

INFLUENCER!

#fame #shame #game

Spielregel

Ein Familienspiel für 2 bis 6 Spieler

Spielregel-Video



www.ornament-games.com/de/influencer_fame_shame_game.htm



Autoren

Christian Schäfer-Scheidtweiler
und Stefan Scheidtweiler

Wir bedanken uns bei den Grafikern
und bei allen, die die Entstehung
dieses Spiels mit Testen, Ideen
und Korrigieren unterstützt haben!

Grafiken

Oscar Toons (*Spielfiguren und Icons*)
Aleksandr Khomutovskiy (*Spielplan*)
Daniel Wilwers (*Layout*)

Ziel des Spiels

Du bist als Influencer im Wettstreit mit deinen Konkurrenten um möglichst viele Follower (Menschen, die deinen Beiträgen im Internet folgen). Wer zuerst 1 Million Follower erreicht hat, gewinnt das Spiel. Dein Fame-Marker („Bekanntheits-Marker“) muss dafür als Erster das Feld „1 Mio“ auf der Follower-Leiste erreichen. Follower gewinnt man durch das Erfüllen von Challenges (Herausforderungen, Aufgaben), Ausspielen von Ereigniskarten und den Besuch in Cafés.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Spielregelheft
- 54 Ereigniskarten
- 48 Challenge-Karten
- 18 Café-Karten
- 6 zylinderförmige Fame-Marker
- 1 brauner zylinderförmiger Shitstorm-Marker
- 8 Standfüße für die 8 Spielfiguren



„Wenn ihr mal was Neues sucht:
Weichgekochte Hülsenfrucht!“

Foodbloggerin Vanessa (27) freut sich,
dass sie den Erbseneintopf erfunden hat.



6 Spielfiguren „Influencer“



1 Spielfigur „Groupie-Meute“



1 Spielfigur „Polizeistreife“



40 Check-Plättchen
(8 Symbole x 5 Stück)



4 Mega-Hype-Sterne



6 Home-Marker

Der Spielplan

7 U-Bahn-Stationen

Die U-Bahnen ermöglichen es dir, schnell große Distanzen in der Stadt zurückzulegen und von einer U-Bahn-Station zu einer beliebigen anderen zu kommen. Dafür brauchst du aber jeweils 1 U-Bahn-Ticket (siehe Seite 4).



Groupie-Meute / Wartebereich

Hier warten die Groupies (Fans) darauf, dass sie gerufen werden. Wenn sie mit einer Ereigniskarte auf ein Straßenfeld gestellt werden, blockieren sie dieses 1 Runde lang.



Polizeistreife / Startpunkt: Disco

Wo die Polizeistreife steht oder wohin sie gerufen wird, können bestimmte Challenges nicht erfüllt werden. Sie startet auf der Location Disco.



20 Locations

Die insgesamt 20 Location-Felder kennzeichnen sehenswerte Orte der Stadt. Du besuchst sie, um dort die notwendigen Check-Plättchen für deine Challenges einzusammeln oder um Challenges mit einem Posting (Veröffentlichung im Internet) abzuschließen.

Es gibt 16 Locations für Standard-Challenges. Sie haben einen hellblauen Ring.



Die 4 Mega-Hype-Locations sind besondere Locations mit Sehenswürdigkeiten der Stadt. Sie sind mit einem weißen Stern im Hintergrund gekennzeichnet. Hierhin führen dich Mega-Hype-Ereigniskarten (siehe Seite 8).



Spielvorbereitungen

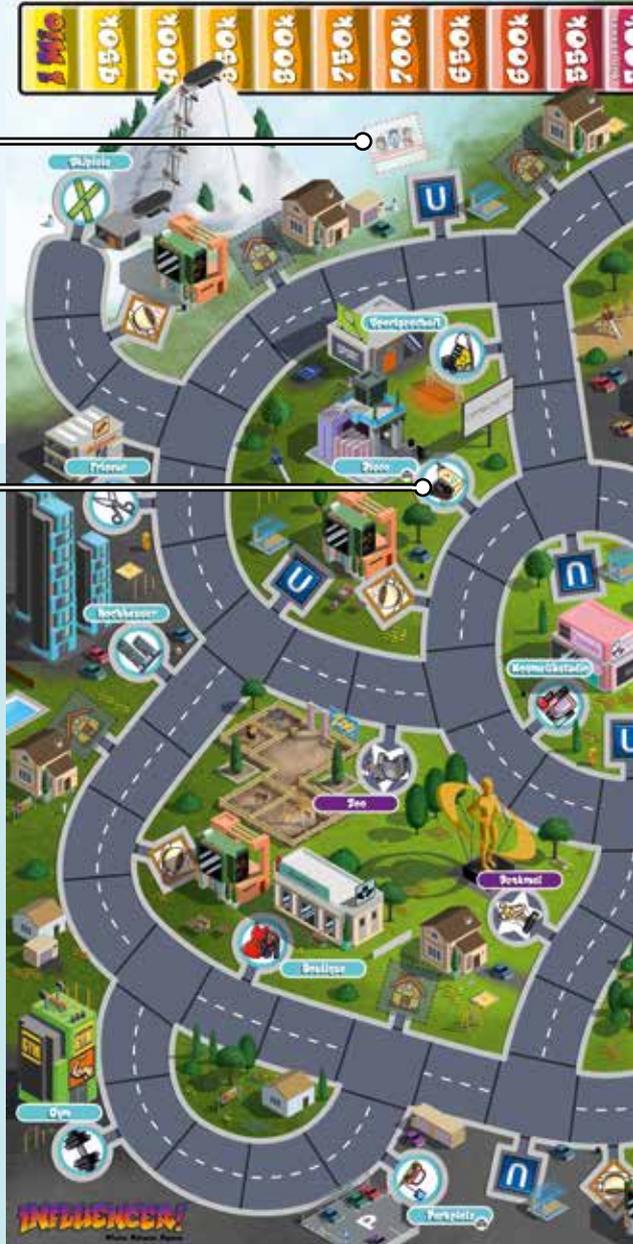
Breitet den Spielplan in der Mitte des Tisches aus. Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus dem Tableau herausgebrochen und die Spielfiguren in die Plastikfüße gesteckt werden.

Die Spielfigur Polizeistreife wird auf das Feld Disco und die Spielfigur Groupie-Meute in ihren Wartebereich neben dem Berg gestellt.

Halte den Shitstorm-Marker neben der Follower-Leiste bereit. Legt die Check-Plättchen sortiert in Stapeln und die Mega-Hype-Sterne neben das Spielfeld.

6 Home-Felder

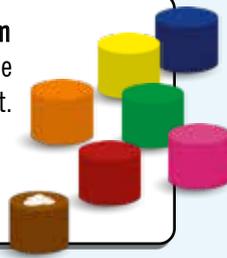
Auf dem Home-Feld, welches du zu Beginn mit deinem Home-Marker markiert hast, startet dein Spiel. Hier bist du „@home“ (zu Hause). Manche Challenges musst du auf deinem Home-Feld abschließen.



Wählt alle eine Influencer-Spielfigur und nehmt die gleichfarbigen Home- und Fame-Marker. Wer von euch am aktivsten in sozialen Netzwerken ist, darf sich jetzt zuerst sein Home-Feld aussuchen und wird auch später mit dem ersten Spielzug beginnen. Die anderen folgen immer im Uhrzeigersinn. Legt alle nacheinander eure Home-Marker auf eure ausgewählten Home-Felder und stellt eure Spielfigur obenauf.



Follower-Leiste mit Fame-Markern und Shitstorm
 Hier könnt ihr ablesen, wer aktuell wie viele Follower hat und wer vom Shitstorm betroffen ist. „k“ steht für „Tausend“: 50k = 50.000
 Euer Startpunkt hängt von der Spieleranzahl ab. Niemand kann unter 0 Follower fallen.



40 Check-Plättchen (8 Symbole x 5 Stück)

Diese Plättchen erhältst du als Nachweis, dass du an der Location mit demselben Symbol gewesen bist.



3 Nachziehstapel

Café-, Challenge- und Ereigniskarten kommen auf 3 separate verdeckte Nachziehstapel. Im Spielverlauf entstehen dann 3 offene Ablagestapel.

8 Cafés

Wenn du ein Café besuchst, darfst du 1 der beiden Café-Karten aus dem Angebot (siehe unten) nehmen und die beschriebene Aktion ausführen.



Angebot der Cafés

In diesem Bereich werden immer 2 Café-Karten offen präsentiert. Bei einem Besuch in einem Café kannst du dir 1 davon aussuchen und die beschriebene Aktion sofort ausführen.



„Bestes Mittel gegen Streit:
 Bizeps prall und Schultern breit!“

Online-Fitnesscoach Sam (25) vertritt in Fragen des Konfliktmanagements einen pazifistisch-präventiven Ansatz.

Mischt separat die Ereignis-, Challenge- und Café-Karten und legt diese 3 Nachziehstapel verdeckt neben den Spielplan. Die beiden obersten Café-Karten werden offen in den Angebot-Bereich gelegt.

Zieht nun alle nacheinander jeweils 5 Challenge-Karten, um eure ersten Challenges zu bestimmen. Schaut sie euch an und wählt daraus 3 Challenges aus, die ihr verdeckt vor euch auf den Tisch legt. Die 2 restlichen Karten kommen verdeckt wieder unter den Challenge-Nachziehstapel.

Die Fame-Marker aller Spieler kommen entsprechend ihrer Anzahl auf das Startfeld auf der Follower-Leiste (Die Symbole  stehen für die

Anzahl der Spieler). Überzählige Spielfiguren und Marker werden zurück in die Schachtel gelegt.

Beispiel: Bei 2 Spielern starten beide mit ihren Markern auf dem Feld 100k, bei 3 Spielern starten alle bei 200k usw.

Hinweis: Wenn ihr die Spieldauer verkürzen wollt, könnt ihr einfach auf einem höheren Startfeld auf der Follower-Leiste beginnen. Auf diese Art kann auch Einzelnen (z. B. Kindern oder Erstspielenden) ein Vorteil verschafft werden.

Spielablauf

Die Spielzüge erfolgen reihum im Uhrzeigersinn. Ein Spielzug besteht aus 2 festen Elementen: **Ereigniskarte ziehen** und **Spielfigur bewegen**.

Ereigniskarten, die du aufbewahrt hast, **kannst du jederzeit im eigenen Spielzug ausspielen**, aber erst, nachdem du zu Beginn eine neue Karte gezogen und nötigenfalls eine vierte Karte abgeworfen hast (siehe unten).

1. Ereigniskarte ziehen

Ziehe zunächst 1 Ereigniskarte vom Nachziehstapel und schaue sie dir an, ohne sie den anderen zu zeigen.

Karten mit der Überschrift **Sofortaktion** haben eine unmittelbare Auswirkung (siehe Seite 8). Sie werden daher umgehend von dir ausgespielt. Alle anderen Ereigniskarten kannst du sofort ausspielen, verdeckt vor dir auf dem Tisch sammeln oder ungenutzt abwerfen.

Du darfst höchstens 3 Ereigniskarten für den späteren Einsatz sammeln. Wenn du eine vierte Karte ziehst, musst du, falls es keine **Sofortaktion** ist, 1 der 4 Karten sofort ungenutzt abwerfen. Erst dann darfst du die übrigen ausspielen.

Sollte die neu gezogene Karte aber eine **Sofortaktion** sein, musst du diese unmittelbar ausführen. Deine gesammelten Karten bleiben in diesem Fall davon unberührt.

Du darfst (musst aber nicht) bis zum Ende deines Spielzugs beliebig viele deiner gesammelten Ereigniskarten ausspielen. Ebenso kannst du für dich wertlose Ereigniskarten abwerfen.

Abgeworfene Karten kommen immer offen auf den Ablagestapel für Ereigniskarten. Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel verwendet.

Hinweis: Du wirst manchmal nachschauen wollen, was auf deinen gesammelten Ereigniskarten steht. Du darfst sie beliebig oft aufnehmen, umdrehen und anschauen. Achte aber darauf, dass niemand außer dir sie dabei einsehen kann!

Beispiel: Julia ist am Zug. Sie hat bereits 3 Ereigniskarten gesammelt. Sie zieht verdeckt eine Ereigniskarte und sieht, dass es die **Sofortaktion** „Polizeistreife“ ist. Sie führt die **Sofortaktion** aus, indem sie die Spielfigur Polizeistreife eine Location weiset. Ihre 3 Ereigniskarten darf sie behalten und von nun an in diesem Spielzug einsetzen.

Später ist Lukas am Zug. Auch er hat bereits 3 Ereigniskarten gesammelt. Er zieht nun verdeckt 1 Ereigniskarte; es ist ein „Hackerangriff“ und damit keine **Sofortaktion**. Er muss 1 der 4 Karten abwerfen und legt diese offen auf den Ablagestapel. Nun kann er die übrigen 3 Karten einsetzen.



„Leidest du an Einsamkeit?
Kauf dir doch ein neues Kleid!“

Social-Media-Modequeen Janine (21) hat mal mit jemandem gechattet, dessen Cousine Psychologin werden wollte.

2. Spielfigur bewegen

Nun darfst du deine Spielfigur um bis zu 4 Schritte (= Felder) auf dem Spielplan bewegen. Du kannst auch stehen bleiben, wenn du das willst.

Alle Locations, Home-Felder, Cafés und U-Bahn-Stationen sind ebenfalls Felder. Auch das Bewegen von dem davor liegenden Straßenfeld auf eines dieser Felder kostet dich immer 1 Schritt.

Auf allen Feldern des Spielplans dürfen sich mehrere Spielfiguren aufhalten und sich gegenseitig passieren. Nur die Groupie-Meute kann eine Runde lang ein Straßenfeld und damit auch die Durchreise für alle blockieren (siehe Seite 7).

Deine Bewegung endet aber, wenn du eine Location, ein Home-Feld oder ein Café betrittst und wenn du die Ereignisse „Secret Love“ oder „Unter Freunden“ (siehe Seite 8) ausspielst. Übrige Schritte verfallen (Ausnahme: Eine Café-Karte bietet dir zusätzliche Schritte an). Du darfst dann auch keine Ereigniskarte mehr nutzen, die dir zusätzliche Schritte gewähren würde. Die U-Bahn-Stationen sind hingegen wie normale Straßenfelder. Die U-Bahn-Fahrt von einer Station zu einer beliebigen anderen kostet dich 1 Schritt und zusätzlich 1 U-Bahn-Ticket (siehe Seite 8).



Beispiel: Annika (rot) steht gerade auf der Kreuzung rechts oberhalb vom Bahnhofsgebäude. Derzeit blockiert ihr die Groupie-Meute den Weg in Richtung Strand, wohin sie eigentlich gehen wollte. Weil sie aber auch noch eine Challenge hat, die sie beim Beauty-Doc beenden muss, zieht sie dorthin. Das kostet sie 2 ihrer 4 Schritte: 1 für das Straßenfeld abwärts und 1 für das Betreten der Beauty-Doc-Location. Damit verfallen ihre verbleibenden 2 Schritte.

Hinweis: Eine beliebige Location oder ein Home-Feld zu betreten ist prinzipiell erlaubt, macht aber nur dann Sinn, wenn du wegen bestimmter Challenge- oder Ereignis-Karten dorthin musst.

Follower gewinnen mit den Challenges

Die meisten Follower gewinnst du durch das Erfüllen der Aufgaben, die dir auf deinen Challenge-Karten gestellt werden.

Mit **Standard-Challenges** (also alle außer den YOLO-Challenges, siehe Seite 6) kannst du 100.000 bis 250.000 Follower gewinnen.

Du bearbeitest sie so:

- Besuche zunächst die Location, die als erste genannt ist.
- Nimm dir als Nachweis, dass du dort gewesen bist, genau so viele Check-Plättchen mit dem Symbol dieser Location, wie es deine aktuellen Challenge-Karten erfordern.
- Lege das/die Plättchen auf deine betreffende(n) Challenge-Karte(n). Die Challenges werden dabei nicht aufgedeckt.



Beispiel: Marie (grün) hat unter anderem die Challenge-Karte „Kapitalistische Karotten“ und steht auf dem Feld direkt vor dem Park. Sie beginnt ihren Spielzug mit dem



Ziehen einer Ereignis-karte. Dann geht sie 4 Schritte und besucht die Location Biohof. Dort nimmt sie sich 1 Check-Plättchen mit dem gleichen Motiv, dem Apfel, und legt es vor sich auf die verdeckte Challenge-Karte.



Wenn du irgendwann später dein Ziel besuchst, also die zweite genannte Location bzw. dein Home-Feld, endet diese Challenge:

- Mache ein Posting, indem du die Karte laut vorliest.
- Rücke deinen Fame-Marker um die auf der Karte genannte Anzahl neuer Follower vor (ggf. Shitstorm beachten, siehe Seite 7).
- Lege das Check-Plättchen zurück zum Vorrat.
- Lege die erledigte Challenge-Karte offen auf den Ablagestapel.

Hinweise: Wenn du eine Challenge-Karte nicht vorliest, postest du nichts und gewinnst daher keine Follower! Erst in der nächsten Runde hast du wieder die Chance dazu.

Du nimmst ein Check-Plättchen nur an der Location, wo eine Challenge beginnt, und nicht an der Location, wo sie endet.

Beispiel: Marie ist später erneut am Zug und steht jetzt auf der Kreuzung oberhalb des Zoos. Sie will nun die Challenge „Kapitalistische Karotten“ an den Hochhäusern beenden. Das dafür benötigte Check-Plättchen vom Biohof hat sie zuvor eingesammelt (siehe oben). Sie beginnt ihren Spielzug mit dem Ziehen einer Ereigniskarte. Dann geht sie 2 Schritte auf die Location Hochhäuser, liest die Challenge vor, legt das Check-Plättchen zurück zum Vorrat und setzt ihren Fame-Marker um 150.000 Follower vor.



Bei **YOLO-Challenges** hingegen ist nur eine einzige Location genannt. **Du kannst direkt dorthin gehen** und ohne weitere Vorbereitungen oder Check-Plättchen neue Follower gewinnen (siehe Seite 6).

Eine erfüllte Challenge wird sofort durch eine neue ersetzt:

- Ziehe für jede erfüllte Challenge 2 neue Challenge-Karten vom Nachziehstapel und lese sie durch.
- Wähle je 1 Karte davon aus.
- Lege die andere Karte verdeckt unter den Nachziehstapel.

Auf diese Weise hast du immer 3 Challenges. Du arbeitest sie geheim und in beliebiger Reihenfolge ab. Erst durch das Vorlesen (also das abschließende Posting) erfahren alle, welche Challenge du erfüllt hast. Deine ersten 3 Challenge-Karten erhältst du im Rahmen der Spielvorbereitungen (siehe Seite 3).

Variante „Ruinierte Routen“

Wenn ihr alle mehr auf euer Glück als auf eure Planungen vertraut, dann verzichtet auf die Auswahl aus mehreren Challenge-Karten. Zieht zu Spielbeginn und als Ersatz für abgelegte Challenges einfach die erforderliche Anzahl an Karten vom Nachziehstapel.

Hinweis: Du wirst manchmal nachschauen wollen, was auf deinen 3 Challenge-Karten steht. Du darfst sie beliebig oft aufnehmen, umdrehen und anschauen. Achte aber darauf, dass niemand außer dir sie dabei einsehen kann und dass du die Check-Plättchen wieder korrekt darauflegst!

Es ist gut, wenn du mehrere Challenges hast, die dich auf dieselbe Location führen: Du darfst im selben Spielzug alle von dort benötigten Check-Plättchen nehmen und auf die passenden Challenge-Karten legen. Wenn deine Karten es erlauben, kannst du auf einer Location gleichzeitig sowohl Challenges abschließen als auch Check-Plättchen aufnehmen. Auch der gleichzeitige Abschluss mehrerer Challenges ist möglich.



Tip: Du bist am schnellsten, wenn du mehrere Challenges auf demselben Weg erledigst, anstatt sie nacheinander anzugehen.

Beispiel: Paul hat Glück und kann mehrere Challenges an einer Location bearbeiten. Er hat für seine Challenges „Herzensangelegenheit“ und „Power from the Bauer“ schon die beiden benötigten Check-Plättchen vom Tech-Store und vom Biohof gesammelt. Außerdem hat er die Challenge „Da gibt es nichts zu kompensieren“. Jetzt zieht er auf die Location Gym. Er liest die Challenges „Herzensangelegenheit“ und „Power



from the Bauer“ vor, macht damit sein Posting und legt die beiden Karten ab. Er erhält dafür (150.000 + 100.000 =) 250.000 Follower und setzt seinen Fame-Marker um 5 Felder vor. Außerdem nimmt er ein Check-Plättchen mit dem Hantel-Symbol für die Challenge „Da gibt es nichts zu kompensieren“, die hier beginnt, und legt es auf die entsprechende Karte, die aber verdeckt bleibt. Um wieder insgesamt 3 Challenges zu haben, zieht er 4 Challenges nach (für jede beendete Challenge 2), wählt 2 davon aus und legt die 2 anderen verdeckt unter den Nachziehstapel.



Wenn du eine neue Challenge ziehst und auswählst, die sich erneut auf die Location bezieht, auf der du in diesem Moment stehst, profitierst du in diesem Spielzug nicht mehr davon. Für solche neu

gezogenen Challenges darfst du an der gleichen Location erst im folgenden Spielzug Check-Plättchen aufnehmen oder eine YOLO-Challenge durchführen. Deine Spielfigur darfst du in jenem Spielzug dann nicht bewegen und deine 4 Schritte verfallen. Du ziehst aber wie gewohnt 1 Ereigniskarte und kannst bzw. musst Ereigniskarten ausspielen.



„Respekt gewinnt ein Kerl doch nur mit einer gold'nen Armbanduhr!“

Jay (35) erklärt seinen Followern gerne ganz genau, wie er Papas Geld anlegt.

YOLO-Challenges - Einfach, aber riskant!

8 Challenges sind mit der Abkürzung YOLO gekennzeichnet („You only live once“ - „Man lebt nur einmal“). Das sind je 2 illegale Aktionen auf den mit dem Polizeiauto gekennzeichneten Feldern Disco, Strand, Park oder Parkplatz. Sie sind nur dann durchführbar, wenn in diesem Moment die Polizeistreife nicht vor Ort ist und auch nicht von einem Konkurrenten mithilfe der Ereigniskarte „Polizei rufen“ (siehe Seite 8) dorthin gebracht wird. Im Gegensatz zu Standard-Challenges musst du vor deinem YOLO-Posting kein Check-Plättchen an einer anderen Location einsammeln.



Mit einer erfüllten YOLO-Challenge gewinnst du 150.000 Follower. Du gehst aber immer ein Risiko ein: Wenn du an der Location eintriffst und deine YOLO-Challenge-Karte vorliest, haben deine Konkurrenten sofort die Möglichkeit, mit der Ereigniskarte „Polizei rufen“ die Aktion zu verhindern. Du hast dann den Weg zu dieser Location umsonst gemacht und erhältst keine Follower! In diesem Fall werden beide Karten auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt und du wählst 1 von 2 Challenge-Karten vom Nachziehstapel aus, um wieder insgesamt 3 Challenges zu haben. Wenn du gleichzeitig eine Standard-Challenge an dieser Location erfüllen willst, kannst du das aber trotzdem machen. Falls du beide YOLO-Challenges für 1 Ort besitzt, kannst du sie gleichzeitig durchführen. Es reicht aber 1 „Polizei rufen“-Karte, um beide zu verhindern.

Beispiel: Felix hat eine YOLO-Challenge, die ihn auf die Location Parkplatz führt. Weil die Polizeistreife gerade woanders steht, will er die illegale Aktion wagen: Er betritt die Location und liest seine YOLO-Karte vor. Doch Emma hat eine „Polizei rufen“-Karte, zeigt sie vor und versetzt die Polizeistreife zu Felix auf den Parkplatz. Felix muss die YOLO-Karte ablegen, zieht 2 neue Challenge-Karten und wählt 1 davon aus. Emma muss ihre „Polizei rufen“-Karte ebenfalls ablegen. Sie erhält dafür keinen Ersatz.



Hinweis: Die Auswahl neuer Challenge-Karten variiert:

- Bei Spielbeginn wählst du 3 von 5 gezogenen Karten aus,
- als Ersatz für jede erfüllte Challenge 1 von 2 und
- als Ersatz für jede mit der Karte „Polizei rufen“ verhinderte YOLO-Challenge 1 von 2.



Tip: Im Spiel befinden sich 2 „Polizei rufen“-Karten. Behalte sie im Auge!

Ein Besuch im Café - Mit Genuss gewinnen!



Wenn du in ein Café gehst, nimmst du 1 der beiden Café-Karten, die im Bereich „Angebot“ offen ausliegen. Führe die darauf beschriebene Aktion sofort aus oder lasse sie verfallen. Lege die Karte danach offen auf den Ablagestapel für Café-Karten. Café-Karten bieten dir immer einen Vorteil an: Du erhältst z. B. Bonus-Schritte oder gewinnst Follower. Normalerweise endet dein Zug im Café und übrige Schritte verfallen, aber einige Café-Karten erlauben dir sofort zusätzliche Schritte. Ersetze die Karte, die du vom Angebot gezogen hast, sofort durch eine neue vom Nachziehstapel. Wenn die letzte Karte von diesem Stapel genommen wurde, werden die abgelegten Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet. Weil zu viel Koffein ungesund ist, darfst du ein Café im

unmittelbar folgenden Spielzug nicht erneut besuchen, sondern musst es dann verlassen (Ausnahme: Die Groupie-Meute hindert dich daran).

Variante „Zufälliges Zuckerchen“

Wenn ihr mit einem höheren Überraschungsfaktor spielen wollt, nutzt ihr den Bereich „Angebot“ nicht, sondern zieht im Café immer die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel.

Außerdem kannst du in jedem beliebigen Café mit „Digital Detox“ („Digitales Entgiften“) einen Shitstorm loswerden. Dann darfst du aber keine Café-Karte ziehen und darfst keine Ereignisse ausspielen (Erklärung siehe Seite 7: „Wie kannst du den Shitstorm versetzen?“).

Shitstorm - So ein S***!

Ein Shitstorm ist eine Welle negativer Kommentare, die sich gegen einen Influencer richtet. Im Spiel wird dazu der Shitstorm-Marker oben auf einen Fame-Marker gestellt.



Variante „Stiller Sturm“

Das Spiel ist (besonders, falls ihr nur zu zweit spielt) weniger konfrontativ, wenn ihr komplett auf die Shitstorms verzichtet. Dafür müsst ihr vor Spielbeginn die 6 Shitstorm-Ereigniskarten und die 4 entsprechenden Café-Karten aus den Decks entfernen. Die beiden Mega-Hypes „Denkmal“ und „Zoo“ werden dann im zweiten Durchlauf zu Energydrinks.

Welche Auswirkungen hat der Shitstorm?

- Immer, wenn der Shitstorm-Marker auf deinen Fame-Marker gestellt wird, verlierst du sofort 100.000 Follower. Setze daher beide Marker gemeinsam um 2 Felder auf der Fame-Leiste zurück. Es kann aber niemand unter 0 Follower fallen.
- Immer, wenn der Shitstorm-Marker von deinem Fame-Marker weggenommen wird, bekommst du die zuvor verlorenen 100.000 Follower sofort wieder hinzu. Setze daher deinen Marker 2 Felder vor.
- Solange du vom Shitstorm betroffen bist, erhältst du für jede erfüllte Challenge 50.000 Follower weniger als normal. Dies gilt nur für Zugewinne, die durch Challenge-Karten erzielt werden.

Bemühe dich also, einen Shitstorm zu einem günstigen Zeitpunkt an einen Konkurrenten weiterzugeben!



Wie kannst du den Shitstorm versetzen?

- Mit dem Ausspielen einer Ereigniskarte „Shitstorm“ (siehe Seite 8) kannst du den braunen Marker vom aktuell betroffenen Fame-Marker (egal, ob dies dein eigener ist oder nicht!) oder von außerhalb nehmen. Du musst ihn dann auf einen anderen Fame-Marker setzen.
- 4 der 18 Café-Karten (siehe Seite 6) haben genau die gleiche Wirkung wie das Ereignis „Shitstorm“.
- Wenn du aktuell vom Shitstorm betroffen bist, kannst du in ein beliebiges Café ziehen und dort „Digital Detox“ („Digitales Entgiften“) machen. Deine Bewegung für diesen Spielzug endet dann dort. Du darfst dir (im Gegensatz zum normalen Café-Besuch) keine Café-Karte nehmen und keine Ereignisse mehr ausspielen. Stattdessen darfst du den Shitstorm-Marker von deinem Fame-Marker entfernen und neben die Follower-Leiste stellen. In der nächsten Runde musst du das Café wie gewohnt verlassen.

Beispiel: Der Shitstorm-Marker liegt auf Sophies Fame-Marker. Sie gewinnt daher aktuell beim Erfüllen von Challenges 50.000 Follower weniger als angegeben. Sie spielt eine Ereigniskarte „Shitstorm“ aus und setzt den braunen Marker von ihrem Fame-Marker auf den von Tim. Sophie rückt um 100.000 Follower vor, während Tim um 100.000 zurückversetzt wird. Sie kann nun wieder uneingeschränkt Follower hinzugewinnen.

Ereigniskarten - Was geht?!



Zu Beginn jedes Zuges ziehst du 1 Ereigniskarte vom Nachziehstapel (siehe Seite 4).

Es gibt 12 verschiedene Ereignisse. 9 davon können direkt ausgespielt oder für den späteren Gebrauch gesammelt werden.

Im Gegensatz dazu muss eine **Sofortaktion** aber in jedem Fall sofort ausgeführt werden.

Wenn nichts anderes erwähnt ist, werden Ereigniskarten unmittelbar nach dem Ausspielen offen auf den Ablagestapel gelegt. Du darfst (musst aber nicht) bis zum Ende deines Spielzugs beliebig viele Ereigniskarten ausspielen und so ihre Effekte kombinieren, sofern nichts Gegenteiliges erwähnt wird. Ebenso kannst du für dich wertlose Ereigniskarten abwerfen.

Energydrink (6x) Mit dieser Karte kannst du in deinem Spielzug 2 zusätzliche Schritte machen. Du darfst auch mehrere dieser Karten gleichzeitig nutzen.



„Pickel, Akne, Hautproblem?
Kaufe diese Markencreme!“

Influencerin Sandy (18) sorgt sich ganz ehrlich um den Alterungsprozess ihrer Follower.

Groupie-Meute (6x) Du darfst sofort die Groupies auf ein freies (= unbesetztes) Straßenfeld stellen (also nicht auf eine Location, ein Home-Feld, ein Café oder eine U-Bahn-Station). Niemand kann dieses Feld betreten oder passieren, bis die Groupies wieder verschwunden sind. Die Groupies bleiben normalerweise 1 Runde lang dort stehen, also bis du wieder am Zug bist. Lasse die Karte daher zur Erinnerung so lange offen vor dir liegen. Wenn zwischenzeitlich ein anderer Spieler eine „Groupie-Meute“-Karte ausspielt, werden die Groupies schon früher versetzt. Es ist nicht erlaubt, die Groupies unmittelbar mit einer weiteren Karte erneut auf dasselbe Feld zu stellen. Die Groupies warten in einem speziellen Bereich neben dem Berg darauf, dass sie gerufen werden, und kehren immer wieder dorthin zurück.



Variante „Moderate Meute“

Wenn ihr eine besonders friedliebende Spielrunde seid, dann einigt euch vor Beginn darauf, dass eine Spielfigur in einer Location o. ä. nicht durch direkt davor platzierte Groupies eingesperrt werden darf.

Hackerangriff (3x) Mit dieser Karte darfst du dir alle nicht ausgespielten Ereigniskarten eines anderen Influencers anschauen und 1 davon stehlen. Du kannst diese für den späteren Gebrauch aufheben oder sofort verwenden. Pro Spielzug darfst du nur 1 Hackerangriff ausspielen.



Polizei rufen (2x) Wenn jemand 1 oder 2 illegale YOLO-Challenge(s) (siehe Seite 6) machen will und du im Besitz dieser Karte bist, kannst du die Polizeistreife zu der betreffenden Location rufen.



Dann setzt du die Polizei-Spielfigur sofort dorthin und verhinderst so die Aktion(en). Beide (bzw. alle 3) Karten werden abgelegt. Dies ist die einzige Ereigniskarte, die du nie im eigenen Spielzug nutzt. Der Besitz dieser Karte hindert dich nicht daran, selbst eine YOLO-Challenge zu posten. Auf alle Standard-Challenges hat die Polizeistreife keine Auswirkungen. Die Polizeistreife setzt ihren Weg von hier aus fort.

Taxi (3x) Du kannst 4 zusätzliche Schritte machen. Du darfst auch mehrere dieser Karten gleichzeitig nutzen.



U-Bahn-Ticket (8x) Du nutzt ein Ticket, um mit 1 Schritt von einer U-Bahn-Station zu einer beliebigen anderen zu fahren (siehe Seite 4).



Beispiel: Lilly steht auf der Straße vor dem Café in der Mitte am unteren Spielplanrand. Sie zieht zunächst 1 Schritt nach links auf die Kreuzung und dann 1 Schritt nach unten in die U-Bahn-Station. Jetzt zeigt sie ihr U-Bahn-Ticket und legt es ab. Damit fährt sie mit der U-Bahn zur Station rechts von den Hochhäusern, was sie auch noch 1 Schritt kostet. Abschließend geht sie mit ihrem vierten und letzten Schritt auf die Kreuzung vor der U-Bahn-Station.

Unter Freunden (3x) Wenn du das Haus (Home-Marker) eines anderen Influencers besuchst und diese Karte dort ausspielt, wird sein Fame-Marker sofort um 100.000 Follower zurückgesetzt (Es kann aber niemand unter 0 Follower fallen). Er muss in diesem Moment nicht zu Hause sein. Deinen eigenen Fame-Marker darfst du um 100.000 voransetzen. Dein Spielzug endet hier. Du darfst nur 1 dieser Karten pro Spielzug ausspielen.



Secret Love (2x) Mit einer „Secret Love“-Karte gewinnst du 100.000 Follower, wenn du mit deiner Spielfigur ein beliebiges Spielfeld erreichst, auf dem bereits ein anderer Influencer steht. Es genügt aber nicht, wenn sich die beiden Spielfiguren nur im Vorübergehen treffen. Dein Spielzug muss auf dem Feld mit der anderen Spielfigur beendet werden. Wenn der angetroffene Influencer ebenfalls eine „Secret Love“-Karte besitzt, profitiert er nicht sofort davon, sondern erst im kommenden eigenen Spielzug. Dafür darf er dann aber seine Spielfigur nicht versetzen. Du darfst nur 1 dieser Karten pro Spielzug ausspielen.



Beispiel: Hannah zieht mit 3 Schritten auf das Straßenfeld, wo bereits Laura steht. Sie zeigt ihre „Secret Love“-Karte vor, legt sie ab und setzt ihren Fame-Marker um 100.000 (2 Felder) vor. Ihr verbleibender vierter Schritt verfällt. Danach ist Laura am Zug. Sie zieht eine Ereigniskarte. Sie bewegt aber ihre Spielfigur nicht und lässt stattdessen ihre 4 Schritte verfallen, denn zufällig hat auch sie eine „Secret Love“-Karte. Sie zeigt diese ebenfalls vor, legt sie ab und setzt ihren Fame-Marker um 100.000 (2 Felder) vor.

Shitstorm (6x) Der Shitstorm wird von außerhalb oder von einem Fame-Marker auf einen anderen versetzt. Die betroffenen Marker müssen sofort um 100.000 Follower vor- bzw. zurückgesetzt werden (siehe Seite 7).



Sofortaktion

Mega-Hype (4x) Die betreffende Location wird auf dem Spielplan mit einem Mega-Hype-Stern gekennzeichnet. Wer sie von nun an als Erster besucht und so zuerst das geforderte Posting macht, gewinnt sofort 100.000 Follower. Dann wird der Mega-Hype-Stern entfernt. Alle „Mega-Hype“-Karten werden jeweils nur ein einziges Mal mit dieser Auswirkung ausgespielt und danach auf den Ablagestapel gelegt. Falls im Lauf des Spiels der Ablagestapel gemischt und dann zum neuen Nachziehstapel wird, werden die „Mega-Hype“-Karten von da an mit allen Eigenschaften zu solchen Ereigniskarten, die unten zu lesen sind: 2 werden zu „Shitstorm“- und 2 zu „Groupie-Meute“-Karten. Dann sind sie auch keine Sofortaktionen mehr.



Sofortaktion

Multitalent (3x) Wenn du diese Karte ziehst, muss der Influencer mit den aktuell meisten Followern sofort 1 seiner Ereigniskarten auswählen und offen abwerfen (sofern er mindestens 1 besitzt). Wenn mehrere oder sogar alle gleichauf vorne liegen, müssen sie alle 1 Ereigniskarte abwerfen. Wenn du diese Karte ziehst, kann sie auch dich selbst treffen.



Sofortaktion

Polizeistreife (8x) Setze die Polizeistreife sofort um eine Location weiter. Sie steht immer auf einer der Locations Disco, Strand, Park oder Parkplatz (gekennzeichnet mit dem Polizeiauto) und wird mit dieser Karte in der abgebildeten Reihenfolge versetzt. Wo sie steht, darf keine YOLO-Challenge durchgeführt werden. Auf alle anderen Challenges hat sie keine Auswirkungen.



ORNAMENT GAMES

Stefan Scheidtweiler und Christian Peter Schäfer-Scheidtweiler GbR
Bertha-Sander-Str. 43 • D-50829 Köln

info@ornament-games.com • www.ornament-games.com

© 2022 • MADE IN GERMANY
Hergestellt bei Ludo Fact GmbH



„In 'nem Shirt vom letzten Jahr machst du keine Frauen klar!“

Online-Trendsetter Jannick (23) macht sich Gedanken über Partnersuche und Nachhaltigkeit.