



GAY SAUNA

THE BOARD GAME

KOMPLETTMODUS REGELBUCH



Eine ReRollWorks.com Produktion

Ein Spiel von Adrian Collier

Bilder und Zeichnungen von Jose Garrote

Spielziel

Herzlich willkommen zu Gay Sauna - dem Brettspiel! In diesem unanständigen Brettspiel übernehmt Ihr die Rolle einer Gruppe unglaublich geiler Freunde (im wahrsten Sinne des Wortes). Ihr trefft Euch gemeinsam zu einem angenehmen Abend in Eurer Lieblingssauna mit dem Ziel, Euch mit möglichst vielen Besuchern eine besonders angenehme Zeit zu machen. Also Licht aus, keine Regeln...außer diesen hier.

Inhalt

- 1 Spielbrett
- 120 Besucherkarten
- 57 Unartigkeitskarten
- 60 Ereigniskarten
- 18 Karten für die Cruising- Bereiche
- 15 Gegenstandsplättchen
- 6 Spielertableaus & 6 Geilheitsmarker
- 48 farbige Bar-Marker
- 1 Startspielermarkertoken
- 1 Flirt-Würfel & 1 Sex-Würfel
- 1 Würfelturm
- 1 Party-Modus Regelheft
- 1 Komplettnmodus Regelheft (dieses Heft)

Die beiden Spielmodi

Gay Sauna - das Brettspiel verfügt über zwei Spielmodi: Den **Party-Modus** und den **Komplettnmodus**. Der **Party-Modus** war ursprünglich für Demos auf Spielekonventionen gedacht. Wie Ihr Euch denken könnt, ist er eine schnellere und auf das wesentliche reduzierte Version des Spiels. Wenn Ihr Gay Sauna zum ersten Mal spielt, möchten wir Euch den Party-Modus empfehlen, einfach um die Kernmechaniken des Spiels besser kennenzulernen.

Ist das Euer erstes Mal? Dann möchtet Ihr vielleicht den Party-Modus im anderen Regelheft ausprobieren?



Das Spiel gewinnen

Der Gewinner von Gay Sauna - dem Brettspiel ist der Spieler, der am Ende des Spiels, nachdem alle ausgewählten Cruising-Bereiche besucht wurden, die meisten Hookups erreicht hat. Ein Hookup kann durch das erfolgreiche, einvernehmliche Flirten mit einem passenden Besucher erreicht werden. Die Besucher trifft Ihr in den verschiedenen Cruising-Bereichen. Falls es bei den meisten **Hookups** einen Gleichstand gibt, gewinnt der Spieler mit der geringsten **Geilheit**.

Besucherkarten

Schauen wir uns den Stapel mit den **Besucherkarten** an - die **Besucherschlange**. Sie sind leicht daran zu erkennen, dass auf der Vorderseite ein unglaublich heißer **Besucher** abgebildet ist; und an der pinkfarbenen Rückseite.

Während des Spielaufbaus verteilt Ihr an jeden Spieler einen zufälligen Besucher, der seinem **Typus** entspricht.

Wenn alle Spieler einverstanden sind, könnt Ihr Eure eigenen Charakteristika wählen und mit den Markern in der Schachtel darstellen. Dies kann etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen, je nachdem wie wählerisch die Spieler sind.

Jeder **Besucher** hat einen einzigartigen Charakter mit seinem Namen, seinen Vorlieben und Präferenzen.



Typus

Der **Typus**, dem sich der **Besucher** zuordnet, ist auf der oberen linken Ecke der Karte vermerkt. **Besucher** mit demselben **Typus** haben dieselbe Randfarbe und denselben Kartenhintergrund. Ihr könnt also sagen:

Der Besucher Achilles ist ein Jock.



Die Präferenzen sind oben auf der Karte abgebildet. Ihr könnt sagen:



Dieser Besucher Achilles mag den Typ von nebenan, Otter und Twink

Rolle und Kinks

Die bevorzugte **Rolle** und die **Kinks** des **Besuchers** sind auf der Karte unten rechts abgebildet. Ihr könnt also sagen:



Dieser Besucher Achilles ist ein Top, der auf Spanking und Fisting steht.

Zusammenfassend lässt sich sagen:

Der Besucher Achilles ist ein Jock, der den Typ von nebenan, Otter und Twink mag. Er ist ein Top, der auf Spanking und Fisting steht.

Flirten und Hookups

Das Ziel des Spiels ist es, einen erfolgreichen **Hookup** mit so vielen Besuchern wie möglich zu schaffen und der beste Weg hierzu ist es zu **Flirten**. Wichtig: Um mit jemanden zu Flirten müssen die Besucher auch auf Euch stehen. **Einvernehmen** ist hier die Hauptsache und ohne geht es nicht!

Wenn ein Spieler erfolgreich mit einem **Besucher** flirtet wird dieser zu seinem **Hookup** und der Spieler platziert die **Besucherkarte** neben seinem **Spielertableau** für seinen **Hookup**-Stapel.

Einvernehmen

Um festzustellen, ob der Besucher auf Euch steht, müsst Ihr Euer **Typus**-Bild mit den drei Bildern oben auf der **Besucherkarte** vergleichen. Wenn (und auch nur wenn!) Euer **Typus**-Bild auf der **Besucherkarte** abgebildet ist, dürft Ihr mit dem **Besucher flirten**.

Es ist leichter mit den **Besuchern** zu **flirten**, wenn Ihr auch auf ihren **Typus** steht (wenn das **Typus**-Bild des Besuchers oben links mit einem der 3 **Typen**-Bilder für Eure Vorlieben auf Eurem **Spielertableau** übereinstimmen).

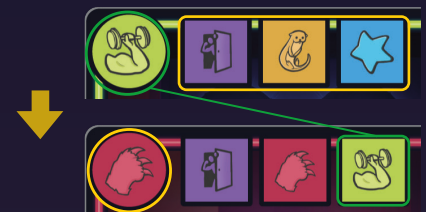
Wenn Ihr nicht auf den **Typus** des **Besuchers** steht, müsst Ihr jedes Mal einen Punkt **Geilheit** ausgeben, um mit ihm zu **flirten**. Falls Ihr aufgrund eines Effekts den Wurf wiederholen müsst, braucht Ihr den Punkt **Geilheit** nicht erneut ausgeben.



Amador der Bär kann nicht mit Jamal dem Jock **flirten**, da Jamal keine Bären mag.

Amador der Bär kann ohne Extrakosten mit Ryan, dem Typ von nebenan, **flirten**, da Amador auf den Typ von nebenan steht und Francois auf Bären.

Jamal der Jock kann den **Flirt-Würfel** für Amador den Bären werfen, aber da Jamal nicht auf Bären steht, muss er hierfür einen Punkt **Geilheit** ausgeben.



Die Würfel

Es gibt zwei verschiedene Würfel im Spiel: Der weiße **Flirt-Würfel** bestimmt, wie ein **Besucher** auf Deine **Flirtversuche** reagiert. Bei einem erfolgreichen Wurf hast Du Charme und Verstand (oder Zunge oder Finger oder Zehen...) geschickt eingesetzt, um den **Besucher** für Dich zu gewinnen.

Der **Besucher** ist jetzt ganz Dein, also lege die **Besucherkarte** mit der Rückseite nach oben neben Dein **Spielertableau** (selbst wenn der **Besucher** ein Top ist). Jetzt wirf den **Sex-Würfel** und schau, wie es bei Euch läuft. Wichtig: Du kannst den **Sex-Würfel** nicht werfen, wenn der **Besucher** Dich abgelehnt hat.

Schauen wir uns an, wie Amador und Ryan miteinander flirten würden:

- Amador und Ryan sind beide Bottom und Versatile, die zwei gemeinsamen **Kinks** haben.
- Ryan würde bei einem Flirtversuch "Nein" zu den Ergebnissen: "Die Rolle passt zu Dir", "Top und Bottom" oder "Abgelehnt!" sagen.
- Francois würde bei einem Flirtversuch "Ja" zu den Ergebnissen: "Erfolg!", "Werde kinky" und "Doppel-kinky" sagen.



Falls Ryan ja sagt, kann Amador den **Sex-Würfel** werfen und hoffentlich das Ergebnis genießen.

Flirt-Würfel		Sex-Würfel	
	Erfolg!		Großartiger Sex!
	Immer ein Ja.		Erhalte plus 1 Geilheit .
	<i>Was auch immer Du gesagt hast, Du hast ihn für Dich gewonnen.</i>		<i>Genau was Du gebraucht hast!</i>
	Die Rolle passt zu Dir.		Nächster
	Ja, solange nicht zwei Tops oder zwei Bottoms aufeinander treffen.		Kein Effekt.
	<i>Sie möchten spielen, wenn man sie in die richtige Richtung stößt.</i>		<i>Es war OK, aber es gibt hier ein Spiel zu spielen.</i>
	Top und Bottom		Zu fest
	Ja, wenn genau ein Top und ein Bottom aufeinander treffen.		Verliere einen Punkt Geilheit .
	<i>Sie wissen genau, was sie wollen.</i>		<i>Du fühlst Dich ein wenig mitgenommen.</i>
	Werde kinky		Upps
	Ja, wenn Ihr mindestens einen Kink teilt.		Verliere zwei Punkte Geilheit .
	<i>Du hast sie für Dich, wenn Du Deinem Kink freie Bahn lässt.</i>		<i>Unfälle passieren und Du musst jetzt hier sauber machen.</i>
	Doppel-kinky		Abgelenkt
	Ja, wenn Ihr zwei Kinks teilt.		Wirf eine Unartigkeitskarte ab.
	<i>Sie stehen auf ihre Kinks und sie sind ihnen wichtig.</i>		<i>Du kannst sie einfach nicht aus Deinem Kopf herausbekommen.</i>
	Abgelehnt!		Schuss!
	Immer ein Nein.		Verliere drei Punkte Geilheit .
	<i>Anscheinend sind sie nicht interessiert.</i>		<i>Das musste einfach mal raus.</i>

Aufbau

1. Platziert das Spielbrett in der Mitte des Tisches.
2. Mischt die Karten für die **Cruising-Bereiche** und platziert dann einen verdeckten Stapel entsprechend der Anzahl der Spieler:
 - a. Zwei Spieler: 9 **Cruising-Bereiche**
 - b. Drei Spieler: 8 **Cruising-Bereiche**
 - c. Vier Spieler: 7 **Cruising-Bereiche**
 - d. Fünf Spieler: 6 **Cruising-Bereiche**
 - e. Sechs Spieler: 5 **Cruising-Bereiche**
3. Legt die restlichen Karten für die **Cruising-Bereiche** zurück in die Schachtel.
4. Gebt jedem Spieler ein **Spielertableau**, einen **Geilheitsmarker** und alle **Bar-Marker** in derselben Farbe.
 - a. Ihr startet das Spiel mit einem **Geilheitswert** von 3.
5. Mischt die **Besucherkarten**. Jeder Spieler zieht einen zufälligen **Besucher**, der dem **Typus** auf seinem **Spielertableau** entspricht.
 - a. Platziert die verbleibenden **Besucher** als verdeckten Stapel auf dem Bereich für die **Besucherschlange**.
6. Gebt jedem Spieler verdeckt zwei **Gegenstandsplättchen**. Jeder Spieler entscheidet sich für einen **Gegenstand**, den er behält und legt den anderen **Gegenstand** ab.
 - a. Platziert die verbleibenden **Gegenstandsplättchen** als verdeckten Stapel neben dem Spielbrett.
7. Mischt die **Ereigniskarten** und platziert sie verdeckt als **Ereigniskartenstapel**.
8. Mischt die **Unartigkeitskarten** und teilt jedem Spieler drei Karten aus.
 - a. Platziert die verbleibenden **Unartigkeitskarten** als verdeckten Stapel.



Auf zum Spiel

1. Der Spieler, der zuletzt in einer Sauna war, beginnt und nimmt den Startspielermarker. Alternativ könnt ihr auch



einen Spieler zufällig als Startspieler auswählen.

2. In jeder Runde zieht der Startspieler (und nur der Startspieler) eine Karte für den **Cruising-Bereich**.
 - a. Platziert die gezogene Karte für den **Cruising-Bereich** auf dem Spielbrett.
 - b. Füllt alle Plätze auf dem **Cruising-Bereich** mit **Besuchern** aus der **Besucherschlange** entsprechend den Anweisungen des **Cruising-Bereichs** auf.
3. Der Startspieler beginnt seinen Zug:
 - a. Ziehe eine **Ereigniskarte** vom **Ereigniskartenstapel**. Lies die Karte laut vor und führe die Effekte aus.
 - b. Führe zwei der folgenden Aktionen aus:
 - i. Mit einem **Besucher flirten** (wähle hierzu einen **Besucher** aus dem aktuellen **Cruising-Bereich** aus, mit dem Du in der Hoffnung auf einen **Hookup flirten** möchtest). *(Weiter auf Seite 11.)*
 - ii. Sei gut zu Dir selbst (steigere Deine **Geilheit** um 2 Punkte).
 - iii. An der Bar abhängen (platziere einen Deiner **Bar-Marker** auf einen der 8 Plätze an der Bar).
 - iv. **Unartig sein** (Ziehe eine **Unartigkeitskarte** vom **Unartigkeitskartenstapel**).

** Du kannst in einem Zug auch besonders gut zu Dir selbst sein (steigere Deine Geilheit erneut um 2 Punkte).*

4. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.
5. Die Runde endet, wenn jeder Spieler einmal am Zug war. Wenn die Runde endet:
 - a. Werft alle verbleibenden **Besucher** aus dem **Cruising-Bereich** ab.
 - b. Jeder Spieler zieht eine **Unartigkeitskarte**.
 - c. Der geilste Spieler (ähm, der Spieler mit dem höchsten Wert an **Geilheit** auf seinem **Spielertableau...**) nimmt den Startspielermarker.
 - i. Falls der Spieler mit dem Startspielermarker den höchsten Wert an **Geilheit** hat, behält er den Startspielermarker.
 - ii. Falls es bezüglich der **Geilheit** einen Gleichstand gibt, erhält der Spieler den Startspielermarker, der in dieser Runde zuerst am Zug war.
6. Beginnt wieder bei Schritt 2 bis Ihr alle Karten für **Cruising-Bereiche**, die Ihr für diese Partie bereit gelegt habt, gespielt habt.

Licht an!

Wenn der letzte Spieler seinen letzten Zug im letzten Cruising-Bereich durchgeführt hat, ist es Zeit für: "Licht an!" Dies ist die ultimative Gelegenheit für die Spieler, einen Besucher mit nach Hause zu nehmen - Zeit sich näher kennenzulernen ;)

Verteilt 8 Besucher auf die Plätze im **Cruising-Bereich**.

1. Beginnend mit dem Spieler, der die wenigsten Hookups hat, kann jeder Spieler im Uhrzeigersinn einen Bar-Marker ausgeben, um mit einem der Besucher zu flirten.
2. Wenn Ihr mit einem Besucher während der "Licht an"-Phase flirtet, gilt:
 - a. Ihr müsst nicht auf den **Typus** des Besuchers stehen (ihr seid verzweifelt).

- b. Der **Besucher** muss auf Euren **Typus** stehen (**Einvernehmen** ist immer noch wichtig).
- c. Ignoriert den Wert Eurer **Geilheit** (Ihr seid ohnehin im Begriff zu gehen).
- d. Werft keinen **Sex-Würfel** (das passiert alles zuhause).
- e. Ihr könnt keine **Gegenstände** verwenden (die sind bereits in Eurer Tasche verstaut).
- f. Ihr dürft immer noch **Unartigkeitskarten** verwenden (Ihr habt schließlich immer noch ein Ass im Ärmel).

Spielertableaus

Ihr findet in der Schachtel sechs **Spielertableaus** für die sechs **Typen**. Vermerkt Euren Fortschritt, während Ihr Euch durch die Sauna bewegt. Ihr könnt hier auch Eure **Besucher** und Eure **Gegenstände** platzieren.

Platziert Eure **Hookups** immer verdeckt neben Eurem **Spielertableau**, egal ob es sich hierbei um Tops oder Bottoms handelt. (Das verhindert mögliche Verwechslungen zwischen Deinem Charakter und Deinen **Hookups** für die anderen Spieler.)

Geilheit

Ihr beginnt das Spiel mit drei Punkten **Geilheit**. Während Eurer Abenteuer um **Hookups**, **Ereignis-** und **Unartigkeitskarten** wird Eure **Geilheit** steigen aber auch wieder sinken. Wenn Ihr einen **Geilheitswert** von sechs erreicht, werdet Ihr "Supergeil" und bei einem Wert von null verliert Ihr das Interesse.



Supergeil

Solange Ihr sechs Punkte **Geilheit** habt, steht Ihr automatisch auf alle **Besucher**, wenn Ihr **flirtet** (bitte vergesst nicht, dass die **Besucher** immer noch auf Euch stehen müssen!). Ihr dürft pro **Besucher** einen vermässelten **Flirt-Wurf** wiederholen.

Wenn Ihr erfolgreich mit einem **Besucher** einen **Hookup** schafft, während Ihr supergeil seid, werft Ihr nicht den **Sex-Würfel**. Da Ihr supergeil seid ist das Ergebnis immer Schuss! und Ihr verliert drei Punkte **Geilheit**. Na, fühlt sich das nicht gleich besser an?

Das Interesse verlieren

Immer wenn Ihr einen Wert von null Punkten **Geilheit** erreicht, verliert Ihr das Interesse. Ihr müsst eine **Unartigkeitskarte** abwerfen, falls Ihr eine habt. Ihr dürft nicht **flirten**, bis Ihr wieder mindestens einen Punkt **Geilheit** habt.

Cruising-Bereiche

Während Ihr die Sauna erkundet, werdet Ihr und Eure Freunde durch die verschiedenen Räume gehen um dort mit den **Besuchern** zu **flirten**. Jeder Raum hat spezielle Regeln, die einen Einfluss darauf haben, wie Ihr mit den **Besuchern** interagieren könnt. Die Regeln gelten solange, wie Ihr Euch in dem entsprechenden **Cruising-Bereich** aufhaltet.

Der Dark Room, das Labyrinth, die Playrooms und die Waschräume haben besondere Regeln zu den **Besucherkarten** und die Spieler können hier während ihres Zuges keine **Ereigniskarten** ziehen.

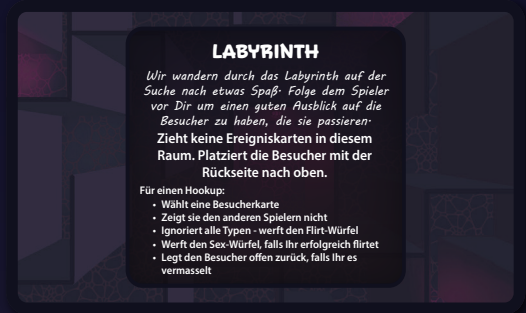
Der Dark Room

- Platziere alle **Besucher** im Dark Room mit der Rückseite nach oben.
- Wenn ein Spieler einen **Besucher** im Dark Room auswählt, schaut er sich die Karte verdeckt an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.
- Werft den **Flirt-Würfel** und prüft das Ergebnis, wobei nur **Kinks** und **Rollen** relevant sind. Ignoriert alle **Typen** und **Vorlieben** auf beiden Karten.
- Falls der **Flirtversuch** nicht erfolgreich war, legt den **Besucher** wieder verdeckt zurück.
- Falls der **Flirtversuch** erfolgreich war, zeigt den **Besucher** den anderen Mitspielern und werft den **Sex-Würfel**.



Das Labyrinth

- Platziere alle **Besucher** im Labyrinth mit der Rückseite nach oben.
- Wenn ein Spieler einen **Besucher** im Labyrinth auswählt, schaut er sich die Karte verdeckt an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.
- Werft den **Flirt-Würfel** und prüft das Ergebnis, wobei nur **Kinks** und **Rollen** relevant sind. Ignoriert alle **Typen** und **Vorlieben** auf beiden Karten.
- Falls der **Flirtversuch** nicht erfolgreich war, legt den **Besucher** offen zurück.
- Falls der **Flirtversuch** erfolgreich war, zeigt den **Besucher** den anderen Mitspielern und werft den **Sex-Würfel**.
- Andere Spieler können mit den verbleibenden (offenen oder verdeckten) **Besuchern** flirten.
- Ignoriert alle **Typen** und **Vorlieben** auf beiden Karten, wenn Ihr mit einem aufgedeckten **Besucher**



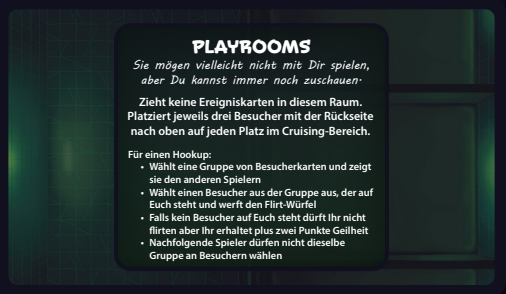
im Labyrinth flirtet.

Die Playrooms

- In den Playrooms platziert Ihr jeweils drei **Besucher** verdeckt auf jedes Feld des **Cruising-Bereichs**.
- Die Spieler wählen einen Playroom, den sie in ihrem Zug besuchen möchten und zeigen alle **Besucher** ihren Mitspielern.
- Falls es keine passenden **Besucher** gibt:

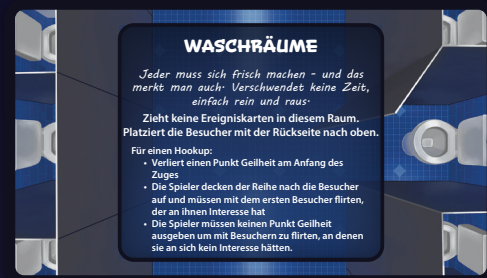
- Der Spieler kann in diesem Zug nicht **flirten**.
- Der Spieler erhält als Beobachter zwei Punkte **Geilheit**.
- Andere Aktionen können ganz normal gespielt werden.
- Wenn es mindestens einen interessierten **Besucher** gibt:
 - Wähle einen der passenden **Besucher**.
 - Werft den **Flirt-Würfel** und prüft das Ergebnis.
- Falls der Flirtversuch erfolgreich war, werft den Sex-Würfel.

Nachfolgende Spieler dürfen einen Playroom, der bereits aufgedeckt wurde, nicht besuchen.



Die Waschräume

- Platziere alle **Besucher** in den Waschräumen mit der Rückseite nach oben.
- Alle Spieler verlieren am Anfang ihres Zuges einen Punkt **Geilheit**.
- Die Spieler können die **Besucher** hier nicht frei wählen und starten mit dem ersten Platz auf dem Spielbrett.
- Die Spieler decken der Reihe nach die **Besucher** auf und müssen mit dem ersten **Besucher flirten**, der an ihnen Interesse hat.
- Falls der aufgedeckte **Besucher** kein Interesse hat, geht zum **Besucher** auf dem nächsten Platz weiter.
- Die Spieler müssen keinen Punkt **Geilheit** ausgeben, um mit **Besuchern** zu **flirten**, an denen sie an sich kein Interesse hätten.



Unartigkeitskarten

Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler drei **Unartigkeitskarten**.

Ihr könnt maximal sechs **Unartigkeitskarten** auf der Hand haben. Falls Ihr bereits sechs **Unartigkeitskarten** auf der Hand habt, könnt Ihr Euch entscheiden eine dieser Karten abzuwerfen, bevor Ihr eine neue Karte zieht. Falls Ihr keine **Unartigkeitskarte** abwerft, könnt Ihr keine neue Karte ziehen. Ihr dürft Euch die neue Karte vor dem Abwerfen nicht ansehen.

Unartigkeitskarten mit einem Punkt in der rechten unteren Ecke werden nur für den **Komplettmodus** benötigt und sollten für den **Party-Modus** entfernt werden.

Unartigkeitskarten verleihen Euch besondere Fähigkeiten während Eures Saunabesuchs und Ihr werdet sie brauchen, um in diesem Wettbewerb vorzustoßen.

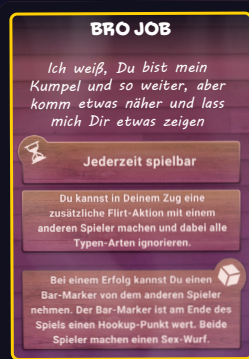
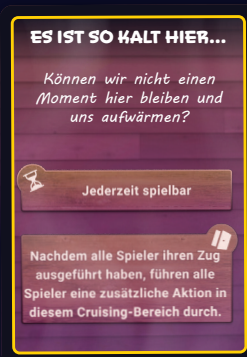
Unartigkeitskarten geben an, wann Ihr sie spielen könnt:

- Nach einem beliebigen Wurf spielbar
- Nachdem der Spieler eine **Ereigniskarte** gespielt hat.
- Nachdem eine **Ereignis-** oder **Unartigkeitskarte** gespielt wurde
- Jederzeit spielbar

Führt die Anweisung der **Unartigkeitskarte** aus, bevor eine.

Es ist so kalt hier...

Alle Spieler führen eine zusätzliche Aktion durch, die wie ein neuer Zug gespielt wird. Dadurch können sie auch eine Aktion, die sie in diesem **Cruising-Bereich** bereits ausgewählt haben, erneut ausführen.

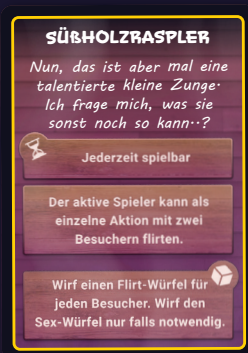


Bro job

Gewonnene **Bar-Marker** zählen als **Hookup** und sind am Ende des Spiels einen Punkt wert.

Süßholzrasppler

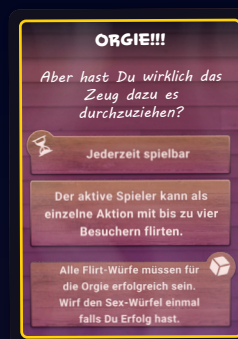
Beide **Besucher** müssen auf den Spieler stehen und falls nötig muss der Spieler **Geilheit** investieren (auch zweimal) falls die **Besucher** nicht zu den **Typen** gehören, die er favorisiert.



ORGIE!!!

Alle **Besucher** müssen auf den Spieler stehen und falls nötig muss der Spieler **Geilheit** investieren (auch mehrfach) falls die **Besucher** nicht zum den **Typen** gehören, die er favorisiert.

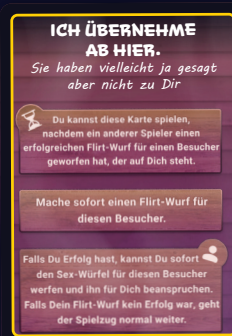
Falls der **Flirt-Wurf** bei einem oder mehreren **Besuchern** nicht erfolgreich war, wird der Spieler von allen **Besuchern** der Orgie abgewiesen.



Ich übernehme ab hier

Diese Karte muss gespielt werden, bevor der aktuelle Spieler den **Sex-Würfel** wirft.

Wenn diese **Unartigkeitskarte** erfolgreich gespielt wird, macht der aktuelle Spieler so weiter, als ob er seinen **Flirt-Wurf** nicht geschafft hätte.



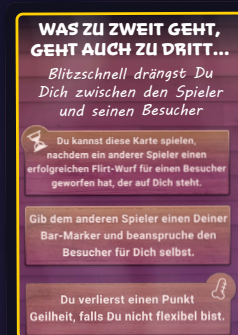
Was zu zweit geht, geht auch zu dritt...

Diese Karte muss gespielt werden, bevor der aktuelle Spieler den **Sex-Würfel** wirft.

Der **Besucher** muss auf Dich stehen. (Das gilt nicht für den anderen Spieler.)

Du musst einen Punkt **Geilheit** ausgeben, falls Du nicht auf den **Typus** des **Besuchers** stehst (allerdings nicht für den **Typus** des anderen Spielers).

Gewonnene **Bar-Marker** zählen als **Hookup** und sind am Ende des Spiels einen Punkt wert.



Ereigniskarten

Am Anfang seines Zuges zieht der Spieler eine **Ereigniskarte** und liest sie laut vor.

Die obere Hälfte der **Ereigniskarte** beschreibt, wie das **Ereignis** abläuft, während die untere Hälfte den Einfluss auf das Spielgeschehen darstellt. Effekte von **Ereigniskarten** betreffen alle genannten Spieler, nicht nur den aktuellen Spieler.



Gegenstände

Gegenstände verleihen Euch einzigartige Kräfte, also haltet aufmerksam nach ihnen Ausschau.

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler zwei **Gegenstände**. Wählt einen davon und legt den anderen **Gegenstand** ab, bevor Ihr das Spiel startet.

Einige **Unartigkeitskarten** erlauben es Euch, **Gegenstände** zu stehlen, zu tauschen oder zu ersetzen. Ihr könnt aber immer nur einen **Gegenstand** auf der Hand haben. Solltet Ihr einen zweiten **Gegenstand** erhalten, müsst Ihr sofort einen der beiden **Gegenstände** nach Eurer Wahl abwerfen.

Bar-Marker

Spieler können **Bar-Marker** auf jeden Platz an der Bar legen, wenn sie die "An der Bar abhängen"-Aktion in ihrem Zug ausführen.

Falls dieser Platz bereits belegt ist, platziert Euren **Bar-Marker** auf den bereits vorhandenen. Achtet bitte darauf, die Reihenfolge der Marker während des Spiels nicht durcheinander zu bringen.

Während der "Licht an"-Phase werden die **Bar-Marker** von der Bar zu den **Besucherplätzen** mit der entsprechenden Nummer gelegt.

Bar-Marker werden auch verwendet, wenn bestimmte **Unartigkeitskarten** gespielt werden. Beim Zählen der Punkte werden die **Bar-Marker**, die auf diese Weise erhalten wurden, als zusätzliche **Hookups** gewertet.



Habt Spaß!

Gay Sauna - das Brettspiel ist fröhliches und etwas versautes Spiel, für Freunde, die das Herz (oder auch anderes) auf der Zunge haben.

Die Anzahl Eurer Sexualkontakte im echten Leben sollte in keiner Weise einen Einfluss auf Euren Wert als Person haben. Zeigt Euren (potentiellen) Partnern immer Respekt und vor allem genießt Eure gemeinsame Zeit.

Das Spiel sollte mit Nachsicht gespielt werden. Falls eine Regel unklar oder mehrdeutig sein sollte, sollten sich die Spieler auf die Definition einigen, die am meisten zulässt bzw. am wenigsten einschränkt. Mehr ist mehr!

Unsere Besucher

Diese finden Sie unter X:

Griffin - @GriffinBarrowsX

Zeid - @zeidmoon

Karim - @KarimYoavXXX

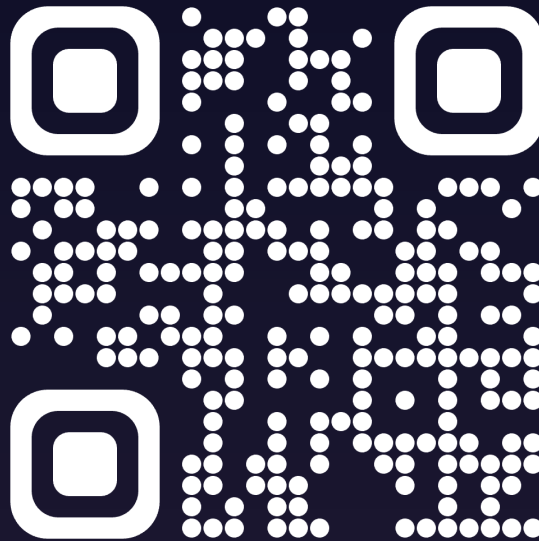
Fabio - @Fabio_Stallion

Auch mit den Stars von @wattsthesafeword:

Mr Kristofer - @KristoferWeston

Pup Amp - @PupAmp

Ihr möchtet Euch die Regeln noch einmal genauer erklären lassen?



Dann schaut Euch einfach online unsere How to Play Videos unter:

GaySaunaTheBoardgame.com/HowToPlay

Wenn Ihr Rückmeldungen habt, freuen wir uns sehr darüber. Bitte schickt sie an:

info@gaysaunatheboardgame.com

Danksagung!

Vielen Dank, dass Ihr Euch die Zeit genommen habt, Gay Sauna - das Brettspiel zu spielen. Wir hoffen sehr, dass Euch das Spiel gefallen hat.

Dieses Spiel wäre ohne die Unterstützung unserer Freunde, Familien und unserer Backer auf Kickstarter nicht möglich gewesen. Wir sind Euch allen so dankbar dafür, dass Ihr dazu beigetragen habt, dieses Spiel zu verwirklichen.

Ein besonderer Dank geht an Daniel, dafür, dass er uns alle miteinander verbunden hat und für den unglaublichen Support während des Playtestings und für die ganzen Rückmeldungen. Vielen Dank auch an Craig, Yaron, Miko, Estefano, Shaun, Ryan und Pieter für Eure Hilfe bei unseren Conventions und für Eure kontinuierliche Unterstützung auf unserer Reise!

Abschließend ganz herzlich ein riesengroßes Dankeschön an Heron Nine für die großartige deutsche Übersetzung!



Adrian & Jose



GAY SAUNA

THE BOARD GAME

Folge uns auf



@SaunaGame

Typus



Bär



Daddy



Typ von nebenan



Jock



Otter



Twink

Rollen

Bottom

Top

Kinks

Exhibitionismus



Füße



Fisting



Gummi



Spanking



Watersport



Flexiblen

Flirt-Würfel



Erfolg!

Immer ein Ja.

Was auch immer Du gesagt hast, Du hast ihn für Dich gewonnen.



Die Rolle passt zu Dir

Ja, solange nicht zwei Tops oder zwei Bottoms aufeinander treffen.

Was auch immer Du gesagt hast, Du hast ihn für Dich gewonnen.



Top und Bottom

Ja, wenn genau ein Top und ein Bottom aufeinander treffen.

Sie wissen genau, was sie wollen.



Werde kinky

Ja, wenn Ihr mindestens einen Kink teilt.

Du hast sie für Dich, wenn Du Deinem Kink freie Bahn lässt.



Doppel-kinky

Ja, wenn Ihr zwei Kinks teilt.

Sie stehen auf ihre Kinks und sie sind ihnen wichtig.



Abgelehnt!

Immer ein Nein.

Anscheinend sind sie nicht interessiert.

Sex-Würfel

Großartiger Sex!

Erhalte plus 1 Geilheit.

Genau was Du gebraucht hast!



Nächster

Kein Effekt.

Es war OK, aber es gibt hier ein Spiel zu spielen.



Zu fest

Verliere einen Punkt Geilheit.

Du fühlst Dich ein wenig mitgenommen.



Upps

Verliere zwei Punkte Geilheit.

Unfälle passieren und Du musst jetzt hier sauber machen.



Abgelenkt

Wirf eine Unartigkeitskarte ab.

Du kannst sie einfach nicht aus Deinem Kopf herausbekommen.



Schuss!

Verliere drei Punkte Geilheit.

Das musste einfach mal raus.

