

PRAXISTEST „ESSENCE“

Spielerische Selbsterkenntnis



Foto: Miriam Wagner

Wie freiheitsliebend bin ich? Mit solchen Fragen beschäftigen sich die Spieler bei „Essence“.

Selbsterkenntnis ist ein Ziel, das die Menschheit bereits seit der Entstehung der Philosophie in der Antike umtreibt. Doch um es zu erreichen, muss man nicht unbedingt Aristoteles lesen. Mit „Essence“ gelingt Selbsterkenntnis spielerisch, wie ein Praxistest von Training aktuell zeigt.

Das Angebot

„Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen, als im Gespräch in einem Jahr.“ Diesen Satz, der Platon zugeschrieben wird, hat sich ein Tool zu eigen gemacht, das auch in Business-Teams eingesetzt werden kann: „Essence – Das Erkenntnispiel“. Hierbei ist das Wahrnehmungs-, Reflexions- und Einfühlungsvermögen der Teilnehmer gefragt. Denn das Ziel des Spiels ist, sich selbst und seine Mitspieler möglichst gut einzuschätzen.

Der TA-Check

Obwohl in einem kleinen Verlag erschienen, mutet die Aufmachung und Qualität von Essence sehr professionell an. Spielkarten, Anleitung und Verpackung sind mit Blick fürs Detail gestaltet und solide verarbeitet. Beim Öffnen des Kartons zeigt sich: Es handelt sich um ein Kartenlegespiel. An Karten mangelt es denn auch nicht: 350 Begriffs-, 50 Tipp-, 30 Wege- und 80 Münzkarten sind enthalten.

Diese Vielzahl an Kartensorten macht es zunächst auch nicht unbedingt einfach, durch die Spieleanleitung durchzusteuern. Ich lese sie zweimal durch, ehe ich das Gefühl habe, den Spielablauf verstanden zu haben. Und frage mich: Ob das so einfach wird, den Spielern unseres Tests die Regeln zu erklären?

Wir starten unseren Praxistest zunächst mit einer Proberunde, damit die Spieler sich mit dem Ablauf vertraut machen können. Zu Beginn tun sich tatsächlich alle einschließlich mir als Spieleleiter etwas schwer, zu verstehen, wann welche Karte abgelegt und welche Aktion durchgeführt werden muss.

Das grundlegende Spielprinzip ist jedoch einfach: Der aktive Spieler muss jeweils einschätzen, wie stark bestimmte Eigenschaften und Werte auf ihn zustimmen bzw. aus welchen Quellen er am meisten Kraft schöpft. Gleichzeitig geben auch die Mitspieler ihr Votum darüber ab. Stimmen Selbst- und Fremdeinschätzung überein, erhalten die Spieler Münz- und Begriffskarten als Belohnung. Von denen müssen sie eine bestimmte Anzahl sammeln, um das Spiel zu gewinnen.

Gleich der erste Durchgang hat es in sich. Der aktive Spieler zieht die

Eigenschaftskarte „hingebungsvoll“. Er wirkt etwas irritiert – wohl auch, weil das eine Eigenschaft ist, die man eher im Privatleben verortet würde. Hier zeigt sich, dass „Essence“ nicht in erster Linie für den Business-Einsatz konzipiert wurde. „Das ist zu allgemein“, wendet der Spieler ein, „das ist doch in verschiedenen Bereichen ganz unterschiedlich!“ Er und auch die anderen Spieler zögern zunächst etwas mit der Einschätzung, die mit verdeckten Zahlenkarten abgegeben wird (die eins steht dabei für eine sehr geringe Ausprägung der Eigenschaft, die fünf für eine sehr starke). Beim Aufdecken zeigt sich dann aber: Die abgegebenen Schätzungen liegen gar nicht weit auseinander. Ein Spieler hat sogar den gleichen Tipp abgegeben wie der aktive Spieler. Als Belohnung erhält der aktive Spieler eine goldene Münz- und die Eigenschaftskarte und der Mitspieler, der ebenfalls richtig lag, eine silberne Münzkarte.

Bei der nächsten Spielerin soll eingeschätzt werden, aus welcher Quelle sie am meisten Kraft schöpft: fechten, fliegen oder fotografieren. Als ich vor unserem Praxistest diesen Kartenstapel durchging, war mir bereits aufgefallen, dass als Kraftquellen ausschließlich Tätigkeiten genannt werden – von denen

einige auch etwas exotisch anmuten, etwa tischlern oder Musik komponieren. In unserer Runde gehen alle davon aus, dass die aktive Spielerin bislang noch nie gefochten oder ein Flugzeug gesteuert hat, deshalb tippen alle auf fotografieren. Die Spielerin selbst jedoch hat sich für fliegen entschieden – denn schließlich startet sie oft im Flugzeug in den Urlaub.

Was ich als Manko begriffen hatte – nämlich dass es durchaus vorkommen kann, dass der aktive Spieler keine der drei Tätigkeiten zu seinen Hobbys zählt – erweist sich an dieser Stelle vielmehr als Vorteil. Denn so müssen die Spieler weiterdenken und sich fragen, welche Hobbys demjenigen wohl am meisten liegen könnten – selbst wenn er sie bislang noch nicht ausgeübt hat. In der Feedbackrunde erklären die Spieler unisono, dass das Spiel dadurch an Spannung gewinnt.

Unser Test läuft bereits nach kurzer Zeit sehr flüssig, die Regeln haben die Spieler entgegen meiner Befürchtungen schnell verinnerlicht. Zudem haben alle offensichtlich Spaß. Unter viel Gelächter kommen teilweise skurrile Details und Geschichten zu Tage, die man bislang selbst von langjährigen Kollegen noch nicht kannte. Ein Spieler offenbart etwa, dass er in seiner Kindheit Kunststrumen praktiziert hat – bis er von seinen Freunden deshalb gehänselt wurde. Ein anderer Spieler hat seine Frustration einmal an einer Wand abregiert, die seitdem ein Loch hat.

Trotz der lockeren Atmosphäre nehmen die Spieler das Spiel dennoch ernst. Als zum Beispiel eingeschätzt werden soll, welcher Wert einem Kollegen am wichtigsten ist – Reinheit, Bildung oder Reichtum – kommt die Gruppe ins Grübeln. Was versteht

man unter Reinheit: bloß körperliche Sauberkeit oder doch seelische Unbeflecktheit?

Nach einer Stunde schließen wir unseren Test ab, ohne einen Gewinner zu ermitteln. Zwar haben alle Spieler fleißig Münz- und Eigenschaftskarten gesammelt. Im Spielverlauf aber ist der Siegeswille in den Hintergrund getreten und der Austausch mit den Mitspielern zum zentralen Anliegen geworden.

Der TA-Eindruck

In der Feedbackrunde zeigt sich: Die Spieler sind durch die Bank angetan von „Essence“, alle fanden den Test unterhaltsam. Eine Spielerin hebt hervor, dass die Grundstimmung positiver ist als bei vielen anderen Gesellschaftsspielen, bei denen es um Selbst- und Fremdeinschätzung geht. Was wohl vor allem daran liegt, dass bei „Essence“ die abgefragten Eigenschaften – bis auf wenige Ausnahmen – positiv formuliert sind.

Ein Spieler meint, das Spiel könnte sogar noch interessanter in Teams sein, die sich (noch) nicht so gut kennen, z.B. weil sie erst seit kurzem zusammenarbeiten oder räumlich voneinander getrennt sind. Die Spieler sind sich einig: Besonders über die Eigenschafts- und Wertekarten kommt fast automatisch eine Diskussion in Gang. Denn gerade weil die Begriffe zum Großteil sehr weit gefasst sind, sind sie interpretationswürdig. Den Abgleich zwischen Selbst- und Fremdbild, für den das Spiel nebenbei sorgt, finden die Spieler besonders spannend.

TA-Fazit

(Selbst-)Erkenntnis gepaart mit einem hohen Unterhaltungsfaktor.

Miriam Wagner ■

Im Test:

- >> Produkt: Essence.
- >> Autor: Claas Fischer
- >> Verlag: Edition Essentia, Potsdam
- >> Preis: 34,80 Euro
- >> www.essence-spiel.de