



The logo features the word "LIFE" in a white, serif font inside a square frame with a grainy texture. Below it, the word "STYLE" is rendered in a large, bold, black font with various geometric patterns: horizontal lines in the 'S', vertical lines in the 'T', a dotted pattern in the 'Y', and a film strip pattern in the 'L'. A white diagonal line cuts through the 'L' and 'E'.

LIFE STYLE

— bringt Ihren Lebensstil ins Spiel

Ravensburger

RAVENSBURGER SPIELE*NR.: 015726
GRAFIK: THOMAS Di PAOLO
BILDMATERIAL:
FOTOAGENTUREN ANTHONY, STARNBERG;
MAURITIUS. MITTENWALD; PICTOR. MÜNCHEN;
TEUBNER, FÜSSEN. MICHAEL MEDWETH,
MARTIN SULZER

LIFESTYLE

— bringt Ihren Lebensstil ins Spiel

ZIEL

Gesucht wird
der Spieler mit dem
besten Finger-
spitzengefühl, dem
es gelingt, die
meisten Vorlieben,
Stärken, Meinungen
und lang gehegten
Wünsche der
Mitspieler aus den
angegebenen
7 Themenbereichen
zu entdecken.

Nach jeder Runde
erfolgt eine
Wertung. Jede
Übereinstimmung
bringt die eigene
Spielfigur um 1 Feld
voran. Wer mit
seiner Spielfigur
zum Schluß vorne
liegt, hat gewonnen.

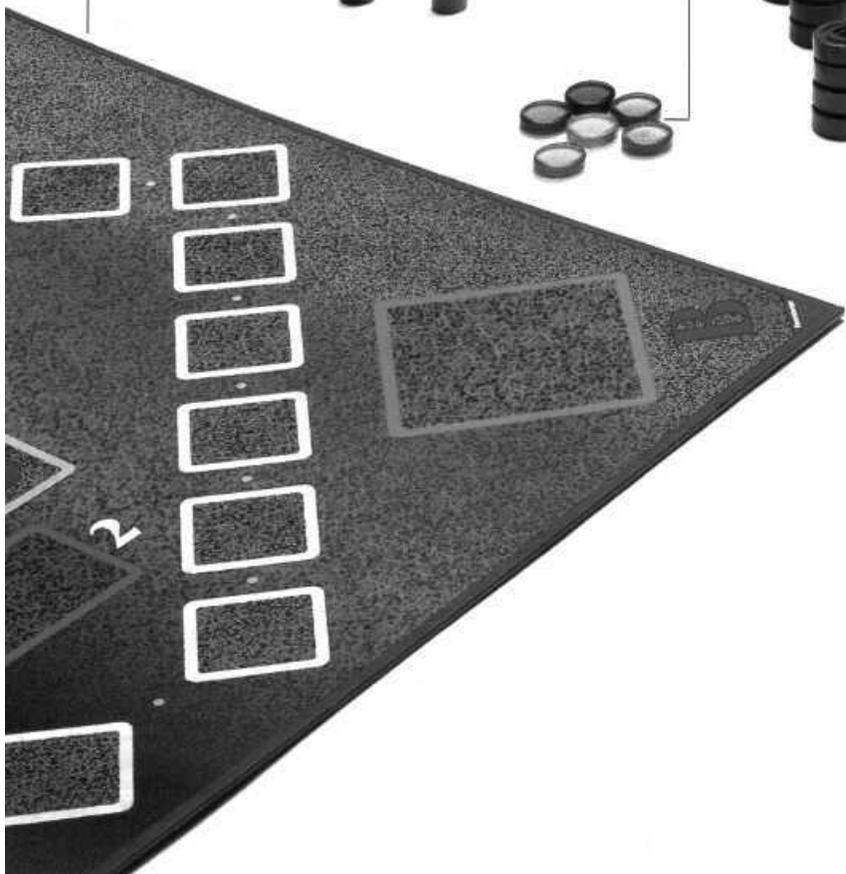
1 Spielplan

6 Spielfiguren

6 Joker

24 große Wertungssteine
(je 4 Steine
pro Farbe)

24 kleine Favorit-Steine
(je 4 Steine
pro Farbe)



DAS SPIEL IN KÜRZE

Je 48 Fotokarten aus
den Bereichen

»Urlaub«
»Umwelt«
»Sport, Spiel, Spaß«
»Berufe und Technik«
»Wohnen und Leben«
»Situationen«
»Kulinarisches«.
Vorder- und Rückseiten
bedruckt.

72 Fragekarten
mit 144 Fragen



Vorbereitung

Spielmaterial austeilen.

Das Spiel beginnt

Der Startspieler ist der erste »Kandidat«.

- Er zieht eine Fragekarte,
- legt dazugehörige Fotokarten auf dem Plan aus und
- plaziert seine Wertungssteine, den eigenen Vorlieben entsprechend, verdeckt auf seine Wertungsleiste.

Die Mitspieler versuchen, sich in den »Kandidaten« hineinzusetzen und legen ihre Wertungssteine entsprechend verdeckt ab.

Aufdecken

- Alle Mitspieler decken reihum ihre Wertungssteine auf und erklären die Reihenfolge
- Der »Kandidat« lüftet sein Geheimnis.

Die Wertung

Für jede Übereinstimmung mit dem »Kandidaten« wird die eigene Spielfigur um 1 Feld vorwärtsgezogen.

Ende des Spiels

Wer nach einer bestimmten Anzahl von Runden in Führung liegt, oder als erster das Zielfeld erreicht, hat gewonnen.

Profi-Regeln

Nach einem weiteren Spiel in der Grundversion empfehlen wir die »Profi-Regeln«.

Tips

Knifflige Situationen und hilfreiche Tips.

AUSFÜHRLICHE SPIELREGEL

Vorbereitung

Life Style lädt Sie mit über 650 Bildern aus 7 Lebensbereichen und vielen dazugehörigen Fragen dazu ein, eigene und fremde Vorlieben, Stärken und Wünsche zu entdecken und in Ihrer Spielrunde darüber zu diskutieren.

Life Style weckt Neugierde, sorgt für brisanten Gesprächsstoff und bringt immer wieder Neues ans Licht.

Allen Spielern, die den Wettbewerb im Spiel nicht missen wollen, bietet es darüber hinaus die spannende Gelegenheit, sich als Bester zu beweisen, wenn es darum geht, sich in seine Mitspieler hineinzusetzen, und deren Wertungen vorherzusagen.

Jede richtige Vorhersage wird mit schnellerem Vorankommen der eigenen Spielfigur belohnt.

Und wer zum Schluß vorne steht, hat außer interessanten Diskussionen und neuen Erkenntnissen über sich und andere, zusätzlich auch noch das Spiel gewonnen.

*Vor dem Spiel noch ein Tip:
»Life Style« ist spielend leicht
erlernbar, wenn Sie die Spielregel
abschnittsweise bis zur jeweils
nächsten Markierung ★
durchlesen und die gegebenen
Informationen direkt anschließend
ausführen.*

Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn eine Spielfigur und die farblich dazu passenden 4 großen Wertungssteine. Diese sind auf der Unterseite mit den Buchstaben A, B, C, D versehen.

Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt.



Der Joker und die kleineren Favorit-Steine kommen erst in den »Profi-Regeln« zum Einsatz und werden auf Seite 12 erklärt.

Die 72 Fragekarten werden gut gemischt und in 2 Stapel geteilt. Je 1 Stapel wird verdeckt auf ein leeres Fragefeld 1 und 2 gelegt.



Die 7 Stapel mit beidseitig bedruckten Fotokarten aus den Bereichen:

»Umwelt«



»Sport, Spiel, Spaß«



»Berufe und Technik«



»Wohnen und Leben«



»Situationen«



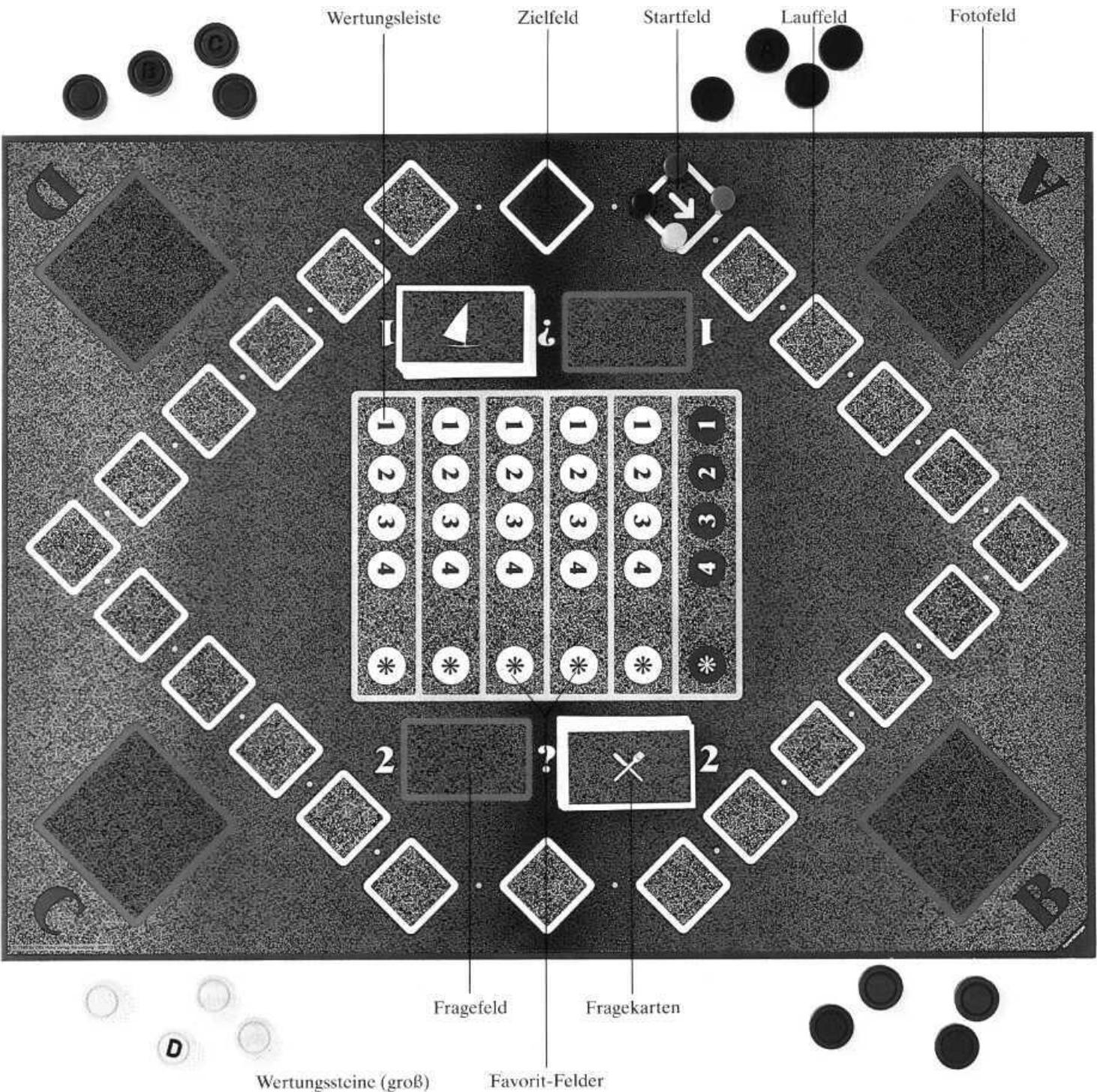
»Urlaub«



»Kulinarisches«



kommen erst während des Spiels zum Einsatz. Bis dahin bleiben sie in der Spieleschachtel.



1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
*	*	*	*	*	*

Das Spiel beginnt

Der größte Spieler eröffnet das Spiel. Er ist der 1. »Kandidat«, dessen Vorlieben, Wünsche und Meinungen zu einer bestimmten Situation von den Mitspielern entdeckt werden sollen.

Er hat die Wahl, von welchem der beiden Kartenstapel er die oberste Fragekarte nehmen will.

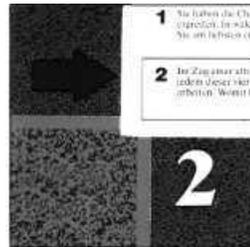
Entscheidet er sich für den Kartenstapel 1, dann liest er

- a) den Bereich (z. B. »Umwelt, »Urlaub«,) und
b) die **Frage 1** vor.

Wählt er eine Karte vom Stapel 2, dann liest er
a) den Bereich und b) die **Frage 2** vor.



Stapel 1: Frage 1 vorlesen



Stapel 2: Frage 2 vorlesen



Jeder Themenbereich hat ein eigenes Symbol, das auf den Fragekarten angezeigt ist und sich auf den Fotokarten in der linken oberen Ecke wiederfindet.

Nachdem die Frage laut vorgelesen wurde, wird die Karte offen, für alle sichtbar, auf das leere Feld neben dem Kartenstapel abgelegt.



Nun kommen die Fotokarten ins Spiel:

Der »Kandidat« nimmt die vordersten 5 Fotokarten des vorgegebenen Bereichs aus dem Schachtel-einsatz und legt sie, für alle Spieler sichtbar, in die Planmitte. Aus diesen 5 Fotos wählt er die 4 Fotos aus, mit denen er spielen will. Das fünfte Foto wird wieder in den entsprechenden Stapel in der Schachtel zurückgesteckt.



Sollte die Fragekarte mit den 5 gezogenen Fotos ausnahmsweise schwierig spielbar sein, so darf der »Kandidat« nach Absprache mit der Spielrunde bis zu 3 Fotos seiner Wahl umdrehen und mit den Fotos der Rückseite spielen.

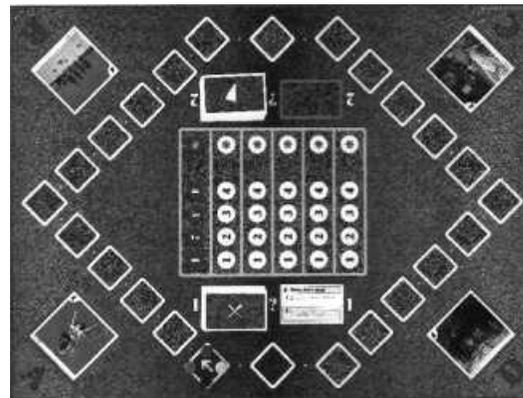
Die ausgewählten Fotos werden mit der Bildunterschrift nach außen auf die Fotofelder A, B, C und D gelegt.



Die Fotokarten wurden auch auf den Rückseiten bedruckt. Dadurch steht die doppelte Anzahl an Bildern zur Verfügung. Wir empfehlen, im Normalfall die Rückseiten erst dann einzusetzen, nachdem einmal alle Vorderseiten durchgespielt wurden.



Vor Spielbeginn kann der Kandidat seinen Mitspielern erklären, was für ihn die ausliegenden Fotos aussagen. Er muß dies aber nicht tun.



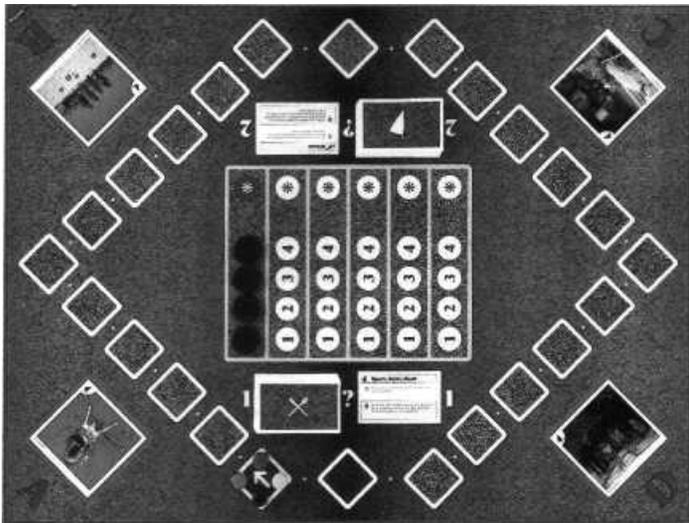
Fotos auf Fotofelder legen



Nun ist der Kandidat gefordert. Er versucht, eine Antwort auf die an ihn gerichtete Frage zu finden und plaziert seine Wertungssteine entsprechend verdeckt auf seiner Wertungsleiste. Die Wertungsleiste des Kandidaten ist farblich gesondert gekennzeichnet.

Dazu ein Beispiel:

Frage: »Sie machen eine Fastenkur. Mit welcher Aktivität unterstützen sie diese am erfolgreichsten?«



Der »Kandidat« ist für sich der Meinung, daß er am leichtesten mit Radfahren (in unserem Beispiel Bild D) abnehmen kann, also legt er den Wertungsstein "D" verdeckt auf Platz 1 seiner Wertungsleiste.

Weil er sich auch noch relativ gut vorstellen kann, beim Bocciaspiel abnehmen zu können, legt er den Wertungsstein für Bocciaspielen (in unserem Beispiel Bild "B") auf Platz 2.

Auf Platz 3 kommt für ihn Bild A, also legt er den Wertungsstein "A" auf Platz 3.

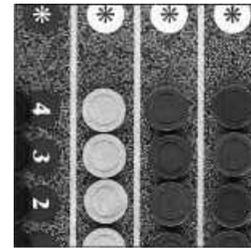
Da er sich kaum vorstellen kann, beim Lesen (in unserem Beispiel Bild C) abnehmen zu können, legt er den Wertungsstein "C" verdeckt auf den letzten Platz 4.



Nun sind die Mitspieler an der Reihe.

Sie versuchen, sich möglichst gut in den Kandidaten hineinzuversetzen: »Welches Foto (also welchen Wertungsstein) hat der »Kandidat« wohl auf Platz 1 gesetzt, welche Fotos hat er auf die Plätze 2, 3 und 4 plaziert?«

Dazu legt jeder Spieler der Reihe nach seine Wertungssteine verdeckt auf eine (beliebige) Wertungsleiste, und zwar in der Reihenfolge, von der er glaubt, daß sie mit der Reihenfolge der Steine des »Kandidaten« übereinstimmt.

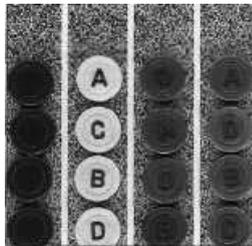


Alle Wertungssteine sind gelegt

Nachdem alle Spieler ihre Wertungssteine verdeckt abgelegt haben, wird es spannend. Der links neben dem »Kandidaten« sitzende Spieler ist der erste, der seine Tipreihe von Platz 1-4 aufdeckt. Nach ihm decken reihum im Uhrzeigersinn alle Mitspieler ihre Wertungssteine, jeweils von Platz 1—4, auf.

Wir empfehlen allen Spielern, nach jedem umgedrehten Wertungsstein, der Runde und besonders dem »Kandidaten« zu erzählen, weshalb genau dieses Foto für ihn auf Platz 1 gesetzt wurde, das nächste auf Platz 2 usw.

Das Gespräch über die Fotos und ihre entsprechende Platzierung ist genauso wichtig und mindestens ebenso interessant wie der eigentliche Spielablauf. Auf diese Weise kommen durch jeden Mitspieler immer wieder neue Aspekte ins Spiel. Darüber hinaus treten die unterschiedlichsten Einschätzungen zutage, die garantiert für interessanten Gesprächsstoff in der Runde sorgen!



Wertungssteine der Mitspieler sind aufgedeckt

Aufdecken

Der »Kandidat« lüftet sein Geheimnis.

Jetzt gibt es kein Zurück mehr, das Geheimnis wird gelüftet: der »Kandidat« dreht seine Wertungssteine um und erklärt nun seinerseits möglichst ausführlich, weshalb er die Fotos in dieser Reihenfolge plazierte hat.

Nach der nun sicher noch einmal einsetzenden Diskussion kommt es zur Wertung.



Die Wertung

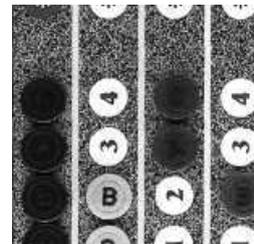
Der »Kandidat« führt die Wertung durch.

Jeder Wertungsstein, dessen Buchstabe auf Platz 1 mit dem Buchstaben des »Kandidaten« übereinstimmt, bleibt auf dem Plan liegen. Für die Plätze 2, 3 und 4 wird genauso verfahren.

Die Wertungssteine des »Kandidaten« bleiben auf ihren Plätzen liegen.

Alle nicht übereinstimmenden Wertungssteine der Mitspieler werden vom Plan genommen.

Zum Schluß liegen also nur noch Wertungssteine auf dem Plan, die mit den Steinen des »Kandidaten« übereinstimmen.



übereinstimmende Wertungssteine

Die nun folgende Auswertung zeigt an, wie gut es jedem einzelnen Mitspieler gelungen ist, sich in den »Kandidaten« hineinzuversetzen. Je mehr Wertungssteine einer Farbe auf dem Plan liegen, umso besser ist dieses Vorhaben dem entsprechenden Spieler gelungen.

Wer hat am besten abgeschnitten?

Jeder Spieler zieht seine Spielfigur um so viele Lauffelder vorwärts, wie er noch eigene Wertungssteine auf den Wertungsfeldern liegen hat.

Ende des Spiels

Je weiter vorne eine Spielfigur liegt, desto erfolgreicher konnte sich der betreffende Spieler in die »Kandidaten« hineinversetzen. In der soeben beschriebenen Wertungsrunde kann der »Kandidat« nicht punkten. Er muß in dieser Runde mit seiner Spielfigur stehenbleiben.



Nachdem die erfolgreichen Spieler ihre Spielfiguren auf den Lauffeldern vorwärtsgezogen haben, ist die erste Runde beendet.

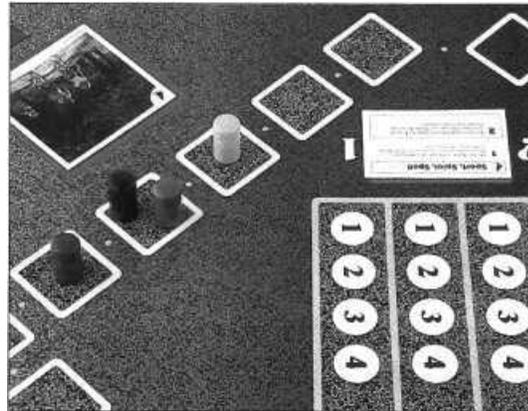
Die Fotokarten werden unter den entsprechenden Stapel in die Schachtel zurückgelegt.

Jeder Spieler erhält alle seine Wertungssteine zurück.

Der Spieler links vom »Kandidaten« ist der neue »Kandidat«. Er eröffnet die nächste Runde, indem er wiederum die oberste Karte von einem der beiden Fragekartenstapel nimmt.

Anschließend wird in bekannter Weise gespielt.

Nachdem jeder Spieler einmal »Kandidat« war (bei 3 Spielern zweimal), ist das Spiel zu Ende. Der Spieler, dessen Spielfigur zu diesem Zeitpunkt in Führung liegt, hat das meiste Fingerspitzengefühl bewiesen und ist Sieger. Wir gratulieren dazu herzlich!



„Gelb“ gewinnt

Liegen mehrere Spielfiguren gleichauf in Führung, dann haben diese Spieler gemeinsam gewonnen.

Das Spiel ist ebenfalls beendet, sobald ein Spieler seine Spielfigur ins Ziel oder darüber hinaus ziehen kann.

Spätestens nach zwei Spielen in der Grundversion empfehlen wir Ihnen das Spiel nach den »Profiregeln« auf der nächsten Seite.

Profi-Regeln

Im »Spiel für Könner« erhält jeder Spieler zu seiner Spielfigur und den 4 größeren Wertungssteinen zusätzlich 4 farbgleiche kleine Favorit-Steine und den dazugehörigen durchsichtigen Joker.



Das Spiel beginnt

Wie in der Grundversion

- nimmt sich der »Kandidat« wahlweise eine Fragekarte vom Stapel 1 oder 2,
- zieht aus dem entsprechenden Bereich 5 Fotokarten,
- wählt sich davon die 4 geeignetsten aus,
- legt sie auf die Fotofelder (Bildunterschrift nach außen) und
- gibt verdeckt seine Wertung ab.

Die übrigen Mitspieler versuchen, wie in der Grundversion, die Vorlieben des »Kandidaten« einzuschätzen. Sie legen dazu ihre Wertungssteine verdeckt auf die Plätze 1-4 ihrer Wertungsleiste.

Jetzt kommt das Besondere am »Spiel für Könner«.



Die **Favorit-Steine** bieten allen Spielern, auch dem »Kandidaten« die Chance, mit der eigenen Spielfigur schneller voranzukommen, und damit den Wettbewerb um den Spieler mit dem besten Fingerspitzengefühl zu gewinnen.

Nachdem der »Kandidat« bewertet wurde, muß jeder Spieler die Frage auf der Fragekarte auch noch für sich selbst beantworten.

Dazu wird der Favorit-Stein mit dem Buchstaben des Fotos, das jeder für sich selbst auf Platz 1 setzen würde, verdeckt auf das eigene Favorit-Feld gelegt.

Beispiel:

Nachdem er sich in den »Kandidaten« hineinversetzt und dessen wahrscheinliche Bewertung getippt hat, gibt Spieler 1 jetzt seine eigene Bewertung ab. Er ist der Meinung, selbst am leichtesten beim Bocciaspielen (~ B) abnehmen zu können. Also legt er den Favorit-Stein »B« verdeckt auf sein Favorit-Feld (= Feld mit aufgedrucktem Stern).



Anschließend legen im Uhrzeigersinn die übrigen Mitspieler

- a) ihre Wertungssteine
- b) ihren Favorit-Stein auf ihre Wertungsleiste.

Beim »Kandidaten« muß der Favorit-Stein denselben Buchstaben tragen wie dessen Wertungsstein auf Platz 1.

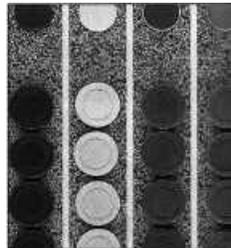


Die **Wertung**. Bei der Wertung darf jeder Spieler (auch der »Kandidat«), dessen Favorit-Stein mit mindestens einem weiteren Mitspieler übereinstimmt, seine Spielfigur um ein Feld zusätzlich vorwärtsziehen.

Auch wenn mehr als zwei Favorit-Steine denselben Buchstaben tragen, dürfen die betreffenden Spieler ihre Spielfigur nur um ein Feld zusätzlich vorwärtsziehen.



Favorit-Steine, die mit keinem anderen Favorit-Stein übereinstimmen, werden vor der Wertung vom Spielplan genommen.



Alle Wertungs- und Favoritsteine sind gelegt

Profi-Regeln

B Der **Joker-Stein** kann dafür sorgen, daß die eigene Spielfigur noch schneller vorankommt. Er kann von jedem Spieler, außer dem »Kandidaten«, in jeder Runde neu gesetzt werden, muß aber nicht.

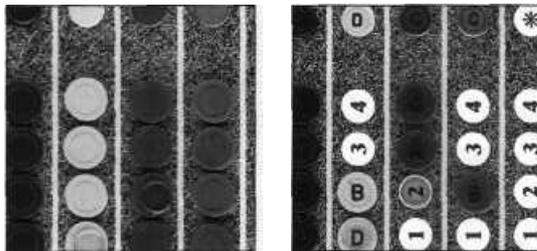
Wie wird er eingesetzt?

Jeder Mitspieler, außer dem »Kandidaten«, kann auf einen seiner 4 Wertungssteine zusätzlich den Joker-Stein legen. Damit zeigt er an, ganz sicher zu sein, die entsprechende Einschätzung des »Kandidaten« zu kennen.



Die Wertung. Stimmt der »Joker-Tip« tatsächlich mit dem Buchstaben des »Kandidaten« überein, darf der Joker-Spieler seine Spielfigur bei der Wertung um ein Feld zusätzlich vorwärtsziehen.

War der »Joker-Tip« falsch, muß die Spielfigur des betreffenden Spielers bei der Wertung für diesen falschen Tip um ein Feld zurückgezogen werden (höchstens bis ins Startfeld). Für alle richtigen Tips wird die Spielfigur wie gehabt, um je ein Feld vorwärtsgezogen.



„Gelb“ und „Blau“ setzen den Joker
Übereinstimmende Steine + alle Joker bleiben auf dem Plan

Nach der Wertung erhält jeder Spieler seine Spielmaterialien zurück.

Die Fotokarten werden unter den entsprechenden Stapel zurückgelegt.

Der Spieler links vom »Kandidaten« ist der nächste »Kandidat«.



Wie in der Grundversion soll jeder Spieler einmal (bei 3 Spielern zweimal) der »Kandidat« sein. Gewinner ist der Spieler, dessen Spielfigur bei Spielende in Führung liegt, oder als erster das Ziel-feld erreicht hat.

Die Spielrunde kann sich vor Spielbeginn jederzeit darauf einigen, eine vorher festgelegte Zeit oder eine höhere Anzahl von Runden zu spielen.

Wir wünschen Ihnen gutes Einfühlungsvermögen, viele interessante Diskussionen und lebhaftes Gespräche mit Life Style.

Sollten zum Spielablauf noch Fragen bestehen, dann können die nachfolgenden »Tips« sicher weiterhelfen.

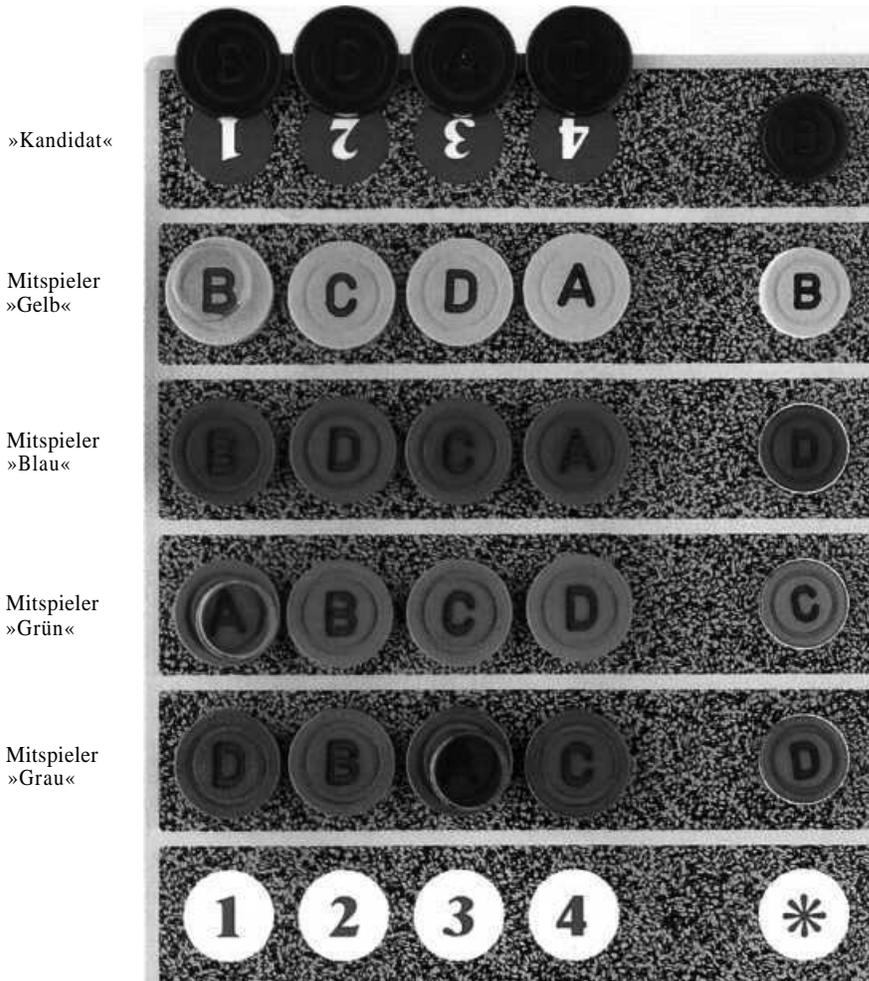
Tips

- Joker falsch gesetzt? Wurde ein Joker falsch gesetzt, wird bei der Wertung der Wertungsstein vom Plan genommen, der Joker-Stein bleibt aber auf dem entsprechenden Feld liegen. Er zeigt an, daß die Spielfigur des betreffenden Spielers bei der Wertung um ein Feld zurückgezogen werden muß.
- Mehrere Spielfiguren auf 1 Lauffeld? Auf einem Lauffeld dürfen mehrere Spielfiguren stehen.
- Wertungsstein umgedreht, Joker wohin? Wurde ein Joker gesetzt, wird er, nachdem der Wertungsstein umgedreht wurde, wieder auf diesen Wertungsstein gelegt.



Zum Schluß ein Tip:
Sollte die Spielrunde für bestimmte Themenbereiche besondere Vorlieben haben, dann empfehlen wir, nur mit den Fragekarten aus diesen Bereichen zu spielen.

Wertungsbeispiele



Der Kandidat darf seine Spielfigur um 1 Feld vorwärtsziehen, da sein Favorit-Stein mit dem eines Mitspielers übereinstimmt (Spieler »Gelb«).

Spieler »Gelb« darf seine Spielfigur um 3 Felder vorwärtsziehen:

- + 1 Feld, da sein Tip für Platz 1 richtig war,
- + 1 Feld, da der Jokerstein richtig gesetzt wurde,
- + 1 Feld, da sein Favorit-Stein mit dem eines Mitspielers (hier »Kandidat«) übereinstimmt.

Spieler »Blau« darf seine Spielfigur um 3 Felder vorwärtsziehen:

- + 1 Feld, da sein Tip für Platz 1 richtig war,
- + 1 Feld, da sein Tip für Platz 2 richtig war,
- + 1 Feld, da sein Favorit-Stein mit dem eines Mitspielers (Spieler »Grau«) übereinstimmt.

Spieler »Grün« muß seine Spielfigur um 1 Feld zurückziehen, da der Joker falsch gesetzt und kein Wertungsstein richtig gesetzt wurde.

Spieler »Grau« darf seine Spielfigur um 4 Felder vorwärtsziehen:

- + 1 Feld, da sein Tip für Platz 3 richtig war,
- + 1 Feld, da der Jokerstein richtig gesetzt wurde,
- + 1 Feld, da sein Tip für Platz 4 richtig war,
- + 1 Feld, da sein Favorit-Stein mit dem eines Mitspielers (Spieler »Blau«) übereinstimmt.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag
Ravensburg**



