

Ziel des Spieles

Eure Mutter will wieder heiraten. Es soll eine festliche Hochzeit werden und natürlich soll es viele Gäste geben. Ihr als erwachsene Kinder findet Letzteres nicht so gut. Ihr verabredet mit eurer Mutter, dass jedes Kind von euch eine Gästeliste mit Sitzplan für den Trauort (Kirche, Standesamt, Schiff, etc.) aufstellen wird, die möglichst viele (und die „richtigen“) Gäste zulässt, ohne die Feiernden zu gefährden: Damit die Feier kein trauriges Nachspiel hat, sollen sich alle an die vorgegebenen Corona-bedingten Auflagen halten. Das Problem sind, neben den Auflagen, die Gäste, die ganz individuelle Wünsche, Vorlieben, Abneigungen u.s.w. haben...

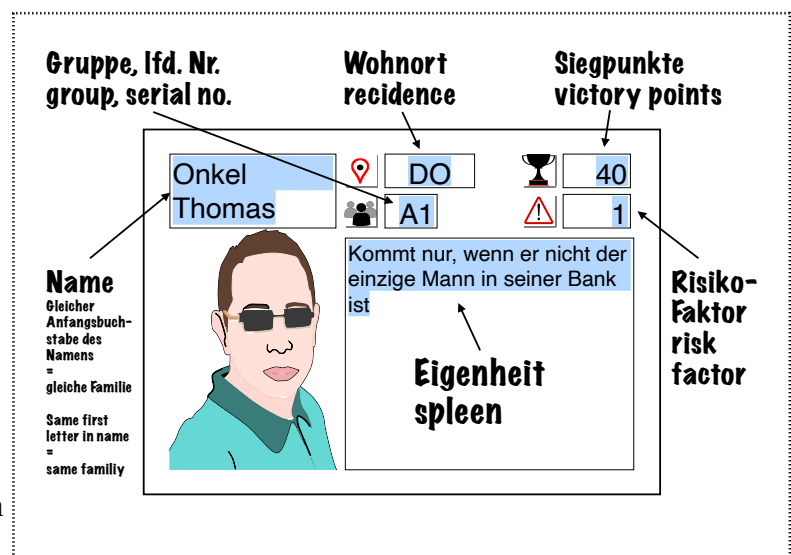
Wem es gelingt den besten Plan vorzulegen, d.h. die Gäste mit dem größten Punktwert zu platzieren, ohne den Corona-Grenzwert zu erreichen, der gewinnt Mutters Zustimmung und damit das Spiel.

Spielmaterial

- ◆ 135 Karten aufgeteilt in

(a) Gäste. Diese haben

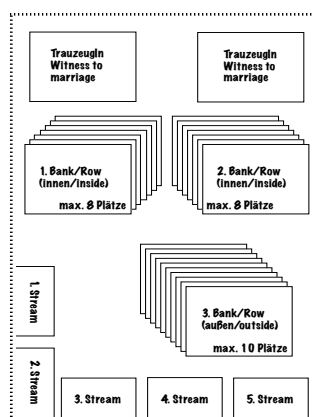
- einen Namen
- eine Gruppe, zu der sie gehören
- einen Wohnort
- einen Siegpunkt-Wert
- einen Risikofaktor
- und einige Eigenheiten



(b) Ereignisse. Hier findet sich nur ein erklärender Text auf der Karte

(c) Planänderungen. Hier findet sich ebenfalls nur ein erklärender Text auf der Karte

- ◆ eine beliebige Anzahl Leerkarten (nur für Fortgeschrittene!)
- ◆ 6 Sichtschutzblenden: ein geknicktes, leeres Blatt
- ◆ 6 Ablagepläne



Bevor das Spiel beginnt

- Sortiert die Karten nach den drei Arten (Gäste, Ereignisse und Planänderungen) in drei verschiedene Stapel
- Mischt die Gäste und Ereignisse in zwei getrennten Stapeln und legt die Stapel mit der Rückseite nach oben in die Mitte
 - Zieht für jeden mitspielenden Menschen
 - vom Gästestapel 20 Karten
 - vom Ereignisstapel 4 Karten
 - und je ein 3er-Set Planänderungen (1 bis 3) vom Stapel mit den Planänderungen
- Mischt alle gezogenen Karten zusammen und teilt an jeden Menschen 3 Stapel mit jeweils 9 Karten aus
- Jeder Mensch bekommt einen Sichtschirm und einen Ablageplan. Beides legt dieser vor sich ab, so dass der Sichtschirm den Ablageplan abschirmt

Der Spielablauf

Drafting: Als Zugmechanismus für die Karten wird das sogenannte Drafting benutzt. D.h. immer, wenn ihr Karten zieht, nehmt ihr eine beliebige Karte von dem Stapel, den ihr von dem Menschen rechts von euch bekommen habt und gebt die restlichen Karten an den Mensch links von euch weiter. Die letzte Karte jedes [Neuner] Stapels wird nicht mehr weitergegeben, sondern verdeckt abgelegt.

Das Spiel wird in 24 Runden gespielt. Vor der ersten Runde wählt ihr je einen beliebigen Stapel der drei Stapel mit neun Karten, die ihr zu Beginn erhalten habt, aus und gebt diesen an den Mensch links von euch weiter. Die beiden anderen Kartenstapel sind für spätere Runden.

Eine Runde

In jeder Runde wählen alle mitspielenden Menschen gleichzeitig eine Karte aus dem erhaltenen Stapel und geben den Reststapel nach links weiter (s. **Drafting** weiter oben).

Die gewählte Karte legt ihr hinter eurem Sichtschirm ab. Ihr selbst dürft diese jederzeit einsehen.

Ab der 21. Runde (Wenn vom letzten Stapel nur noch 6 Karten übrig sind) werden gewählte Karten nicht mehr hinter, sondern verdeckt vor den Sichtschirm gelegt. Diese Karten dürfen zwar noch gehandelt werden (s. Verhandlungsphase), müssen aber bei der Feier unbedingt berücksichtigt werden.

Ende einer Runde

Konnte nur noch eine Karte (die neunte des Stapels) weitergegeben werden, wird diese in der Mitte abgelegt. Die abgelegten Karten spielen keine Rolle mehr.

In den Runden 1 bis 8 (bis nur noch eine Karte im ersten Stapel übrig ist) passiert sonst nichts.

Ab der neunten Runde wird jetzt eine Verhandlungsphase eingelegt:

Verhandlungsphase zwischen den Zug-Runden

Alle bisher erhaltenen Karten dürfen jetzt frei untereinander gehandelt werden. Dabei müssen nicht alle Details einer Karte verraten werden, es darf aber auf keinen Fall gelogen werden.

Auch Verschenken ist erlaubt, aber nur, wenn der Mensch, der beschenkt werden soll, zustimmt!

Die Verhandlungsphase ist zu Ende, wenn kein Handel mehr ansteht oder eine Minute nachdem nur noch zwei Menschen handeln (Zeit stoppen!).

Wer muss an der Feiargesellschaft teilnehmen?

1. Das Brautpaar ist immer dabei und gehört nicht zu den Gästen (Es gibt für das Paar also keine Karten)
2. Es gibt mindestens eine Trauzeugin oder einen Trauzeugen
3. Von jeder Seite des Brautpaars muss mindestens eine Verwandte oder ein Verwandter anwesend sein (Gruppe A und Gruppe B)
4. Von jeder Seite des Brautpaars muss mindestens eine Freundin/ein Freund oder Bekannte/Bekannter anwesend sein (Gruppe C und Gruppe D)

Ablageregeln

Die Ablageregeln sind in zwei Teile geteilt. Der erste Teil gilt für alle Partien. Der zweite Teil bietet mit mehr Einschränkungen eine größere Herausforderung und ist für Fortgeschrittene gedacht.

Teil 1:

1. Mindestens 1, höchstens zwei beliebige Gäste werden Trauzeuge. Die maximal 2 Trauzeugen dürfen nur auf den entsprechenden Feldern platziert werden
2. Jede Bank hat eine Maximalzahl an Plätzen. Diese ist auf dem Ablageplan vermerkt. Mehr Gäste dürfen dort nicht platziert werden.
Die Plätze bei den jeweiligen Streams sind dagegen unbegrenzt. Jeder Gast dort zählt aber 5 Punkte weniger, es sei denn, es war sein ausdrücklicher Wunsch, dort die Hochzeit zu verfolgen.
3. Zunächst steht nur die 1.Bank im Innenraum zur Verfügung. Die 2. Bank, die Bank draußen und die Möglichkeit des Streams müssen durch Planänderungskarten gezogen werden!
4. Gäste, deren Wohnort den Inzidenzwert von 50 überschreitet, kommen nicht zur Feier. Sie werden vor der Wertung entfernt.

Teil 2 (Für Fortgeschrittene)

1. Zwischen den Gästen sollten leere Plätze gelassen werden. Dazu dienen die Leerkarten.
2. Jeder Gast gehört zu einem Haushalt. Dies wird durch den gleichen Anfangsbuchstaben des Namens zusammen mit dem gleichen Wohnort angezeigt (so gehören Tante Isolde und Cousine Indra, beide wohnhaft in HER(ne) zum gleichen Haushalt). Mitglieder des gleichen

Haushalts dürfen direkt nebeneinander platziert werden, ohne dass sich der Risikofaktor erhöht. Sitzen Personen des gleichen Haushalt ausschliesslich neben anderen Mitgliedern des gleichen Haushalts (also „in der Mitte“) so ist ihr Risikofaktor gleich Null.

3. Sitzen Gäste aus unterschiedlichen Haushalten direkt nebeneinander, so verdoppelt sich der Risikofaktor der jeweiligen Personen. D.h. auch, dass sich der Risikofaktor einer einzelnen Person, die links und rechts neben sich Personen aus anderen Haushalten sitzen hat, vervierfacht.

Spielende und Wertung

Wenn die vorletzte Karte gezogen wurde und die letzte Karte abgeworfen wird, folgt noch ganz normal eine letzte Verhandlungsphase. Danach legt ihr so viele eurer gezogenen und erhandelten Karten auf eurem eigenen Ablageplan ab, wie ihr wollt und könnt (s. **Ablageregeln** oben)

Dabei ist zu beachten, dass alle Karten, die ab Runde 21 gezogen wurden und noch vor dem Sichtschirm liegen (also nicht die erhandelten), gelegt werden müssen!

Eine Feier findet aber nur statt, wenn

1. alle notwendigen Gäste der Feiargesellschaft dabei sind (s. Wer muss an der Feiargesellschaft teilnehmen?)
2. Die Summe der Risikofaktoren den Grenzwert von 25 oder den zuletzt laut Ereigniskarten geltenden Grenzwert nicht übersteigt

Das Kind, d. h., der mitspielende Mensch, mit der höchsten Summe bei den Siegpunkten der Gäste darf die Hochzeit ausrichten und gewinnt das Spiel.