), so verliert man den eigenen Freund an den Mitspieler.

Beispiel: Spieler A ist mit Vincent befreundet, Spieler B mit Pablo. Spieler A vermutet, daß Spieler B „doof“ ist, ruft Vincent an und läßt Pablo ausrichten, Spieler B sei „doof“. Das trifft aber nicht zu. Spieler B verneint, ohne zu sagen, was er wirklich ist. Spieler A verliert seinen Freund Vincent an Spieler B.

(Zu diesem Gerücht „auf Verdacht“ könnte sich Spieler A entschlossen haben, weil Spieler B **seine** schlechte Eigenschaft entdeckt hat. Um also dem Gerücht, das Spieler B verbreiten könnte, zuvorzukommen, entschließt sich Spieler A zu dem riskanten Gerücht „auf Verdacht“ ...)

Sobald die negative Eigenschaft eines Spielers verraten worden ist, bekennt er sich dazu und legt die Karte offen auf den Tisch. Sie kann ihm jetzt nicht mehr schaden.

H. Spielphase 2: Das Intrigen-Spiel

Das Intrigen-Spiel beginnt, wenn alle Hausbewohner mit einem der Spieler befreundet sind. (Bei zwei Spielern kann die Phase 1 bei Absprache auch nach 12 geschlossenen Freundschaften beendet werden.)

Jetzt kommen die Intrigen-Karten zum Einsatz. Gespielt werden drei Runden. Zunächst wählt jeder Spieler aus seinen vier Intrigen-Karten diejenige aus, die ihm beim gegenwärtigen Spielstand am nützlichsten erscheint und legt sie verdeckt vor sich hin. Der Spieler mit den wenigsten Freundschaften darf wählen, ob er seine Karte als erster oder als letzter in der Spielrunde einsetzen will. Bei Gleichstand wählt der jüngere.

Nun deckt der erste Spieler seine Intrigen-Karte auf und liest sie vor. Entsprechend der Anweisung verändern sich die Freundschaften im Haus, d. h. der Spieler legt seine Freundschafts-Karten auf die Felder der Hausbewohner, die er dazugewinnt, und/oder Freundschafts-Karten der Mitspieler auf Felder der Freunde, die er abgibt.

Nun ist der nächste Spieler mit seiner Intrigen-Karte an der Reihe usw., bis alle Spieler ihre erste Karte eingesetzt haben.

Auch vor der zweiten Runde kann wieder der schlechteste Spieler wählen, ob er die Runde beginnen oder beenden möchte. Dann wählen die Spieler aus ihren jeweils noch drei Intrigen-Karten die aus, die sie einsetzen möchten und legen sie verdeckt auf den Tisch. Der Spielverlauf ist dann genauso wie in der ersten Runde.

Die dritte Runde verläuft genau wie die ersten beiden. Ist sie beendet, liegt das Endergebnis fest: Bei der Wahl des neuen Mieters wird sich jeder der Hausbewohner für seinen Freund entscheiden.

I. Ende des Spiels

Wer nach Abschluß der drei Intrigen-Spielrunden die meisten Freunde im Haus hat, zieht in die Dachgeschoßwohnung ein und ist Sieger des Spiels.

Haben zwei oder mehr Mitspieler gleich viele Freunde, so entscheidet eine vierte Spielrunde mit den noch verbleibenden Intrigen-Karten. Ist danach immer noch Gleichstand, so ziehen die Spieler gemeinsam in die Wohnung. C'est la vie.



Diese Anleitung wurde gedruckt
auf Alsaprint, aus 100% Altpapier,
chlorfrei recycled.
Ausgezeichnet mit dem blauen Um-
weltschutzzeichen.



mein Spiel

Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken AG
Fasanenweg 5, W-7022 Leinfelden

Kurzbeschreibung der Hausbewohner

Ernest

... zieht gerne mit Pablo um die Häuser und hat für alle Fälle ein Gewehr im Schrank. Schreibt nächtelang wie besessen an seinen Romanen und ist dann monatelang spurlos verschwunden. Agatha findet, Ernest stinkt viel zu oft nach Fisch.

Er mag kluge und schrille Typen.

Fred

... geht vor Begeisterung für seine Mitbewohnerin Ginger schon mal die Wände hoch, tanzt aber die meiste Zeit seinen Mitbewohnern eher auf der Nase herum. Seit Madame Claurolle dem kleinen Mann eine große Karriere vorausgesagt hat, geht es aufwärts.

Er mag witzige und elegante Typen.

Carv

... hat als erster Brillenträger den Mount Rushmore bestiegen und könnte sich nichts schöneres vorstellen, als mit Nachbarin Grace vor der Kamera zu stehen. Wäre allerdings auch nicht abgeneigt, sie im richtigen Leben in den Arm zu nehmen.

Er mag kluge und lässige Typen.

Wolfgang

... ist seiner Zeit irgendwie weit voraus und trägt eine Perücke, seit Ringo versucht hat, ihm die Haare zu schneiden. Prof. Dr. Libidoff hat dem lusternen Bürschen zu etwas mehr Zurückhaltung geraten.

Er mag großzügige und altmodische Typen.

Aaatha

... redet über nichts lieber als über den perfekten Mord und hat genug Gift im Küchenschrank, um das ganze Viertel unter die Erde zu bringen. Die etwas skurrile Autorin wundert sich, warum sich niemand im Haus gerne von ihr zum Essen einladen läßt.

Sie mag witzige und altmodische Typen.

Ginger

... arbeitet als Nummern-Girl im Cotton-Club und hat jede Menge Verehrer. So oft sie kann arbeitet sie mit Fred an der endgültigen Steptanz-Nummer und gibt die Hoffnung nicht auf, als **das** Tanzpaar in die Geschichte einzugehen.

Sie mag sensible und lässige Typen.

Carv

... verabredet sich grundsätzlich erst nach zwölf Uhr mittags. Hat ziemlich oft schlechte Laune, weil sein bester Freund Carv ständig nebenan rumhängt, um einer gewissen Grace den Hof zu machen.

Er mag großzügige und elegante Typen.

Elvis

... ist ein nicht unumstrittener Draufgänger, der nie Geld hat, aber meistens Durst. Sein Lieblingsspruch ist „AWopBopalooBopAlopBamBoom“, was ungefähr das gleiche bedeutet wie „C'est la vie“.

Er mag sensible und schrille Typen.

Vincent

... ist eher introvertiert und auf dem Natur-Trip. Die Sonnenblumen auf dem Balkon fand Mitbewohner Pablo noch ganz lustig, aber seit Vincent Zypressen in die Badewanne gepflanzt hat, kriselt es zwischen den beiden.

Er mag sensible und elegante Typen.

Louis

... hat Sehnsucht nach seiner Heimatstadt New Orleans und versucht unermüdlich, aus Ringo einen guten Jazz-Schlagzeuger zu machen. Wenn er zu seinen berühmten-berühmtesten Jam-Sessions im Kartoffelkeller einlädt, dann sind alle dabei.

Er mag großzügige und schrille Typen.

Sophia

... ist die eitelste Frau im ganzen Haus – und sehr temperamentvoll. Ihr Liebingswitz ist legendär: „Hast du schon gehört, Grace? Am Wochenende kommt Ätna zu Vesuv – eine Frau wie ein Vulkan!“

Sie mag sensible und altmodische Typen.

Ringo

... wollte eigentlich Friseur werden, aber sein Vater bestand darauf, aus ihm einen Schlagzeuger zu machen. Aus Trotz läßt er sich nun die Haare wachsen und spielt immer nur einen Rhythmus. Louis ist überzeugt, daß aus dem Jungen noch was wird.

Er mag witzige und lässige Typen.

Pablo

... ist irgendwie ein sehr talentierter Bursche. Wenn er allerdings von einer seiner grandiosen Kneipen-Touren zurückkommt (Vincent nennt sie spöttisch seine „blaue Periode“), kriegt er keinen geraden Pinselstrich mehr auf die Leinwand.

Er mag großzügige und lässige Typen.

Ella

... hat Pablo zum Geburtstag ein paar selbstgestrickte Ohrenschrützer geschenkt. Das Verhältnis zu ihrem Mitbewohner Louis ist etwas gespannt, weil der sich weigert, die vielen Weingläser zu bezahlen, die sie bei ihren Gesangsübungen zerstört.

Sie mag kluge und altmodische Typen.

Grace

... sieht aus wie ein Engel und kommt ständig zu spät zum Schauspielunterricht, weil sie es vorzieht, in der Hollywood-Schaukel von einem Prinzen zu träumen, der sie auf sein Schloß entführt. Hat bisher allen Annäherungsversuchen von Carv widerstanden.

Sie mag witzige und schrille Typen.

Ludwig

... hört immer unheimlich laut Musik und kann Wolfgang überhaupt nicht leiden. Der Zampano hat ihm erzählt, daß die Neun seine Glückszahl ist, aber Ludwig weiß noch nichts damit anzufangen.

Er mag kluge und elegante Typen.

1

2

3

4