

Friedemann Friese war mit seinem Kleinverlag „2F Spiele“ jahrelang eigentlich nur ein alternativer Geheimtipp. Seit der Bremer Grünschof jedoch nicht nur originelle, sondern auch professionell gestaltete Spiele herausbringt, ist er für unsere „Hall of Games“ interessant geworden...

64



Ich weiß ja nicht, wie ihr euch euer Leben vorstellt. Wie eure Lebensplanung so aussieht, was eure Ziele sind, und was ihr in der kurzen Zeit, die euch auf Erden so beschienen ist, so alles erreichen wollt. Ich bin mir aber ziemlich sicher, dass nicht alles so läuft, wie ihr es wollt. Dass es immer wieder Rückschläge, unerwartete Wendungen gibt. Das Wichtigste ist halt, dass man sich selbst treu bleibt und sich nicht vom Weg abbringen lässt, um seine Träume wahr werden zu lassen.

So ungefähr könnte es im Poesiealbum stehen. Was dann aber im Endeffekt rauskommt, ist meist eine ganz andere Sache. Das Bremer Original Friedemann Friese - zusammen mit Marcel-André Casasola-Merkle - lässt uns in seinem neuesten Spiel "Fiese Freunde Fette Fetten" auf seine spezielle, satirische Art erleben, wie das Leben so spielt.

Und ich schwöre euch, bei der letzten Partie hatte ich wirklich ein beschissenes Leben. Wer sich an diesem Ausdruck etwas stößt, der sollte gleich wissen, dass auch die nächsten Absätze nicht unbedingt jugendfrei sein werden, schließlich ist das Spiel selbst ja auch erst für Spieler ab 16 Jahren geeignet.

So, ich lege nur noch schnell die passende Hintergrundmusik ein ("Mei potschertes Lebn" von Hans Orsolich) und schon erfährt ihr mein "curriculum vitae". Also, das Unglück begann bereits bei meiner Lebensplanung. Im Spiel ist das nämlich so, dass man zufällig 5 Lebensziele zugewiesen erhält, je eines aus den Bereichen "Job", "Spirit", "Lifestyle", "Freunde" und "Beziehung". Bei mir schaute das dann so aus, dass ich unbedingt Elvis Imitator werden, eine Kommune gründen, irgendwann mit dem Rauchen aufhören, vom Glau-

ben abfallen und mich als Schwuli outen wollte. Könnt ihr euch ein blöderes Leben vorstellen?

Um ein Lebensziel zu erreichen, muss man gewisse Voraussetzungen erfüllen, was so viel bedeutet, dass das Persönlichkeitsprofil, welches auf dem eigenen Spielertableau festgehalten wird, in einigen der 9 darauf vermerkten Eigenschaften (Rauchen, Alkohol, Drogen, Geld, Fett, Krankheit, Trauer, Kirche und Weisheit) bestimmte Werte aufweisen muss, meist sind auch noch andere persönliche Bedingungen zu erfüllen, wie Partner, Sex, Kinder, Scheidung, etc. Um also wie in meinem Beispiel vom Glauben abfallen zu können, muss ich zuerst einmal gläubig (Kirche mindestens Wert



1) sein und dann auch noch sehr krank werden (Krankheit mindestens Wert 2). Schaffe ich das zu irgendeinem Zeitpunkt, darf ich - Juhuu, ich pfeiff' auf den lieben Gott! - die Karte als "erledigt" vor mir ablegen. Manche dieser Ziele verändern bei Erfüllung auch gewissen Eigenschaften. Höre ich etwa mit dem Rauchen auf, steigt mein Wert bei "Fett", was so viel heißt, dass ich an Gewicht zulege.



Wie lenkt man nun sein Leben in die gewünschten Bahnen? Das Spiel ist in mehrere Lebensabschnitte gegliedert. In der "Pubertät" wird zuerst der Grundstein für das zukünftige Leben gelegt. Mehrere Pubertätskarten zeigen Ereignisse in früher Jugend, die einem helfen sollen, den "richtigen" Lebensweg einzuschlagen. Reihum zieht man eine der ausliegenden Karten und verändert entsprechend sein Persönlichkeitsprofil. Bei mir ging's schon ziemlich krass los: Bei der "Konfirmation" wurde ich reich beschenkt, was meinen Glauben in Gott bestärkte. Ein

verhängnisvoller Saufabend mit "Kola/Korn" machte mich allerdings darauf dem Alkohol zugetan, was sich nicht gerade positiv auf meine Gesundheit auswirkte. Diese verschlechterte sich zusehends, als ich danach einem "Fressflash" verfiel, nebenbei bekam ich bereits einen kleinen Bauchansatz. Somit konnte ich bereits mein erstes Lebensziel erfüllen, denn mein katastrophaler Gesundheitszustand ließ mich sofort den Glauben an Gott verlieren.

In den folgenden Lebensabschnitten (das "wahre Leben") passieren die Dinge nicht mehr nur so, man muss schon Zeit in ihre Verwirklichung stecken. Im Spiel ist dies so gelöst, dass die Spieler um die ausliegenden Lebenskarten mit Zeitmarkern steigern müssen, man investiert sozusagen Lebensjahre. Und da man pro Runde nicht allzu viele Zeitmarker bekommt (je früher man einen Lebensabschnitt beendet, umso mehr kriegt man), gilt es gut hauszuhalten mit seinen Jahren.



Für mich waren die kommenden Lebensabschnitte jedenfalls eine harte Zeit. Ständig auf der Suche nach Freunden (damit sich endlich eine Party mit mindestens 6 Freunden ausgeht), nach Sex mit gleichgeschlechtlichen Partnern. Mit einigen Personen war ich liiert (auf den Spielertableaus werden auch alle Beziehungen vermerkt, inklusive Familienstand), ja sogar mit Mitspielern (vornehmlich Männern, versteht sich) bin ich mehr oder weniger dauerhafte Beziehungen eingegangen. Was habe ich mich hingehängt: Ich hab mich geprügelt, bin in New York ausgegangen, hatte Sex im Auto kino, habe geprotzt, und, und, und. Dies alles, um nur ja meinen persönlichen Zielen näher zu kommen. Sicher, Teilerfolge konnte ich schon vermelden, wenngleich ich nicht sicher bin, ob ich stolz darauf sein kann, dass ich es wirklich zum Elvis Imitator gebracht habe. Und musste schließlich doch zusehen, wie mir ein Mitspieler mit einem eher biederen Leben (Gemeindefarbeiter, arm aber glücklich, Familie mit 2 Kindern, Herz anfall mit 50, später Philosoph) den Sieg wegschnappte.

Der Leser merkt schon, das Spiel ist absolut schräg, was noch durch die witzige Grafik und die steilen Illustrationen (einmal mehr von Mauro) verstärkt wird. Trotz des schrillen Themas ist das Spiel selbst aber doch recht gewöhnlich. Man verwaltet sein Persönlichkeitsprofil und

versucht jene Lebenskarten zu erhaschen, welche die eigenen Werte auf die gewünschte Weise beeinflussen. Am Interessantesten finde ich die Interaktion zwischen den Spielern, denn hier kann man seinen Mitspielern manchmal direkt in ihr Leben pfuschen. Manche Ereignisse haben nämlich auch Auswirkungen auf andere Personen im Spiel (Ehepartner, Freunde, etc.), und wenn ich mit etwa mit einem Mitspieler verheiratet bin, wird er öfters auch von meinen Entscheidungen betroffen.

An dieser Stelle sollte ich jedoch erwähnen, dass die Spielregel nicht einfach zu lesen ist, vor allem was die Beziehungen zwischen den Spie-



ler anbelangt. Immerhin 2 der 8 Seiten beschäftigen sich mit den Detail zu Themen wie Partner, Beziehung intensivieren, Trennung, Heirat, Sex, Kinder, usw. Dies sorgt bisweilen für Diskussionen, wel-

che andererseits wieder die Kommunikation im Spiel fördern. Originell ist "Fiese Freunde Fette Feten" auf jeden Fall, und wenn man nach der Partie sein gespieltes Leben noch mal Revue passieren lässt, muss man zwangsläufig schmunzeln und ist - in meinem Fall zumindest - froh, dass es doch in Wirklichkeit ganz anders verlaufen ist.

Wally

Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Fiese Freunde Fette Feten
Art:	satirisches „Spiel des Lebens“
Autoren:	Marcel-André Casasola-Merkle & Friedemann Friese
Spieler:	für 2 bis 6 Spieler
Alter:	ab 16 Jahren
Verlag:	2 F Spiele
Jahr:	2005
Dauer:	60 bis 90 Minuten
Preis:	ca. Euro 29,--

