

Chez Geek Regeln



Fernsehen, Bier, Schäferstündchen ... es ist Freitag Nacht bei **Chez Geek!** In diesem Spiel werden du und deine Freunde (bis zu 5 Spieler, mehr mit den hoffentlich demnächst erscheinenden Erweiterungen) Wohnungsgenossen – ihr wohnt zusammen in einer WG, und zwar so lange wie ihr euch gegenseitig ertragen könnt. Das Ziel von Chez Geek ist es, als erster in der WG sein persönliches Slackziel zu erreichen. Lies weiter und sieh, wie's gemacht wird ...

Spielaufbau

Erst einmal eine Erklärung: 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 werdet ihr einer Reihe von Slackern begegnen – nicht zuletzt deswegen, weil ihr selber welche spielt!

Slack bedeutet eigentlich Entspannung. Bei Chez Geek geht es darum, als erster ganz entspannt zu sein – das erreicht man durch **Aktivitäten** wie z.B. Schlafen, Sex, Kino, durch **Shoppin**, indem man sich **Dinge** wie CDs, Alkohol oder eine Gamestation kauft, oder durch die richtigen **Personen**, die dich besuchen kommen. Das alles bringt dir **Slackpunkte**, quasi deine persönliche Dosis Glück. Aber jeder Spieler hat ein anderes **Slackziel**: Dein Job gibt vor, wie viel **Einkommen** und **Freizeit** dir zur Verfügung stehen, und wie viel **Slack**, sprich **Entspannung** du brauchst, um ein **Leben** zu haben, äh, um zu gewinnen!

Es gibt zwei Arten von Karten, *Leben* und *Job*. Diese kommen auf getrennte Kartenstapel. Jeder Spieler (oder Mitbewohner der 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 den beiliegenden sechsseitigen Würfel und ein paar Marker für Karten mit variablem Slack (Glassteine, Würfel, Münzen, Pokerchips, Erdnüsse ...).

Jobkarten

Davon gibt es neun Stück; sie sind auf der Vorder- und Rückseite lila. Jede Jobkarte hat drei 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 nicht für Dinge oder Aktivitäten ausgegeben wird, verschwindet 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 Job dir erlaubt, oder wovon er dich abhält.

*Achtung: Für eine Partie mit 2 Spielern wird empfohlen, dass die Spieler entweder die Karten **Slacker** und **Drummer** aus dem Jobstapel herausnehmen oder aber mit diesen beiden Jobs anfangen.*

Variables Einkommen und Freizeit

Manche Jobs haben zwei Werte (z.B. 2/3) für Einkommen oder Freizeit. Dies bedeutet, dass du zu Zug-Beginn in der Würfelphase 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.

Lebenskarten

Es gibt vier Arten von Lebenskarten: *Person* (grün), *Ding* (blau), *Aktivität* (rot) und *Jederzeit* (orange). Falls der Stapel mit den Lebenskarten aufgebraucht wird, 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 verschaukeln will: Keine Vereinbarung ist verbindlich. Das Leben in der Großstadt ist halt hart.

Wie gespielt wird

Der Geber mischt den Jobstapel 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 auf alle Karten legt, die ihm Slack bringen – so behält man anhand der verbleibenden Marker leicht den Überblick, wie nah die einzelnen Spieler am Sieg sind. Dann werden die Lebenskarten 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 Kartenstapel, bis du 6 Karten auf der Hand hast (sieben wenn du den Job **Arbeitsdrohne** hast). Du darfst 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 Zuges einen Würfelwurf, um entweder Einkommen oder Freizeit zu bestimmen, oder um eine Person in deinem Zimmer loszuwerden. Das machst du in der Würfelphase.

Beispiel: Harry ist der **Drummer**. Er hat eine variable Freizeit (2/3), also muss Harry entsprechend der oben aufgeführten Regeln für *Variables Einkommen* und *Freizeit* würfeln. In diesem Zug würfelt er eine 1, er hat also eine Freizeit von 2. Viel Spaß bei deinem Gig, Harry!

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 Nervensägen aber einfach so vorbeikommen.

So spielst du eine Personenkarte:

1. **Kündige an**, dass du eine Person einladen willst, und lege die Karte vor Dich 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.

2. Wenn die Person Slack gibt, würfle. Bei einer 1-2 war die betreffende Person nicht zu Hause. Die Karte wird abgelegt.

3. Bei einer 3-6 war der Anruf erfolgreich, und die Personenkarte bleibt in deinem 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.

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 **ankündigen**, wie du deine Freizeit verbringst. Versuche es so rüberzubringen, als ob es das Wichtigste in deinem Leben wäre; mache deine Mitbewohner neidisch („Oh, geiles Tattoo!“). Du musst die entsprechende Karte für jede Sache, die du kaufen willst, und für jede Aktivität, die du durchführen willst, auf der Hand haben.

Shoppin

Du musst **ankündigen**, dass du Shoppen gehst. Egal wie viele Dinge du kaufen möchtest, es zählt als ein Einkaufsbummel. Wenn jemand dein Shoppen ungültig macht, gehen alle Dinge-Karten zurück auf deine Hand (*Ungültig machen* siehe unten). 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: Kathi hat ein Einkommen von 3 und eine Freizeit von 2. Sie spielt **Geld zwischen den Sofakissen** und erhöht dadurch ihr Einkommen für diesen Zug auf 4. Dann kündigt sie an, dass sie ihre erste Freizeit für Shoppen ausgibt. Sie kauft sich eine Packung **Ultra-Slms** (Kosten 1) und das **NT-Server Handbuch** (Kosten 3), die ihr insgesamt 4 Slack bringen. Sie legt beide Karten in ihr Zimmer. 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 ausführen.

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: Während Eriks Freizeit-Phase kündigt er an, dass er ein Schäferstündchen halten will. Er spielt eine **Schäferstündchen bei Jimmy's**-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 Eriks Schäferstündchen 0 Slack wert. Mit Tränen des Bedauerns legt Erik die Karte ab und beklagt sein verpatztes Schäferstündchen.

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 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, desto besser für dich!

Andere Sachen, die du während deines Zuges machen kannst

Deine *Jederzeit*-Karten dürfen – wie der Name 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)

Markieren von Slack

Wenn eine Aktivität variablen Slack gibt, oder falls irgendetwas 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 der 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 Marker 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. Außerdem kann so schnell festgestellt werden, welche Karten den meisten Slack haben. Diese Methode wird ausdrücklich empfohlen und von den meisten Chez Geek-Spielern weltweit angewendet.

Das Spiel gewinnen

Der erste Spieler, der sein Slackziel erreicht oder überschreitet, gewinnt.

Beispiel: Peter hat die Jobkarte **Technische Support-Hotline** (Slackziel 20). Zur Zeit verfügt er über 19 Slackpunkte und kauft sich nun **Zigaretten**. Selbst wenn Maïke jetzt **Kippenschmorren** spielt, um Peter seine *gerade gespielten* Zigaretten augenblicklich wegzunehmen, hat Peter immer noch gewonnen, da er, wenn auch nur für kurze Zeit, 20 Slackpunkte hatte. (**Kippenschmorren** ist keine Karte, die *gerade gespielte* Karten *ungültig* macht.)

Der Sieger darf sich seine Jobkarte im nächsten Spiel *aussuchen*, bevor die anderen ihre Jobkarten 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. 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 Einkaufsbummel 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 hat 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: **Gartenarbeiten um Mitternacht** kann eine gerade gespielte **Schlafen**-Karte ungültig machen. Wenn Maïke eine **Schlafen**-Karte spielt und ihren Zug beendet, und Nils dann in seinem nächsten Zug eine **Schreinerarbeiten um Mitternacht**-Karte zieht, kann er die von Maïke gespielte Schlafen-Karte nicht mehr beeinflussen. Nils 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), 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 den dafür entsprechenden Slack.

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

Freßsack, Besoffener Töpel und Superzecke

Für diese unerwünschten Personen gelten spezielle Regeln. Wenn **Freßsack**, **Besoffener Töpel** oder **Superzecke** gegen dich gespielt werden, *musst* du sofort eine Karte des auf der unerwünschten Personenkarte angegebenen Typs ablegen (Essen, Alkohol, Gras oder **Lebensabschnittspartner**). Du suchst dir die abzu-legenden Karte aus. In jedem folgendem eigenem Zug *musst* du nun eine Karte des entsprechenden Typs ablegen – solange, wie sich die betreffende Person in deinem Zimmer befindet und du noch Karten des entsprechenden Typs hast. Nachdem diese Plagen alle deine „passenden“ Karten gegessen/weggetrunken/zerstört haben, bleiben sie immer noch in deinem Zimmer – solange, bis du sie loswerden kannst.

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. 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 Lars 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 nur in dem Zug ein, in dem sie dein Zimmer betreten – wenn du sie im nächsten Zug augenblicklich durch erfolgreiches Würfeln loswirst, tritt der negative Effekt in dem betreffenden Zug also nicht mehr ein.

Beispiel: Nils spielt die **Superzecke** auf Maïke. Maïke legt **Mikrowellenpopcorn** ab, eine Essenskarte. In ihrem nächsten Zug versucht Maïke, die Superzecke loszuwerden, würfelt aber eine 3. Die Superzecke bleibt, und Maïke legt den **White Russian** ab, um den unerwünschten Gast zufrieden zu stellen. In ihrem nächsten Zug würfelt Maïke dann eine 6. Geschafft! Die Superzecke muss verschwinden. Da Maïke die Karte kontrolliert, legt sie diese nun in Nils' Zimmer. Rache ist süß! Jetzt muss Nils eine Karte ablegen (und so weiter und so fort ...).

Jobs und Slack

Wenn dein Job den Wert mancher Karten in deinem Zimmer erhöht (so gibt **Schlafen** dem **Kellner** mehr Slack), dann legst du einen zusätzlichen Marker auf die entsprechenden Karten, um den Extra-Slack anzuzeigen. Wenn du im Verlauf des Spieles einen neuen Job bekommst (durch die Karten **Neuer Job** oder **Du bist Gefeuert!**), behältst du den Slack und die 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 Jobkarte ins Spiel gekommen ist.

Beispiel 1: Peter ist der **Slacker** und hat Alkohol in seinem Zimmer. Er spielt **Neuer Job** und zieht **Professionelles Versuchskaninchen**. Peter darf den Alkohol, den er bereits ausgespielt hat, behalten, aber er darf keine neuen Alkohol-, Gras- oder Pilzkarten mehr spielen.

Beispiel 2: Kathi zieht die Karte **Web Designer**, die ihr plus 2 Slack für jede gespielte **Im Netz surfen**-Karte gibt. Maïke hat **Im Netz surfen** in ihrem Zimmer. Kathi bekommt keinen zusätzlichen Slack für diese **Im Netz surfen**-Karte, weil die Karte sich im Spiel befand, bevor sie ihren neuen Job gezogen hat.

Doppelkarten

Manche Karten fallen in mehr als eine Kategorie: Zum Beispiel zählen **Haschkekse** als Gras und Essen. **Faultiere – Natürliche Schlaftabletten** zählt als TV- und Schlafen-Karte. Diese Karten können die Vor- und Nachteile von beiden Kategorien erhalten – so kann **Faultiere – Natürliche Schlaftabletten** von **Auto-Alarmanlage** ungültig gemacht werden, erhält aber Slack von der **TV-Queen**.

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). Auf diese Weise kann man tatsächlich eine bereits gespielte **Schlafen**-Karte entfernen.

Kombinieren von Chez Geek mit den englischsprachigen Erweiterungen und selbstständigen Sets der Chez Geek-Reihe

Dieses Spiel kann mit den englischsprachigen Erweiterungen und selbstständigen Sets der Chez Geek Reihe kombiniert werden – befolge die entsprechenden Anweisungen in den Regeln der selbstständigen Sets. Eine Besonderheit gilt bei den „Combining Chez Grunt with Chez Geek“-Regeln: Die Armeeinghörigen aus Chez Grunt dürfen *nur* von dem S1 Clerk abgelegt werden.



Spieldesign: **Jon Darbro**
Entwicklung: **Alain H. Dawson**
mit Unterstützung von **Steve Jackson** und **Russell Godwin**
Illustrationen: **John Kovalic**
Grafik-Design: **Jack Elmy**
Managing Editor: **Alain H. Dawson**
Art Director: **Phil Reed**
mit Unterstützung von **Alain H. Dawson**

Übersetzung: **Birger Krämer**
Lektorat: **Frank Heller, Bürger Krämer**
und **Jan Christoph Steines**
Layout und Satz: **Bettina Scholten, Christian Hanisch**

Für die Unterstützung bedankt sich Pegasus Spiele bei:

Christian Stenner,
Klaus Westerhoff,
Marc LaChance,
Jürgen Rittmeister,
Harald Heumer,
Dr. John Klinkhammer und den MIB Deutschland

Pegasus Spiele GmbH, www.pegasus.de
Infos zum Spiel, Kurzregeln, Kartenideen und vieles mehr
im Internet: www.pegasus.de/chezgeek