

## EINFÜHRUNG

Die Familien-Variante von *Essence* erlaubt durch eine vereinfachte Punktevergabe einen schnelleren Einstieg ins Spiel und mehr Fokus auf den Kommunikationsaspekt des Spiels.

## SPIELMATERIAL UND SPIELVORBEREITUNG

Der Aufbau des Spiels entspricht dem des normalen Spiels. Allerdings spielt in dieser Variante die Farbe der *Ehrenmünzen* (gold, silber, bronze) keine Rolle. Zudem wird die *Siegbedingung* nicht benötigt.

## SPIELZIEL UND SPIELENDE

Das Ziel für jeden Spieler besteht darin, möglichst viele *Ehrenmünzen* zu sammeln. Diese legt jeder Spieler im Spielverlauf vor sich ab.

Das Spiel endet, sobald die *Wegekarten* aufgebraucht sind. Das ist der Fall, wenn sowohl das Feld des Zugstapels als auch die beiden Auslagefelder leer sind. Wer dann die meisten *Ehrenmünzen* besitzt, hat das Spiel gewonnen. Erfüllen mehrere Spieler diese Bedingung, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

## SPIELABLAUF

Der Ablauf des Spiels entspricht dem des normalen Spiels, abgesehen von einer neuen Regelung für die Verteilung der Errungenschaften. Für folgende Kartengruppen gilt dabei folgendes:

### **Eigenschaftsauswahl** **Quellenauswahl** **Werteauswahl**

Bei mindestens einer Übereinstimmung zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung erhält der Zugspieler **1 Ehrenmünze**. Diejenigen Mitspieler, die den Zugspieler korrekt eingeschätzt haben, erhalten **1 Ehrenmünze**. Haben sie ihn falsch eingeschätzt, müssen sie **1 Ehrenmünze** abgeben.

### **Eigenschaftsanalyse** **Werteanalyse**

Für jede Übereinstimmung zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung erhält der Zugspieler **1 Ehrenmünze**.

Diejenigen Mitspieler, die den Zugspieler korrekt eingeschätzt haben, erhalten **1 Ehrenmünze**. Haben sie ihn falsch eingeschätzt, gehen sie leer aus.

### **Gemeinschaftsquelle** **Gemeinschaftswerte** **Eigenschaftszuweisung**

Die Spieler ermitteln, welche Karte die meisten Stimmen erhalten hat. Hat der Zugspieler auf diese getippt, erhält er **2 Ehrenmünzen**. Jeder Mitspieler, der auf die meistgewählte Karte getippt hat, erhält **1 Ehrenmünze**. Gibt es keine Mehrheit für eine Karte, gehen alle Spieler leer aus.

### **Freie Wahl**

Der Zugspieler darf eine *Wegekarte* aus dem Ablagestapel heraussuchen, die er anschließend sofort ausspielt. Die Tauschfunktion hat für diese Variante keine Bedeutung.