

# ESSENCE

ARCHETYPEN & EMOTIONEN (1. Erweiterung)  
für 2-7 Spieler ab 12 Jahre  
Spieldauer: ca. 60 Minuten

---

Mit dieser Erweiterung wenden sich die Spieler ihrer Gefühlswelt zu und ergründen, welche Archetypen sich in ihrem Wesen zeigen.

Hinweis: Während das Grundspiel auch gut mit fremden Personen gespielt werden kann (ein grundlegendes Interesse an den betreffenden Menschen vorausgesetzt), richtet sich diese Erweiterung eher an einen vertrauenswürdigeren Personenkreis.

---

**SPIELMATERIAL:** **81 Begriffskarten** (70 Emotionskarten, 7 Archetypenkarten, 4 Quellenkarten), **38 Wegekarten** (komplett überarbeitet, mit 4 neuen Fragestellungen), **1 Übersichtskarte, diese Spielbeschreibung**

# SPIELVORBEREITUNG



Zunächst werden die *Wegekarten* des Grundspiels mit den *Wegekarten* dieser Erweiterung ersetzt.



Dann werden die neuen *Quellenkarten* unter die Karten des Grundspiels gemischt und die neue *Übersichtskarte* (mit neuer Punkteberechnung) wird bereit gelegt.



Schließlich werden die *Emotionskarten* und *Archetypenkarten* getrennt voneinander gemischt und in verdeckten Stapeln zu den anderen Kartenstapeln gelegt.



Im Übrigen gelten die Spielvorbereitungen des Grundspiels.

## NEUE WEGEKARTEN: DIE AKTIONEN

### „**Welches Gefühl habe ich am liebsten?**“ (Emotionsauswahl)

Der Zugspieler deckt **3 Emotionskarten** auf, spürt in sich hinein, welches der ausliegenden Gefühle er am meisten genießen würde, und legt die entsprechende **Tippkarte** vor sich ab. Gleichermaßen geben alle Mitspieler eine Einschätzung des Zugspielers ab.

Bei mindestens einer Übereinstimmung zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung erhält der Zugspieler die von ihm gewählte **Emotionskarte**.

Diejenigen Mitspieler, die den Zugspieler korrekt eingeschätzt haben, erhalten eine **silberne Ehrenmünze**. Haben sie ihn falsch eingeschätzt, gehen sie leer aus.

Hinweis: Diese Regelung betrifft entsprechend auch alle **▽-Wegekarten** aus dem Grundspiel!



## „Habe ich dieses Gefühl häufig?“ (Emotionsanalyse)

Der Zugspieler deckt **1 Emotionskarte** auf, schätzt mit Hilfe der Skala von 1-5 ein, wie oft er das auf der Karte angegebene Gefühl erlebt und legt die entsprechende **Tippkarte** verdeckt vor sich ab. Gleichermaßen schätzen die Mitspieler den Zugspieler ein.

Für jede Übereinstimmung zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung erhält der Zugspieler eine **goldene Ehrenmünze**.

Diejenigen Mitspieler, die den Zugspieler korrekt eingeschätzt haben, erhalten eine **silberne Ehrenmünze**. Haben sie ihn falsch eingeschätzt, gehen sie leer aus.



## „Habe ich Freude an dieser Tätigkeit?“ (Quellenanalyse)

Der Zugspieler deckt **1 Quellenkarte** auf, schätzt mit Hilfe der Skala von 1-5 ein, wie gerne er die auf der Karte angegebene Tätigkeit ausübt und legt die entsprechende **Tippkarte** verdeckt vor sich ab. Gleichermaßen schätzen die Mitspieler den Zugspieler ein.

Für jede Übereinstimmung zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung erhält der Zugspieler eine **goldene Ehrenmünze**.

Diejenigen Mitspieler, die den Zugspieler korrekt eingeschätzt haben, erhalten eine **silberne Ehrenmünze**. Haben sie ihn falsch eingeschätzt, gehen sie leer aus.



„Auf welchen Spieler trifft dieser Typus am ehesten zu?“ (Typenzuweisung)

Der Zugspieler deckt **1 Archetypenkarte** auf. Alle Spieler entscheiden für sich, auf welchen Spieler der ausliegende Typus vermutlich am ehesten zutrifft, und legen die mit der Spielerzahl korrespondierende **Tippkarte** verdeckt vor sich ab.

Die Spieler ermitteln, welcher Spieler die meisten Stimmen erhalten hat. Jeder Spieler, der auf diesen getippt hat, erhält eine **bronzene Ehrenmünze**. Sofern der Zugspieler auf diesen getippt hat, erhält er **2 bronzene Ehrenmünzen**. Gibt es keine Mehrheit für einen Spieler, gehen alle Spieler leer aus.

## SPIELZIEL UND SPIELENDENDE

Bitte beachten: Im Spiel mit der Erweiterung gelten grundlegend andere Regeln für das Spielende und die Punkteberechnung als im Grundspiel!

Das Ziel für jeden Spieler besteht weiterhin darin, von jeder Sorte möglichst viele *Ehrenmünzen* und *Begriffskarten* zu sammeln.

Das Spiel endet jedoch, sobald die *Wegekarten* aufgebraucht sind. Das ist der Fall, wenn sowohl der Zugstapel als auch die beiden Auslagefelder leer sind.

Bevor die Punkte ausgezählt werden, haben die Spieler noch die Gelegenheit, ihr Ergebnis zu verbessern, indem sie Tauschaktionen vornehmen. Dabei dürfen sie - beliebig oft - je 2 gleichfarbige *Errungenschaften* aus ihrem Vorrat gegen eine beliebige andere aus der Auslage eintauschen, also z.B. 2 *Silbermünzen* gegen eine *Quellenkarte* oder 2 *Wertekarten* gegen eine *Goldmünze*.

Jeder Spieler ermittelt nun die Summe seiner Essenzpunkte. Dabei gilt, dass 1 *Essenzpunkt* aus 3 verschiedenfarbigen *Begriffskarten*



bzw. aus 3 verschiedenfarbigen *Ehrenmünzen*  
 gebildet wird.

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der zusätzlich die meisten *Errungenschaften* (=Summe aus allen *Ehrenmünzen* und *Begriffskarten*) besitzt.

Darüber hinaus werden drei Sonderauszeichnungen verliehen:

-  Die Auszeichnung für *das höchste Maß an Authentizität* geht an den Spieler mit den meisten *Goldmünzen*.
-  Die Auszeichnung für *das beste Wahrnehmungsvermögen* geht an den Spieler mit den meisten *Silbermünzen*.
-  Die Auszeichnung für *den ausgeprägtesten Gemeinschaftssinn* geht an den Spieler mit den meisten *Bronzemünzen*.

spieltrieb



SPIELLUSION

Aktuelle Infos zum Spiel: [www.essence-spiel.de](http://www.essence-spiel.de)

Kritik, Anregungen & Wünsche sind  
willkommen: [info@essence-spiel.de](mailto:info@essence-spiel.de)

