



**eggo**



Für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren

### Warum spiele ich ego?

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

### Was finde ich in ego?

- 432 Fragen
- 1 Kartenbox
- 18 Antwortsteine
- 120 **ego**-Chips
- 1 **ego**-Tableau



### Wie baue ich ego auf?

Stell die Kartenbox mit den Karten gut erreichbar bereit. Leg das **ego**-Tableau in die Tischmitte. Gib jedem Spieler drei schwarze Antwortsteine mit den Werten ●, ●● und ●●● sowie 10 **ego**-Chips. 10 weitere **ego**-Chips pro Spieler legst du als Vorrat auf das **ego**-Tableau. Bleiben **ego**-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 die Kartenbox.

### Wie spiele ich ego?

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

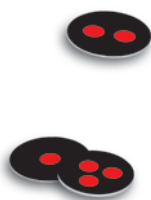
#### 1. Die Frage

Bist du Startspieler, ziehst du die vorderste Karte aus der Kartenbox und liest den gesamten Text – sowohl die Frage, als auch die drei Antwortmöglichkeiten – 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 leg 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. Je nachdem wie sicher sich deine Mitspieler mit ihrer Einschätzung sind, legt jeder von ihnen neben seinen Antwortstein entweder 1 oder 2 seiner **ego**-Chips als Einsatz. Mindestens 1 **ego**-Chip muss immer gesetzt werden.

Wer keinen **ego**-Chip mehr hat, darf keine Einschätzung abgeben, sondern muss warten, bis er wieder Startspieler ist und auf diese Weise **ego**-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** Zuerst verlieren die Mitspieler, die einen falschen Antwortstein gelegt haben, ihren Einsatz. Die eingesetzten **ego**-Chips werden auf das **ego**-Tableau gelegt.

**ego** Mitspieler, die dich richtig eingeschätzt haben, bekommen ihre(n) eingesetzten **ego**-Chip(s) aus dem Vorrat verdoppelt.

**ego** Für jeden Mitspieler, der dich richtig eingeschätzt hat, erhältst du einen **ego**-Chip aus dem Vorrat.

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

### Wie gewinne ich ego?

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

Made in Germany  
© 2008 HUCH & friends  
© 2007 Game InVentors

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg  
www.huchandfriends.de

Gestaltung: HUCH & friends

