



Für 2 bis 5 Spieler ab 12 Jahren

Warum spiele ich ego²?

ego² gibt dir und deinen Mitspielern die Möglichkeit, einander auf unterhaltsame und kommunikative Weise besser kennenzulernen.

Was finde ich in ego²?

- 480 Fragen
- 1 Würfel
- 1 Aufkleberbogen
- 20 Antwortsteine
- 100 ego²-Chips
- 1 ego²-Tableau



Wie baue ich ego² auf?

Vor dem ersten Spiel beklebst du Seiten des Würfels mit jeweils einem Aufkleber. Bitte achte darauf, dass gleiche Zahlen auf die gegenüber liegende Würfelseite geklebt werden.



Sortiere die Karten nach der Anzahl ihrer Antworten (2, 3 oder 4 Antworten auf eine Frage) und bilde mit jeder Sorte einen Stapel, den du gut erreichbar bereitlegst.

Entscheidet euch vor dem Spiel, ob ihr mit den Fragen spielen wollt, die oben oder unten auf der Karte abgedruckt sind.

Lege das ego²-Tableau in die Tischmitte.

Gib jedem Spieler vier schwarze Antwortsteine mit den Werten , , und sowie 10 ego²-Chips.

10 weitere ego²-Chips pro Spieler legst du als Vorrat auf das ego²-Tableau.



Bleiben ego²-Chips und Antwortsteine übrig, kommen diese zurück in die Schachtel. Sie werden für diese Partie nicht benötigt.

Der älteste Spieler ist Startspieler und nimmt sich den Würfel.

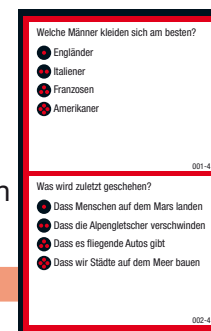
Wie spiele ich ego²?

ego² verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler stellt sich eine Frage, die er beantwortet. Die Mitspieler schätzen seine Antwort ein.

1. Die Frage

Bist du Startspieler, würfelst du. Das Ergebnis (2,3 oder 4) zeigt dir, von welchem Stapel du die oberste Karte ziehst.

Je nachdem, worauf ihr euch vor dem Spiel geeinigt habt, liest du den gesamten Text der oberen oder unteren Frage zusammen mit allen dazugehörigen Antworten laut vor.



2. Die Antwort

Entscheide dich für die Antwort, die am besten zu dir passt, ohne deine Wahl deinen Mitspielern mitzuteilen oder anzudeuten. Auf der Karte befinden sich neben deiner Antwort eine Anzahl roter Punkte. Nimm – natürlich wieder geheim – deinen Antwortstein mit der gleichen Anzahl Punkte und lege ihn verdeckt vor dir ab.

3. Die Einschätzung

Deine Mitspieler versuchen einzuschätzen, welche Antwort du gewählt hast. Dazu nehmen sie sich den Antwortstein mit der Anzahl roter Punkte, von dem sie glauben, dass er mit deiner Wahl übereinstimmt, und legen ihn verdeckt vor sich ab.



4. Das Bieten

Je nachdem wie sicher sich deine Mitspieler mit ihrer Einschätzung sind, legt jeder von ihnen neben seinen Antwortstein 1 bis 4 seiner **ego**²-Chips als Einsatz. Mindestens 1 **ego**²-Chip muss immer gesetzt werden.

Es dürfen höchstens so viele **ego**²-Chips eingesetzt werden, wie es Antworten zu der Frage gibt.

Beispiel: Eine Fragekarte mit 3 Antworten erlaubt den Einsatz von bis zu 3 **ego**²-Chips pro Spieler.



Welche Rolle im Gerichtssaal würde am besten zu mir passen?
<input type="radio"/> Ankläger
<input type="radio"/> Verteidiger
<input type="radio"/> Richter
001-3
Wer kann am besten feilschen?
<input type="radio"/> Ich
<input type="radio"/> Die Person zu meiner Rechten
<input type="radio"/> Die Person zu meiner Linken
002-3

Wer keinen **ego**²-Chip mehr hat, darf keine Einschätzung abgeben, sondern muss warten, bis er wieder Startspieler ist und auf diese Weise **ego**²-Chips gewinnen kann.

4. Die Auswertung

Haben alle Mitspieler ihren Einsatz gemacht, deckst du deinen Antwortstein auf und zeigst, für welche Antwort du dich entschieden hast. Danach decken auch deine Mitspieler ihre Antwortsteine auf.

Alle Mitspieler, die den gleichen Antwortstein wie du gewählt haben, haben dich richtig eingeschätzt.

- ego**² Zuerst verlieren die Mitspieler, die einen falschen Antwortstein gelegt haben, ihren Einsatz. Die eingesetzten **ego**²-Chips werden auf das **ego**²-Tableau gelegt.
- ego**² Mitspieler, die dich richtig eingeschätzt haben, bekommen ihre(n) eingesetzten **ego**²-Chip(s) aus dem Vorrat verdoppelt.
- ego**² Für jeden Mitspieler, der dich richtig eingeschätzt hat, erhältst du einen **ego**²-Chip aus dem Vorrat.

Der Spieler links von dir wird neuer Startspieler, nimmt sich den Würfel und eine neue Runde beginnt.

Wie gewinne ich **ego**²?

Ist der Vorrat an **ego**²-Chips aufgebraucht, endet **ego**². Wer die meisten **ego**²-Chips besitzt, gewinnt. Reicht der Vorrat nicht aus, um alle Spieler auszubezahlen, werden die nicht erhaltenen Chips trotzdem zur Gesamtzahl addiert.

Eine Anmerkung zum Schluss: Wer eine Frage nicht beantworten will, muss dafür 2 seiner **ego**²-Chips zurück auf das Tableau legen.



Jetzt gibt's **ego** auch als App!

Hier geht's per Smartphone zur **ego**-App ...

... und hier zur kostenlosen Trial-Version der **ego**-App!



Made in Germany
© 2014 HUCH! & friends
© 2010 Game InVentorS ApS

Gestaltung: HUCH! & friends,
Bernd Dietrich Spielentwicklung

Hersteller und Vertrieb:
HutterTrade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

