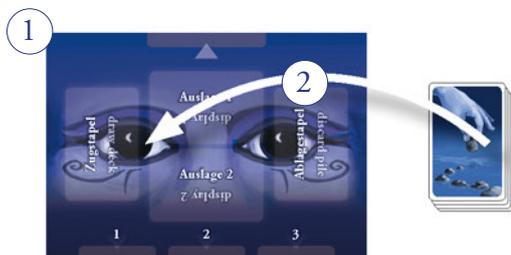
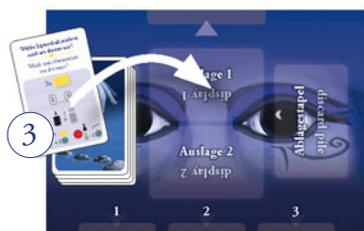


SPIELVORBEREITUNG



Lege zunächst das Tableau in die Mitte (1).

Mische die **Wegekarten** (sie zeigen eine Hand, die Trittsteine ins Wasser legt) und lege sie mit der Rückseite nach oben in das Feld „Zugstapel“, das sich links auf dem Tableau befindet (2).



Decke nun die oberste **Wegekarte** auf und platziere sie auf einem der beiden benachbarten Auslagefelder (3).

Verteile dann links oder rechts vom Tableau folgende 3 Kartenstapel auf dem Tisch:

- die gelben **Eigenschaftskarten**,
- die grünen **Wertekarten**,
- die blauen **Quellenkarten**.

Diese 3 Kartentypen heißen **Begriffskarten** und werden mit der Rückseite nach oben abgelegt (4).



Auf der anderen Seite des Tableaus platzierst du 3 Kartenstapel mit den **Goldmünzen**, **Silbermünzen** und **Bronzemünzen**. Diese 3 Kartentypen heißen **Münzkarten** und werden mit der einzelnen Münze nach oben abgelegt. Falls im Spiel die **Münzkarten** ausgehen sollten, kannst Du jede Münze durch Umdrehen der Karte verdoppeln (5).

Verteile die **Übersichtskarten** mit der Einschätzungsskala (die Siegbedingung auf der Rückseite gilt für die überarbeitete Spielregel nicht mehr!) auf dem Tisch, so dass alle Spieler sie bei Bedarf anschauen können (6).

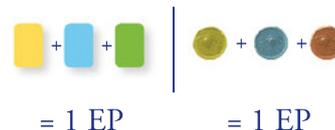


Lege zuletzt die **Tippkarten** (sie zeigen ein Emblem und eine römische Zahl) nach Farben getrennt auf dem Tisch aus. Von diesen 7 Kartensätzen sucht sich jeder Spieler einen aus. (Die übrigen Kartensätze kommen zurück in die Schachtel.) Damit besitzt jeder Spieler nun einen Zahlensatz von 1-7 (Vorderseite) und eine römische Spielernummer von I-VII (Rückseite) (7).

SPIELZIEL

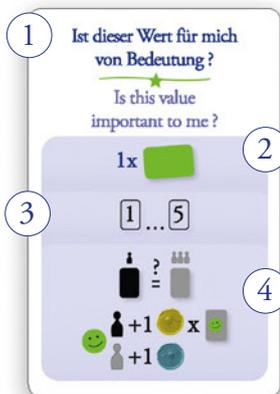
Das Ziel besteht darin, möglichst viele **Essenzpunkte** (EP) zu erreichen. Für erfolgreiche Einschätzungen bekommst du während des Spiels **Münzen** und **Begriffskarten**. 3 verschiedenfarbige **Münzen** bzw. 3 verschiedenfarbige **Begriffskarten** ergeben jeweils 1 EP. Du solltest also von jeder Sorte möglichst viele Karten sammeln!

Merke:



SPIELABLAUF

Im Uhrzeigersinn führen die Spieler ihren Zug aus. Bist du am Zug, deckst du eine zweite **Wegekarte** auf und legst sie auf das freie Auslagefeld. Jetzt darfst du eine der beiden **Wegekarten** für deine Aktion auswählen. Hast du dich für eine entschieden, legst Du die Karte für alle sichtbar offen auf den Ablagestapel und führst die 4 darauf angegebenen Schritte aus:



- (1) Fragestellung vorlesen.
- (2) Begriffskarte(n) aufdecken: Du ziehst 1 bzw. 3 **Begriffskarte(n)** in der vorgegebenen Farbe und legst sie an das Tableau an – die Einzelkarte an den oberen Rand, die 3 Karten an die Zahlenfelder am unteren Rand.

(3) Tipps abgeben: Anhand der vorgegebenen Antwortmöglichkeiten (dies sind je nach Kartentyp entweder die 3 Begriffe unter den Zahlenfeldern des Tableaus, die 5 Abstufungen der Einschätzungsskala oder die 7 römischen Spielernummern), schätzt du dich selbst ein (nur bei „Kreis“-Karten musst du die Gruppe als Ganzes einschätzen), suchst die Zahl, die deiner Antwort zugeordnet ist, aus deinen **Tippkarten** heraus und legst sie verdeckt vor dich ab. Auch jeder Mitspieler legt verdeckt eine Zahl vor sich ab, mit der er eine Einschätzung von dir (bzw. der Gruppe) abgibt. Anschließend decken alle Spieler ihre **Tippkarten** gleichzeitig auf.

(4) Ergebnis auswerten: Du überprüfst, ob Übereinstimmungen vorliegen und verteilst **Errungenschaft** an die Spieler, die richtig getippt haben. Dabei gibt es folgende Möglichkeiten:

- ▼ Bei „Dreieck“-Karten erhältst du die von dir gewählte **Begriffskarte**, wenn mindestens ein Mitspieler dieselbe Zahl gelegt hat wie du.

Jeder Mitspieler, der dich richtig eingeschätzt hat, erhält eine **Silbermünze**.

Jeder Mitspieler, der dich falsch eingeschätzt hat, verliert eine **Silbermünze**.

- ★ Bei „Fünfstern“-Karten erhältst du so viele **Goldmünzen** wie Übereinstimmungen vorhanden sind. Haben z.B. 3 Mitspieler dieselbe Zahl gelegt wie du, erhältst du 3 **Goldmünzen**.

Jeder Mitspieler, der dich richtig eingeschätzt hat, erhält eine **Silbermünze**.

- Bei „Kreis“-Karten erhalten alle Spieler, deren Zahl mit der am häufigsten gelegten Zahl übereinstimmt, eine **Bronzemünze**.

Haben z.B. 3 Spieler eine „1“ und 2 Spieler eine „2“ gelegt, dann erhält jeder Spieler, der die „1“ (=die Mehrheitskarte) gelegt hat, eine **Bronzemünze**.

Gibt es keine Mehrheit für eine Karte, erhält kein Spieler etwas.

Als Zugspieler darfst du wählen, ob du die **Bronzemünze** oder die **Begriffskarte** nimmst.

- ★ Bei „Siebenstern“-Karten erhalten alle Spieler, deren Zahl mit der am häufigsten gelegten Zahl übereinstimmt, eine **Bronzemünze**.

Gibt es keine Mehrheit für eine Karte, erhält kein Spieler etwas.

Zusätzlich erhält der Spieler, der die meisten Stimmen erhalten hat, die **Eigenschaftskarte**.

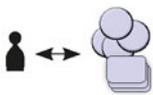
Bei „Freie Wahl“-Karten darfst du für deine Aktion eine Karte aus dem Ablagestapel heraussuchen und sie oben auf den Stapel legen. (Die Tauschfunktion gilt für die überarbeitete Spielregel nicht mehr!)

SPIELLENDE

Kannst du keine zweite **Wegekarte** mehr auf die Auslage legen, weil der Zugstapel aufgebraucht ist, musst du die Karte nehmen, die auf der Auslage noch übrig ist.

Sind beide Auslagefelder leer, endet das Spiel.

2:1



Bevor die Punkte ausgezählt werden, haben die Spieler noch die Möglichkeit, ihr Ergebnis zu verbessern, indem sie Tauschaktionen vornehmen.

Dabei dürfen sie – beliebig oft – je 2 gleichfarbige **Errungenschaften** (also **Münzen** oder **Begriffskarten**) aus ihrem Vorrat gegen eine beliebige andere aus dem allgemeinen Vorrat eintauschen, also z.B. 2 **Silbermünzen** gegen eine **Quellenkarte** oder 2 **Wertekarten** gegen eine **Goldmünze**.

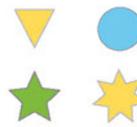
Dann ermittelt jeder Spieler die Summe seiner **Essenzpunkte**. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der zusätzlich die meisten **Errungenschaften** besitzt.

Beispiel: Du hast am Spielende 4 Goldmünzen, 9 Silbermünzen und 7 Bronzemünzen sowie 3 gelbe, 2 blaue und 3 grüne Begriffskarten. Damit erzielst du $4+2=6$ Essenzpunkte.



Jetzt tauscht du 2 Silbermünzen gegen 1 Goldmünze und 2 weitere Silbermünzen gegen 1 Quellenkarte ein. Damit verbesserst du dein Ergebnis auf $5+3=8$ Essenzpunkte. Ein Tausch deiner 2 überzähligen Bronzemünzen bringt dir keinen Nutzen mehr.

HINWEISE ZU DEN AUF DEN WEGEKARTEN VERWENDETEN PIKTOGRAMMEN



Jede **Wegekarte** ist unterhalb der Fragestellung mit einem Symbol markiert, das ihren Typ kennzeichnet: Dreieck, Fünfstern, Kreis oder Siebenstern.



Die schwarze Spielfigur kennzeichnet den Spieler, der am Zug ist (=Zugspieler), die graue Spielfigur einen Spieler, der nicht am Zug ist (=Mitspieler).



Waagrecht abgebildete Karten kennzeichnen die **Begriffskarten**, senkrecht abgebildete die **Tippkarten**.



Die Karte mit dem Lorbeerkranz kennzeichnet die **Tippkarte**, die am häufigsten gelegt wurde (=Mehrheitskarte). Die Spielfigur mit dem Lorbeerkranz kennzeichnet den Spieler, der die meisten Stimmen erhalten hat.



Die Karte mit dem Smiley in der Mitte kennzeichnet die übereinstimmenden **Tippkarten**.

Claas Fischer, März 2013

Diese Spielregel steht unter
www.essence-spiel.de
als Download zur Verfügung.