

GAY SAUNA

THE BOARD GAME

PARTY-MODUS RULEBOOK



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 Liebingssaua mit dem Ziel, Euch mit möglichst vielen Besuchern eine besonders angenehme Zeit zu machen. Also Licht aus, keine Regeln...außer diesen hier.

Inhalt

Components you'll need for the party mode:

- 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 Komplettnodus Regelheft (dieses Heft)

Die beiden Spielmodi

Gay Sauna - das Brettspiel verfügt über zwei Spielmodi: Den **Party-Modus** und den **Komplettmodus**. 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.

Habt Ihr schon einige Runden gespielt? Seid Ihr bereit, ein wenig mehr Strategie in Euer Spiel zu bringen? Dann probiert den **Komplettmodus** im anderen Regelheft aus!





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.



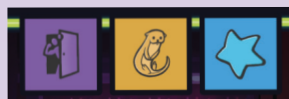
Typus

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.



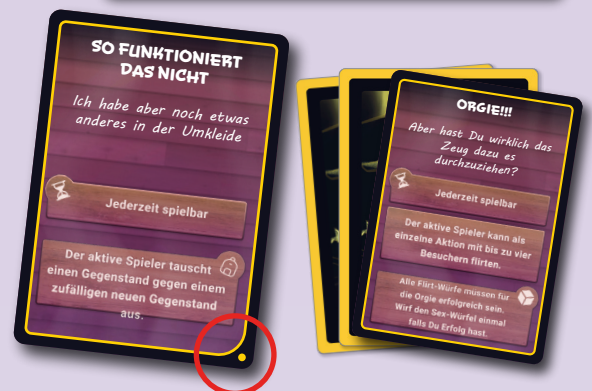
- Schauen wir uns an, wie Amador und Ryan miteinander flirten würden:
- Amador und Ryan sind beide Bottom und Versatile, die zwei gemeinsamen Kinks haben.
- Ryan würde bei einem Flirtversuch "Nein" zu den Ergebnissen: "Die Rolle passt zu Dir", "Top und Bottom" oder "Abgelehnt!" sagen.
- Francois würde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

Aufbau

- Platziert das Spielbrett in der Mitte des Tisches.
- Spielt Ihr zum ersten Mal?
 - Sucht Euch die folgenden Karten für die **Cruising-Bereiche** heraus:
 - Dampfraum
 - Trockensauna
 - Spiegelsaal
 - Dark Room
 - Playrooms (nur in einem Spiel für 2 oder 3 Spieler)
 - Mischt diese **Cruising-Bereiche** und legt sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett. Die restlichen Karten für **Cruising-Bereiche** kommen zurück in die Schachtel.
- Nicht Eure erste Sauna?
 - Mischt die Karten der **Cruising-Bereiche** und platziert anschließend die 4 (oder 5) Karten als verdeckten Stapel neben dem Spielbrett.
 - Legt die übrigen Karten für die Cruising-Bereiche zurück in die Schachtel.
- Gibt jedem Spieler ein **Spielertableau** und einen **Geilheitsmarker**. Dann wählt jeder Spieler einen **Besucher** aus dem **Besucherstapel**, der mit dem **Typus** auf seinem **Spielertableau** übereinstimmt.
 - Ihr beginnt das Spiel jeweils mit drei Punkten **Geilheit**.
- Mischt die verbleibenden **Besucherkarten** und platziert sie als verdeckten Stapel auf den Bereich für die **Besucherschlange**.
- Entfernt alle **Unartigkeitskarten**, die einen Punkt in der rechten unteren Ecke haben und legt diese zurück in die Schachtel.
 - Diese Karten werden nur für den **Komplettmodus** benötigt.
- Mischt die verbleibenden **Unartigkeitskarten** und teilt jedem Spieler drei Karten aus.
- Platziert die verbleibenden **Unartigkeitskarten** als verdeckten Stapel.
- Gegenstandsplättchen** und **Ereigniskarten** können in der Schachtel bleiben, sie werden den **Party-Modus** nicht benötigt.



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 und kann eine von zwei Aktionen ausführen:
 - a. 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.)*



- b. Sei gut zu Dir selbst (steigere Deine Geilheit um 2 Punkte).
4. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spieler kann eine dieser Aktionen auswählen.
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 (für ein Spiel mit 4 oder 5 Runden).

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.

Plaziert 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 **Besucherkarten** und die Spieler können hier während ihres Zuges ke



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.



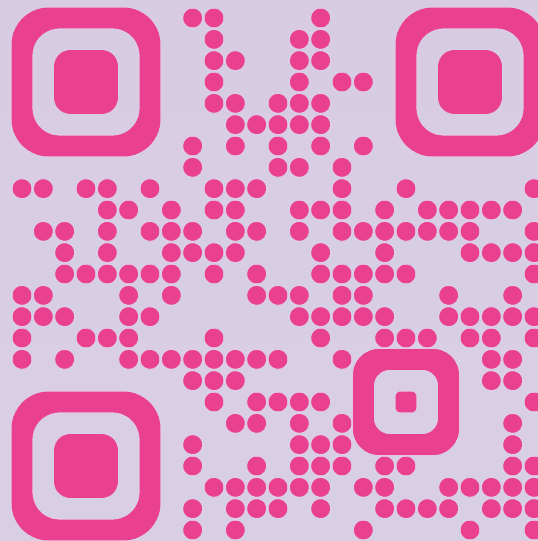
Habt Spaß!

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!

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

Folge uns auf



@SaunaGame

Typus



Bär



Daddy



Typ von nebenan



Jock



Otter



Twink

Kinks

Exhibitionismus



Füße



Fisting



Gummi



Spanking



Watersport



Rollen

Bottom

Top

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.

