

Mit dieser Erweiterung wenden sich die Spieler ihren Denkmustern zu und ergründen, welche inneren Haltungen sie einschränken. Dabei bekommen sie einige Hindernisse in Form von limitierenden Einstellungen mit auf den Weg – und den Auftrag, diese bis zum Spielende wieder loszuwerden. Für diese Erweiterung werden das Basisspiel und die 1. Erweiterung benötigt.

## SPIELMATERIAL:

**49 Hinderniskarten, 2 Deckkarten, 4 Übersichtskarten, 17 Wegekarten** (mit 6 neuen Fragestellungen),  
**diese Spielbeschreibung**

## SPIELVORBEREITUNG:

Zusätzlich zu den Spielvorbereitungen des Grundspiels bzw. der 1. Erweiterung gilt Folgendes:



Die neuen **Wegekarten** werden unter die bereits vorhandenen **Wegekarten** gemischt.



Die **Hinderniskarten** werden gemischt. Anschließend werden an jeden Spieler verdeckt **3 Hinderniskarten** ausgeteilt.

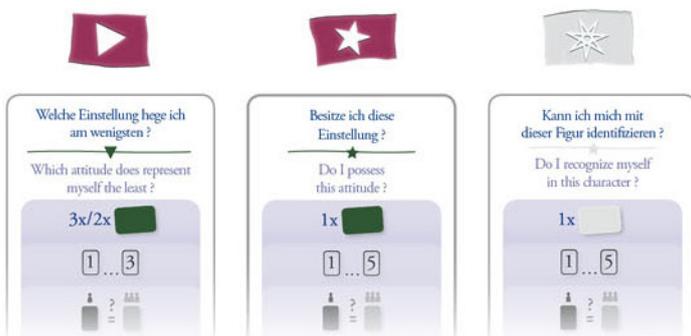
Die übrigen **Hinderniskarten** werden nicht benötigt und aus dem Spiel genommen.



Die **Übersichtskarten** werden griffbereit zur Seite gelegt.

## BESONDERHEITEN IN KOMBINATION MIT DER 2. ERWEITERUNG:

Da hier maximal 12 Fragemodule vorgesehen sind, können die neuen **Wegekarten** nur verwendet werden, wenn sie mit vorhandenen ausgetauscht werden. Dazu werden die Spielfelder des Labyrinths beliebig mit neuen **Wegekarten** verknüpft, z.B. wie folgt:



## NEUE WEGEKARTEN:

**„Welche Eigenschaft haben mein rechter Nachbar und ich am ehesten gemeinsam?“ (gemeinsame Eigenschaft)**

Der Zugspieler deckt **3 Eigenschaftskarten** auf. Anhand der Kartenauslage fällt jeder Spieler für sich die Entscheidung, welche der ausliegenden Eigenschaften die beiden betreffenden Spieler am ehesten gemeinsam haben, und legen die entsprechende **Tippkarte** verdeckt vor sich ab. Die Spieler ermitteln, welche Eigenschaft die meisten Stimmen erhalten hat. Hat der Zugspieler auf diese getippt, erhält er wahlweise eine **bronzenne Ehrenmünze** oder die von ihm gewählte **Eigenschaftskarte**. Jeder Mitspieler, der auf die meistgewählte Eigenschaft getippt hat, erhält eine **bronzenne Ehrenmünze**. Gibt es keine Mehrheit für eine Eigenschaft, gehen die Spieler leer aus.

**„Auf welchen Spieler trifft diese Tätigkeit am ehesten zu?“ (Quellenzuweisung)**

Der Zugspieler deckt **1 Quellenkarte** auf. Jeder Spieler fällt für sich die Entscheidung, auf welchen Spieler die ausliegende Tätigkeit am ehesten zutrifft, und legt 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 **bronzenne Ehrenmünze**. Der Spieler, der die meisten Stimmen bekommen hat, erhält die **Quellenkarte** (evtl. zusätzlich zur **Ehrenmünze**). Gibt es keine Mehrheit für einen Spieler, gehen alle Spieler leer aus.

**„Kann ich mich mit dieser Figur identifizieren?“ (Typenanalyse)**

Der Zugspieler deckt **1 Archetypenkarte** auf, schätzt mit Hilfe der Skala von 1-5 ein, in wie weit er sich selbst in der auf der Karte angegebenen Figur wiedererkennt 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.

## ▼ „Welche Einstellung hege ich am wenigsten?“ (Hindernisauswahl)

Achtung: Der Zugspieler darf diese Aktion nur dann wählen, wenn er im Besitz von 2 oder 3 **Hinderniskarten** ist. Ist dies der Fall, legt der Zugspieler seine **Hinderniskarten** am unteren Rand des Ablagetableaus neben die Zahlen 1 bis 3 (bzw. 2) an, entscheidet, welche der ausliegenden Haltungen am wenigsten auf ihn zutrifft, und legt die entsprechende **Tippkarte** verdeckt vor sich ab. Gleichermaßen geben alle Mitspieler eine Einschätzung des Zugspielers ab. Bei mindestens einer Übereinstimmung zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung verliert der Zugspieler die von ihm gewählte **Hinderniskarte** und nimmt sie aus dem Spiel. Diejenigen Mitspieler, die den Zugspieler korrekt eingeschätzt haben, erhalten eine **silberne Ehrenmünze**. Haben sie ihn falsch eingeschätzt, gehen sie leer aus. Sollte der Fall eintreten, dass kein Spieler mehr über eine **Hinderniskarte** verfügt, werden **Wegekarten**, die diese erfordern, direkt nach dem Aufdecken aus dem Spiel genommen.

## ★ „Besitze ich diese Einstellung?“ (Hindernisanalyse)

Achtung: Der Zugspieler darf diese Aktion nur dann wählen, wenn er im Besitz von mindestens 1 **Hinderniskarte** ist. Ist dies der Fall, wählt der Zugspieler 1 **Hinderniskarte** aus seinen Karten aus, legt sie am oberen Rand des Ablagetableaus ab, schätzt mit Hilfe der Skala von 1-5 ein, in wie weit das ausliegende Denkmuster auf ihn zutrifft und legt die entsprechende **Tippkarte** verdeckt vor sich ab. Gleichermaßen schätzen die Mitspieler den Zugspieler ein. Gibt es mindestens eine Übereinstimmung, hat der Zugspieler die Wahl: Entweder er gibt die **Hinderniskarte** ab oder er erhält für jede Übereinstimmung zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung eine **goldene Ehrenmünze**.

Diejenigen Mitspieler, die den Zugspieler korrekt eingeschätzt haben, dürfen ebenfalls wählen, ob sie eine ihrer **Hinderniskarten** abgeben oder eine **silberne Ehrenmünze** nehmen möchten. Haben sie ihn falsch eingeschätzt, gehen sie leer aus.

## ● „Welche Einstellung ist unter uns am meisten vertreten?“ (Gemeinschaftshindernis)

Achtung: Der Zugspieler darf diese Aktion nur dann wählen, wenn er im Besitz von 2 oder 3 **Hinderniskarten** ist. Ist dies der Fall, legt der Zugspieler seine **Hinderniskarten** am unteren Rand des Ablagetableaus neben die Zahlen 1 bis 3 (bzw. 2) an. Anhand der Kartenauslage entscheidet jeder Spieler für sich, welche der ausliegenden Haltungen unter den Spielern vermutlich am stärksten verbreitet ist, und legt die entsprechende **Tippkarte** verdeckt vor sich ab. Die Spieler ermitteln, welche Einstellung die meisten Stimmen erhalten hat. Hat der Zugspieler auf diese getippt, verliert er die entsprechende **Hinderniskarte** und nimmt sie aus dem Spiel. Jeder Mitspieler, der auf die meistgewählte Einstellung getippt hat, erhält eine **bronzene Ehrenmünze**. Gibt es keine Mehrheit für eine Einstellung, gehen alle Spieler leer aus.

## SPIELENDE:

Das Spiel endet, sobald die **Wegekarten** aufgebraucht sind. Für jede **Hinderniskarte**, die ein Spieler noch besitzt, muss er eine **Ehrenmünze** seiner Wahl abgeben und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.



Anschließend darf jeder Spieler beliebig oft eine Doppelmünze (Gold, Silber oder Bronze) aus seinem Vorrat gegen eine andere **Errungenschaft** seiner Wahl (also eine beliebige **Münz-** oder **Begriffskarte**) aus dem allgemeinen Vorrat eintauschen.



Hinweis: Sollte es vorkommen, dass während des Spiels ein Stapel Münzkarten aufgebraucht wird, dürfen Doppelmünzen schon vor dem Spielende umgetauscht werden. Zuletzt werden die **Essenzpunkte** ausgezählt und der Gewinner ermittelt.