

Essence

Spielvariante: Höchste Werte

für 2-7 Spieler ab 12 Jahre

Spieldauer: ca. 40 min

Mit dieser Variante ergründen die Spieler, welche Werte in ihrem Leben die größte Bedeutung haben.

Spielmaterial

Für diese Variante werden aus dem Basisspiel die **Wertekarten**, **Tippkarten** und das **Ablagetableau** sowie die **Münzkarten** mit den Gold- und Silbermünzen benötigt.

Spielvorbereitung

Die **Tippkarten** werden nach Farben getrennt auf dem Tisch ausgelegt.

Jeder Spieler wählt einen Kartensatz aus, die übrigen kehren in die Schachtel zurück.

Das **Ablagetableau** wird in die Tischmitte gelegt.

Die **Wertekarten** werden gemischt und als verdeckter Zugstapel auf das **Ablagetableau** gelegt. Von diesem Stapel nimmt sich jeder Spieler 3 Karten, die er offen vor sich auslegt. Sie stehen stellvertretend für die Werte, die jeder durch sein Elternhaus mitbekommen hat.

Die **Münzkarten** werden nach Farben getrennt in 2 Stapeln bereitgelegt.

Zuletzt einigen sich die Spieler darüber, wer beginnt.

Spielablauf

Im Uhrzeigersinn führen die Spieler ihren Zug aus.

Der Zugspieler deckt 3 **Wertekarten** auf und legt sie am unteren Rand des **Ablagetableaus** neben die Zahlen 1 bis 3 an.

Dann legt er seine 3 eigenen **Wertekarten** in einer 2. Reihe unter die soeben gebildete 1. Reihe. Nach folgendem Schema wird damit jeder **Wertekarte** eine Zahl zugeordnet:

[1] [2] [3] *Beginnend mit der oberen Reihe werden die Karten von links nach*

[4] [5] [6] *rechts durchnummeriert.*

Mit der Fragestellung „**Welche Werte sind mir besonders wichtig im Leben?**“ entscheidet der Zugspieler, welche 3 dieser 6 ausliegenden Werte er persönlich für die bedeutungsvolleren hält, und legt die entsprechenden 3 **Tippkarten** verdeckt vor sich ab.

Gleichzeitig versuchen die Mitspieler, den Zugspieler einzuschätzen, und legen ebenfalls verdeckt ihre **Tippkarten** vor sich ab. Dabei darf sich jeder Mitspieler aussuchen, ob er 1, 2 oder 3 **Tippkarten** ablegen möchte. (Bei 3 Karten kann er das meiste gewinnen, aber auch das meiste verlieren...)

Haben alle Spieler ihre Wahl getroffen, werden die **Tippkarten** aufgedeckt und das Ergebnis ausgewertet:

- Der Zugspieler erhält für jeden Begriff, der von mindestens einem Mitspieler richtig eingeschätzt wurde, eine **goldene Ehrenmünze**.
- Jeder Mitspieler erhält für jede richtige Einschätzung eine **silberne Ehrenmünze**. Aber für jede falsche Einschätzung muss er eine **silberne Ehrenmünze** abgeben. (Sofern er keine hat, kann er auch keine verlieren!)

Der Zugspieler nimmt die 3 **Wertekarten** seiner Wahl zu sich. Die übrig gebliebenen kommen aus dem Spiel.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet nach einer vorher vereinbarten Rundenanzahl (z.B. wenn jeder Spieler 6x an der Reihe war).

Derjenige Spieler, der die meisten **Ehrenmünzen** (=Summe aus Gold- und Silbermünzen) besitzt, gewinnt das Spiel.