

Chez Mix

Nur Spieler mit Goth-Jobs bekommen Herzblut und Slack dafür. Bei einem Jobwechsel von Goth-Job zu normalem Job verlierst du all dein Herzblut, bekommst dafür aber einen Slack, falls du Herzblut hattest. Bei einem Jobwechsel von einem normalen Job zu einem Goth-Job bekommst du sofort ein Herzblut.

Poet, Drummer und Zeitarbeiter sind alle immun gegen Karten, die besagen, dass sie sich nicht auf einen dieser Jobs auswirken.

Spieler mit Jobs sind immun gegen Dinge, die Studiengänge betreffen (Semesterphasen und *An die Bücher!*), profitieren aber auch nicht von den Semesterferien (außer die *Wissenschaftliche Hilfskraft*). Sie profitieren aber von den Annehmlichkeiten der anderen Semesterphasen.

Spieler mit Studiengang sind immun gegen jobbezogene Karten und können unabhängig von ihrem Einkommen ein *Tattoo* oder ein *Piercing* haben.

Wenn du Job oder Studiengang verlierst, solltest du den Job-/Studiengang-Stapel mischen und zufällig eine Karte davon ziehen.

Studiengebühren, *Narkolepsie*, *Krankfeiern* und *Fang an zu leben!* können jeden Spieler treffen.

Armeeangehörige (Chez Grunt) dürfen nur vom *SI Clerk* abgelegt werden.

Jeder Spieler erhält eine Jobkarte und eine Armeeangehörigen-(MOS-)Karte. Das Einkommen entspricht aber nur dem Job +1, das Slackziel dem des Jobs +2.

Karten, die den MOS beeinflussen, haben keinen Einfluss auf den Job und umgekehrt.

Mal deine Fenster schwarz an! bringt allen Goths einen Slack und entfernt einen von allen Nicht-Goths. Falls diese Karte entfernt wird, kehren sich die Effekte um.

Bloggen und *Online-Shopping* zählen als *Im Netz surfen*-Karten.

TV-Karten können keine militärischen Aktionen ungültig machen.

Aktivitäten und Dinge, die Rauschgift beinhalten, sowie *Piercing*, sind für Armeeangehörige verboten.

Das maximale Einkommen eines Armeeangehörigen mit *Tattoo* beträgt 5.

Monty und die *Laborratten* zählen für *Haustiere verboten!* als Haustiere, sind aber keine Personen.

Eine beliebige Person kann sowohl Studiengang als auch Job sein.

Schon Scheiße, du zu sein! kann keine Studiengang-Karte und auch nicht *Wechsel dein Hauptfach* entfernen.

Jeder Verweis auf *Zigaretten* gilt auch für *Tentakel* und umgekehrt.

Wahnsinn-Karten aus Chez Cthulhu werden entweder ignoriert oder zählen doppelt.

Chez zwei Spieler

Auch zu zweit kann die Chez-Reihe viel Spaß machen. Dabei ist es völlig egal, ob man lediglich das Grundspiel oder sämtliche Erweiterungen verwendet.

Bei zwei Spielern stellt sich leider das Problem, dass nur ein Spieler helfend oder störend in das Leben des anderen eingreifen kann – und wenn der gerade keine passenden Karten hat, macht der Spieler ohne weiteres seinen Zug. Deshalb sollte jeder Spieler zwei Charaktere übernehmen. Und das geht so:

Ein Spieler übernimmt Charakter 1 und Charakter 3, der andere Charakter 2 und Charakter 4. Die Spielreihenfolge geht von 1 bis 4, und wenn es einmal auf den rechten oder linken Nachbarn ankommt, ist z. B. Charakter 2 der linke Nachbar von Charakter 1, und Charakter 4 ist dessen rechter Nachbar – auch wenn natürlich jeder Spieler aus rein praktischen Gründen seine beiden Charaktere nebeneinander vor sich anordnet.

Im Grunde genommen wird das Alter Ego des aktiven Spielers – d. h. wenn z. B. Charakter 2 am Zug ist, Charakter 4 – ignoriert und so behandelt, als wäre es kein Mitspieler.

Kein Charakter darf sich in irgendeiner Weise in das Leben seines Alter Egos einmischen – weder durch Ungültig-Karten noch durch Personenkarten. Betreffen jedoch Auswirkungen einer Karte "alle anderen Spieler", gilt das auch für das Alter Ego.

Sieger ist natürlich der Spieler, der mit einem seiner Charaktere als erster sein Slack-Ziel erreicht.

Chez Zugfolge

1. Ziehen

Ziehe Karten vom Nachziehstapel, bis du 6 Handkarten hast.

2. Würfeln

Der Würfelwurf bestimmt Einkommen und Freizeit, falls diese variabel sind.

Mit dem Würfelwurf kannst du auch eine Person (keine Katze!) in deinem Zimmer loswerden. Bestimme eine Person und dazu, wohin die Person gehen soll (Gegner oder Ablage).

Bei einer 1-3 bleibt die Person bei dir.

Bei einer 4-6 geht die Person zu dem gewünschten Mitspieler, falls dies möglich ist, oder auf den Ablagestapel.

Die Effekte aller verbleibenden Personen treten jetzt ein.

3. Leute anrufen

Du kannst beliebig viele Personenkarten ausspielen. Jede Person wird folgendermaßen gespielt:

Lege die grüne Personenkarte vor dich hin.

Falls die Person eine Katze ist oder keinen Slack gibt, kannst du sie einfach in dein oder ein gegnerisches Zimmer legen. Weiter geht's bei der nächsten Person.

Andernfalls würfle.

Bei einer 1 oder 2 war die Person nicht zu Hause, und die Karte wird abgelegt.

Bei einer 3-6 bleibt die Person in deinem Zimmer, und die entsprechenden Auswirkungen treten ein.

Hast du am Ende dieser Phase keine Personen in deinem Zimmer, verlierst du ein *Herzblut*, falls vorhanden.

4. Freizeit

Für jede Freizeit kannst du ankündigen, entweder einer Aktivität nachzugehen (entsprechende Handkarte spielen) oder zu shoppen.

a) Shoppen

Du kannst mit einem Einkaufsbummel, also einem Freizeitpunkt, beliebig viele Dinge kaufen (blaue Ding-Karte spielen), solange dein Einkommen ausreicht.

Wird dein Shoppen ungültig gemacht, nimmst du alle Dinge wieder auf die Hand. Wenn du noch Freizeit übrig hast, kannst du erneut shoppen gehen.

b) Aktivitäten

Lege die entsprechende rote Aktivitätskarte aus. Verursacht die Aktivität Kosten, musst du noch genügend Einkommen übrig haben. Hat die Aktivität variablen Slack, dann würfle, um den Slack zu bestimmen. Kommt dabei null oder weniger heraus, oder macht jemand die Aktion – vor dem Würfelwurf! – ungültig, lege die Karte auf den Ablagestapel. Du hast trotzdem eine Freizeit verbraucht.

Ist die Aktivität ein Schäferstündchen, das mit 5 oder mehr Slack gelingt, verlieren der rechte und der linke Zimmernachbar je eine Schlafen-Karte, falls vorhanden.

5. Ablegen

Du darfst jetzt beliebig viele Karten ablegen, musst jedoch mindestens eine und höchstens fünf auf der Hand behalten. Hast du alle Handkarten ausgespielt, ziehst du jedoch keine nach.