



Ein Spiel von: Fabrice Beghin, Frédéric Delporte und Etienne Espreman

Mehr Informationen unter: <https://www.facebook.com/ESSEN.the.game>

Zusammengestellt von: www.erklaerpeer.de

Kurzübersicht

Jede Spielrunde besteht aus den Phasen Messevorbereitungen, Startspieler bestimmen und Aktionen der Spieler. In der Phase Aktionen der Spieler handelt der Startspieler zuerst, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn.

1. Messevorbereitungen

Neuerscheinungen (ab der zweiten Runde): Legt die sechs Spielplättchen (mit ihren eventuell vorhandenen Ereignismarkern) von den Hubwagen auf die entsprechenden Standflächen ihrer Verlage. Nehmt dann den ersten verfügbaren Stapel aus dem Lager und verteilt dessen Spielplättchen zufällig und offen auf die Felder der Hubwagen.

Beliebtheit: Passt die Beliebtheit der Spiele entsprechend der Spielkategorien an. Die Spielkategorie des Spiels auf dem Hubwagen neben der „-1“ verliert ein Feld auf der Beliebtheitsskala. Die Spielkategorien der drei Spiele auf den Hubwagen neben der „+1“ steigen um je ein Feld auf der Beliebtheitsskala.

Ereignisse: Zieht zufällig zwei Ereignismarker und legt diese offen auf die beiden Spiele, auf den Hubwagen, neben dem „E“-Symbol.

Gedränge: Legt die Gedrängemarker auf die beiden Bereiche, die den Farben der Spiele auf den Hubwagen, neben dem Gedränge-Symbol entsprechen. Sind die Farben gleich, legt ihr den zweiten Marker auf das Freigelände.

2. Startspieler bestimmen

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler zufällig eine Eintrittskarte. Der Spieler, der den Presseausweis erhält, beginnt das Spiel.

Ab der zweiten Runde erhält der am wenigsten mit Spielen beladene Spieler den Startspielermarker. Bei Gleichstand erhält derjenige Spieler den Startspielermarker, der am wenigsten Siegpunkte hat. Bei erneutem Gleichstand, erhält der am wenigsten beladene Spieler links vom aktuellen Startspieler den Startspielermarker.

3. Aktionen der Spieler

Bewegung: Bewegt euch horizontal, vertikal oder diagonal von Feld zu Feld. Jede Bewegung kostet 1 Aktionspunkt. Bewegungen auf Feldern, deren Bereich mit einem Gedrängemarker gekennzeichnet ist, kosten 2 Aktionspunkte.

Ein Spiel kaufen: Zieht auf das entsprechende Spielplättchen und zahlt den aufgedruckten Preis. Ein mit einem Sold-Out (Ausverkauft) Marker versehenes Spiel kann nur mit Hilfe der Vorbestellung erworben werden. Diese Aktion kostet *keinen* Aktionspunkt.

Spiele testen: Zieht zwei Karten vom Wunschkarten Nachziehstapel. Behaltet eine davon und werft die andere ab. Spiele testen kostet 1 Aktionspunkt.

Auto beladen: Verstaute eure Einkäufe im Kofferraum eures Autos. Nur auf dem Parkplatz möglich. Diese Aktion kostet *keinen* Aktionspunkt.

Geld abheben: Für je 2 Siegpunkte, die ihr abgibt, erhaltet ihr 50 €. Nur auf dem Parkplatz möglich. Diese Aktion kostet *keinen* Aktionspunkt.

Weitere Informationen

Freigelände: Für 20 € kann man sich etwas zu Essen kaufen. Setzt euren Aktionsmarker sofort um 2 Felder zurück. Nur einmal pro Runde möglich. Diese Aktion kostet *keinen* Aktionspunkt.

Zwischenwertung: Am Ende der vierten Runde werden die Ranglisten des Vormittags gewertet. Für jede Ranglistenkarte, deren Bedingungen ein Spieler erfüllt, erhält er 4 Siegpunkte.

Anpassungen in der letzten Runde: Dreht den Marker *Letzte Runde* um. Die letzten sechs Spiele werden von den Hubwagen genommen und auf die Stände ihrer Verlage gelegt. Die Beliebtheitsskala wird nicht mehr angepasst. Es werden keine Ereignismarker mehr gezogen. Auf jeden der Eingänge wird ein Gedrängemarker gelegt.

Frühzeitige Abreise: Der erste Spieler, der seine letzte Runde auf dem Parkplatz beendet, erhält 6 Siegpunkte. Der zweite Spieler erhält 3 Siegpunkte.

Schlusswertung

Ranglisten des Nachmittags: Nach Spielende werden die Ranglistenkarten des Nachmittags gewertet. Für jede Ranglistenkarte, deren Bedingungen ein Spieler erfüllt, erhält er 8 Siegpunkte.

Wunschlistenkarten: Jeder Spieler deckt seine Wunschlistenkarten auf und zählt die gekauften Spiele, für die er die entsprechende Wunschlistenkarte besitzt. Anhand der Wertungstabelle Wish List (Wunschliste) ermittelt er die Bonussiegpunkte, die er für die Anzahl dieser Spiele erhält.