

ESSENCE

Erkenne dich selbst!

ein Kommunikationsspiel zur Wesens-, Werte- und Gefühlskunde
für 2-7 Spieler ab 10 Jahre, Spieldauer: ca. 90 Minuten

DIE SPIELIDEE

Nehmt euer eigenes Wesen in Augenschein und gewinnt erhellende Erkenntnisse über euch selbst und eure Mitspieler!

Essence bietet euch die Gelegenheit, im Familien-, Freundes- oder Kollegenkreis spielerisch miteinander zu ergründen, welche Qualitäten in euch stecken, was euch Freude macht, was für euch Bedeutung im Leben hat, wie ihr von den anderen wahrgenommen werdet und welche Gemeinsamkeiten ihr habt.

Dazu beschreitet ihr einen Erkenntnispfad, auf dem mit jedem Schritt eine Fragestellung an euch herantritt, die euch auffordert, eine zutreffende Einschätzung von euch selbst und euren Mitspielern abzugeben. Wer dabei das größte Wahrnehmungs-, Reflexions- und Einfühlungsvermögen unter Beweis stellt, gewinnt.

Diskussionen während des Spiels sind ausdrücklich erwünscht.

DAS SPIELMATERIAL

1 Spielplan mit einem spiralförmigen Erkenntnispfad

7 Spielfiguren in den Spielerfarben (Schwarz als Ersatz für Indigo)



3 Übersichtskarten (mit Einschätzungsskala und Erklärung verwendeter Symbole)



56 Fragekarten (je 14 in den Farben Gelb, Grün, Blau und Weiß)



49 Tippkarten (je 7 in den Spielerfarben Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Indigo und Violett)



372 Begriffskarten:

eigenschaft 144 Eigenschaften (gelb)

tätigkeit 72 Tätigkeiten (blau)

wert 144 Werte (grün)

farbe 12 Farben (bunt)



DIE SPIELVORBEREITUNG

❶ Legt den **Spielplan** in eure Mitte.

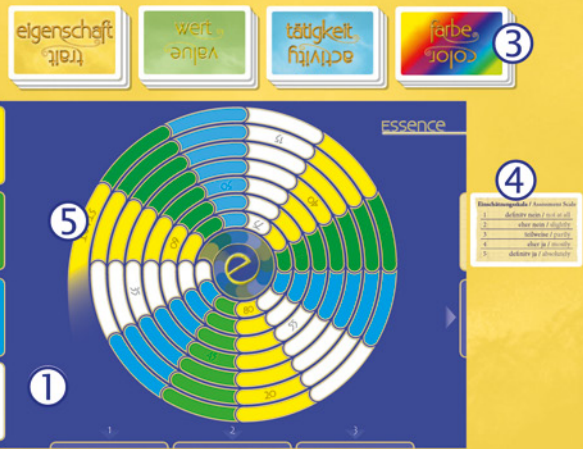
❷ Sortiert die **Fragekarten** nach ihrer Farbe, so dass ihr einen gelben, grünen, blauen und weißen Kartenstapel erhaltet. (Wenn ihr das Grundspiel vorbereitet, sortiert die 9 weißen Fragekarten mit der Kennzeichnung „E1“ aus. Sie werden nur für die Erweiterung „Archetypen & Emotionen“ benötigt!)



Mischt nun die 4 Stapel getrennt voneinander und legt sie verdeckt neben die farblich passenden Felder an den linken Spielplanrand.

❸ Sortiert die **Begriffskarten** nach ihrer Farbe, mischt die Stapel getrennt voneinander und legt sie verdeckt nebeneinander an den oberen Spielplanrand.

❹ Legt die seitengleiche **Übersichtskarte** (2x Einschätzungsskala) an den dafür vorgesehenen Platz am rechten Spielfeldrand und verteilt die anderen Übersichtskarten so auf dem Tisch, dass alle Spieler sie bei Bedarf anschauen können.



Legt die **Tippkarten** nach Farben getrennt auf dem Tisch aus und lasst jeden Spieler einen von diesen 7 Kartensätzen aussuchen. Jeder Spieler erhält damit einen Zahlensatz von 1-7 (Vorderseite) und eine römische Spielernummer von I-VII (Rückseite). Die nicht benötigten Kartensätze legt ihr in die Spielschachtel zurück.

❺ Zuletzt erhält jeder Spieler die farblich zu seinen Tippkarten passende **Spielfigur** und stellt sie auf dem Spielplan auf das Startfeld. Der älteste (und möglicherweise weiseste) Spieler ist als erster am Zug. Im Folgenden wird der Spieler, der am Zug ist, „Zugspieler“ genannt.

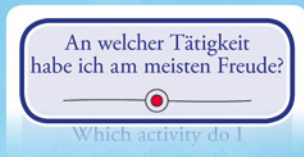
DER SPIELABLAUF

In jeder Runde führt ihr die 4 folgenden Aktionen aus:

- 1 Fragekarte ziehen
- 2 Begriffskarte(n) aufdecken
- 3 Tipps abgeben
- 4 Ergebnis auswerten

Fragekarte ziehen

Bist du Zugspieler in dieser Runde, ziehst du eine **Fragekarte** in der Farbe, die dem Spielfeld entspricht, auf dem deine Spielfigur steht.

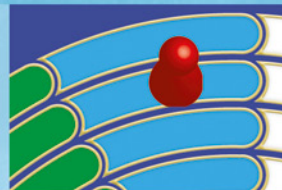


Anschließend liest du die Frage im oberen Abschnitt der Karte für alle laut vor. Das dort abgebildete Symbol gibt den Fragetyp an:

- Ist die Frage an den Zugspieler gerichtet (⊙), muss der Zugspieler sich selbst einschätzen und von den Mitspielern eingeschätzt werden.
- Ist die Frage an die gesamte Gruppe gerichtet (⊙), muss jeder Spieler eine Einschätzung von der Gruppe abgeben.

Zuletzt legst du die Karte offen vor dich ab. So könnt ihr stets erkennen, wer gerade am Zug ist.

Beispiel: Tills Spielfigur steht auf einem blauen Feld. Daher muss er eine Fragekarte vom blauen Stapel ziehen.



Hinweis: Sollten Unklarheiten auftreten, wie Fragen oder Begriffe gemeint sind, einigt euch untereinander auf eine Deutungsvariante!

Begriffskarte(n) aufdecken

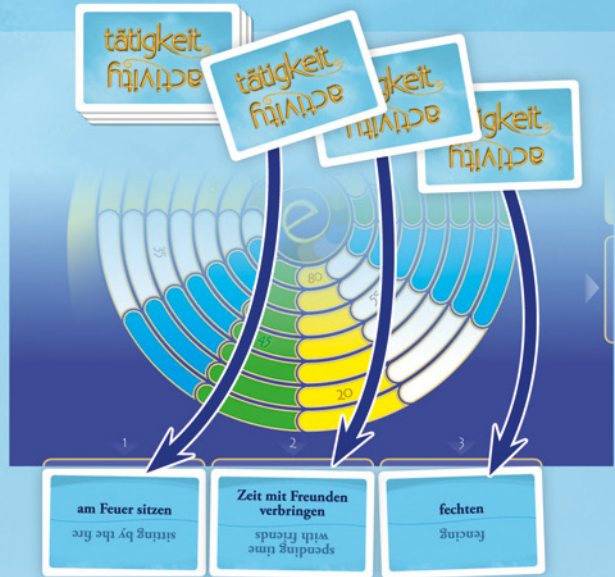


Entsprechend der Anweisung im zweiten Abschnitt der Fragekarte ziehst du 1, 2 oder 3 **Begriffskarten** in der vorgegebenen Farbe und legst sie offen neben dem Spielplan aus:

- eine Einzelkarte an den rechten Rand unterhalb der Einschätzungsskala,
- 2 bzw. 3 Karten an die Zahlenfelder am unteren Rand.

Beispiel:

Tills Fragekarte zeigt 3 blaue Begriffskarten. Also muss er 3 Karten vom Stapel der Tätigkeiten ziehen und sie neben die Zahlen 1, 2 und 3 am unteren Spielfeldrand auslegen.



Antwort(en) ändern (optional)

Solltest du der Ansicht sein, dass die Beantwortung der Frage zu schwierig wird, darfst du eine zusätzliche Begriffskarte ziehen und damit eine bereits ausliegende Begriffskarte überdecken. (Bei 2 oder 3 ausliegenden Karten kannst du wählen, welche Karte du überdeckst, bei 1 ausliegenden Karte kannst du nur diese überdecken.)

Um diese Option zu nutzen, musst du mit deiner Spielfigur 1 Feld **rückwärts** ziehen. Du darfst diese Option auch mehrmals nutzen, sofern du jedes Mal 1 Feld rückwärts ziehst.

Tipps abgeben

Jetzt sind alle Spieler gefragt! Ihr müsst nun eine Einschätzung abgeben, welche der vorgegebenen Antworten am ehesten auf die Frage zutrifft.



Entsprechend der Anweisung im dritten Abschnitt der Fragekarte setzt ihr eure Tippkarten wie folgt ein:

- **1...2 / 1...3** : Ihr müsst eine der **2** bzw. **3** Begriffskarten auswählen, die neben den Zahlenfeldern ausliegen.
- **1...5** : Ihr müsst eine der 5 Stufen der Einschätzungsskala auswählen.
- **1...7** : Ihr müsst eine der 7 Spielernummern auswählen. (Bei weniger als 7 Spielern natürlich nur die Nummern, die im Spiel sind!)

Ihr sucht die passende Zahl aus euren **Tippkarten** heraus und legt sie verdeckt vor euch ab. Sobald jeder von euch eine **Tippkarte** abgelegt habt, deckt ihr sie anschließend gleichzeitig wieder auf.

Beispiel: Als Antwortmöglichkeiten liegen 3 Tätigkeiten aus. Jetzt muss Till entscheiden, welche von ihnen ihm am ehesten Freude bereitet. Er entscheidet sich für Antwort Nr. 2, sucht entsprechend die Tippkarte mit der „2“ aus seinen Handkarten heraus und legt sie verdeckt vor sich ab. Zur gleichen Zeit geben seine 4 Mitspieler eine Einschätzung über ihn ab: Christian legt verdeckt eine 1 vor sich ab, Franziska und Dagmar je eine 2 und Nicole eine 3. Dann decken alle ihre Tippkarten auf.

The image shows a game board with a blue background. At the top, there is a curved bar with three sections labeled 1, 2, and 3. Below this bar are three tip cards for Till, each with a rating field above it:

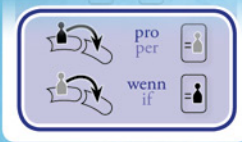
- Section 1: Rating field '1', tip card 'am Feuer sitzen' (sitting by the fire).
- Section 2: Rating field '2', tip card 'Zeit mit Freunden verbringen' (spending time with friends).
- Section 3: Rating field '3', tip card 'fechten' (fencing).

Below the tip cards are four player cards, each with a rating field above it:

- Christian: Rating field '1', card with Roman numeral V and a jester.
- Franziska: Rating field '2', card with Roman numeral IV and a crown.
- Nicole: Rating field '3', card with Roman numeral III and a shield with a sword.
- Dagmar: Rating field '2', card with Roman numeral VI and a scroll.

In the center, there is a white oval with the number 5.

Ergebnis auswerten



Der untere Abschnitt der Fragekarte gibt an, wie die abgegebenen Tipps ausgewertet werden. Abhängig vom Fragetyp gibt es zwei Möglichkeiten der Punktevergabe:

1. Bei individuellen Fragen (⊙) überprüft ihr, ob Übereinstimmungen mit dem Zugspieler vorliegen:
 - Der Zugspieler rückt seine Spielfigur so viele Felder vor wie Übereinstimmungen zwischen seiner Tippkarte und denen der Mitspieler erzielt wurden.
 - Alle Mitspieler, die den Zugspieler richtig eingeschätzt haben, rücken ihre Spielfigur genau 1 Feld vor.

Beispiel: Im vorbergehenden Beispiel stimmen 2 Tippkarten von den Mitspielern mit Tills Tippkarte überein. Daher darf Tills Spielfigur 2 Felder vorrücken. Da Franziska und Dagmar Till richtig eingeschätzt haben, dürfen ihre Spielfiguren jeweils 1 Feld vorrücken. Die Spielfiguren von Christian und Nicole bleiben stehen, da sie nicht mit Tills Tippkarte übereinstimmen.



2. Bei Gruppenfragen (⊙) überprüft ihr, ob Übereinstimmungen zwischen den Spielern vorliegen:
 - Jeder Spieler, der mit mindestens einem anderen Spieler übereinstimmt, rückt seine Spielfigur so viele Felder vor, wie seine Tippkarte Übereinstimmungen mit anderen Spielern erzielt hat.

Beispiel: Till, Christian und Franziska haben die „1“ gelegt, Dagmar und Nicole haben die „3“ gelegt. Das bedeutet: Die Spieler mit der „1“ dürfen 2 Felder vorrücken, die Spieler mit der „3“ dürfen 1 Feld vorrücken.



Nachdem ihr alle Ergebnisse ausgewertet habt, nehmt ihr eure ausgespielten Tippkarten zurück auf die Hand und die ausgelegten Begriffskarten aus dem Spiel. Auch die aktuelle Fragekarte kommt aus dem Spiel.

(Nur im Grundspiel gilt: Handelt es sich um eine weiße Fragekarte, steckt ihr sie unter den Stapel der weißen Fragekarten zurück.)

Der Spieler links vom aktuellen Zugspieler wird neuer Zugspieler. Damit beginnt die nächste Runde.

DAS SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das Zentrum der Erkenntnisspirale (Feld 84) erreicht hat oder einer der Fragekarten-Stapel aufgebraucht ist. Derjenige Spieler, der auf dem Erkenntnispfad am weitesten vorne liegt, hat das Spiel gewonnen.

Hinweis: Beim Spiel zu zweit gibt es keinen Gewinner, da beide Spieler immer auf gleicher Höhe bleiben.

VARIANTE „PUNKTE VERDOPPELN“

Teilt zu Beginn des Spiels an jeden Spieler 3 Zwei-Cent-Münzen aus.

Wenn alle Spieler am Ende der Aktion „Tipps abgeben“ ihre Tippkarten verdeckt vor sich abgelegt haben, darfst du als Zugspieler eine deiner Münzen einsetzen, um die Punkte, die du in deinem Zug erzielst, zu verdoppeln. Dazu legst du die Münze auf deine Tippkarte und sagst dein Vorhaben an. Erst dann werden alle Tippkarten aufgedeckt.

Beispiel: Durch den Einsatz einer Münze erhältst du bei 2 erzielten Übereinstimmungen 4 Punkte (statt 2).

Nach der Wertung kommt die Münze aus dem Spiel.

DIE VORGESCHICHTE

Weißt du noch?

Du gehst auf Abenteuerreise. Damit es ein perfektes Abenteuer wird, bereitest du deine Route gut vor und packst die passende Ausrüstung in deinen Koffer.

Endlich geht es los! Aufgeregt malst du Dir im Flieger gedanklich aus, was dich wohl erwarten wird. Dann schläfst du ein. Mit der Landung wirst du abrupt wach, spähst neugierig aus dem Fenster und erblickst voller Vorfreude die Wildnis!

Doch plötzlich stellst du fest, dass du dich nicht mehr daran erinnern kannst, wo du herkommst – oder wohin du gehen wolltest. Dein ganzes Gedächtnis ist auf einmal wie ausgelöscht...

Die anderen Ankömmlinge sehen genauso verwirrt aus: „Wer bin ich? Und warum bin ich hier?“ fragen sich alle. Zum Glück ist dein Koffer noch da. Du klappst ihn auf und findest darin eine leuchtend blaue Werkzeugkiste. Auf ihr steht in goldenen Lettern: „Erkenne Dich Selbst!“.

Dein Abenteuer hat begonnen.

DANKSAGUNG

Mein ganz besonderer Dank gilt meinen persönlichen Coaches **Gerda Bindoni** (†), **John Oliver Haugg** und **Alois Saurugg**, die den inhaltlichen Grundstock für dieses Spiel gelegt haben.

Herzlich danken möchte ich außerdem

- **Chris Griscom** und **Merrylin LeBlanc** für wertvolle Inspirationen,
- meiner Frau **Franziska Fischer** für ihre kontinuierliche Rückendeckung,
- **Till Meyer** für seine nimmermüde Begeisterung,
- **Christian Opperer** für die wunderschönen Illustrationen,
- **Lee Holt** für die englische Übersetzung der Spielregel und
- **Christian Busse** für seine bahnbrechende Mitwirkung!

Claas Fischer

