SOULMATES

ONLINE TUTORIAL

easy:rules

SOULMATES

2–5 | 10+ | 30 min

Ein Spiel von Julien Gupta und Johannes Berger · Grafikdesign und Illustration von Annika Janssen und Sandra Greiling

SPIELIDEE

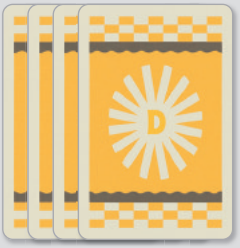
In SOULMATES erfahrt ihr, welche zwei Spieler in eurer Runde den größten gemeinsamen Nenner haben. Dafür müsst ihr eure Mitspielenden und euch selbst richtig einschätzen. Das macht ihr anhand kurzer Szenarien mit vier möglichen Antworten. Erst schätzt ihr euch selbst ein, anschließend reihum eure Mitspielenden.
Mit jedem Mitspieler teilt ihr euch ein gemeinsames Tableau. Als Spieler-Duo stapelt ihr dort eure „Friend-Chips". Die bekommt ihr, wenn ihr euch gegenseitig richtig einschätzt, und für gleiche Antworten am Ende der Runde. Das Spiel endet nach der letzten Szenario-Karte. Die beiden Spieler mit dem höchsten Stapel werden **Soulmates!**

Anmerkung: Durch den Text führen euch »Spieler«, durch die Beispiele »Spielerinnen«. Allen Mitspielenden: good luck, have fun!

SPIELINHALT

20 EINSCHÄTZKARTEN A–D

Vier pro Spielerfarbe – zum Einschätzen der Mitspielenden.



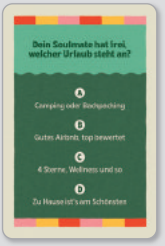
Vorderseite

Rückseite

130 SZENARIO-KARTEN

Auf jeder Karte ist ein kurzes „Szenario" mit vier Antwortmöglichkeiten A, B, C und D (inklusive 5 Blanko-Karten).

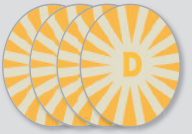
Rückseite



Vorderseite

20 EGO-CHIPS A–D

Vier pro Spielerfarbe – zum Selbst-Einschätzen.



Vorderseite

Rückseite

10 TABLEAUS

Ein Tableau gehört immer zwei Spielern (z.B. Gelb/Mint)

50 FRIEND-CHIPS

Die Punkte, die ihr als Spieler-Duo erhalten könnt.

1 JOKER-CHIP

Spielt ihr ihr zu zweit, legt ihn auf dem Tisch bereit, ansonsten lasst ihn in der Box.

1 STARTMARKER

SPIELVORBEREITUNG

1. Mischt die **Szenario-Karten** und zählt verdeckt eine bestimmte Anzahl Karten ab.

Mitspielende	2	3	4	5
Karten	16	12	8	10

Diese legt ihr als Stapel in die Mitte.
Die restlichen Karten werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

2. Nehmt euch die vier **Einschätz-Karten** und **Ego-Chips** in der Farbe eurer Wahl und legt sie vor euch ab.

3. Falls **weniger als fünf** Personen mitspielen: Sortiert **alle Tableaus** mit den Farben aus, die nicht gewählt wurden (z.B. alle Tableaus mit Rosa oder Dunkelgrün). Die übriggebliebenen Tableaus legt ihr zwischen euch auf den Tisch, sodass ein Tableau möglichst immer zwischen den beiden Spielern liegt, zu denen es gehört. Zu viert und zu fünft legt ihr die Tableaus von denen, die nicht direkt nebeneinandersitzen, in die Mitte. Eure Spielerfarbe sollte dabei immer zu euch gerichtet sein.

4. Legt die **Friend-Chips** als Vorrat neben den Kartenstapel.

5. Derjenige von euch, der am liebsten Soul hört, wird Startspieler und bekommt den Startmarker.

SPIELAUFBAU (BEISPIEL FÜR DREI SPIELER)

SPIELÜBERSICHT

Zu Beginn jeder Runde zieht der Startspieler zwei Szenario-Karten. Nach dem Durchlesen entscheidet er sich für die Karte, die **am besten zur Spielgruppe passt.** Die andere Karte kommt aus dem Spiel. Die gewählte Karte wird vom Startspieler samt der Antwortmöglichkeiten A-D laut vorgelesen und anschließend offen in die Mitte gelegt.

In jeder Runde ist eine Szenario-Karte mit vier möglichen Antworten im Spiel. Zunächst schätzt jeder mit seinen Ego-Chips selbst ein, welche Antwort er für sich am zutreffendsten findet. Anschließend wird jeder reihum von den Mitspielenden eingeschätzt.

EINSCHÄTZEN

SICH SELBST EINSCHÄTZEN

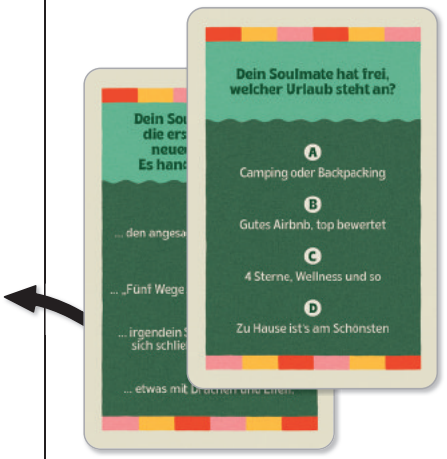
Zunächst schätzen sich alle selbst ein. Dazu nehmt ihr eure **Ego-Chips** in die Hand. Entscheidet, welche Antwort (A, B, C oder D) am ehesten auf euch zutrifft und legt den entsprechenden Chip verdeckt vor euch ab.
Die restlichen Ego-Chips legt ihr für die nächste Runde ebenfalls verdeckt beiseite.

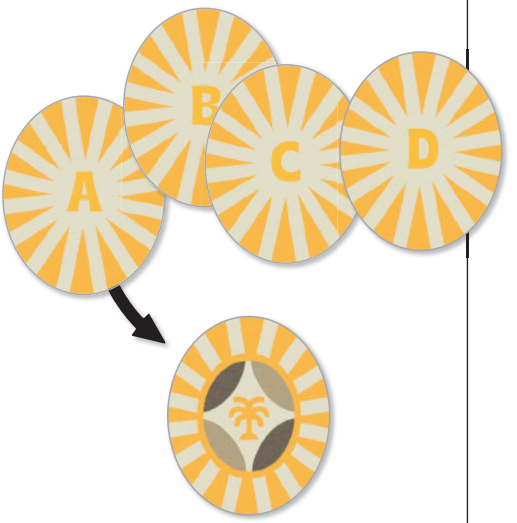
Hinweis: *Ihr solltet die kurzen „Szenarien" und Antworten nicht zu ernst und nicht zu wörtlich nehmen. Es geht meistens darum,* ***welche der vier Richtungen*** *am ehesten zu euch passt.*

BEISPIEL

Matilda (gelb) ist Startspielerin. Sie wählt folgendes Szenario: „Dein Soulmate hat frei, welcher Urlaub steht an?". Die Szenario-Karte, die sie nicht gewählt hat, geht aus dem Spiel.

Von den vier Antworten wählt Matilda für sich A, da sie gerne zelten geht. Ihren Ego-Chip mit A legt sie verdeckt vor sich.





EINSCHÄTZEN

MITSPIELENDE EINSCHÄTZEN

Nachdem ihr euch selbst eingeschätzt habt, schätzt ihr nun eure Mitspielenden ein – der Startspieler wird zuerst eingeschätzt. Alle außer dem Startspieler nehmen dazu ihre **Einschätzkarten** auf die Hand. Jeder von euch wählt eine der vier Karten (A-D) aus, von der er denkt, dass die Antwort **am ehesten auf den Startspieler zutrifft** und legt die Karte verdeckt vor den Ego-Chip des Startspielers. Haben das alle getan, deckt ihr eure gewählten Karten gleichzeitig auf.

Danach deckt auch der Startspieler seinen Ego-Chip auf.

BEISPIEL

Hanna (Mint) glaubt, dass Matilda (Gelb) gerne ein bisschen Luxus im Urlaub hat und wählt C. Liz (Rot) wählt A, da sie denkt, dass Matilda gerne Zeit in der Natur verbringt. Beide legen ihre Karten vor den Ego-Chip von Matilda. Anschließend werden die beiden Karten und dann der gewählte Ego-Chip umgedreht.

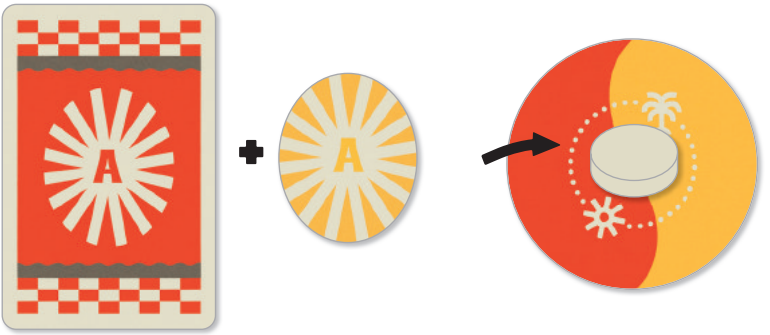
FRIEND-CHIPS

Jetzt wird überprüft, ob die gewählten Szenarien der Einschätzkarten und des Ego-Chips übereinstimmen. Jeder Spieler, der **die gleiche Antwort gewählt** hat, wie der Startspieler selbst, erhält mit ihm **einen Friend-Chip**.

Dieser wird auf das Tableau mit den **gemeinsamen Farben** von den beiden jeweiligen Spielern gelegt.

BEISPIEL

Liz (Rot) hat Matilda (Gelb) richtig eingeschätzt und legt einen Friend-Chip auf ihr gemeinsames Tableau. Hanna lag mit ihrer Vermutung daneben und erhält keinen Friend-Chip mit ihr.



AUFLÖSUNG

Jetzt könnt ihr diskutieren, wer welche Karte gewählt hat und warum. Am besten so, dass ihr dabei keine Hinweise zu eurem eigenen Ego-Chip gebt, wenn dieser noch verdeckt ist.

Anschließend nehmen alle ihre gespielte Einschätzkarte wieder auf die Hand. Als nächstes wird der Spieler links vom Startspieler eingeschätzt; anschließend **reihum alle anderen Mitspielenden**. Der Startspielermarker wird dabei noch nicht weitergegeben.

Wichtig: *Die aufgedeckten Ego-Chips bleiben bis zum Rundenende liegen!*

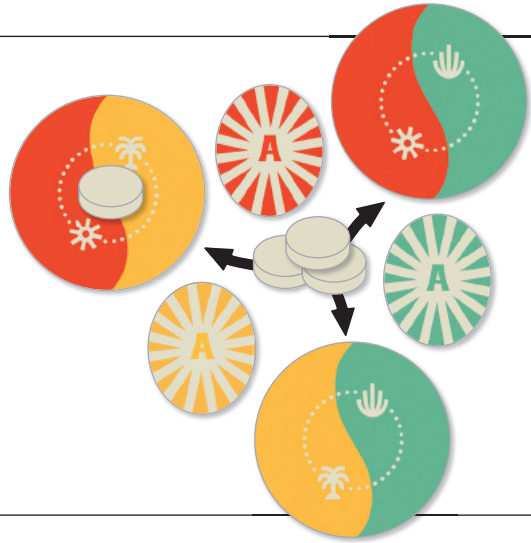
MATCH

Wurden alle einmal eingeschätzt, werden nun die **Ego-Chips miteinander verglichen.**

Alle Spieler-Duos mit dem **gleichen Ego-Chip** haben ein Match (bzw. teilen eine Gemeinsamkeit) und legen dafür einen Friend-Chip auf ihr gemeinsames Tableau. Haben mehrere Spieler den gleichen Ego-Chip gewählt, erhalten **alle Spieler-Duos jeweils** einen Friend-Chip (siehe Beispiel).

BEISPIEL

Matilda, Hanna und Liz haben sich selbst alle drei auf Antwort A eingeschätzt und somit drei Matches. Sie legen je einen Friend-Chip auf ihre gemeinsamen Stapel, also drei Chips insgesamt.



RUNDENENDE

Nachdem die Ego-Chips gewertet wurden, legen alle ihren gewählten Ego-Chip wieder verdeckt zurück zu den anderen. Die gespielte Szenario-Karte geht aus dem Spiel und der **Startmarker** wird nach links weitergegeben. Der neue Startspieler wählt nun wieder eine aus zwei Szenario-Karten und beginnt so die nächste Runde.

Hinweis: *Sollte der seltene Fall eintreten, dass nicht mehr genug Friend-Chips in der Mitte liegen, nehmt ihr von jedem Tableau gleich viele Friend-Chips herunter und bildet damit einen neuen Vorrat.*
Tipp: *Verstaut die gespielten Szenario-Karten separat, damit ihr sie in der nächsten Partie nicht direkt noch einmal spielt.*

SPIELENDE

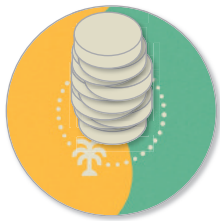
Das Spiel endet nach der Runde, in der die **letzte Szenario-Karte** gespielt wurde. Nun kommt es zur Wertung. Je mehr Friend-Chips ihr insgesamt auf allen Tableaus habt, desto mehr seid ihr **als Spielrunde auf einer Wellenlinie.**

Welche zwei Spieler haben auf ihrem gemeinsamen Tableau den **höchsten Stapel** und damit die meisten Friend-Chips? Ob ihr's vorher schon wusstet oder nicht: **Ihr seid Soulmates!**
Bei Gleichstand gibt es mehrere Soulmate-Duos.

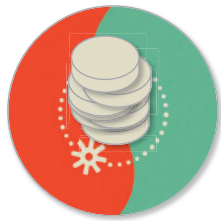
BEISPIEL

Matilda (Gelb) und Hanna (Mint) haben den höchsten Stapel Friend-Chips und sind somit in diesem Spiel Soulmates.

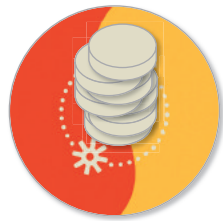
Matilda + Hanna:
9 Friend-Chips



Liz + Hanna:
6 Friend-Chips



Liz + Matilda:
7 Friend-Chips



SPIEL ZU ZWEIT

Wenn ihr nur zu zweit spielt, seid ihr wohl schon Soulmates! Aber wie gut kennt ihr euch wirklich?

Wie im Spiel mit mehreren Leuten, sammelt ihr Friend-Chips für richtiges Einschätzen und Matches auf eurem Tableau. Beim Einschätzen wählt ihr allerdings euren **Ego-Chip UND die Einschätzkarte** für den jeweils anderen **gleichzeitig**.

Angefangen beim Startspieler deckt ihr dann den eigenen Ego-Chip und die Einschätzkarte des Mitspielers auf. So könnt ihr eure Wahl begründen und den anderen analysieren ohne seine Entscheidung zu beeinflussen.

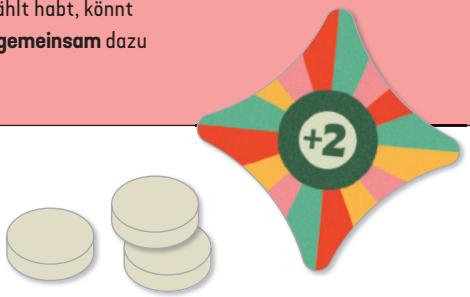
JOKER-CHIP

Einmal im Spiel habt ihr die Möglichkeit den **Joker-Chip** einzusetzen, um Bonuspunkte zu sammeln.
Wenn ihr euch sicher seid, dass ihr beide die richtige Einschätzkarte gewählt habt, könnt ihr euch vor dem Aufdecken **gemeinsam** dazu entscheiden, den Joker-Chip in die Mitte zu legen. Liegt ihr beim anschließenden Aufdecken tatsächlich beide richtig, erhaltet ihr **zwei Friend-Chips extra.**

Der Joker-Chip kommt so oder so anschließend aus dem Spiel.

Nach Spielende zählt ihr eure Friend-Chips und guckt in der Tabelle nach, auf welchem Soulmate-Level ihr seid.

FRIEND-CHIPS	LEVEL
0 – 4	Erste Annäherungsversuche
5 – 7	Solide Connection
8 – 10	Gleiche Wellenlänge
11 – 13	Ein Herz und eine Seele
14 – 17	Wie Pech und Schwefel
18+	100% Soulmates



CHILI ISLAND

www.chili-island.games

SOULMATES wurde in Deutschland entwickelt und in der EU hergestellt aus mind. 70% recycelten Rohstoffen. Wann immer es technisch und logistisch möglich ist, verzichten wir auf Plastik.

Was Euch am meisten Spaß macht, wisst Ihr selbst am besten. In jedem Spiel von **CHILI ISLAND** findet Ihr deswegen Blankokarten, um kreativ zu werden!

Schickt eure Stories und Szenarien zu **SOULMATES** an hello@chili-island.games

© COPYRIGHT 2021 MOGLI DISTRIBUTION, D-53225 BONN, GERMANY. ALL RIGHTS RESERVED.