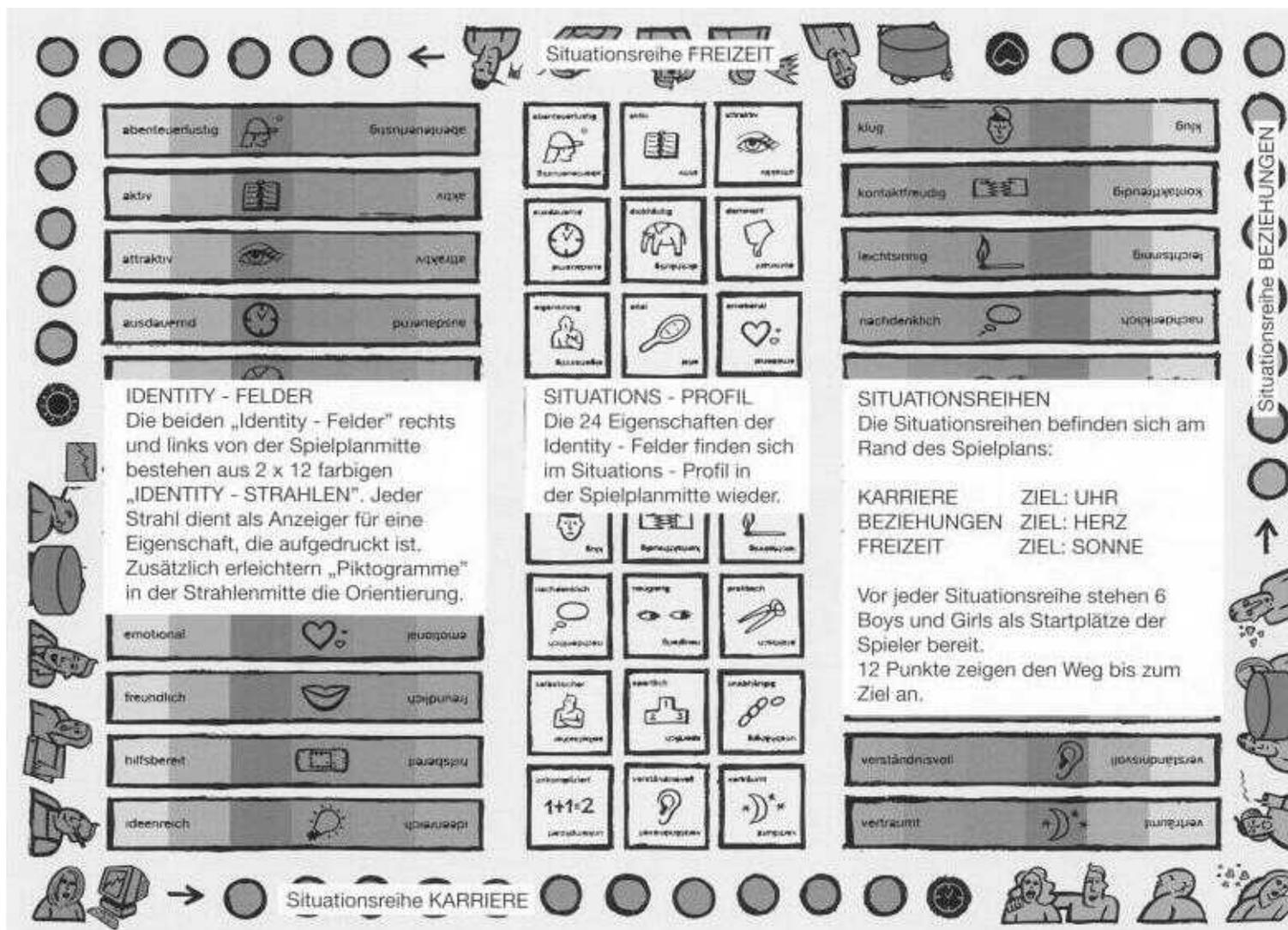


# IDENTITY

## B START

Vor Ihnen ist der Spieltisch bereits ausgebreitet. Alles, was Sie zum Spielen brauchen, liegt dort bereit. Sie sehen nebenan den Spielplan. Neben und unter dem Spielplan sehen Sie alle Spielmaterialien ausgebreitet.

**SPIELPLAN**  
Auf dem Spielplan sehen Sie:



### 1 SITUATIONS - KARTEN

Die Situations - Karten

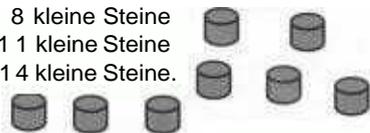
- KARRIERE
- BEZIEHUNGEN
- FREIZEIT

werden getrennt gemischt und auf den Spieltisch neben den Spielplan gelegt.



### 2 SPIELSTEINE

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfarbe aus, hier ROT. In dieser Farbe erhält er bei  
4 Spielern 8 kleine Steine  
5 Spielern 11 kleine Steine  
6 Spielern 14 kleine Steine.



Zusätzlich gibt es für jeden 3 große Situationsreihen - Steine.

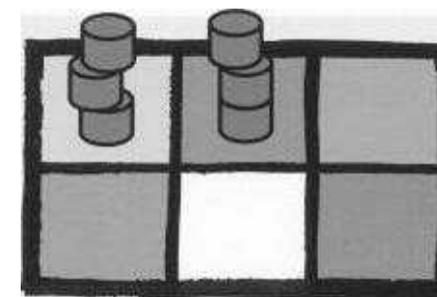


### INSIDER - KARTE



### 3 INSIDER - KARTEN

Jedem Spieler wird eine Insider - Karte zugeworfen. Zuvor werden bei 4 oder 5 Spielern die nicht benötigten Kartenfarben aussortiert. Hier ORANGE und LILA. Danach ziehende Spieler eine der verdeckt liegenden Insider - Karten. Falls dabei ein Spieler eine Karte mit seiner Spielfarbe zieht, legt er diese wieder zurück und zieht noch einmal. Hier zieht ROT die Insider - Karte GRÜN. Die Insider - Karten legen die Spieler oberhalb ihrer Identity - Tipp - Karte ab.



### IDENTITY-TIPP-KARTE

### 4 IDENTITY - TIPP - KARTEN

Jeder Spieler sucht die Identity - Tipp Karte aus, auf der seine Spielfarbe fehlt.

### 5 SPIELSTEINE LEGEN

Jeder Spieler legt pro Mitspieler 3 kleine Steine als Türmchen auf den Farbfeldern der Identity - Tipp - Karte ab. Frei bleiben das weiße Feld, das Feld in der Farbe der Insider Karte, sowie nicht gewählte Spielfarben. Hier legt ROT ein Türmchen BLAU und

2 kleine Steine bleiben übrig. Diese liegen griffbereit vor dem Spieler.

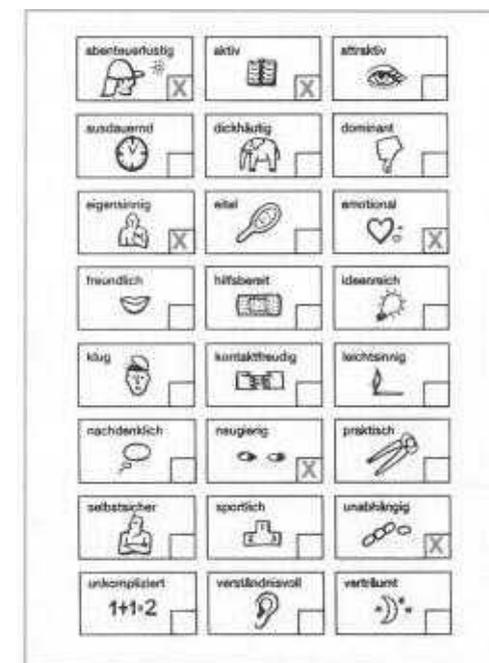
PROFIL-STEINE



Die großen Situationsreihen - Steinen legen die Spieler auf den Startplätzen vor den 3 Situationsreihen ab.

### 8 GEHEIME IDENTITÄT FESTLEGEN STECKBRIEF ANKREUZEN

Jeder Spieler nimmt ein Blatt mit der Aufschrift „Steckbrief“ vom Block, um seine geheime Identität festzulegen. Zunächst kreuzt jeder auf der Vorderseite seine Spielfarbe an, um dann zur Rückseite umzuschlagen. Die Rückseite ist genauso aufgebaut wie das Situations - Profil in der Spielplanmitte. Jeder Spieler kreuzt 6 Eigenschaften an, die im folgenden Spiel seinen „persönlichen Steckbrief“ ausmachen.



Ihr Steckbrief ist streng geheim. Legen Sie daher Ihren Steckbrief in der Mitte gefaltet so hin, dass Ihre Mitspieler nicht spicken können.

# IDENTITY

## C SPIELVERLAUF

Beginnen Sie jetzt mit dem Spielen, indem Sie die Beispiel - Situationsrunde auf der Tafelnachvollziehen. Auf dieser Tafel sind die 7 Spielstationen beschrieben. Lesen Sie die jeweils nächste Beispiel - Station, um dann den Spielschritt sofort auszuführen. Danach beginnen Sie Ihr Spiel mit der ersten von insgesamt 8 bis 12 Situationsrunden.

### FARBWÜRFEL

Beim Spielen bestimmt der Farbwürfel den nächsten Spielzug.

- Situations - Karte KARRIERE
- Situations - Karte BEZIEHUNGEN
- Situations - Karte FREIZEIT
- FREIE AUSWAHL

Der älteste Spieler beginnt. In der nächsten Runde folgt sein linker Nachbar usw.

### 1 SITUATIONS - KARTE ZIEHEN



Bei diesen Würfelfarben zieht der Spieler eine Situations - Karte der passenden Farbe. Hier zieht ROT Situations - Karte „Beziehungen“.



### FREIE AUSWAHL

Freie Auswahl heißt, der würfelnde Spieler wählt, aus welchem Bereich er eine Situations - Karte zieht.

Jede Karte ist wie die Beispielkarte in der nächsten Spalte aufgebaut:

### Shopping

Dein Partner sucht ein neues Teil. Inzwischen probiert er bereits das fünfte Kleidungsstück im vierten Laden.

Welche Eigenschaften helfen dir in dieser Situation?

freundlich / neugierig

### 2 SITUATIONENLÖSEN

Der würfelnde Spieler, hier ROT, übernimmt die Rolle des Trainers und leitet die folgende Situationsrunde. Er liest zunächst die Überschrift, dann die Situationsbeschreibung und schließlich die Frage vor.

Dann sucht er auf dem Situations - Profil in der Spielplanmitte die beiden Eigenschaften, die auf der Situations - Karte verlangt werden-

Auf diese beiden Eigenschaften legt er jeweils einen weißen Trainerstein.

Danach sucht ROT zwei Charaktereigenschaften. Zur Markierung legt er seine beiden roten Profil - Steine auf „abenteuerlustig“ und „aktiv“.

### Anmerkung:

ROT versucht, die Situationsrunde zu gewinnen, indem er zwei Eigenschaften auswählt, die zu seinem Steckbrief gehören.

Alle weiteren Spieler suchen reihum eine Eigenschaft aus, indem sie einen Profil - Stein legen.

### Anmerkung:

GRÜN legt eine Eigenschaft, die nicht seinem Steckbrief entspricht, um die Mitspieler auf eine falsche Spur zu locken.

### 3 SITUATIONS - PROFIL MIT STECKBRIEF VERGLEICHEN

Auf der Spielplanmitte bilden die 7 bis 9 Profil - Steine ein Situations - Profil. Spieler, die die Eigenschaften des Situations - Profils haben, können die Situation am besten meistern.

Alle Spieler vergleichen daher die mit Profil - Steinen belegten Eigenschaften auf dem Spielplan mit den Kreuzen auf ihrem Steckbrief.

Spieler mit vielen Übereinstimmungen haben die besten Chancen, die Situationsrunde zu gewinnen.

Steckbrief ROT →

Auf jeder Eigenschaft im Situations - Profil darf nur ein Profil - Stein liegen.

GELB legt auf „dominant“

GRÜN legt auf „unabhängig“

BLAU legt auf „verständnisvoll“

6 IDENTITY - TIPPS ABGEBEN

Spieler, die meinen, anhand der Situationsrunde einen Situationsgewinner oder anderer Mitspieler erraten zu haben, geben nun Tipps ab. Dies geschieht, indem sie von ihrer Identity - Tipp - Karte Farbeck des Mitspielers einen Stein nehmen. Diesen legen sie im Identity - Feld auf den Identity - Strahl der Eigenschaft, die sie beim Mitspieler vermuten, und zwar auf die Farbecke dieses Spielers.

Hier vermutet ROT, dass GELB „dominant“ auf seinem Steckbrief hat.

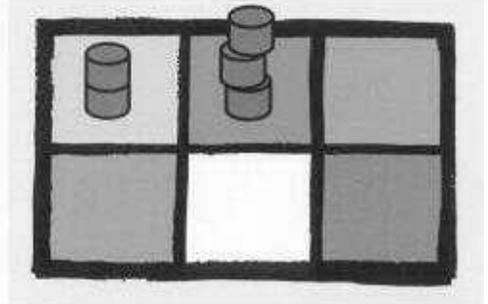
abenteuerlustig	aktiv	attraktiv
ausdauernd	dickhäutig	dominant
eigenständig	eitel	emotional
freundlich	hilfsbereit	ideenreich
klug	kontaktfreudig	lechtsinnig
nachdenklich	neugierig	praktisch
selbstsicher	sportlich	unabhängig
unkompliziert	verständnisvoll	verträumt

### 4 SITUATIONSAUSWERTEN

Nachdem alle Spieler ihre Übereinstimmungen gezählt haben, fragt der Trainer: „Wer hat 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - Übereinstimmungen?“, bis einer oder mehrere Spieler „Ich“ rufen. Die Spieler, die über die meisten der auf dem Situations - Profil ausgelegten Eigenschaften verfügen, haben die Situationsrunde gewonnen. Hier ROT mit vier Übereinstimmungen (\*). ROT rückt auf der entsprechenden Situationsreihe, hier „Beziehungen“, so viele Punkte nach oben, wie er Übereinstimmungen hat, hier 4 Punkte.

### 5 INSIDER-KONTROLLE

Damit ROT nicht mogeln kann, kontrolliert der Spieler, der die rote Insiderkarte hat, auf dem Steckbrief, ob ROT tatsächlich vier Übereinstimmungen hat.



Anmerkung: Spieler, die unsicher sind, können abwarten. Es kommen noch weitere Situationsrunden, in denen die Mitspieler ihre Identität preisgeben werden.

7 Nach der Tipprunde nehmen die Spieler ihre Profil - Steine zurück. Die weißen Trainersteine nimmt sich der Spieler, der als nächster mit Würfeln folgt.



# IDENTITY

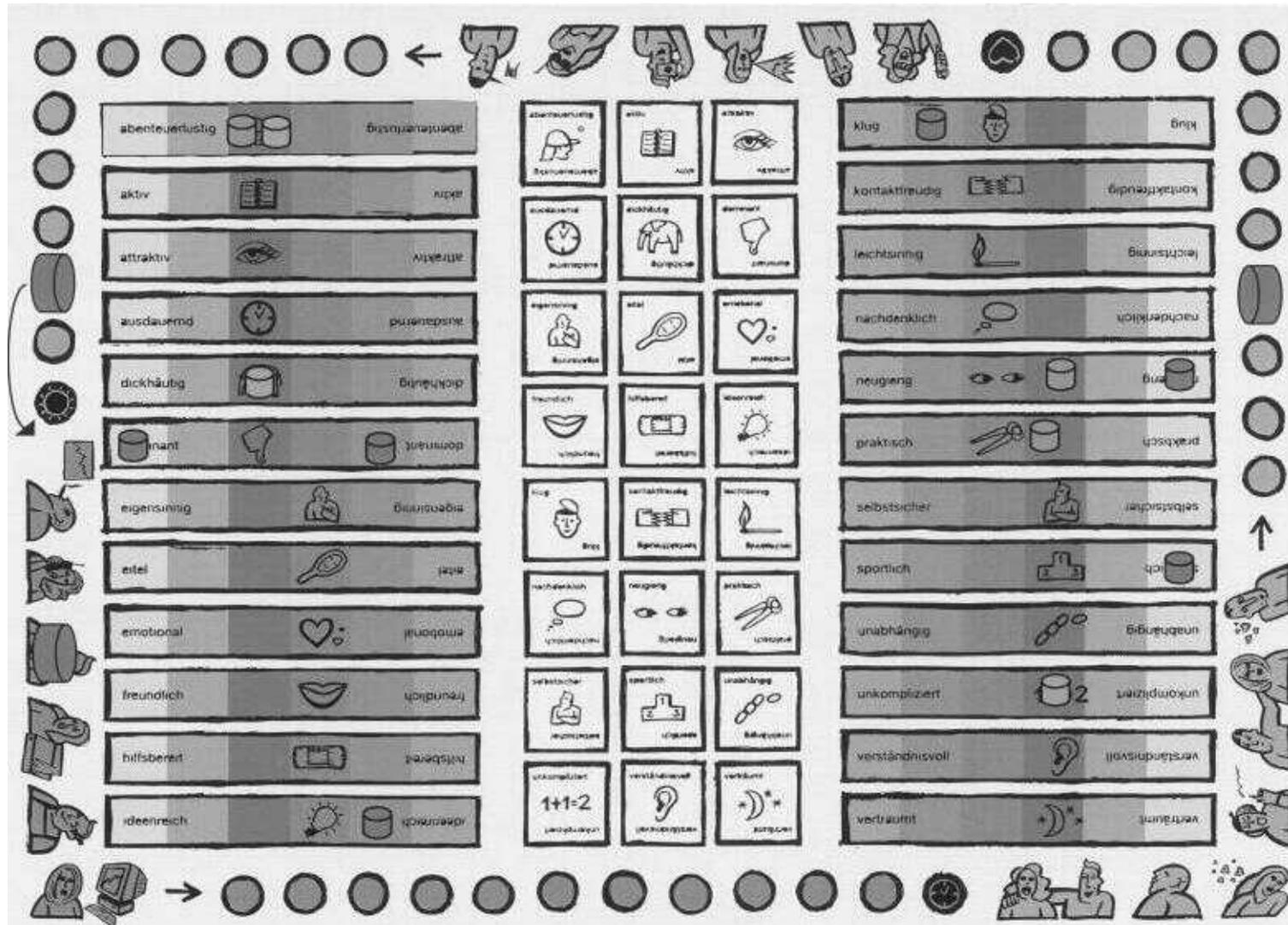
## D SPIELABSCHLUSS

Nach 8 bis 12 Situationsrunden ist das Spiel zu Ende.

Beginnen Sie jetzt mit dem Lüften der Steckbriefe und dem Ermitteln des Gewinners, indem Sie die Beispiel - Schlussabrechnung auf der Tafel nachvollziehen.

Auf dieser Tafel sind die 8 Stationen der Gewinn - Ermittlung beschrieben.

Lesen Sie die jeweils nächste Station, bevor Sie Ihre eigenen Schlussergebnisse in Ihren Steckbrief eintragen.



### 1 PLANMÄSSIGES SPIELEND

Das Spiel ist zu Ende, sobald alle Spieler zweimal als Trainer eine Situationsrunde geleitet haben. Hier bei 4 Spielern also nach 8 Situationsrunden.

### VORZEITIGES SPIELEND

Vorzeitiges Spielende ist, wenn Spieler auf einer Situationsreihe das Ziel erreichen. Diese Spieler erhalten zur Belohnung drei Extra - Punkte. Hier erreicht ROT durch den Gewinn einer Situationsrunde „Freizeit“ mit drei Übereinstimmungen den Sonnenpunkt.

### 2 LETZTE TIPPS ABGEBEN

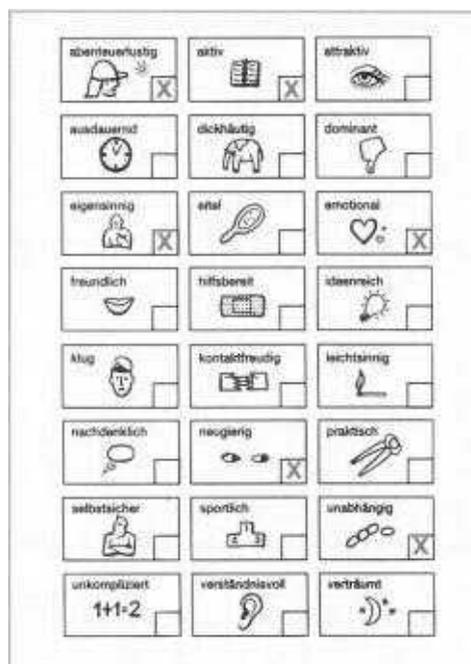
Spieler, die auf ihren Identity - Tipp - Karten noch Steine liegen haben, geben ihre letzten Tipps ab.

### 3 RUNDENGEWINNER ERMITTELN

Nun ist Zählen angesagt. Jeder zurückgelegte Farbpunkt auf den Situationsreihen zählt bei der Schlussabrechnung einen Punkt. Hier trägt ROT auf der Vorderseite des Steckbriefs ein: — / 4 / 15

### 4 IDENTITÄT OFFENLEGEN

Zuletzt decken alle Spieler nacheinander ihre Identität auf. Der Startspieler, hier ROT, zeigt den Mitspielern seinen Steckbrief.



5 Alle Identity - Steine, die bei ROT auf den richtigen Eigenschaften des Identity - Strahls liegen, werden als Tipp - Chips den Spielern zurückgegeben. Hier haben GRÜN und BLAU den Spieler ROT richtig als „abenteuerlustig“ eingeschätzt. Beide erhalten ihren Stein als Tipp - Chip zurück. BLAU hat außerdem noch „neugierig“ richtig getippt, was einen weiteren Tipp - Chip einbringt.

IDENTITY - Tipp & Bluff	Punkte
Karriere .....	—
Beziehungen .....	4
Freizeit .....	12 + 3 = 15
Tipp - Chips (eigene Farbe) x 2 .....	8
Bluff - Chips (fremde Farbe) x 2 .....	6
<b>Summe</b>	<b>33</b>

6 ROT konnte jedoch seine Mitspieler auch dreimal täuschen. GRÜN hat ROT falsch als „dickhäutig“ und „unkompliziert“ eingeschätzt. BLAU lag mit „praktisch“ bei ROT daneben. Dies macht insgesamt für ROT drei Bluff - Chips, die er in Form von zwei grünen Steinen und einem blauen Stein erhält.



7 Damit hat ROT seine Identität gelüftet. Es folgt der linke Nachbar bis alle ihren Steckbrief aufgedeckt haben.

8 Erst wenn alle ihre Identität preisgegeben haben, steht der Gesamtgewinner fest.

Alle gewonnenen Steine werden zu dem Ergebnis der Situationsreihen dazugezählt. Zunächst werden alle gewonnenen Steine der eigenen Farbe gezählt. Diese Tipp - Chips werden mit zwei malgenommen. ROT war Insider bei GRÜN. Deshalb konnte er nur auf den Identity - Feldern von GELB und BLAU Steine legen. Hiervon waren vier Steine richtig, die als Tipp - Chips zähle



Danach werden alle kassierten Steine fremderFarben gezählt und als Bluff - Chips mit zwei multipliziert.



Zum Schluss zählen alle Spieler die Punkte auf ihrem Steckbrief zusammen. Gewinner ist der Spieler, der insgesamt die höchste Punktzahl erreicht hat.

Gegen Einsendung von DM 5,00 in Briefmarken erhalten Sie frei Haus einen neuen Steckbrief - Block. Ebenso gibt es Infos zu den anderen Spielen zu aktuellen Themen beim

ÖKO - SPIELE - VERLAG  
Batterieweg 42f  
53424 Remagen  
Fon 026 42/67 18  
Fax 0 26 42 / 4 22 77