

2 - 4 (-8)



30 - 60 (-90)



12+

BY
HARRY-PEKKA
KUUSELA

In ESSEN ist jeder Spieler ein Brettspielverleger, der an der angesehensten Brettspielmesse der Welt teilnimmt. Auf dieser Messe werden neue Brettspiele auf den Markt gebracht, Besucher suchen nach ihrem persönlichen Gral unter den Brettspielen und Verlage können ein Vermögen verdienen.

Das Ziel ist es, Besucher anzulocken, ihnen Spiele zu verkaufen und das meiste Geld zu verdienen!

Die Messe dauert 8 Runden, die sich über die Vor- und Nachmittage von vier Tagen erstrecken. Jede Runde finden Besucher ihren Weg zu den Ständen, wo auf Demotischen die neuesten Spiele zu sehen sind und Verkaufstische den Brettspielfans helfen ihrer Leidenschaft nachzugehen.

Je nachdem welchen Aufwand sie beim Verkauf betreiben, können die Spieler aus diesen Besuchern Gewinn schlagen. Aber der Markt für Brettspiele ist wechselhaft – und hunderte neue Spiele haben ihr Debüt auf der Messe!

Aber wenn die Verlage mutig genug waren genug Demotische aufzubauen, werden ihre Stände in der nächsten Runde durch Mund-zu-Mund-Propaganda mehr Besucher (und vielleicht Verkäufe) sehen.

Der Brettspielverleger, der das meiste Geld aus Verkäufen und Boni für gute Zukunftsaussichten verdient, hatte den größten Erfolg auf der Messe und gewinnt dieses Spiel der Spiele!

SPIELMATERIAL

1 ZENTRALSPIELPLAN

Der Zentralspielplan hilft den Spielern, die gesamten Verkäufe, die Menge der zu erwartenden Boni sowie die zur Verfügung stehenden Sonderangebote, Werbungen und Buchhalter im Überblick zu behalten.

Auf der Verkaufsleiste werden die **gesamten Verkäufe** (mit einem kleinen Würfel) und der **Höchstwert der gesamten Verkäufe** (mit einem großen Würfel) markiert.

Abhängig vom Steigen oder Sinken der gesamten Verkaufszahlen wird der Marker auf der **Preistabelle** (der andere kleine Würfel) nach oben oder unten bewegt, wodurch sich die Preise für die nächste Runde ändern und angezeigt wird, ob die Verkaufszahlen aufwärts oder abwärts tendieren.

Davon abhängig, wie oft die gesamten Verkäufe einen neuen Höchstwert erreicht haben, wird der **Bonusmarker** (der andere große Würfel) auf der Bonusleiste entlang bewegt.

4 SPIELPLÄNE

Die Spielpläne dienen den Spielern als ihre Messestände.

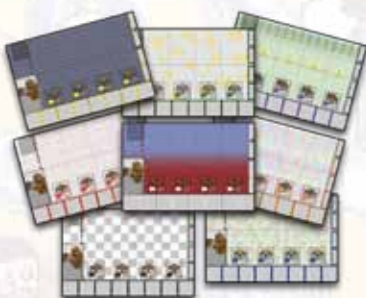
Es gibt vier Flächen mit Demotischen, welche Besucher zum Stand locken. Die Spieler können diese Tische durch Verkäuferplättchen abdecken, um die Flächen in Verkaufstische umzuwandeln.

Auf dem Spielplan befindet sich außerdem ein Hinterzimmerbereich, wo die Spieler ihre Spielfigur, ihr Startgeld, nicht benutzte Verkäuferplättchen sowie Sonderangebots- und Buchhalterplättchen, die auf ihren Einsatz warten, platzieren können.

Über dem Hinterzimmer befindet sich der Warteschlangenbereich, wo die Besucher sich jede Runde aufreihen, um den Stand zu betreten.

Oben rechts befindet sich ein Feld, wo Konkurrenten ihre Spielfigur platzieren können, um Besucher zu ihren eigenen Ständen zu locken.

Entlang der Unterkante des Spielplans befindet sich ein Bereich zur Ablage von Besucherplättchen, die zu Geld gemacht wurden, mit einem Feld für jede der 8 Spielrunden.





8 HÖLZERNE SPIELFIGUREN

Vorhanden in den Farben blau, rot, grün, gelb, schwarz, weiß, lila und orange erlauben sie mit einem weiteren Exemplar des Spiels, ESSEN auch mit 5-8 Spielern zu spielen.



4 HOLZWÜRFEL

Ein kleiner Würfel markiert die gesamten Verkäufe der vorherigen Runde, während der andere kleine Würfel das aktuelle Preislevel sowie das aktuelle **Besucher:Geld**-Umtauscherhältnis (1:1 oder 2:1) festhält.



16 VERKÄUFERPLÄTTCHEN

Diese Plättchen, vier pro Spieler, werden verwendet, um Demotische auf den Spielplänen abzudecken und sie so in Verkaufstische umzuwandeln.



120 BESUCHERPLÄTTCHEN

Auf der einen Seite jedes Plättchens ist ein potenzieller Kunde abgebildet, auf der anderen Seite ein **Geldsymbol**. Wenn Spieler diese Besucher **zu Geld machen**, drehen sie die Plättchen auf die Geldseite und stapeln sie im entsprechenden Feld der aktuellen Runde auf ihren Spielplänen.



40 ZUSATZBESUCHERPLÄTTCHEN

Diese Plättchen stellen lokale potenzielle Kunden dar, die die Messe nur besuchen, wenn sie von **Werbung** angelockt werden. Sie werden genauso verwendet wie gewöhnliche Besucherplättchen, aber ob und wann sie ins Spiel kommen, ist abhängig von den Aktionen der Spieler.



4 WARTESCHLANGENPLÄTTCHEN

Die Warteschlangenplättchen erinnern die Spieler an die Spielreihenfolge in jeder Runde.



9 NACHFRAGEPLÄTTCHEN

Die auf der einen Seite abgebildete **Besucherszahl** bestimmt, wie viele Besucher in den einzelnen Runden zur Messe kommen. Die Abbildung auf der Rückseite zeigt, wie viele **Verkaufstische** in dieser Runde Absatz machen werden, wodurch die Schwankungen in der Nachfrage des kaufenden Publikums dargestellt werden.

Auf beiden Seiten befindet sich eine verkleinerte Abbildung der Rückseite, um den Spielern bei der Planung für die nächste Runde zu helfen.



3 SONDERANGEBOTSPLÄTTCHEN

Sonderangebote stellen Promotionaktionen, Rabatte und andere Methoden dar, die die Spieler zur Steigerung ihrer Verkaufszahlen einsetzen können. Sie erlauben einem Aussteller, unabhängig vom Verkaufstrend, Besucherplättchen in einem **1:1-Verhältnis** zu Geld zu machen.



6 WERBUNGSPLÄTTCHEN

Werbung lockt mehr potenzielle Kunden zur Messe (die aus dem Vorrat der **Zusatzbesucherplättchen** gezogen werden) und erhöht den Aufsehenswert des Standes eines Spielers.



3 BUCHHALTERPLÄTTCHEN

Buchhalter können angeworben werden, um die Bilanzen der Spieler ein wenig zu frisieren und ihnen so zu helfen am Spielende Boni zu verdienen.

5 ESSEN-MONSTER- & SPEZIAL-FREIWILLIGENPLÄTTCHEN

Für mehr Informationen zu diesen Plättchen besuchen sie bitte LudiCreations.com.



MATERIAL FÜR SPIELE MIT 5-8 SPIELERN



4 DOPPELSEITIGE ZUSATZNACHFRAGEPLÄTTCHEN

Diese Plättchen werden benutzt um anzuzeigen, wie viele zusätzliche Besucherplättchen während der Verkaufsphase in Spielen mit 5-8 Spielern gezogen werden.

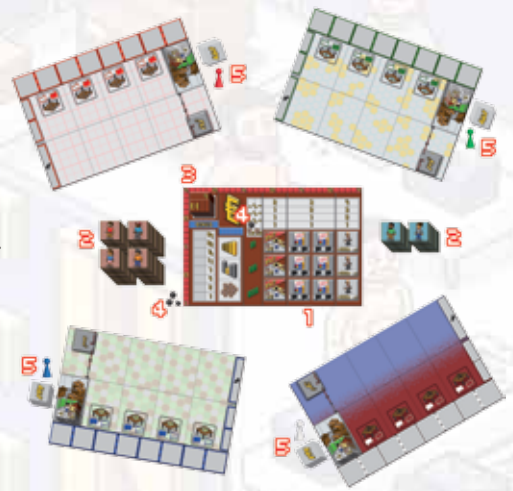


24 HÖLZERNE BONUSSCHEIBEN

Die Boni auf der Rückseite des Zentralspielplans sind nur für Spiele mit 5-8 Spielern bestimmt. Die Scheiben werden verwendet, um diese Boni im Überblick zu behalten. Es gibt mehr Scheiben als selbst im Spiel mit 8 Spielern benötigt werden.

SPIELAUFBAU

1. Platziert die der **Spielerzahl** entsprechende Anzahl an Sonderangebots-, Werbungs- und Buchhalterplättchen, wie sie durch die grünen Markierungen angezeigt wird, auf dem Zentralspielplan. In einem Spiel mit 3 Spielern werden z.B. 2 Sonderangebotsplättchen, 4 Werbungsplättchen und 2 Buchhalterplättchen verwendet. Dreht überzählige Plättchen mit der Rückseite nach oben, um die nicht genutzten Felder auf dem Spielplan abzudecken.
2. Bildet den Vorrat der Besucherplättchen, indem Ihr 30 Besucherplättchen **pro Spieler** stapelt. Bildet den Vorrat der Zusatzbesucherplättchen, indem Ihr 10 Zusatzbesucherplättchen **pro Spieler** stapelt. Für ein Spiel mit 3 Spielern müssten also z.B. ein Stapel aus 90 Besucherplättchen und ein Stapel aus 30 Zusatzbesucherplättchen gebildet werden. Legt überzählige Plättchen zurück in die Spielschachtel.
3. Achtet darauf, dass Ihr **nicht seht in welcher Reihenfolge Nachfrageplättchen kommen werden** (z.B. indem Ihr sie unter dem Tisch mischt), wenn Ihr sie mit Ihrer **Verkaufstischseite** nach oben und der Besucherzahl nach unten auf Ihrem Feld in der oberen linken Ecke des Spielplans platziert.
4. Platziert einen **kleinen Würfel** auf der Preistabelle auf dem untersten Feld in der am weitesten links stehenden Spalte. Platziert alle anderen Würfel in der Nähe der „0“ auf der Verkaufsleiste.
5. Gebt jedem Spieler 1 Spielplan und 1 passende Spielfigur, 4 Verkäuferplättchen und ein Startgeld von 3 Geldplättchen (3 Besucherplättchen aus dem Vorrat, die auf die Geldseite gedreht werden). Alle Plättchen werden im **Hinterzimmerfeld** auf dem Spielplan platziert.



Der Spieler, der zuletzt die Stadt Essen besucht hat, **ist der Startspieler und erhält das „1.“-Warteschlangenplättchen**. Alternativ können die Spieler sich auch auf eine andere Methode zur Startspielerbestimmung einigen (z.B. derjenige der zuletzt ein Brettspiel gekauft hat). Die restlichen Warteschlangenplättchen werden vom Startspieler ausgehend im Uhrzeigersinn verteilt.

SPIELAUFBAU BEI SPIELEN MIT 5-8 SPIELERN

Um das Spiel für mehr als 4 Spieler aufzubauen, wird ein weiteres ESSEN-Exemplar benötigt. Nehmt das folgende Material aus dem zweiten Exemplar hinzu:

- 30 Besucher- & 10 Zusatzbesucherplättchen pro zusätzlichem Spieler und fügt sie den entsprechenden Stapeln hinzu.
- Den Zentralspielplan, welcher mit der Rückseite nach oben direkt unter die Unterkante des ersten Zentralspielplans gelegt wird, sodass die Felder für Sonderangebots-, Werbungs- und Buchhalterplättchen aneinander liegen.
- Sonderangebots-, Werbungs- und Buchhalterplättchen für die entsprechende Spielerzahl, welche auf dem Zentralspielplan hinzugefügt werden.

Gebt jedem Spieler 1 Spielplan, 1 Spielfigur, 4 Verkäuferplättchen und ein Startgeld von 3 Geldplättchen vom Besucherstapel.

Nehmt das entsprechende Zusatznachfrageplättchen und legt es neben dem Zentralspielplan bereit und zwar mit der Seite nach oben, die der Spielerzahl entspricht.

Jeder Spieler erhält pro verwendeter Bonusleiste eine Bonusscheibe (5 Spieler: 1 Scheibe, 6 Spieler: 2 Scheiben, 7-8 Spieler: 3 Scheiben). Die Bonusscheiben werden auf den Bonusleisten benutzt, die sich auf der Rückseite des zusätzlichen Zentralspielplans befinden.

EINE SPIELRUNDE IN ESSEN

Eine Partie ESSEN wird über 8 Runden gespielt, welche die Vor- und Nachmittage der vier Messetage darstellen. Die Runden mit ungeraden Nummern (1, 3, 5, 7) sind die Vormittage und die Runden mit geraden Nummern (2, 4, 6, 8) die Nachmittage.

In jeder der 8 Runden des Spiels handeln die Spieler jede dieser Phasen ab, bevor sie zur nächsten übergehen:

1. **Standaufbau:** Die Spieler entscheiden welchen Aufwand sie in den Verkauf oder die Demonstration von Spielen stecken.
2. **Aktionen:** Jeder Verlag wählt einen Aspekt des Ausstellens in ESSEN, auf den er sich konzentriert.
3. **Verkäufe:** Die Besucher kaufen Spiele und generieren so Geld.
4. **Aufsehen:** Die Aussteller setzen das Aufsehen, das sie erregt haben, ein, um Besucher von anderen Ständen wegzulocken.
5. **Aufräumen:** Die Stände werden aufgeräumt und für die nächste Runde vorbereitet.

Mit Ausnahme des Stapels der Nachfrageplättchen gibt es keine geheimen Informationen in ESSEN. Jeder Spieler darf sich jede Art von Plättchenstapel ansehen und zählen.

1. STANDAUFBAU

Da kommen sie! Die Horden der Brettspielfans fallen ein und kommen von überall her; aus den U-Bahnstationen, aus den Parkhäusern, vom Atlantic-Hotel neben der Grugahalle. Und sie alle haben das Frühstück ausgelassen, um eine Stunde eher da zu sein. Heute verschlingen sie bedruckten Karton!

Am Anfang jeder Runde zeigt das oberste Plättchen auf dem Stapel der Nachfrageplättchen eine Zahl zwischen **10** und **40**, welche die Anzahl der Besucher anzeigt, die die Messe in der **aktuellen Runde** betreten werden.



Diese Besucher werden zu **gleichen Teilen auf die Stände aufgeteilt** und werden entweder Spiele kaufen oder sich zu einer Demo-runde hinsetzen. Basierend auf der Anzahl der Besucher, mit denen sie rechnen können, müssen die Spieler entscheiden, wie viele Verkaufstische sie aufbauen wollen, indem sie Demotische mit Verkäuferplättchen abdecken.

Wenn die Plättchen nicht genau aufgehen, werden die restlichen Plättchen in Spielreihenfolge verteilt.

Die Verkäuferplättchen stellen die Zeit und den Aufwand dar, den jeder Aussteller investiert, um Umsatz zu erzielen. Nur Verkaufstische führen zu Verkäufen für die Spieler.

Um einen Demotisch in einen Verkaufstisch umzubauen, wählt jeder Spieler **in Zugreihenfolge** 0 bis 4 Verkäuferplättchen, um sie in ihrem Stand zu platzieren. Verkäuferplättchen müssen von links nach rechts abgelegt werden, sodass sie den bzw. die ersten 2, 3, alle 4 oder gar keinen Tisch abdecken.

Die Spieler müssen sofort **1 Geldplättchen** pro benutztem Verkäuferplättchen bezahlen. In der ersten Runde können sich die Spieler nur bis zu drei Verkäuferplättchen leisten.

Eingesetztes Geld wird zurück auf den **Stapel der Besucherplättchen** gelegt (selbst wenn es sich um ein Zusatzbesucherplättchen handelt).

Wenn sie für ihre Aufwendungen bezahlen müssen, müssen die Spieler zuerst ihr Startgeld einsetzen. Sobald dieses aufgebraucht ist, kann Geld von den 8 Feldern auf ihrem Spielplan genommen werden, beginnend mit dem Geld, das zuletzt verdient wurde (vom Stapel der am weitesten rechts liegt), und dann von rechts nach links weitergehend.

ANMERKUNG: Während es zu Spielbeginn schwierig sein kann die Nachfrage einzuschätzen, werden die Spieler mit jedem aufgedeckten Nachfrageplättchen eine bessere Vorstellung davon haben, mit welchen Besuchermassen sie noch rechnen müssen. Das spiegelt die Realität der Messe wider, wo die gesamten Verkaufszahlen mehr oder weniger den Erwartungen entsprechen, aber das Timing von Jahr zu Jahr variiert, weil Schulferien und andere Veranstaltungen beeinflussen, wann genau die Besucher kommen können.

2. AKTIONEN

OK, also was nun? Eine beträchtliche Menge hat sich an Deinen Tischen versammelt und das Geräusch von Holz und Pappe, die hin- und hergeschoben werden, ist zwischen den (hoffentlich bald) verkauften Spielkartons zu hören. Du solltest vielleicht in die Gänge kommen und Geschäfte machen!

Nachdem sie sich entschieden haben, welchen Aufwand sie für den Verkauf betreiben, wählen die Spieler ihre Aktion für die Runde.

In **Spielreihenfolge** wählen die Spieler **eine** von vier möglichen Aktionen aus:

- **Verkäufe vorantreiben**
- **Aufsehen erregen**
- **Direkt konkurrieren**
- **Sonderangebot / Werbung / Buchhalter beanspruchen**

✦ VERKÄUFE VORANTREIBEN

Wenn Du willst, dass etwas erledigt willst, dann mach es selbst! Außerdem hast du vielleicht mal nicht das Geld, um andere anzuheuern, die es für Dich tun.

Um die Verkäufe voranzutreiben wird ein Verkäuferplättchen, mit der **Spielfigur des Spielers** darauf, auf einem Demotisch platziert. Wenn ein Spieler sich entschieden hat, alle 4 Verkäuferplättchen beim Standaufbau einzusetzen, kann diese Aktion nicht gewählt werden.

Für die Ausführung dieser Aktion wird kein Geld benötigt – der Aussteller steht persönlich am Verkaufstisch.



✦ AUFSEHEN ERREGEN

Manchmal muss man sich die Hände schmutzig machen und sich selbst an einen Tisch setzen und spielen, um zu zeigen wie herausragend die eigenen Spiele sind.

Um zusätzliches Aufsehen zu erregen wird die **Spielfigur des Spielers** auf dem **leeren Aufsehensfeld** eines Demotisches platziert, der nun **zwei Aufsehenspunkte** erregt, anstatt nur einen.

Wenn alle Demotische zu Verkaufstischen umgebaut wurden, kann diese Aktion nicht gewählt werden.



✦ DIREKT KONKURRIEREN

Manchmal muss man sich seine Hände auch wirklich schmutzig machen und sichergehen, dass es die eigenen Spiele sind, die die Besucher sehen – in ihrem eigenen Interesse – Du würdest schließlich nicht wollen, dass sie das falsche Spiel kaufen, oder?

Diese Aktion stellt alle Tricks dar, welche die Aussteller benutzen können, um die Aufmerksamkeit auf ihre Stände zu lenken – Flyer, Musik, Cosplay, Nutella...

Um direkt mit einem anderen Aussteller zu konkurrieren wird die **Spielfigur des Spielers** auf dem Spielplan eines anderen Spielers neben das Feld mit dem **Megafonsymbol** gestellt.

Das sorgt dafür, dass ein Teil der Besucher dieses Standes während der Zuteilung der Besucherplättchen in der **Verkaufphase** der Spielfigur zugeordnet wird als wäre sie einer der Tische des Standes.

Es dürfen mehrere Spielfiguren neben einem Spielplan platziert werden. In diesem Fall erhält jede einen Teil der Besucherplättchen, die diesem Stand zugeteilt wurden.



✦ SONDERANGEBOT / WERBUNG / BUCHHALTER BEANSPRUCHEN

Bei mehreren hundert Spielen, die jedes Jahr veröffentlicht werden, bedarf es wohl etwas mehr als nur einer Promokarte, um die Leute dazu zu bringen Deinen Stand zu besuchen und Deine Spiele zu kaufen.

Ein Spieler darf sich bei der Wahl seiner Aktion auch dafür entscheiden, eins der verfügbaren Plättchen auf dem Zentralspielplan zu kaufen. Dafür wird die Spielfigur des Spielers in der entsprechenden Spalte auf dem aktuellen Preis des Plättchens platziert.

Der Spieler muss diesen Betrag bezahlen, in dem er das Geld von seinen 3 Startgeldplättchen oder von dem zuletzt eingenommenen Geldplättchen nimmt. Ausgegebenes Geld wird auf den Stapel der Besucherplättchen zurückgelegt (**auch wenn das Plättchen ein Zusatzbesucher ist**).



✦ SONDERANGEBOTE

Sonderangebotsplättchen stellen Rabatte, Promoartikel und ähnliche Aktionen dar, die es einem Aussteller erlauben im **1:1**-Verhältnis zu verkaufen, sodass er, losgelöst von den Marktbedingungen, ein Geldplättchen für jeden Besucher erhält.

Das Plättchen wird sofort auf **am weitesten links liegende Verkäuferplättchen** auf dem Spielplan des Spielers gelegt. Wenn der Spieler sich entschieden hatte, keine Verkäuferplättchen einzusetzen, wird das Sonderangebotsplättchen für die Verwendung in der nächsten Runde im Hinterzimmer abgelegt, sofern die nächste Runde eine gerade Nummer hat (Nachmittag).

✦ WERBUNG

In dem sie Werbung kaufen, erregen die Spieler Aufsehen und locken mehr Besucher in die Messe.

Ein Werbungsplättchen hat zwei Effekte:

Wenn es beansprucht wird, wird es sofort auf dem Spielplan des Spielers, der es beansprucht hat, auf einem der zwei Felder für Werbung abgelegt, wodurch der **Aufsehenswert um zwei steigt**.

Während der **Verkaufphase** fügt es dem Spiel, wie auf dem nun freien Feld auf dem Zentralspielplan abgebildet, ein **Zusatzbesucherplättchen** hinzu.

✦ BUCHHALTER

Indem ein Spieler einen Buchhalter anwirbt, kann er Vorteile aus kreativen Ansätzen in der Buchführung ziehen, um am Ende der Messe bessere Ergebnisse vermelden zu können.

Wenn es beansprucht wird, wird das Buchhalterplättchen im Hinterzimmer des Spielplans abgelegt und kann während der **Aufräumphase** eingesetzt werden, um **3 Geldplättchen** zwischen den Geldstapeln, die während des Spiels gebildet wurden, zu verschieben.

Wenn ein Buchhalterplättchen eingesetzt wurde, **muss es abgeworfen werden** – es bleibt nicht auf dem Spielplan des Spielers.

3. VERKÄUFE

Kennst Du den alten Witz darüber wie man in der Brettspielbranche ein kleines Vermögen macht? Selbst wenn Du mit einem großen Vermögen anfängst, Du hast trotzdem am Ende nicht einmal ein kleines übrig.

NACHFRAGEPLÄTTCHEN AUFDECKEN

Zu Beginn der Verkaufsphase nehmen die Spieler das oberste Plättchen vom Stapel der Nachfrageplättchen (decken so die Verkaufstischseite des darunter liegenden Nachfrageplättchens auf), drehen es um und legen es mit der Besucherzahl nach oben neben dem Zentralspielplan ab.



BESUCHERPLÄTTCHEN ZIEHEN

Die auf dem Nachfrageplättchen abgebildete Zahl der Besucherplättchen (10, 20, 30 oder 40) wird vom Stapel der Besucherplättchen genommen. Wenn weniger Plättchen übrig sind als benötigt werden, werden alle übrigen Plättchen gezogen.

ZUSATZBESUCHERPLÄTTCHEN IN SPIELEN MIT 5-8 SPIELERN ZIEHEN

Eine zusätzliche Menge Besucherplättchen wird vom Besucherstapel gezogen, wobei die Anzahl von der Spielerzahl im Spiel und dem Nachfrageplättchen der Runde abhängt. Um genau zu sein:

Spieler	5		6		7		8	
Aktuelles Nachfrageplättchen	10 bis 20	30 bis 40	10 bis 20	30 bis 40	10 bis 20	30 bis 40	10 bis 20	30 bis 40
Zusätzliches Nachfrageplättchen	5	10	10	20	15	30	20	40

Falls Symbole für Zusatzbesucherplättchen auf den Werbungsfeldern auf dem Zentralspielplan zu sehen sind, wird den Besucherplättchen, die an die Spieler verteilt werden, die entsprechende Anzahl Zusatzbesucherplättchen hinzugefügt.

Beispiel:

Das Nachfrageplättchen mit 30 Besuchern wurde neben dem Zentralspielplan abgelegt und 3 Werbungsplättchen wurden gekauft. 33 Besucherplättchen (30 Besucher + 3 Zusatzbesucher) werden auf die Spieler aufgeteilt.

ANMERKUNG: Da Werbungsplättchen nur jede zweite Runde auf den Zentralspielplan zurückgelegt werden (an den Nachmittagen, am Ende jedes Tages – siehe **Aufräumen**), führt ein während einer ungeraden Runde (am Vormittag) beanspruchtes Werbungsplättchen dazu, dass dem Spiel zwei Zusatzbesucherplättchen hinzugefügt werden.

Beispiel:

Tag 1 – Vormittag: 3 Werbungsplättchen wurden gekauft, somit 3 Felder aufgedeckt, sodass 3 Zusatzbesucherplättchen hinzugefügt werden.

Tag 1 – Nachmittag: 2 weitere Werbungsplättchen wurden gekauft, somit 5 Felder aufgedeckt, sodass 5 Zusatzbesucherplättchen hinzugefügt werden.

BESUCHERPLÄTTCHEN AUF TISCHE / KONKURRENTEN AUFTEILEN

Jeder Spieler nimmt seinen Anteil der Besucherplättchen und legt sie zu eventuell schon vorhandenen Plättchen in seinen Warteschlangenbereich. Dann verteilen sie diese Besucher auf alle ihre Tische, wobei sie überschüssige Plättchen zuerst an den am weitesten links gelegenen Tischen platzieren müssen.

Beispiel:

Ein Spieler, der 9 Besucherplättchen erhalten hat, muss davon 3 am ersten Tisch und an jedem weiteren Tisch 2 der Plättchen platzieren.

Falls sich im Konkurrenzbereich eine Spielfigur eines anderen Spielers befindet, wird sie wie ein Tisch behandelt und ihr müssen ebenfalls Besucher zugeteilt werden.

Beispiel:

Wenn eine Spielfigur auf dem Konkurrenzfeld platziert wurde, erhält bei 9 zu verteilenden Besucherplättchen jeder Tisch 2 und die Spielfigur 1 Besucherplättchen.



VERKÄUFE ERZIELEN

Jeder Spieler macht nun Besucher zu Geld, indem er die Besucherplättchen auf die Geldseite dreht.

Die Spieler haben dabei auf die Anzahl der **Geldsymbole** auf der oberen Seite des Nachfrageplättchens zu achten. Dies stellt die allgemeine Nachfrage nach Spielen dar und zeigt an, welche Anzahl an **Verkaufstischen (zwischen 1 und 4)**, gezählt von links nach rechts, in dieser Runde Verkäufe erzielen wird.

Jeder Spieler nimmt die Besucherplättchen, die sich an diesen Verkaufstischen befinden, dreht sie mit der Geldseite nach oben und stapelt sie auf dem Verkaufsfeld **der aktuellen Runde**.



Nur Besucher an Verkaufstischen können zu Geld gemacht werden. Es kann passieren, dass Spieler die Nachfrage unterschätzt haben und sie nicht genug Verkaufstische aufgebaut haben, um die Nachfrage zu befriedigen.

Beispiel: Das oberste Nachfrageplättchen, das gerade aufgedeckt wurde, zeigt eine Nachfrage von 2. Ein Spieler hat einen Verkaufstisch aufgebaut und kann nur die Besucherplättchen an diesem Tisch zu Geld machen.

Anders herum kann es auch passieren, dass ein Spieler die Nachfrage überschätzt und mehr Verkaufstische aufbaut, als bei der aktuellen Nachfrage benötigt werden. In diesem Fall erzielen die überschüssigen (die am weitesten rechts gelegenen) Verkaufstische keine Verkäufe.

Beispiel: Das oberste Nachfrageplättchen, das gerade aufgedeckt wurde, zeigt eine Nachfrage von 2. Ein Spieler, der drei Verkaufstische aufgebaut hat, kann die Besucher, die am dritten Tisch stehen, nicht zu Geld machen.

Wenn die gesamten Verkäufe der letzten Runde höher waren als die der Runde davor, dann erhalten die Spieler **1 Geldplättchen pro Besucher**, wie in der Preistabelle angezeigt.

Wenn die gesamten Verkäufe der letzten Runde niedriger waren als die der Runde davor, dann erhalten die Spieler **1 Geldplättchen pro 2 Besucher**, wie in der Preistabelle angezeigt. Alle Besucherplättchen an **aktiven** Verkaufstischen, die nicht zu Geld gemacht wurden, kehren zurück in den Vorrat der Besucherplättchen (selbst wenn es Zusatzbesucherplättchen waren).

GESAMTE VERKÄUFE ERMITTELN UND PREISTABELLE ANPASSEN (1, 2)

- Die Spieler berechnen die gesamten Verkäufe für diese Runde. Jeder Spieler sagt seine Verkäufe der aktuellen Runde an. Die Summe ergibt die neuen gesamten Verkäufe. Der kleine Würfel auf der Verkaufsleiste wird auf diesem Wert platziert.
- Wenn die gesamten Verkäufe **höher** sind, als die der vorherigen Runde, dann wird der Preismarker **nach oben** bewegt und zwar entweder **vertikal** (wenn der Marker in der linken Spalte war) oder **diagonal** (wenn der Marker auf der rechten Spalte war).

Wenn die gesamten Verkäufe der aktuellen Runde **niedriger** waren als die der vorherigen Runde, dann wird der Preismarker **nach unten** bewegt und zwar entweder **vertikal** (wenn der Marker in der rechten Spalte war) oder **diagonal** (wenn der Marker in der linken Spalte war).

Sind die gesamten Verkäufe genauso hoch wie in der vorherigen Runde, bewegt sich der Preismarker nicht.

Während der ersten Runde ist sicher, dass der Wert der gesamten Verkäufe steigt (da er bei Spielbeginn auf 0 gesetzt wird).

Die Position des Preismarkers hat zwei Effekte auf die nächste Runde:

- Die Spalte legt fest, ob das Tauschverhältnis von Besuchern zu Geld bei 1:1 oder 2:1 liegt.
- Die Zeile legt die Preise für Sonderangebots-, Werbungs- und Buchhalterplättchen fest



Der Marker darf sich nie horizontal bewegen und kann nie tiefer als die letzte Zeile oder höher als die oberste Zeile gesetzt werden. Wenn der Preismarker die Spalte wechselt, drehen alle Spieler sofort ihre Verkäuferplättchen mit der entsprechenden Seite (1:1 oder 2:1) nach oben.

HÖCHSTWERT DER GESAMTEN VERKÄUFE MARKIEREN & BONI ANPASSEN (3, 4)

3. Wenn der neue Wert der **gesamten Verkäufe höher ist** als der vorherige, wird der große Höchstwert-Würfel auf den gleichen Wert bewegt. Der Marker für den Höchstwert der Verkäufe kann nur steigen. Wenn sich die gesamten Verkäufe nicht steigern, wird der Würfel nicht bewegt.

4. Wenn ein neuer, höherer Wert der gesamten Verkäufe erreicht wird, wird auch der Marker auf der **Bonusleiste** um ein Feld weiterbewegt.

Während der ersten Runde stehen beide bei 0, sodass sich der Marker auf der Bonusleiste auf jeden Fall ein Feld weiterbewegt.

4. AUFSEHEN!

„Also bis dann! Ich hoffe, Euch hat das Spiel gefallen!“ Warum gehen sie so schnell weg? Hat ihnen unser neues Zombie-Cthulhu-Piraten-Deckbuilding-Spiel nicht gefallen? Ah, muss wohl an diesem Zombie-Cthulhu-Piraten-Drafting-Spiel liegen.

Jeder zählt jeder Spieler das Aufsehen, das er durch die Demotische und Werbungsplättchen auf seinem Spielplan erregt hat, zusammen. Demotische erregen **1 Aufsehenspunkt**. Demotische mit einer Spielfigur erregen **2 Aufsehenspunkte**. Werbungsplättchen erregen **2 Aufsehenspunkte**.

In **umgekehrter Spielreihenfolge** (beginnend mit dem Spieler mit dem höchsten Warteschlangenplättchen), wird der Aufsehenswert des Spielplans dieses Spielers mit dem Aufsehen der Spielpläne zu seiner Linken und Rechten verglichen.

Wenn ein Spielplan eines Spielers mehr Aufsehen erregt, als ein benachbarter Spielplan, darf dieser Spieler alle Besucher von **einem** Tisch auf dem benachbarten Spielplan einsammeln. Alle Besucher, die auf diese Weise eingesammelt werden, werden in dem **Warteschlangenbereich** des einsammelnden Spielers platziert.

Wenn beide gleich viel Aufsehen erregen oder der Spieler weniger Aufsehen erregt, darf er keine Besucherplättchen nehmen.

Wenn man Besucherplättchen nimmt, empfiehlt es sich, diese vom Tisch **ganz links** zu nehmen, weil dieser immer die meisten Besucher hat. Wenn keine Besucherplättchen vorhanden sind, können auch keine genommen werden.

Besucherplättchen, die einer Spielfigur im **Konkurrenzfeld** zugeordnet sind, dürfen **nicht** genommen werden.

5. AUFRÄUMEN

Manchmal hat man das Gefühl, dass die halbe Messe eine Abkürzung durch unseren Stand genommen hat. Ich frage mich, ob unsere Demospiele noch alle vollständig sind. Moment, wo sind unsere Demospiele? Und was riecht hier so?

Jetzt ist es an der Zeit, die Stände für die nächste Runde vorzubereiten.

1. Alle Verkäuferplättchen werden von den Tischen genommen und im Hinterzimmer platziert. Dann werden alle verbleibenden Besucherplättchen im Stand eingesammelt und im Warteschlangenbereich platziert, wo sie darauf warten in der nächsten Runde zurückzukommen. Schließlich werden die Spielfiguren, die benutzt wurden um direkt zu konkurrieren, zusammen mit den Besuchern, die sie angelockt haben, zurückgeholt. Die Besucher werden dem Warteschlangenbereich hinzugefügt.
2. Alle Spieler haben **in Spielreihenfolge** die Gelegenheit Buchhalterplättchen, die sie vielleicht beansprucht haben, zu benutzen. Wenn sie das tun, dürfen sie bis zu drei Geldplättchen von einem beliebigen der 8 Geldfelder zu einem beliebigen anderen Geldfeld bewegt werden. Benutzte Buchhalterplättchen werden sofort auf den Zentralspielplan zurückgelegt.
3. Wenn dies das Ende einer Runde mit einer **geraden Nummer** (Nachmittag) ist, werden alle Sonderangebots-, Werbungs- und Buchhalterplättchen auf den Zentralspielplan zurückgelegt.

Schließlich werden die Warteschlangenplättchen neu verteilt. Der Spieler, der nach Einsatz der Buchhalterplättchen die meisten Verkäufe zu vermelden hatte (Geld auf dem Feld der aktuellen Runde auf seinem Spielplan), erhält das „1.“-Warteschlangenplättchen und wird der **Startspieler der nächsten Runde**. Jeder andere Spieler erhält in absteigender Reihenfolge der Verkäufe der aktuellen Runde eins der verbleibenden Warteschlangenplättchen.

Im Falle eines Gleichstands bei den höchsten Verkäufen wird das aktuelle Verhältnis der Spielreihenfolge beibehalten. Ein Gleichstand wird also gemäß der aktuellen Spielreihenfolge aufgelöst, sodass der Spieler mit dem niedrigeren Warteschlangenplättchen auch für die folgende Runde das niedrigere Plättchen erhält.

SPIELENDE & WERTUNG

Am Ende der 8ten Runde, nach der Aufräumphase, ist das Spiel vorbei und es ist Zeit, die Punkte zu zählen.

Die Spieler rechnen die Verkäufe, die sie jede Runde erzielt haben, zusammen und markieren sie auf der Verkaufsleiste mit ihrer Spielfigur (oder einer der überzähligen Bonusscheiben).

Dann ermitteln die Spieler, wer von ihnen sich welche der Boni verdient hat, die eine rosige Zukunft bedeuten. Ein Spieler kann mehrere Boni erhalten. Im Falle eines Gleichstands erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler den entsprechenden Betrag.

Der Betrag, den man für jeden Bonus erhält, ist immer der gleiche und wird durch die Position des Würfels auf der Bonusleiste angezeigt.

BONI FÜR SPIELE MIT 2-4 SPIELERN

BONUS 1: Durchbruchserfolg: Große Verlage erkennen die Anziehungskraft Deiner Spiele, stellen fest, dass es großes Wachstumspotenzial gibt und werden Deine Vertriebspartner.

Diesen Bonus erhält der Spieler, der die längste Reihe von ansteigenden Verkaufszahlen zu vermelden hatte.

- Zum Beispiel:*
- HPs längste Verkaufsserie war 1, 2, 4
 - Maijas längste Verkaufsserie war 2, 5, 7
 - Sampo längste Verkaufsserie war 0, 2, 3, 4

Sampo hatte eine über 4 Runden andauernde Serie steigender Verkaufszahlen und erhält damit diesen Bonus.

BONUS 2: Konstanter Verkäufer: Händler sehen, dass sich deine Spiele selbst in Zeiten geringer Nachfrage gut verkaufen und halten Deine Spiele auf Lager.

Diesen Bonus erhält der Spieler, dessen kleinste Verkaufszahl höher ist als die kleinste Verkaufszahl der anderen Spieler

- Zum Beispiel:*
- HPs niedrigste Verkaufszahl über alle Runden war 1
 - Maijas niedrigste Verkaufszahl über alle Runden war 0
 - Linneas niedrigste Verkaufszahl über alle Runden war 2.

Linneas niedrigste Verkaufszahl ist im Vergleich mit denen der anderen Spieler die höchste und darum erhält sie diesen Bonus.

BONUS 3: Anhaltendes Interesse: Brettspielfans haben lange darauf gewartet Deine Spiele zu bekommen, aber Dir gingen die Spiele aus und sie mussten mit leeren Händen wieder gehen. Aber sobald sie zuhause ankommen, werden sie direkt auf Deiner Internetseite bestellen.

Diesen Bonus erhält der Spieler, der bei Spielende noch die meisten wartenden Besucher im Warteschlangenbereich seines Stands stehen hatte.

- Zum Beispiel:*
- HP hat noch 5 Besucherplättchen im Warteschlangenbereich seines Spielplans stehen
 - Sampo hat noch 7 Besucherplättchen im Warteschlangenbereich seines Spielplans stehen
 - Linnea hat noch 7 Besucherplättchen im Warteschlangenbereich seines Spielplans stehen

Sampo und Linnea haben die meisten Besucherplättchen in ihren Warteschlangenbereichen und beide erhalten den Bonus.

ZUSÄTZLICHER BONUS FÜR SPIELE MIT 5+ SPIELERN

BONUS 4: Gute Kritiken: Deine anhaltende Bemühung, bemerkt zu werden, hat die Aufmerksamkeit von bekannten (und nicht so bekannten) Rezensenten auf Dich gelenkt, die mit ihren frühen ESSEN-Rezensionen für Mund-zu-Mund-Propaganda sorgen werden.

Diesen Bonus erhält der Spieler, der am häufigsten die „Direkt konkurrieren“-Aktion benutzt hat.

Platziert bei Spielbeginn eine Bonusscheibe pro Spieler neben dem zusätzlichen Zentralspielplan. Jedes Mal, wenn ein Spieler die „Direkt konkurrieren“-Aktion nutzt, wird die Bonusscheibe dieses Spielers ein Feld weiter nach rechts bewegt. Der Spieler, dessen Bonusscheibe sich bei Spielende am weitesten rechts befindet, erhält den Bonus. Falls zwei Bonusscheiben gleich weit auf sind, erhalten beide Spieler den Bonus.

ZUSÄTZLICHER BONUS FÜR SPIELE MIT 6+ SPIELERN

BONUS 5: Markenimage: Werbekampagnen sorgen dafür, dass Deine Spiele in der breiten Masse bekannter werden, wodurch Verkäufe in Einkaufshäusern und andern Geschäften außerhalb der Hobbyszene gesteigert werden.

Diesen Bonus erhält der Spieler, der die meisten Werbungsplättchen beansprucht hat.

Platziert bei Spielbeginn eine Bonusscheibe pro Spieler neben dem zusätzlichen Zentralspielplan. Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Werbungsplättchen beansprucht, wird die Bonusscheibe dieses Spielers ein Feld weiter nach rechts bewegt. Der Spieler, dessen Bonusscheibe sich bei Spielende am weitesten rechts befindet, erhält den Bonus. Falls zwei Bonusscheiben gleich weit auf sind, erhalten beide Spieler den Bonus.

ZUSÄTZLICHER BONUS FÜR SPIELE MIT 7-8 SPIELERN

BONUS 6: Bester Verkäufer: Beim Verkaufen hast Du Deine Konkurrenten mehr als nur einmal geschlagen und die Brettspieler der Welt dazu gebracht, sich Sorgen zu machen, dass Deine Spiele bald ausverkauft sein könnten, und damit nach der Messe einen Kaufrausch unter ihnen ausgelöst.

Diesen Bonus erhält der Spieler, der sich am häufigsten das „1.“-Warteschlangenplättchen verdient hat.

Platziert bei Spielbeginn eine Bonusscheibe pro Spieler neben dem zusätzlichen Zentralspielplan. Jedes Mal, wenn ein Spieler das „1.“-Warteschlangenplättchen erhält, wird die Bonusscheibe dieses Spielers ein Feld weiter nach rechts bewegt. Der Spieler, dessen Bonusscheibe sich bei Spielende am weitesten rechts befindet, erhält den Bonus. Falls zwei Bonusscheiben gleich weit auf sind, erhalten beide Spieler den Bonus.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme aus Verkäufen und Boni ist der Sieger!

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der bei Spielende das höhere Warteschlangenplättchen hält.

DANKSAGUNG

AUTOR: Harry-Pekka Kuusela

ILLUSTRATION: Joe Pendon

GRAFIKDESIGN: Maciej Mutwil

VASSAL-MODUL: Mindy Getch

ENTWICKLUNG: LudiCreations

BESONDERER DANK GEHT AN: Unsere Kickstarter-Backer, Joel Eddy, David Chircop, Richard Ham, Robin Lees.

REDAKTIONELLE BEARBEITUNG: Corrie und Todd Walden

ÜBERSETZUNG: Pierre und Ellh Gaston (Französisch), Kai Mölleken (Deutsch)

Der Verleger möchte dieses Spiel gerne Anniina widmen, die in Essen immer alles am Laufen hält.

Harry-Pekka: Ich widme dieses Spiel meiner Frau Maija, die jedes Mal gewinnt, wenn wir ein Spiel zum zweiten Mal spielen.