



ESSEN

THE GAME - SPIEL '13



Etienne Espreman - Frédéric Delporte - Fabrice Beghin

ESSEN The Game est un jeu de gestion où chaque joueur incarne un visiteur du Salon International du Jeu d'Essen.

Muni de votre wishlist, affrontez la foule pour vous frayer un chemin jusqu'aux stands de vos éditeurs préférés. Mais attention les disponibilités des jeux sont limitées. Pour atteindre vos objectifs, vous devrez gérer votre budget et votre encombrement. Le nombre de jeux que vous porterez ralentira vos déplacements dans le Salon. Vous devrez donc revenir au parking pour ranger vos achats dans votre voiture avant de retourner dans le Salon en quête de la perle rare.



P.2

ESSEN The Game, c'est l'occasion de vivre ou revivre une folle journée au Royaume du Jeu !

ESSEN The Game is a strategy game where each player is a visitor to the International Game Fair of Essen.



P.6

With your wishlist, face the crowd and make your way to the booths of your favorite publishers. But beware that games availability is limited. To achieve your goals, you have to manage your budget and clutter. The number of games that you wear will reduce your moves in the salon. You will need to come back to the parking lot to store your purchases in your car before returning to the Exhibit in search of the gem.

ESSEN The Game, this is an opportunity to live or relive a crazy day in the Kingdom of Games!

ESSEN The Game ist ein Strategiespiel, in dem jeder Spieler einen Besucher der internationalen Spielemesse, SPIEL, in Essen verkörpert.

Bewaffnet mit eurer Wunschliste stellt ihr euch der Menschenmenge entgegen und bahnt euch einen Weg zu den Ständen eurer Lieblingsverlage. Beachtet jedoch, dass die Verfügbarkeit der Spiele begrenzt ist. Um eure Ziele zu erreichen, müsst ihr immer euer Budget und eure Beweglichkeit im Auge behalten. Die wachsende Zahl an Spielen, die ihr in euren Taschen transportiert, schränkt eure Beweglichkeit in den Hallen ein. Während des Tages müsst ihr daher auf den Parkplatz zurückkehren, um eure Einkäufe in den Kofferraum eures Autos zu laden, bevor ihr euch wieder auf die Suche nach dem einen besonderen Spiel macht.



P.11

ESSEN The Game lässt euch einen wahnwitzigen Tag im Reich der Spiele erleben.

ESSEN The Game is een strategisch spel waarin de spelers de internationale spellenbeurs in Essen bezoeken.



P.15

Met je verlanglijst in de hand worstel je je door de mensenmassa heen om bij de kraam van je favoriete uitgever te komen. Maar let op, sommige spellen zijn beperkt verkrijgbaar. Om je doel te bereiken moet je letten op je budget en zorgen dat je niet te veel spellen in één keer koopt. Het aantal spellen dat je draagt vermindert namelijk de snelheid waarmee je je door de beurs kunt bewegen. Je moet ervoor zorgen dat je terug komt op de parkeerplaats om je aankopen in je auto op te bergen voordat je de beurs weer in gaat, op zoek naar dat ene specifieke spel.

ESSEN The Game biedt de mogelijkheid om de geweldige dag in het Koninkrijk der Spellen te ervaren of opnieuw te beleven.



Description du matériel

Plateau principal (fig.1)

Salon (A) : se compose de 60 stands répartis en 5 zones de couleurs différentes, 2 entrées, la cour centrale et la Galeria.

Transpalette (B) : zone intermédiaire entre l'entrepôt et le Salon. Les jeux posés sur cette piste permettent de gérer la maintenance du Salon et seront mis en vente dès le prochain tour.

Entrepôt (C) : réserve où sont entreposés les jeux qui sortiront en cours de partie. Cette piste est divisée en 6 cases, numérotées de 2 à 7. L'horloge entre les cases 4 et 5 représente le milieu de la journée et indique le moment du décompte des cartes classement du matin.

Parking (D) : case de départ des joueurs et de la foule. Le retrait d'argent et le déchargement des jeux dans la voiture se feront aussi sur cette case.

Départ anticipé (E) : en fin de partie, les deux premiers joueurs terminant leurs déplacements sur le parking pourront éviter les embouteillages à la fin du Salon et gagner des points de victoire bonus.

Piste actions individuelles (F) : sur les bords du plateau principal se situent les 8 cases actions individuelles, indiquant le nombre d'actions disponibles de chaque joueur pour le tour. C'est sur ces cases que chacun déplace, à chaque action effectuée, son jeton action. Le symbole sac sur les 6 dernières cases indique la limite d'achat. Ces 6 cases sac représentent le maximum de jeux que vous pouvez transporter.

Point de départ du jeton action (G)

Case pre-order (précommande) (H) : case où vous devez placer le jeton sold out lorsque vous achetez un jeu épuisé.

Zone wishlist (I) : colonnes où placer, en fonction du nombre de joueurs, les cartes wishlist communes.

Tableau wishlist (J) : tableau récapitulatif des points de victoire marqués lors du décompte des cartes wishlist. La wishlist est votre liste de souhaits d'achat.

Pioche cartes wishlist (K) : emplacement réservé à la pile des cartes wishlist non distribuées.

Piste de popularité (L) : indique le niveau de popularité des 4 types de jeux.

Tableaux des classements (M) : BoardGameGeek, TricTrac et Fairplay Magazin : emplacements réservés aux cartes classement.

Piste de score (N)

Détail du Salon (fig.2)

Entrée (O) : le Salon dispose de deux entrées. Chacune d'elles est une case comptant dans le calcul des déplacements. Pour entrer ou sortir du Salon, il est obligatoire de passer par une de ces deux entrées.

Cour centrale (P) : case reliant les deux bâtiments du Salon. Cette case compte dans le calcul des déplacements. On peut également s'y restaurer. La cour centrale ne communique pas avec l'extérieur.

Galeria (Q) : couloir situé à l'arrière du Salon et reliant les zones mauve et bleue. La Galeria est divisée en 2 cases distinctes comptant dans le calcul des déplacements. La Galeria ne communique pas avec l'extérieur.

Stand (R) : chaque stand est identifié par le logo de l'éditeur, le numéro du stand et la couleur de la zone où il se trouve.

Coffre individuel

4 emplacements où sont rangés les jeux lors de l'action déchargement.



Tuiles jeux

Prix (S) : prix d'achat du jeu.

Numéro du stand (T) : localise le stand de l'éditeur dans le Salon.

Couleur du bord (U) : correspond à la zone du Salon dans laquelle se trouve le stand de l'éditeur.

Symbole popularité (V) : les jeux sont répartis en 4 catégories identifiées par 4 symboles



Bonus (W) : point(s) de victoire additionnel(s) gagné(s) lors de l'achat du jeu.



Cartes wishlist / Cartes classement / Tuiles dernier tour

Cartes wishlist : 60 cartes représentant chacune une tuile jeu. En fin de partie, les cartes en votre possession vous donneront des points de victoire si vous avez acheté les jeux correspondants.

Cartes classement : 18 cartes réparties en deux séries : les classements du matin et les classements de l'après-midi.

En milieu et en fin de partie, les jeux achetés procurent des points de victoire si leurs symboles correspondent aux classements BoardGameGeek, TricTrac et Fairplay Magazin.

Tuiles dernier tour : Ces tuiles définissent le dernier tour en lui apportant un effet particulier.



Effets des tuiles dernier tour :



Chaque jeu coûte 10€ de moins (avec un minimum de 5€).



L'achat d'un jeu meeple rapporte 2 points de victoire supplémentaires.



L'achat d'un jeu dé rapporte 2 points de victoire supplémentaires.



L'achat d'un jeu cartes rapporte 2 points de victoire supplémentaires.



L'achat d'un jeu sablier rapporte 2 points de victoire supplémentaires.

Mise en place (fig.3)

- Distribuez à chaque joueur le meeple, le marqueur score et le coffre individuel de sa couleur.
- Chaque joueur choisit un jeton action (personnage).
- Distribuez à chaque joueur 300€. L'argent restant est placé sur le côté du plateau pour former la réserve.
- Chaque joueur place son marqueur score sur la case « 0 » de la piste de score. (1)
- Chaque joueur place son meeple sur le parking (2) et son jeton action sur son point de départ. (3)
- Placez les 4 marqueurs popularité sur les cases rouges « 2 » des pistes de popularité. (4)
- Placez les deux pions foule sur le parking. (5)
- Mélangez les 14 jetons événement et placez-les, faces cachées, à proximité du plateau près du transpalette.
- Mélangez les 60 cartes wishlist et distribuez-en 7 à chaque joueur. Les cartes restantes formeront la pioche des wishlist (6). Chaque joueur choisit secrètement une carte parmi celles qu'il vient de recevoir et passe ensuite les cartes restantes à son voisin de gauche. Faites cette opération quatre fois pour ne garder que 4 cartes wishlist en main. Ces 4 cartes sont secrètes, elles représentent votre wishlist personnelle de départ.
- Les cartes restantes sont rassemblées et triées par couleur pour finalement être placées, faces visibles, dans les colonnes relatives au nombre de joueurs (7). Ces cartes représentent la wishlist commune des joueurs. Pour une partie à 2 joueurs, reportez-vous aux variantes.



Séparez les cartes classement du matin



des cartes classement de l'après-midi.

Mélangez les cartes matin et placez-en une, face visible, sur chacun des 3 tableaux de classement (8). Les cartes matin restantes sont retirées du jeu pour la partie. Placez les cartes après-midi à côté du plateau, elles seront utilisées à la fin du tour 4 après le décompte du classement du matin.

Mélangez, faces cachées, les 60 tuiles jeu. Ensuite :

Constituez 5 piles, faces cachées, de 6 tuiles et placez-les, sur chacune des 5 cases (numérotées de 2 à 6) de l'entrepôt (30 tuiles). (9)

Placez aléatoirement une tuile, face visible, sur chacune des 6 cases du transpalette (6 tuiles). (10)

Placez les 24 tuiles restantes, faces visibles, sur le stand de leurs éditeurs en vous aidant des couleurs et des numéros de stand (24 tuiles). (11)

Mélangez les cinq tuiles dernier tour et placez-en une, face cachée, sur la dernière case de l'entrepôt. (12) Les tuiles restantes sont retirées du jeu pour la partie.

Adaptez la popularité, générez les événements et déplacez la foule en suivant la procédure telle que décrite aux points 2, 3 et 4 de la maintenance du Salon.

Mélangez la carte passe-pressé avec autant de cartes ticket d'entrée nécessaires pour en distribuer une à chaque joueur. Le joueur qui reçoit le passe-pressé est désigné premier joueur et peut entamer ses actions du premier tour. Exemple à 4 joueurs : 3 tickets d'entrée et la carte passe-pressé.

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en 7 tours. Chaque tour se décompose en 3 phases :

A. Maintenance du Salon

- 1. Sortie des jeux
- 2. Popularité
- 3. Evènements
- 4. Foule

B. Premier joueur

C. Actions

- 1. Déplacement
- 2. Achat
- 3. Play-test
- 4. Déchargement
- 5. Retrait d'argent

Attention : à la fin du tour 4, il faut procéder au décompte des cartes classement du matin (cfr p.5).

A. Maintenance du Salon

1. Sortie des jeux (à partir du deuxième tour) :

Placez les 6 tuiles jeux du transpalette, avec leurs éventuels jetons événement, sur le stand de leurs éditeurs respectifs en vous aidant des couleurs et des numéros de stand.

Prenez les 6 tuiles placées sur la case située à l'extrême-droite de l'entrepôt (en commençant donc par la case n°2) et placez-les aléatoirement, face visible, sur les cases du transpalette.

2. Popularité :

Adaptez la popularité des jeux en fonction de leurs symboles :

Le symbole du jeu placé sur la palette « -1 » baisse d'une case sur la piste de popularité.

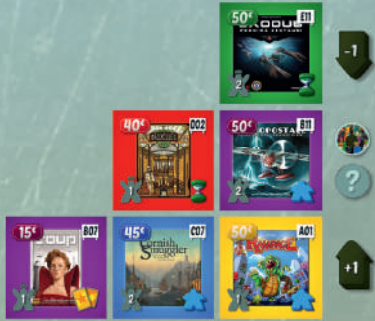
Les symboles des jeux placés sur les trois palettes « +1 » augmentent d'une case, par symbole présent, sur la piste de popularité.

Exemple :

Le jeu en face de la palette « -1 » porte le symbole sablier. Par conséquent, le marqueur sur la piste de popularité sablier recule de 1 case (vers le bas). La popularité des jeux sablier passe à 1 pour le tour.

Les jeux en face des trois palettes « +1 » portent les symboles cartes, meeple, meeple. De la même manière, on avance de 2 cases (vers le haut) le marqueur de la piste de popularité meeple (car 2 symboles meeple) et de 1 case (vers le haut) le marqueur de la piste de popularité cartes.

Les différents niveaux de popularité indiqués après cette manipulation seront les niveaux de popularité du tour. Les points de victoire gagnés lors d'un achat seront calculés sur base de cette cote provisoire.



3. Evènements :

Prenez deux jetons événement et placez-les aléatoirement, face visible, sur les jeux posés sur les deux palettes « ? ». Ces événements seront effectifs lors de l'achat de ces jeux dans le Salon.

Les différents événements sont :

- Buzz** (1x) : bonus de 3 points de victoire lors de l'achat du jeu.
- Flop** (1x) : malus de 3 points de victoire lors de l'achat du jeu. Ce jeu rapporte donc 3 points de victoire en moins (avec un minimum de 0).
- Goodies** (3x) : bonus de 1 point de victoire lors de l'achat du jeu.
- Discount** (3x) : le jeu coûte €10 de moins à l'achat (avec un minimum de €5).
- Sold out** (6x) : le jeu est épuisé et ne peut être acheté qu'à l'aide d'un pre-order (précommande).

4. Foule :

Placez les deux pions foule sur les zones du Salon dont les couleurs correspondent aux tuiles jeu posées, dans la zone transpalette, en regard du « symbole foule ».

Si les couleurs des deux tuiles sont identiques, placez le second pion foule sur la case cour centrale.

Exemple :

Les deux tuiles posées en face du symbole foule ont respectivement les bords verts et mauves.

Placez un pion foule sur la zone verte et l'autre sur la zone mauve du Salon. Durant ce tour, les déplacements dans et vers ces deux zones coûteront deux actions au lieu d'une.

NB : si les bords des deux tuiles avaient été de couleur mauve, le premier pion foule serait placé sur la zone mauve et le deuxième sur la cour centrale.



Dernier tour :

Le Salon va bientôt fermer ses portes. La foule commence à quitter le Salon pour reprendre la route. Au début du tour 7, gérez la maintenance du Salon comme suit :

- Retournez la tuile dernier tour et appliquez son effet pour ce tour.
- Les 6 derniers jeux posés sur la transpalette sont placés sur le stand de leurs éditeurs.
- N'adaptez pas la popularité et ne tirez pas de jetons événement.
- Les deux pions foule sont placés sur les deux entrées.

B. Premier joueur

Au premier tour, le premier joueur est déterminé par les tickets d'entrée. Le joueur qui reçoit le passe-pressé débute la partie.

Dès le deuxième tour, le joueur le moins encombré (ayant le plus de cases action libres) reçoit le marqueur 1er joueur. En cas d'égalité, le joueur (parmi les égalitaires) ayant le moins de points de victoire devient le premier joueur. En cas de nouvelle égalité, le joueur le moins encombré, à gauche de l'actuel premier joueur, devient le nouveau premier joueur. Si c'est l'actuel premier joueur qui est à égalité, il doit passer le marqueur 1er joueur au joueur à égalité situé à sa gauche.

Chaque joueur replace son jeton action sur son point de départ.

C. Actions des joueurs

Le premier joueur effectue toutes ses actions. Ensuite, dans le sens horaire, les autres joueurs effectuent toutes leurs actions. Quand tous les joueurs ont réalisé leurs actions, le tour se termine. La maintenance du tour suivant débute ensuite.

En début de partie, chaque joueur dispose de 8 cases action libres. Le nombre d'actions disponibles variera en cours de partie selon le nombre de cases libres sur la piste action. Ainsi, chaque joueur peut réaliser, dans l'ordre de son choix, une ou plusieurs fois les actions suivantes :

1. Déplacement :

Les déplacements se font de case en case, horizontalement, verticalement ou en diagonale, sur une des cases adjacentes. Sont considérées comme cases : les stands des éditeurs, la cour centrale, chaque case de la Galeria, chaque case entrée et le parking. Chaque déplacement coûte 1 action. Chaque déplacement effectué vers une case située dans une zone affectée par la foule coûte 2 actions.

Les déplacements peuvent être entrecoupés par d'autres actions. Par exemple, on peut se déplacer vers un stand, s'y arrêter pour acheter un jeu et ensuite reprendre son déplacement, pour autant qu'on dispose des actions nécessaires.

Le parking est relié à chaque entrée. Pour aller d'une entrée à l'autre, il faut obligatoirement passer par le parking.

Cour centrale :

Lorsque vous passez par la cour centrale, vous pouvez payer 20€ pour vous restaurer et récupérer du tonus. Cette action vous permet de reculer immédiatement votre jeton action de maximum 2 cases sur votre piste action individuelle. Notez que, par cette action, le jeton action peut retourner à son point de départ (mais jamais en-deçà). Cette action ne peut être jouée qu'une fois par tour et par joueur.

Exemple :

Mr MEEPLE décide de retourner au parking pour décharger ses achats. Son déplacement de A à C lui coûte 2 actions. S'offrent à lui deux options :

1. Mr MEEPLE (jaune sur la piste d'action) n'a plus un sou en poche et souhaite retourner au plus vite au parking pour également retirer de l'argent. Il traverse une case verte affectée par la foule (D), ce qui lui coûte deux actions. Ensuite il passe par l'entrée (E) pour finir son déplacement sur le parking (F). Chacun de ces deux déplacements lui a coûté 1 action. Pour se déplacer de A à F, Mr MEEPLE a dû utiliser 6 actions (1+1+2+1+1). Il peut enfin poser ses jeux et retirer de l'argent avant de retourner dans le Salon.
2. Mr MEEPLE (vert sur la piste d'action) décide de s'arrêter dans la cour centrale pour se restaurer. Il paie donc 20€ ce qui lui permet de reculer son jeton action de deux cases (jeton vert C). Son déplacement de la cour centrale au parking lui coûte toujours 4 actions (foule + entrée + parking). Pour se déplacer de A à F, Mr MEEPLE a donc dû utiliser 4 actions (1+1-2+2+1+1). Cette pause dans la cour centrale lui a donc permis d'avoir 2 actions supplémentaires pour ce tour.



2. Achat :

Pour acheter un jeu, il faut que le meeple du joueur se trouve sur la tuile du jeu convoité et payer le prix d'achat. Prenez la tuile et placez-la sur la dernière case action libre de votre piste individuelle d'action. Pour rappel, on ne peut poser des tuiles jeu que sur les cases action marquées d'un sac. En effet, votre sac ne vous permet pas de porter plus de 6 jeux en même temps.

Pour pouvoir acheter un jeu, vous devez avoir une case action marquée d'un sac libre pour y poser la tuile.

Acheter un jeu ne coûte pas d'action mais bloque une de vos cases action, ce qui diminue d'une case votre capacité d'action. Cette perte d'action représente votre encombrement. Pour récupérer la totalité de vos actions, il vous faudra vous rendre au parking et décharger vos achats dans le coffre de votre voiture.

Si vous achetez un jeu correspondant à l'une des cartes wishlist communes, prenez ladite carte et ajoutez-la à votre main.



Jeux sold out :

Pour acheter un jeu sold out, vous devrez utiliser votre pre-order. Prenez le jeton sold out posé sur la tuile que vous achetez et placez-le sur la case pre-order de votre piste individuelle. Chaque joueur ne peut acheter qu'un seul jeu sold out durant toute la partie.

Chaque jeu acheté vous rapporte immédiatement des points de victoire, calculés en additionnant :

- la cote de popularité du jeu
- le bonus* éventuel indiqué sur la tuile du jeu
- le bonus indiqué par l'éventuel jeton événement

(*en fonction du prix et de la distance entre le stand de l'éditeur et le parking, certains jeux donnent des points de victoire bonus lors de l'achat. Plus un jeu est cher et/ou éloigné du parking, plus il est difficile à acquérir, et donc plus il rapporte de points bonus).

Exemple :

Mr MEEPLE vient d'acheter Bruxelles 1893, le buzz du Salon. Le jeu porte le symbole sablier. C'est le moment de faire le décompte des points de victoire :

- la popularité des jeux sablier est 1
- le jeu bénéficie d'un bonus 1 (en bas à gauche sur la tuile)
- l'événement buzz confère un bonus exceptionnel de 3

Au total, Mr MEEPLE vient de gagner 5 points de victoire qui s'ajoutent directement à ses points sur la piste de score.



4. Déchargement :

Permet de déposer ses achats dans le coffre de la voiture. En déchargeant, le joueur déplace les tuiles jeu se trouvant dans son sac (ses cases action marquées d'un sac) vers son coffre individuel en respectant les symboles des jeux. Les cases action ainsi libérées peuvent immédiatement être utilisées pour effectuer de nouvelles actions.

Le déchargement ne peut se faire que lorsque l'on se rend sur la case Parking. Décharger ne coûte pas d'action.

5. Retrait d'argent :

Quand un joueur se trouve sur le parking, il peut retirer de l'argent. Les retraits se font par multiple de 50€. Chaque tranche de 50€ fait perdre directement 2 points de victoire sur la piste de score. Le retrait d'argent ne coûte pas d'action.

Un joueur peut retirer autant d'argent qu'il le souhaite pour autant qu'il puisse payer en points de victoire. Il est interdit de descendre en négatif sur la piste de score.

Décompte des cartes classement du matin



A la fin du 4ème tour, avant de commencer la maintenance du 5ème tour, il faut procéder au décompte des cartes classement du matin.

Chaque joueur reçoit 4 points de victoire pour chaque carte classement dont il remplit les conditions.

Un même jeu peut servir à réaliser plusieurs cartes classement. Cependant, une même carte classement ne peut être scorée qu'une fois par joueur.

On remplace ensuite les cartes classement du matin par 3 cartes classement de l'après-midi.



Exemple :

Fin de matinée, Mr MEEPLE profite d'une pause bien méritée pour faire l'inventaire de ses achats.

Entre les jeux qu'il a déjà déchargés dans sa voiture et les jeux qu'il porte dans son sac, Mr MEEPLE a acheté 6 jeux portant les symboles suivants : 3 x meeple, 2 x sablier et 1 x cartes.

En comparant ses achats aux classements provisoires, il constate que ses jeux ont la cote.

Avec ses 3 jeux meeple et ses 2 jeux sablier, Mr MEEPLE satisfait les conditions des première et troisième cartes classement et marque donc 8 points de victoire :

- 4 pour la première carte classement grâce à la combinaison de 3 meeple et 1 sablier
- 4 pour la troisième carte classement grâce à la combinaison de 2 meeple et 2 sablier.



3. Play-test :

Durant son tour, et où qu'il se trouve (Salon, entrée, parking ou Galeria), un joueur peut tester et découvrir des jeux. Pour chaque play-test effectué, tirez deux cartes de la pioche wishlist. Gardez la carte de votre choix et défaussez l'autre. Si en cours de partie vous épuisez la pioche wishlist, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche sur le côté du plateau. Chaque play-test coûte une action (le jeton action de la piste individuelle est donc avancé d'une case).

Pour rappel, les cartes wishlist en votre possession rapporteront des points de victoire lors du décompte final, si vous avez acheté les jeux correspondants.

Fin de la partie et décompte final

A la fin du tour 7, le Salon ferme ses portes. Chaque joueur déplace son meeple sur le parking et range ensuite ses derniers achats dans le coffre de sa voiture.

Aux points de victoire gagnés durant la partie, il convient d'ajouter les points de victoire des cartes classement de l'après-midi et des cartes wishlist.

Cartes classement de l'après-midi : de la même manière que pour les cartes classement du matin, vérifiez les cartes pour lesquelles vous remplissez les conditions et marquez 8 points de victoire pour chaque condition remplie.

Cartes wishlist : comptez le nombre de jeux achetés pour lesquels vous possédez la carte wishlist et reportez-vous au tableau wishlist. Plus vous aurez acheté de jeux de votre wishlist, plus vous marquerez de points de victoire.

Wishlist	1-3	4-5	6-7	8	9	10
	5	10	15	20	25	30

Départ anticipé :

Tout joueur peut décider de quitter le Salon avant la fermeture afin d'éviter les embouteillages. Si, à la fin de son dernier tour, un joueur termine ses déplacements sur la case parking, placez le meeple de ce joueur sur la zone départ anticipé.

Le premier joueur à quitter le Salon de cette manière gagne 6 points de victoire et le deuxième 3 points de victoire. Les autres joueurs ne bénéficieront d'aucun bonus.

Il n'y a aucune obligation de terminer son dernier tour sur le parking.

Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur ayant acheté le plus de jeux de sa wishlist gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur à qui il reste le moins d'argent gagne (*revenir d'Essen avec de l'argent est une honte, môssieur !*).

Variantes

A. Partie à 2 joueurs

Une partie à 2 joueurs se déroule selon les règles décrites ci-dessus, à deux exceptions près :

Lors de la mise en place du jeu, après avoir distribué les 7 cartes wishlist à chaque joueur, choisissez-en deux. Passez ensuite les cartes restantes à votre adversaire. Répétez cette opération pour garder au total 4 cartes wishlist en main. Placez les cartes restantes dans les colonnes correspondant au nombre de joueurs. Après avoir désigné le nouveau premier joueur, mais avant de commencer la phase Action, chaque joueur choisit une tuile jeu posée sur un stand du Salon et la retire du jeu. Il est interdit de retirer une tuile où se trouve le meeple de l'autre joueur.

B. Partie familiale

Jouez sans les pions foule et/ou sans les cartes classement. Dans ce dernier cas, vos achats seront donc uniquement orientés par les cartes wishlist et la popularité des jeux.



Material description

Main board (fig.1)

Exhibit hall (A): consists of 60 booths (divided into 5 zones of different colors), 2 entrances, the central courtyard and the Galeria.

Pallet truck (B): intermediate zone between the storage and the exhibit halls. Games installed on this track allow the maintenance of the exhibit and will go on sale the next round.

Storage (C): reserve where games are stored that come out during the game. This track is divided into six boxes, numbered from 2 to 7. The clock between the box 4 and the box 5 indicates midday. It is time to make the intermediate scoring.

Parking (D): starting area of the players and the crowd. Withdrawing money and unloading games in the car will also be in this area.

Early departure (E): at the end of the game, the first two players to end their trips to the parking can avoid the congestion at the end of the show and earn victory bonus points.

Personal Actions Track (F): 8 action spaces indicating the number of action points available for each player. The bag symbol on the last 6 boxes indicates the limit of purchases.

Starting space of the action token (G)

Pre-order (H): allows you to buy one sold out game.

Wishlist zone (I): areas reserved to the common wishlist cards

Wishlist counting table (J): summary of victory points scored when counting the wishlist cards at the end of the game. The wishlist is your list of games you want to purchase.

Wishlist cards stack (K): area reserved to undistributed wishlist cards.

Popularity track (L): indicates the level of popularity of the 4 games symbols.

Ranking table (M): area reserved to the ranking cards (BoardGameGeek, TricTrac and Fairplay Magazin).

Scoring track (N)

Exhibit hall detail (fig.2)

Entrance (O): both entrances have one space each in the calculation of movements. To enter or leave the room, it is mandatory to go through one of the entrances.

Central courtyard (P): space connecting the two buildings of the exhibit hall. This space counts in the calculation of movements. One can also eat there. The central courtyard does not communicate with the outside.

Galeria (Q): corridor connecting the blue and purple areas. The Galeria is divided into 2 separate boxes which count in the calculation of movements. Galeria does not communicate with the outside.

Booth (R): each booth is identified by the publisher's logo, the booth number and the location color.

Individual car trunk

4 spaces where games are stored after the unloading action.



Games tiles

Price (S): purchase price of the game.

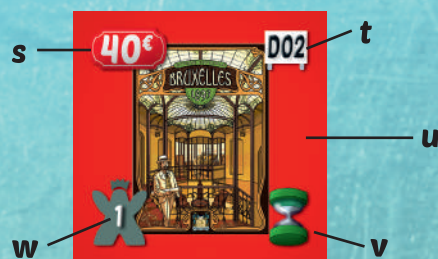
Booth number (T): locates the booth of the editor in the exhibit hall.

Color of the board (U): corresponding to the area where the publisher's booth is.

Popularity symbol (V): games are divided into four symbols :



Bonus (W): additional winning point(s) won when buying the game.



Wishlist cards / Ranking cards / Last turn tiles

Wishlist cards: 60 cards, each representing a game tile. At the end of the game, the cards in your possession will give you victory points if you have purchased the corresponding games.

Ranking cards: 18 cards divided into two series: the rankings of the morning

symbole  and rankings of the afternoon symbole. 

At the end of the morning and at the end of the day, bought games will give you victory points if their symbols correspond to ranking cards.

Last turn tiles: These tiles give a special effect to the last turn.



Last turn tiles effects are :

 Each game cost 10€ minus when you buy it (a game costs at least 5€).

 Each meeple game gives you a 2PV bonus when you buy it.

 Each dice game gives you a 2PV bonus when you buy it.

 Each cards game gives you a 2PV bonus when you buy it.

 Each hourglass game gives you a 2PV bonus when you buy it.

Set up (fig.3)

Give each player the meeple, the scoring token and an individual trunk of his color.

Each player takes an action token of his choice.

Give each player 300€. The remaining money is placed on the side of the board to form the reserve.

Each player places his marker on the score «0» of the scoring track. **(1)**

Each player places his meeple on the parking **(2)** and the action token on the starting space of the action track. **(3)**

Place 4 popularity markers on the red «2» row of the popularity tracks. **(4)**

Place the 2 crowd tokens on the parking space. **(5)**

Mix the 14 event tokens and place them face down on the side of the board near the pallet truck.

Shuffle the 60 wishlist cards and deal 7 to each player. The remaining cards are placed on the stack box to form the deck **(6)**. Each player secretly chooses a card from the cards he has received and then passes the remaining cards to his left. Do this four times to keep only 4 wishlist cards on hand. These 4 cards are secret, they are your personal starting wishlist.

The remaining cards are collected, sorted by colour to be placed face up on the spaces reserved to the common wishlist cards **(7)**. These cards are the common players' wishlist. For a 2-player game, refer to variants.

Separate the morning ranking cards  from the afternoon ranking cards. 

Shuffle the morning cards symbole and place one face-up on each of the 3 ranking tables **(8)**. The remaining morning cards symbole are removed from play for the game. Place the afternoon cards symbole on the side of the board. They will be used at the end of round 4 after scoring the morning ranking cards.

Shuffle the 60 game tiles, face down. Then:

Place 6 tiles, face down, on each of the 5 spaces (numbered from 2 to 6) in the storage area (30 tiles). **(9)**

Randomly place a tile, face up, on each of the 6 spaces of the pallet truck (6 tiles). **(10)**

Place the remaining 24 tiles face up on their publisher's booth, using colors and booth numbers as a reference (24 tiles). **(11)**

Shuffle the 5 last turn tiles and randomly place one tile, face down, on the last turn box of the storage **(12)**. The remaining last turn tiles are removed from play for the game.

Customize the popularity, generate events and move the crowd following the procedure as described in paragraphs 2, 3 and 4 of the exhibit maintenance phase.

Shuffle the Press card with as many entrance admission cards necessary to distribute one card to each player. The player receiving the Press card is designated first player, thus may start his actions in the first round. e.g. for 4 players: 3 entrance admission cards and 1 Press card.

Game cycle

A game is played in 7 rounds. Each round is divided into 3 phases:

A. Exhibit maintenance phase

1. Release of Games
2. Popularity
3. Events
4. Crowd

B. First player phase

C. Players actions phase

1. Move
2. Purchase
3. Play-test
4. Unloading
5. Cash withdrawal

Note : at the end of the 4th turn, you have to proceed to the morning ranking cards scoring. (cfr p.10)

A. Maintenance of the exhibit

1. Games release (from the second round):

Place the 6 games tiles of the pallet truck (with their eventual event tokens) on the their publisher's booth using colors and booth numbers as a reference.
Starting from the right (box n°2) of the storage area, take the first available pile and place the 6 tiles randomly, face up, on the pallet truck spaces.

2. Popularity:

Customize the popularity of the games according to their symbols :

The game symbol placed on the «-1» pallet moves backwards one space on the popularity track.
The game symbols placed on the three «+1» pallets move forward one space on the popularity track.

Example :

The game in front of the «-1» pallet has the hourglass symbol. Therefore, the marker on the hourglass popularity track moves backwards 1 space (down). The hourglass games popularity is set to 1 for the round.

The games on the 3 «+1» pallet have the cards, meeple, meeple symbols. Similarly, the marker moves forward 2 spaces(up) on the meeple popularity track (for 2 meeple symbols) and 1 space (up) for the marker on the cards popularity track.

The different levels of popularity after this operation indicate the popularity levels for the round. Victory points earned during a purchase will be calculated using this temporary scale.



3. Events:

Take two event tokens and place them randomly, face up, on the games placed on both «?» pallets. These events will be effective when buying games in the exhibit hall. The different events are :

The different events are:

Buzz (1x): bonus of 3 victory points for the purchase of the game.

Flop (1x): 3 victory points less for the purchase of the game. (with a minimum of 0).

Goodies (3x): bonus of 1 victory point for the purchase of the game.

Discount (3x): the game costs 10€ less to buy (with a minimum of 5€).

Sold out (6x): the game is sold out and can only be purchased by pre-order.

4. Crowd:



Place the two crowd tokens on the exhibit hall areas by matching tile colors laid on both crowd pallets.

If the colors of the two tiles are identical, place the second crowd token on the central courtyard space.

Example:

Both tiles placed in front of the crowd symbol have green and purple edges, respectively.

Place crowd tokens on the green and purple areas of the exhibit hall. For this round, the moves into these two areas will cost two actions instead of one.

NB: If the edges of the two tiles were purple, the first crowd token would be placed on the purple area and the second on the center courtyard.



Last round:

The Fair will soon close its doors. The crowd begin to leave the show to hit the road. At the beginning of round 7, manage the exhibit as follows:

Turn over the last turn tile and apply the effect for the turn
Last 6 games installed on the pallet truck are placed on the booths of their publishers.
Do not change the popularity and do not take event tokens.
Both crowd tokens are placed on the two entrances.

B. First player

At the start of the game, the first player is determined by the entry tickets. The player receiving the Press card starts the game.

From the second round, the least encumbered player (with the most free action spaces) receives the 1st player token. In case of a tie, the player with the least victory point becomes the new first player. If there is still a tie, the least encumbered player to the left of the current first player becomes the new first player. If the first player is one of them, he gives the 1st player token to the first least encumbered player to his left.

Each player places his action token on the starting space of his individual actions track.

C. Players actions phase

The first player completes all his actions. Then, clockwise, the other players complete all their actions. When all players have had a turn the round ends. Then begin the next round maintenance.

At the beginning of the game, each player has 8 free action spaces (each action space is equivalent to one action point). The number of actions points available will vary during the game according to the number of free spaces on the action track. Thus, each player can achieve one or more of following actions, in the order of their choice. For each action point a player has to pay, he moves his action token prior to the next free action space.

1. Movement:

Moves are from space to space, horizontally, vertically or diagonally on one of the adjacent spaces. Spaces are: the publishers' booths, the central courtyard, the two spaces in the Galeria, both entrances and the parking lot. Each move costs 1 action point. Each move to a space in a crowded area costs 2 action points.

Moves can be interspersed with other actions. For example, you can move to a booth, stop there to buy a game and then resume your movement, as long as you have the necessary action points to do it.

The parking lot is connected to both entrances. For one action point, you can move from the parking lot to one entrance and vice versa.

Courtyard:

When you go through the central courtyard, you can pay € 20 to eat and recover some strength. This action allows you to immediately move your action token up to 2 spaces backwards on your individual actions track. Note that by this move, the meeple action can return to the starting space (but not beyond). Also, this action can only be played once per turn and per player.

Example:

Mr. MEEPLE decides to return to the parking space to unload his purchases in the trunk of his car. His movement from A to C cost him two action points. He has two options available:

1. Mr. MEEPLE (yellow on the action track) no longer has a penny and wishes to return as soon as possible to the parking lot and withdraw some money. First, he goes through a green box crowded box (D), which costs two action points. Then he passes through the entrance (E) to finish his move on the parking space (F). Each of these movements has cost him one action point. To move from A to F, Mr. MEEPLE had to use 6 action points (1 + 1 + 2 + 1 + 1). He can finally unload his games and withdraw some money before returning to the exhibit hall.

2. Mr. MEEPLE (green on the action track) decides to stop in the central courtyard to eat. He pays 20€ which allows him to move his action token backwards two spaces (green meeple C). Now, Mr. MEEPLE is fit and ready to go. His movement from the central courtyard to the parking lot cost him 4 action points (crowd + entrance + parking). To move from A to F, Mr. MEEPLE has used 4 action points (1 + 1 -2 + 2 + 1 + 1). This pause in the central courtyard has allowed him to have 2 additional action points for that turn.



2. Purchase:

To buy a game, you have to be on the coveted game tile and pay the purchase price. Take the tile and place it on the last free action space of your actions track. As a reminder, you can only place a game tile on the action spaces marked with a bag. Your bag does not reasonably allow you to carry more than 6 games simultaneously.

To buy a game, you need a free action space (with a bag) to place the tile on it. Buying a game does not cost an action point but blocks one of your action spaces, which decreases your capacity for action by one. This loss of action space represents your increased load. To recover all of your actions, you will have to get to the parking lot and unload your purchases into the trunk of the car.

If you buy a game matching one of the common wishlist cards, take the card and add it to your hand.



Sold out games:

To buy a sold out game, you need to use your pre-order. Take the sold out event token from the tile that you are buying and place it on the pre-order box of your individual actions track. Each player can only buy one sold out game throughout the whole game.

Every game you purchased immediately earns you victory points, calculated by adding:

- The popularity of the game
- The potential bonus* indicated on the game tile
- The bonus indicated by the potential event token

(*depending of the price and the distance between the publisher booth and the parking lot, some games provide bonus victory points when they are bought. The more expensive the game is and the further it is from the parking lot, the more difficult it is to acquire, thus it earns more bonus points)

Example:

Mr MEEPLE just bought the buzz of the show. The game has the hourglass symbol. It's time to count victory points:

- The popularity of hourglass games is 1
- The game has a bonus of 1 (bottom left on the tile)
- The buzz event provides an exceptional bonus of 3

In total, Mr MEEPLE just scored 5 victory points that are added directly to his points on the scoring track.



3. Play-test:

During his turn, and wherever he is (exhibit hall, entrance, parking or Galeria), a player can test and discover games. For each play-test performed, draw two cards from the wishlist deck. Keep the card of your choice and discard the other. If you exhaust the wishlist deck during the game, shuffle the discard pile to form a new deck. Each play-test costs 1 action point and the action token of the individual action track is advanced one space.

As a reminder, wishlist cards in your possession will yield victory points in the final count, if you have purchased the corresponding games.

4. Unloading:

To deposit your purchases in the car trunk.

The player moves the game tiles from his bag (his action spaces marked with a bag) to the trunk space corresponding to each games' symbols. Action spaces freed like this can be used immediately to perform new actions.

5. Cash Withdrawal:

When a player is on the parking space, he can withdraw money. Withdrawals are multiples of 50€. Every 50€ makes you lose 2 victory points immediately on the scoring track. Withdrawing money doesn't cost any action points.

A player can withdraw as much money as he wants if he can pay in victory points. It is forbidden to drop below 0 on the scoring track.

Scoring of the morning ranking cards



At the end of round 4, proceed to the morning ranking cards scoring.

Each player receives 4 victory points for each ranking card which meets the requirements.

Note that the same game could be used to achieve several ranking cards. A same ranking card may only be scored once per player.

Then replace the morning ranking cards with 3 afternoon ranking cards.



Exemple:

End of the morning, Mr. Meeple enjoys a well-deserved break to inventory purchases.

Between the games he has already unloaded into his car and the games he carries in his bag, Mr. Meeple bought 6 games with these symbols: 3 x meeple, 2 x hourglass and 1 x cards.

Comparing his purchases to the provisional rankings he finds that these games are popular.

With his 3 x meeple and 2 x hourglass, Mr Meeple satisfies the conditions of the first and the third cards and thus scores 8 victory points:

- 4 for the first ranking card because it has the combination of 3 meeple and 1 hourglass.
- 4 for the third ranking card because it has the combination of 2 meeple and 1 hourglass



End of the game and final scoring

At the end of round 7, the show closes. Each player moves his meeple to the parking space and then puts his latest purchases in the trunk of his car.

Now add victory points from the afternoon ranking cards and wishlist cards to the victory points earned during the game.

Afternoon ranking cards: score the same way as for the morning ranking cards, check the afternoon ranking cards symbole for those whom all the conditions qualify. You score 8 victory points for each condition reached.

Wishlist cards: count the number of purchased games for which you have the wishlist card and refers to the wishlist counting table. The more games you have purchased from your wishlist, the more victory points you will score.

Wishlist	1-3	4-5	6-7	8	9	10
	5	10	15	20	25	30

Early departure:

Any player may decide to leave the Fair before closing to avoid traffic congestion. If at the end of the last round, a player ends his move on the parking space, place his meeple on the early departure space.

The first player to leave the exhibit this way wins 6 victory points and the second player wins 3 victory points. The other players will not receive any bonuses.

There is no obligation to complete the last turn on the parking space.

The player with the most victory points is the winner.

In case of a tie, the player who bought the most games on his wishlist wins. If there is still a tie, the player who has the least money wins (*To return from Essen with money is a shame Sir!*).

Variations

A. 2-players game version

Play with the same rules as above with two exceptions:

When setting up the game after distributing the 7 cards to each player, secretly choose two cards (instead of one) among the cards you receive. Then pass the remaining cards to your opponent. Repeat it to keep 4 wishlist cards in hand. The remaining cards are collected, sorted by colour to be placed face up on the spaces reserved to the common wishlist cards. Starting by the first player (but before the action phase), each player chooses a game tile on the exhibit halls and removes it from the game. You cannot remove a tile on which a player meeple is standing.

B. Family version

Remove the crowd tokens and/or the ranking cards from the game. In this last case, your purchases will only be directed by the wishlist cards and the games' popularity.



Stände (R): Jeder Stand ist gekennzeichnet durch sein Verlagslogo, die Standnummer und die Farbe des Bereichs, in dem er sich befindet.

Die Effekte der Marker Letzte Runde sind:

 Jedes Spiel kostet 10€ weniger (der Mindestpreis beträgt aber 5€).

 Jedes Spiel der Kategorie Spielfigur gibt dir beim Kauf 2 Bonussiegpunkte.

 Jedes Spiel der Kategorie Würfel gibt dir beim Kauf 2 Bonussiegpunkte.

 Jedes Spiel der Kategorie Spielkarten gibt dir beim Kauf 2 Bonussiegpunkte.

 Jedes Spiel der Kategorie Sanduhr gibt dir beim Kauf 2 Bonussiegpunkte.

Spielaufbau (fig.3)

Jeder Spieler erhält die Spielfigur, den Punktemarker und das Kofferraumtableau einer Farbe.

Jeder Spieler wählt einen Aktionsmarker aus.

Jeder Spieler erhält 300€. Das restliche Geld wird als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

Jeder Spieler legt seinen Punktemarker auf das Feld „0“ der Wertungsleiste (1).

Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf den Parkplatz (2) und legt den Aktionsmarker auf das Startfeld seiner persönlichen Aktionsleiste. (3)

Die vier Beliebtheitsmarker werden auf die Beliebtheitsskala und zwar auf die roten Felder mit der „2“ gelegt. (4)

Legt die zwei Gedrängemarker auf den Parkplatz. (5)

Mischt die 14 Ereignismarker und legt sie verdeckt auf Höhe der Hubwagen neben den Spielplan.

Mischt die 60 Wunschlistenkarten und teilt jeweils sieben davon an jeden Spieler aus. Die übrigen Karten werden als Nachziehstapel auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt (6). Jeder Spieler wählt aus den Karten, die er bekommen hat, eine aus und gibt die restlichen an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder Spieler vier Wunschlistenkarten ausgewählt hat. Diese vier Karten sind geheim und stellen jeweils eure persönliche Wunschliste dar.

Die restlichen Karten werden mit der Vorderseite nach oben und nach Farben sortiert auf die Felder der Wunschlistenauslage gelegt (7). Diese Karten bilden die allgemeine Wunschliste aller Spieler. Änderungen zum Zweipersonenspiel bitte bei den Varianten nachlesen.

Die Ranglistenkarten sortiert ihr in einen Vormittags  und einen Nachmittags-Stapel. 

Die Vormittagskarten symbol mischt ihr und legt jeweils eine davon offen auf die drei Ablagefelder der Ranglisten (8). Die restlichen Vormittagskarten symbol werden aus dem Spiel genommen. Die Nachmittagskarten symbol werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Diese kommen am Ende der vierten Runde, nach der Zwischenwertung, ins Spiel.

Mischt verdeckt die 60 Spiele-Plättchen, anschließend

Legt jeweils sechs Plättchen verdeckt übereinander auf die fünf Felder im Lager mit den Nummern 2 bis 6 (insgesamt 30 Plättchen). (9)

Legt jeweils ein Plättchen offen auf jedes der sechs Felder der Hubwagen (insgesamt sechs Plättchen). (10)

Legt die restlichen 24 Plättchen offen auf ihre jeweilige Standfläche in den Messehallen. Die Farben und Zahlen helfen dabei, die Stände zu finden (24 Plättchen). (11)

Mischt die fünf Marker „Letzte Runde“ und legt einen davon verdeckt auf das „Letzte-Runde-Feld“ des Lagerplatzes 7. Die übrigen Marker Letzte Runde werden aus dem Spiel genommen, da sie für diese Partie nicht benötigt werden. (12)

Nun werden die Ereignismarker aufgedeckt, die Gedrängemarker bewegt und die Beliebtheitsskala angepasst (s. 4.A. Messevorbereitungen).

Mischt abschließend den Presseausweis zusammen mit so vielen Eintrittskarten wie nötig, so dass jeder Spieler verdeckt eine Karte erhält. Der Spieler mit dem Presseausweis wird Startspieler und führt somit seine Aktionen in der ersten Runde zuerst aus. Beispiel: Bei vier Spielern werden drei Eintrittskarten und der Presseausweis zusammen gemischt.

Spielablauf

Eine Partie verläuft über sieben Runden. Jede Runde ist in drei Phasen unterteilt:

A. Messevorbereitungen

- 1. Neuerscheinungen
- 2. Beliebtheit
- 3. Ereignisse
- 4. Gedränge

B. Startspieler bestimmen

C. Aktionen der Spieler

- 1. Bewegung
- 2. Spiel kaufen
- 3. Spiele testen
- 4. Auto beladen
- 5. Geld abheben

Beachtet: die Zwischenwertung am Ende der vierten Runde. (Siehe Seite 14)

A. Messevorbereitungen

1. Neuerscheinungen (Ab der zweiten Runde):

Legt die sechs Spiel-Plättchen (mit ihren eventuell vorhandenen Ereignismarkern) von den Hubwagen auf die entsprechenden Standflächen ihrer Verlage. Die Farben und Zahlen helfen dabei, den richtigen Stand zu finden. Nehmt, ausgehend von Feld Nr. 2 des Lagers, den ersten verfügbaren Stapel und verteilt dessen sechs Spielplättchen zufällig und offen auf die Felder der Hubwagen.

2. Beliebtheit:

Passt nun die Beliebtheit der Spiele entsprechend der Spielkategorien an:

Die Spielkategorie des Spiels auf dem Hubwagen neben der „-1“ verliert ein Feld auf der Beliebtheitsskala. Die Spielkategorien der drei Spiele auf den Hubwagen neben der „+1“ steigen um je ein Feld auf der Beliebtheitsskala.

Beispiel :

Das Spiel auf dem Hubwagen „-1“, trägt das Sanduhr-Symbol. Daher wird der Marker in der Sanduhr-Spalte um 1 Feld zurückgesetzt. Die Beliebtheit für Sanduhr-Spiele hat in dieser Runde den Wert „1“.

Die drei Spiele auf den „+1“-Hubwagen, tragen die Symbole Spielkarten, Spielfigur und noch mal Spielfigur. Dementsprechend wird der Marker für Spiele der Kategorie Spielfigur auf der Beliebtheitsskala um 2 Felder vorgerückt, der Marker für Spiele der Kategorie Spielkarten um 1 Feld.

Die verschiedenen Beliebtheitswerte, die sich so ergeben, stellen die Beliebtheit in der jeweiligen Runde dar. Siegpunkte, die ein Spieler durch den Kauf eines Spiels erhält, werden anhand dieser Werte ermittelt.



3. Ereignisse:

Zieht zufällig zwei Ereignismarker und legt diese offen auf die beiden Spiele auf den Hubwagen neben dem „?“-Symbol. Diese Ereignisse haben beim Kauf des jeweiligen Spiels folgende Auswirkungen:

Buzz (Verkaufsschläger) (1x): Bonus von 3 Siegpunkten.
Flop (Ladenhüter) (1x): Abzug von 3 Siegpunkten (Punkte für ein Spiel fallen nicht unter 0).
Goodies (Messe-Promo) (3x): Bonus von 1 Siegpunkt.
Discount (Rabatt) (3x): Das Spiel kostet 10€ weniger (der Mindestpreis beträgt aber 5€).
Sold Out (Ausverkauft) (6x): Das Spiel ist ausverkauft und kann nur mittels einer Vorbestellung gekauft werden.

4. Gedränge:



Legt die Gedrängemarker auf die beiden Bereiche, die den Farben der Spiele auf den Hubwagen neben dem „?“-Symbol entsprechen.

Sind die Farben gleich, legt ihr den zweiten Marker auf das Freigelände.

Beispiel:

Die beiden Spiele neben den symbole „Gedränge“ haben einen grünen beziehungsweise lilafarbenen Hintergrund.

Die beiden Gedrängemarker werden auf den grünen und den lilafarbenen Bereich gelegt. In dieser Runde kosten Bewegungen in diese Bereiche hinein und innerhalb dieser Bereiche 2 Aktionspunkte.

Anmerkung: Wären die Hintergründe beider Plättchen lila, dann käme der erste Gedrängemarker auf den lila Bereich und der zweite auf das Freigelände.



Besonderheiten der Letzten Runde (Runde 7):

Die Messe wird bald ihre Türen schließen. Die Besucher beginnen damit die Hallen zu verlassen und sich auf den Heimweg zu machen. Zu Beginn von Runde Sieben werden die Hallen wie folgt vorbereitet:

- Dreht den Marker „Letzte Runde“ um und führt die Anweisungen für diese Runde aus.
- Die letzten sechs Spiele werden von den Hubwagen genommen und auf die Stände ihrer Verlage gelegt.
- Die Beliebtheitsskala wird nicht mehr angepasst. Es werden keine Ereignismarker mehr gezogen.
- Auf jeden der Eingänge wird ein Gedrängemarker gelegt.

B. Startspieler bestimmen

Zu Spielbeginn wird der Startspieler, anhand der Eintrittskarten, bestimmt. Der Spieler, der den Presseausweis erhält, beginnt das Spiel.

Ab der zweiten Runde erhält der am wenigsten mit Spielen beladene Spieler (also der Spieler, mit den meisten freien Aktionsfeldern auf seiner Aktionsleiste) den Startspielermarker. Bei Gleichstand wird derjenige Spieler neuer Startspieler, der die wenigsten Siegpunkte besitzt. Besteht auch hier ein Gleichstand, dann wird der am wenigsten beladene Spieler, der am nächsten links vom aktuellen Startspieler sitzt, der neue Startspieler.

Ist der aktuelle Startspieler einer der am Gleichstand beteiligten Spieler, so gibt er den Startspielermarker einfach an den am wenigsten beladenen Spieler zu seiner linken weiter. Jeder Spieler legt seinen Aktionsmarker auf das Startfeld seiner persönlichen Aktionsleiste.

C. Aktionen der Spieler

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn, führt jeder Spieler zuerst alle seine Aktionen aus, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Wenn alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt haben, endet die Runde. Anschließend beginnt die nächste Runde wieder mit den Messevorbereitungen.

Zu Beginn des Spiels verfügt jeder Spieler über acht freie Aktionsfelder. Jedes freie Aktionsfeld entspricht dabei 1 Aktionspunkt. Die Anzahl der verfügbaren Aktionspunkte variiert während des Spiels, je nach Anzahl der freien Aktionsfelder. Im Rahmen der aktuell verfügbaren Aktionspunkte kann jeder Spieler eine oder mehrere der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge

ausführen. Für jeden Aktionspunkt, den er für eine Aktion zahlen muss, zieht der Spieler seinen Aktionsmarker auf das nächste freie Aktionsfeld vor.

1. Bewegung:

Die Spielfiguren können horizontal, vertikal und/oder diagonal von Feld zu Feld gezogen werden. Dabei gelten die Stände, das Freigelände, die zwei Bereiche der Galeria, die beiden Eingänge und der Parkplatz jeweils als ein einzelnes Feld. Jede Bewegung kostet 1 Aktionspunkt. Jede Bewegung auf ein Feld eines mit einem Gedrängemarker gekennzeichneten Bereichs kostet 2 Aktionspunkte (unabhängig davon, ob man den Bereich gerade betritt oder sich schon vor der Bewegung in dem vom Gedränge betroffenen Bereich befindet).

Bewegungen können vor, nach und zwischen anderen Aktionen durchgeführt werden. Zum Beispiel kann man zu einem Verlagsstand gehen, dort anhalten, um ein Spiel zu kaufen, und danach weitergehen, sofern man noch über ausreichend Aktionspunkte verfügt.

Der Parkplatz ist mit beiden Eingängen verbunden. Für 1 Aktionspunkt kann man sich von einem Eingang zum Parkplatz bewegen und umgekehrt.

Freigelände:

Kommt ein Spieler auf das Freigelände, kann er dort für 20 € etwas zu Essen kaufen und dadurch neue Kräfte sammeln: Er setzt den eigenen Aktionsmarker sofort um bis zu 2 Aktionsfelder auf seiner persönlichen Aktionsleiste zurück, um dadurch diese Aktionsfelder während des aktuellen Zuges wieder nutzen zu können. Diese Aktion kostet keinen Aktionspunkt und kann von jedem Spieler nur einmal pro Runde ausgeführt werden.

Beispiel:

Der Messebesucher beschließt zum Parkplatz zurückzugehen um seine Einkäufe in den Kofferraum seines Autos zu verstauen. Seine Bewegung von (A) nach (C) kostet ihn 2 Aktionspunkte. Hier bieten sich ihm nun zwei Möglichkeiten:

1. Der Messebesucher (gelbe Figur auf der Aktionsleiste) hat kein Geld mehr und möchte so schnell wie möglich zum Parkplatz, um am Geldautomaten Geld abzuheben. Zuerst betritt er ein grünes Feld, das vom Gedränge (D) betroffen ist. Dies kostet ihn 2 Aktionspunkte. Danach geht er zum Eingang (E) und beendet anschließend seine Bewegung auf dem Parkplatz (F). Jede dieser beiden Bewegungen hat ihn 1 Aktionspunkt gekostet. Um sich von A nach F zu bewegen, hat der Messebesucher also 6 Aktionspunkte (1+1+2+1+1) verbraucht. Er kann anschließend seine Spiele im Kofferraum verstauen und Geld abheben, bevor er in die Messehallen zurückkehrt (Durch das Verstauen der Spiele hat er wieder 2 Aktionspunkte zur Verfügung, die er zur Rückkehr in die Messehallen verwendet).

2. Der Messebesucher (grüne Figur auf der Aktionsleiste) entscheidet sich dafür, auf dem Freigelände anzuhalten um etwas zu essen. Er bezahlt 20€, was ihm ermöglicht, seinen Aktionsmarker um 2 Felder zurückzusetzen (grüne Spielfigur C). Jetzt ist er wieder erholt und bereit weiterzugehen. Seine Bewegung vom Freigelände zum Parkplatz kostet ihn 4 Aktionspunkte (Gedränge + Eingang + Parkplatz). Um sich von A nach F zu bewegen benötigte er effektiv nur 4 Aktionspunkte (1+1-2+2+1+1). Aufgrund der Pause auf dem Freigelände stehen ihm in dieser Runde noch 2 weitere Aktionspunkte zur Verfügung.



2. Ein Spiel kaufen:

Um ein Spiel zu kaufen, muss der Spieler seine Spielfigur auf das Spielplättchen ziehen und den dort aufgedruckten Preis zahlen. Der Spieler nimmt das Spielplättchen an sich und legt es auf das letzte freie Aktionsfeld seiner Aktionsleiste. Zur Erinnerung: Spiele können nur auf Aktionsfelder mit Taschensymbol gelegt werden. Ein Spieler kann demnach maximal sechs Spiele tragen. Ist kein Taschen-Aktionsfeld mehr frei, kann kein weiteres Spiel gekauft werden.

Der Kauf eines Spieles kostet keinen Aktionspunkt. Allerdings belegt das gekaufte Spiel ein Aktionsfeld, wodurch sich die Gesamtzahl der verfügbaren Aktionspunkte reduziert. Bildlich erschweren die schwerer gewordenen Taschen die Aktionsmöglichkeiten. Um wieder alle Aktionsfelder zur Verfügung zu haben, muss man zum Parkplatz gehen und die gekauften Spiele in den Kofferraum laden.

Kauft ein Spieler ein Spiel aus der Wunschlistenauslage, so nimmt er diese Wunschlistenkarte auf die Hand.



Ausverkaufte Spiele:

Um ein ausverkauftes Spiel zu erwerben, muss ein Spieler seine Vorbestelloption (Pre-Order) nutzen. Dazu nimmt der Spieler den Ereignismarker Sold-out (Ausverkauft) von dem Spielplättchen, das er kaufen möchte, und legt ihn auf das Ablagefeld Pre-Order (Vorbestellung) seiner persönlichen Aktionsleiste. Das Spiel wird danach - wie bei einem normalen Kauf - auf das letzte freie Aktionsfeld mit einem Taschensymbol gelegt. Jeder Spieler kann während der gesamten Partie nur ein ausverkauftes Spiel kaufen.

Für jedes gekaufte Spiel erhält der Spieler sofort Siegpunkte, die sich aus der Summe der folgenden Werte ergibt:

- der aktuelle Wert der entsprechenden Spielkategorie auf der Beliebtheitskala
- ein eventuell auf dem Spielplättchen angegebener Bonus*
- ein auf einem eventuellen Ereignismarker angegebener Bonus

(*Einige Spiele bringen beim Kauf Bonussiegpunkte - abhängig vom Preis des Spiels und der Distanz des Verlagsstandes zum Parkplatz. Je teurer ein Spiel ist und je weiter der Verlagsstand vom Parkplatz entfernt ist, desto schwieriger ist es zu beschaffen und bringt daher mehr Bonussiegpunkte ein.)

Beispiel:

Der Messebesucher hat gerade das Spiel gekauft, das auf der Messe Begeisterungstürme ausgelöst hat. Das Spiel zeigt das Sanduhr-Symbol. Er bekommt folgende Siegpunkte:

- Der Beliebtheitswert von Sanduhr-Spielen beträgt „1“.
- Das Spiel selbst bringt einen Bonus von „1“ ein (unten links auf dem Spielplättchen).
- Das Ereignis „Buzz“ (Messe-Erfolg) gibt einen Bonus von 3 Siegpunkten.

Insgesamt erhält der Messebesucher also 5 Siegpunkte, die umgehend seinen bisher erreichten Punkten auf der Wertungsleiste hinzugefügt werden.



3. Spiele testen:

Während seines Spielzugs kann ein Spieler unabhängig davon, wo er sich gerade befindet, Spiele testen und sie eventuell zu seiner Wunschliste hinzufügen. Für jedes Testen zieht er zwei Karten vom Nachziehstapel der Wunschlistenkarten. Er wählt eine der beiden Karten aus und nimmt diese auf die Hand. Die andere wirft er ab. Sollte der Nachziehstapel einmal leer sein, wird der Ablagestapel neu gemischt. Jedes Testen kostet 1 Aktionspunkt. Der Aktionsmarker auf der persönlichen Aktionsleiste wird dementsprechend 1 Feld weiterbewegt. Zur Erinnerung: Wunschlistenkarten bringen einem Spieler am Spielende Siegpunkte, wenn er die entsprechenden Spiele gekauft hat.

4. Auto beladen:

Einkäufe im Kofferraum des Autos verstauen. Der Spieler legt die Spielplättchen aus seiner Tasche (den Aktionsfeldern mit Taschensymbol), sortiert nach den entsprechenden Spielkategorien, in den Kofferraum. Die durch das Verstauen frei gewordenen Aktionsfelder können sofort wieder für neue Aktionen verwendet werden.

Das Verstauen der Spiele in den Kofferraum kann nur auf dem Parkplatz durchgeführt werden. Es kostet keinen Aktionspunkt.

5. Geld abheben:

Beindet sich ein Spieler auf dem Parkplatz, kann er Geld abheben. Der abgehobene Betrag muss ein Vielfaches von 50€ sein. Je 50€ muss der Spieler sofort 2 Siegpunkte auf der Wertungsleiste abgeben. Geld abheben kostet keinen Aktionspunkt.

Ein Spieler kann so viel Geld abheben, wie er will, sofern er die Siegpunkte dafür zahlen kann. Kredit, d.h. auf der Wertungsleiste in den negativen Bereich abzurutschen, ist nicht erlaubt.

Wertung der Ranglistenkarten des Vormittags



Am Ende der vierten Runde findet die Wertung der Ranglistenkarten des Vormittags statt.

Jeder Spieler erhält für jede Ranglistenkarte, deren Bedingung er erfüllt, 4 Siegpunkte. Dabei kann dasselbe Spiel mehrmals genutzt werden, um die Bedingungen verschiedener Karten zu erfüllen. Dieselbe Ranglistenkarte kann aber nur einmal pro Spieler gewertet werden.

Nach der Wertung werden die Ranglistenkarten des Vormittags durch drei zufällige

Ranglistenkarten des Nachmittags ersetzt.



Beispiel:

Mittags macht der Messebesucher eine wohlverdiente Pause, um seine bisherigen Käufe zu begutachten.

Die insgesamt sechs gekauften Spiele, die er bereits in seinem Auto verstaut hat bzw. noch bei sich trägt, haben folgende Symbole: 3x Spielfigur, 2x Sanduhr, 1x Spielkarten.

Als er seine Käufe mit den vorläufigen Ranglisten vergleicht, stellt er fest, dass seine gekauften Spiele recht beliebt sind.

Mit seinen drei Spielfiguren und zwei Sanduhren erfüllt der Messebesucher die Bedingungen der ersten und der dritten Ranglistenkarte und erhält somit 8 Siegpunkte:

- 4 Siegpunkte für die erste Ranglistenkarte, die eine Kombination aus 3 Spielfiguren und 1 Sanduhr fordert.
- 4 Siegpunkte für die dritte Ranglistenkarte, die eine Kombination aus 2 Spielfiguren und 2 Sanduhren fordert.



Spielende und Schlusswertung

Am Ende der siebten Runde schließt die Messe ihre Tore. Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf den Parkplatz und verstaut alle restlichen Einkäufe im Kofferraum seines Autos.

Zu den Siegpunkten, die sie während des Spiels gesammelt haben, erhalten die Spieler jetzt noch ihre Siegpunkte für die Ranglisten des Nachmittags und die Wunschlistenkarten:

Ranglistenkarten des Nachmittags: Diese Siegpunkte werden auf dieselbe Weise ermittelt wie bei den Ranglisten des Vormittags. Für jede Ranglistenkarte des Nachmittags, deren Bedingung komplett erfüllt werden kann, erhält der Spieler 8 Siegpunkte.

Wunschlistenkarten: Jeder Spieler deckt seine Wunschlistenkarten auf und zählt die gekauften Spiele, für die er die entsprechende Wunschlistenkarte besitzt. Anhand der Wertungstabelle Wish List (Wunschliste) ermittelt er die Bonussiegpunkte, die er für die Anzahl dieser Spiele erhält. Je mehr Spiele ein Spieler von seiner persönlichen Wunschliste gekauft hat, desto mehr Punkte erhält er.

Wishlist	1-3	4-5	6-7	8	9	10
	5	10	15	20	25	30

Frühzeitige Abreise:

Jeder Spieler darf die Messe bereits vor ihrem offiziellen Ende verlassen, um Staus zu umgehen. Wenn ein Spieler in der letzten Runde seine Bewegung auf dem Parkplatz beendet, stellt er seine Spielfigur auf das Feld Frühzeitige Abreise (die beiden Felder unter dem Parkplatz).

Der erste Spieler, der die Messe auf diese Weise verlässt, erhält sofort 6 Siegpunkte, der zweite 3 Siegpunkte. Weitere Spieler erhalten auf diese Weise keine Bonussiegpunkte.

Es ist nicht zwingend notwendig, die letzte Runde auf dem Parkplatz zu beenden.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler, der die meisten Spiele seiner Wunschliste gekauft hat. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, gewinnt der Spieler, der weniger Geld besitzt („Aus Essen mit Geld in der Tasche zurückzukehren ist eine Schande!“).

Varianten

A. Zweipersonenspiel

Gespielt wird nach den oben beschriebenen Regeln – mit den folgenden zwei Ausnahmen:

Während des Spielaufbaus wählt jeder Spieler, nach der Verteilung der sieben Wunschlistenkarten an jeden Spieler, aus diesen Karten geheim zwei (anstatt einer) aus. Anschließend werden die übrigen Karten an den Gegner weitergegeben und jeder Spieler wählt wieder geheim zwei Karten aus. Die restlichen Karten werden eingesammelt und nach Farben sortiert, offen auf die entsprechenden Ablagefelder der Wunschlistenauslage auf den Spielplan gelegt. Sie bilden die allgemeine Wunschliste.

Jeweils am Ende der ersten sechs Runden wählt jeder Spieler, beginnend beim Startspieler, ein in den Messehallen ausliegendes Spielplättchen und entfernt es aus dem Spiel. Ein Plättchen, auf dem eine Spielfigur steht, darf dabei nicht entfernt werden.

B. Vereinfachte Variante

Entferne die Gedrängemarker und/oder die Ranglistenkarten aus dem Spiel. In letzterem Fall orientieren sich die Spieler bei ihren Käufen daher nur an den Wunschlistenkarten und der Beliebtheit der Spiele.



Beschrijving van het materiaal

Het speelbord (fig.1)

Tentoonstellingshallen (A) : deze hallen bestaan uit 60 kramen (verdeeld over 5 zones in verschillende kleuren), 2 ingangen, een centrale binnenplaats en een galerij.

Pallettruck (B) : de zone tussen de opslagruimte en de tentoonstellingshallen. Spellen die hier klaarstaan zullen tijdens het onderhoud van de hallen in de volgende ronde beschikbaar worden voor verkoop.

Opslagruimte (C) : de plaats waar de spellen worden bewaard die tijdens het spel nog uit gaan komen. Deze ruimte is onderverdeeld in 6 vakken, genummerd van 2 tot en met 7. Het kloksymbool tussen vak 4 en vak 5 geeft de middag aan, dan is het tijd voor de tussentijdse puntentelling.

Parkeerplaats (D) : startlocatie voor de spelers en de menigte. Op deze plaats kan men ook gekochte spellen in de auto opbergen en geld opnemen bij de geldautomaat.

Vroegtijdig vertrek (E) : aan het einde van het spel zullen de twee spelers die als eerste op de parkeerplaats aankomen hiervoor beloond worden met extra overwinningspunten.

Individueel actiespoor (F) : 8 actieplaatsen die aangeven hoeveel actiepunten elke speler nog ter beschikking heeft. De 6 vakjes met de draagtassen geven aan hoeveel je (nog) kunt dragen.

Startpunt (G) : het vertrekpunt voor de actie token in elke ronde.

Pre-order (H) : hiermee kun je eenmalig een uitverkocht spel kopen.

Verlanglijstzone (I) : de plaats voor de gemeenschappelijke verlanglijstkaarten.

Verlanglijstpuntentabel (J) : samenvatting van de overwinningspunten die je aan het einde van het spel kunt scoren met je verlanglijstkaarten. Een verlanglijst is een lijst met spellen die je graag wilt kopen.

Verlanglijststapel (K) : de stapel verlanglijstkaarten die nog niet zijn uitgegeven.

Populariteitsspoor (L) : geeft de populariteit van de vier speltypen weer.

Ranglijsten (M) : de plaats voor de scorekaarten van de drie grootste beoordelingswebsites in de spellenwereld: BoardGameGeek, Tric Trac en Fairplay Magazin.

Scorespoor (N)

De Tentoonstellingshallen (fig.2)

Ingang (O) : Beide ingangen tellen bij het bewegen als een aparte ruimte. Om de hallen binnen te gaan of te verlaten moet je verplicht door één van deze ruimtes.

Centrale binnenplaats (P) : Deze ruimte verbindt de twee gebouwen van de tentoonstellingshallen. Je kunt hier ook eten. De binnenplaats is niet verbonden met de buitenkant.

Galerij (Q) : Een lange gang aan het einde van de hallen. De galerij is verdeeld in 2 aparte ruimtes die beide tellen bij het bewegen. De galerij is niet verbonden met de buitenkant.

Kraam (R) : Elke kraam wordt aangeduid met het logo van de uitgever, een kraamnummer en de kleur van de locatie.

Individuele kofferbak

Er zijn 4 plaatsen waar je spellen worden bewaard nadat je ze in de auto hebt opgeborgen. Leg de spellen per speltype gestapeld.



Speltegels

Prijs (S) : Aankoopprijs van het spel.

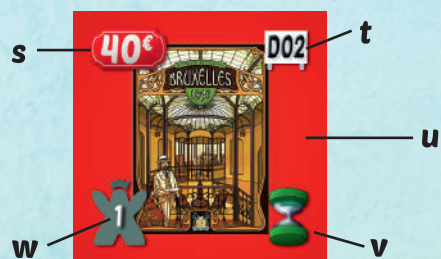
Kramnummer (T) : Geeft aan waar de kraam van de uitgever zich in de tentoonstellingshallen bevindt.

Achtergrondkleur (U) : Geeft aan in welke gebied de kraam van deze uitgever zich bevindt.

Populariteitssymbool (V) : Spellengedichten zijn verdeeld in vier speltypen met de volgende symbolen :



Bonuspunten (W) : Extra overwinningpunt(en) wanneer je dit spel koopt.



Verlanglijstkaarten / scorekaarten / Laatstebeurt tegels

Verlanglijstkaarten : 60 kaarten die elk een spel weergeven. Aan het einde van het spel krijg je overwinningpunten voor de gekochte spellen die op je verlanglijst staan

Scorekaarten : 18 kaarten verdeeld over twee reeksen: scorekaarten in de ochtend en in de middag.

Aan het einde van de ochtend en aan het einde van het spel krijg je extra overwinningpunten als de aantallen van de door jou gekochte speltypen minimaal overeenkomen met die op de scorekaarten.

De laatstebeurt tegels : Deze tegels geven een speciaal effect tijdens de laatste beurt.



De effecten tijdens de laatste ronde zijn :



Op elke spel krijg je €10 korting (een spel kost min. 5€).



Ieder spel met het meeplesymbool geeft je 2 extra overwinningpunten zodra je het koopt.



Ieder spel met het dobbelsteensymbool geeft je 2 extra overwinningpunten zodra je het koopt.



Ieder spel met het kaartensymbool geeft je 2 extra overwinningpunten zodra je het koopt.



Ieder spel met het zandlopersymbool geeft je 2 extra overwinningpunten zodra je het koopt..

Spelvoorbereiding (fig.3)

Geef elke speler een meeplesymbool, een scorepion en een kofferbak in zijn kleur.

Elke speler kiest één actie token.

Geef elke speler 300€. Het resterende geld wordt naast het bord gelegd als voorraad.

Elke speler plaatst zijn scorepion op «0» op het scorespoor. (1)

Elke speler plaatst zijn pion op de parkeerplaats (2) en zijn actie token op de startplaats van zijn actiespoor. (3)

Plaats 4 populariteitsfiches op de rode plaatsen met «2» op het populariteitsspoor. (4)

Plaats de menigtepionnen op de parkeerplaats. (5)

Schud de 14 gebeurtenisfiches en leg ze dicht naast het speelbord bij de pallettruck.

Schud de 60 verlanglijstkaarten en geef elke speler 7 kaarten. De overgebleven kaarten vormen een gedekte stapel op de daarvoor bestemde plaats op het speelbord (6). Elke speler kiest één van deze 7 kaarten en geeft de overige kaarten door aan de speler links van hem. Herhaal dit drie keer zodat elke speler 4 kaarten op hand heeft. Deze kaarten vormen je persoonlijke en geheime verlanglijst.

Verzamel de niet gekozen verlanglijstkaarten. Deze worden per kleur gesorteerd en op de voorziene plaats (7) op het speelbord gelegd. Deze kaarten vormen de gemeenschappelijke verlanglijst. Voor 2 spelers zie varianten.

Sorteer de scorekaarten in ochtendkaarten en middagkaarten.

Schud de ochtendkaarten en plaats 1 kaart open op elk ranglijst (8). De overgebleven ochtendkaarten doen dit spel niet mee. Schud de middagkaarten symbolen en leg deze in een gedekte stapel naast het bord. Deze worden gebruikt aan het einde van ronde 4 na het waarderen van de ochtendkaarten.

Schud de 60 speltegels. Vervolgens :

Plaats 6 tegels in een gedekte stapel op elk van de 5 plaatsen (2 tot en met 6) in de opslagruimte (30 tegels). (9)

Leg willekeurig 1 tegel open op elk van de 6 plaatsen van de pallettruck (6 tegels). (10)

Plaats de overgebleven 24 tegels open op het bord bij de juiste uitgever, gebaseerd op de kraamnummers en de achtergrondkleuren. (24 tegels). (11)

Schud de 5 laatstebeurttegels en plaats één tegel gedekt op de voorziene plaats in de opslagruimte (12). De overgebleven laatstebeurttegels doen dit spel niet mee.

Pas het populariteitsspoor aan, plaats de gebeurtenisfiches en plaats de menigte zoals beschreven in hoofdstukken 2, 3 en 4 in de fase 'Onderhoud van de hallen'.

Neem de perskaart en de toegangskarten zodat het totale aantal inclusief perskaart overeenkomt met het aantal spelers. Schud deze kaarten. Geef elke speler één van deze kaarten: degene met de perskaart wordt de startspeler in de eerste ronde. Voorbeeld voor 4 spelers: 3 toegangskarten en 1 perskaart.

Spelverloop

Het spel wordt gespeeld over 7 rondes. Elke ronde is opgedeeld in 3 fasen:

A. Onderhoud van de hallen

1. Het uitkomen van nieuwe spellen
2. Populariteit
3. Gebeurtenissen
4. Menigte

B. Bepalen van de startspeler

C. Actiefase

1. Bewegen
2. Kopen
3. Proefspelen
4. Opbergen
5. Geld opnemen

Let op: Aan het einde van de vierde ronde worden de ochtendkaarten gescoord. (zie pagina 19)

A. Onderhoud van de hallen

1. Het uitkomen van nieuwe spellen (vanaf de tweede ronde) :

Plaats de 6 spellen van de pallettruck, samen met de eventuele gebeurtenisfiches, op de kraam van hun uitgever, gebaseerd op de achtergrondkleur en het kraamnummer.

Neem de rechter stapel spellentegels van de opslagruimtes en plaats deze 6 tegels willekeurig open in de pallettruck.

2. Populariteit :

Pas de populariteit aan op basis van hun symbool :

Verplaats het symbool op het «-1» pallet één plaats achteruit op het populariteitsspoor.

Verplaats de symbolen op de 3 «+1» pallets één plaats vooruit op het populariteitsspoor.

Voorbeeld :

Het spel op het «-1» pallet heeft als populariteitssymbool een zandloper. Plaats hierdoor het populariteitsfiche van de zandloper één plaats achteruit. De populariteit van de zandloper voor deze ronde wordt dan 1.

De 3 spellen op de «+1» pallets hebben 1 kaarten en 2 meeples als symbool. Verplaats het fiche op het meeples-populariteitsspoor dus 2 plaatsen vooruit en die van de kaarten 1 plaats.

De fiches op deze sporen bepalen de populariteit van deze speltypes voor de komende ronde. Bij het kopen van een spel zullen de overwinningspunten berekend worden aan de hand van dit spoor.



3. Gebeurtenissen:

Neem 2 gebeurtenisfiches en plaats deze willekeurig op de spellen op de «?»-pallets. Deze gebeurtenissen vinden plaats wanneer deze spellen later worden gekocht in de tentoonstellingshallen.

Verschillende gebeurtenissen zijn :

Buzz (1x) : 3 extra overwinningspunten bij de aankoop van dit gewilde spel

Flop (1x) : Je verliest 3 overwinningspunten bij de aankoop van dit spel (min. 0)

Goodies (3x) : 1 extra overwinningspunt bij de aankoop van dit spel

Discount (3x) : Je krijgt 10€ korting op dit spel, maar het kost nooit minder dan 5€

Sold out (6x) : Dit spel is uitverkocht en kan alleen worden gekocht als pre-order.

4. Menigte :



Plaats de menigtepionnen in de gebieden van de hallen waarvan de kleur overeenkomt met de speltegels op de «?+menigte»-pallets. Wanneer dit twee keer dezelfde kleur is, plaats je de tweede menigtepionnen in de centrale binnenplaats.

Voorbeeld :

De tegels op de menigte-pallets hebben een groene en paarse achtergrondkleur.

Plaats dus 1 menigtepion in het groene en 1 in het paarse gebied van de tentoonstellingshallen. In deze ronde kost het je 2 acties in plaats van 1 om in of naar deze hallen te bewegen.

Opmerking: wanneer beide spellen paars waren geweest, was er één figuur naar het paarse gebied verplaatst en één naar de centrale binnenplaats.



Laatste ronde :

De beurs loopt stilaan tot zijn einde. De bezoekers beginnen de beurs te verlaten richting de parkeerplaats.

Aan het begin van ronde 7 worden de hallen als volgt voorbereid :

Draai de laatstebeurt tegel om en pas het effect toe.

De laatste 6 spellen van de pallettruck worden naar de kraam van hun uitgever verplaatst

Het populariteitsspoor wordt niet aangepast en er worden geen gebeurtenisfiches neergelegd.

Beide menigtepionnen worden op de twee ingangen geplaatst

B. Startspeler

De startspeler in de eerste ronde wordt bepaald door de entreebewijzen, de speler met de perskaart begint het spel.

Vanaf de tweede ronde wordt de speler met de minste spellen in zijn draagtassen (met de meeste vrije actieruimtes) de nieuwe startspeler. Bij een gelijke stand wordt de speler met de minste overwinningspunten de nieuwe startspeler. Wanneer er nu nog meerdere spelers aanspraak maken om startspeler te worden, gaat de startspelerfiguur naar de speler links van de huidige startspeler, ook als de startspeler aan de voorwaarden van nieuwe startspeler voldoet.

Elke speler plaatst zijn actie token op de startpositie van zijn individuele actiespoor.

C. Actiefase

De startspeler voert als eerste al zijn acties uit. Daarna voeren, met de klok mee, de andere spelers al hun acties uit. Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest eindigt de ronde. De volgende ronde begint met het onderhoud van de hallen.

Aan het begin van het spel heeft elke speler 8 beschikbare actievelden (elk actieveld komt overeen met 1 actiepunt). Dit aantal zal in de loop van het spel veranderen, afhankelijk van het aantal vrije actieruimten op het actiespoor. Elke speler kan één of meerdere acties uitvoeren in willekeurige volgorde. Voor elke uitgevoerde actie verplaatst hij zijn actie token naar de volgende vrije plaats op zijn actiespoor.

1. Bewegen :

Je kunt je pion naar een horizontaal, verticaal of diagonaal aangrenzende ruimte verplaatsen. De verschillende ruimtes zijn: de kramen van uitgevers, de centrale binnenplaats, de 2 plaatsen in de galerij, beide ingangen en de parkeerplaats. Elke beweging kost 1 actiepunt, elke beweging in of naar een gebied waar een menigtepion staat kost 2 actiepunten.

De actie bewegen kan worden afgewisseld met andere acties. Je kunt bijvoorbeeld naar een kraam bewegen, stoppen om een spel te kopen en daarna verder bewegen. Dit kan zolang je genoeg actiepunten hebt om dat te doen.

De parkeerplaats is met beide ingangen verbonden. Voor één actiepunt kun je van een ingang naar de parkeerplaats of andersom.

Binnenplaats :

Wanneer je in de centrale binnenplaats bent kun je 20€ betalen om iets te eten en even op adem te komen. Deze actie geeft je de kans om je actie token tot 2 plaatsen achteruit zetten op je actiespoor en krijg je dus 2 extra actiepunten. Hierdoor kan je actie token terugkeren naar de startpositie op je actiespoor. Deze actie kan elke speler maar één keer per ronde uitvoeren.

Voorbeeld :

Dhr. MEEPLE besluit om naar de parkeerplaats te gaan en al zijn spellen in zijn kofferbak op te bergen. De beweging van A naar C kost hem 2 acties. Daarna heeft hij twee mogelijkheden:

1. Geel : Dhr. MEEPLE heeft geen geld meer en wil zo snel mogelijk terug naar de parkeerplaats om geld op te nemen. Eerst gaat hij door een groen vak met een menigte (D), wat hem twee actiepunten kost. Daarna passeert hij de ingang (E) en hij eindigt zijn beweging op de parkeerplaats (F). Deze laatste twee verplaatsingen kosten hem elk één actiepunt. Om van A naar F te bewegen heeft dhr. MEEPLE 6 actiepunten gebruikt (1+1+2+1+1). Hij kan eindelijk zijn spellen in zijn kofferbak opbergen en extra geld opnemen voordat hij terugkeert naar de hallen.

2. Groen : Dhr. MEEPLE besluit om te eten in de centrale binnenplaats. Hij betaalt 20€ waardoor hij zijn actie token 2 plaatsen achteruit mag plaatsen op het actiespoor (groene pion C). Dan is dhr. MEEPLE weer fit en gaat verder naar de parkeerplaats. Het kost hem 4 acties om van de binnenplaats naar de parkeerplaats te gaan (menigte + ingang + parkeerplaats). Om van A naar F te bewegen heeft dhr. MEEPLE dus 4 acties gebruikt (1+1-2+2+1+1). De pauze in de binnenplaats heeft hem dus 2 extra acties opgeleverd.



Sold out :

Het spel is uitverkocht. Gelukkig heb je vooraf besteld en kun je het alsnog kopen. Neem het gebeurtenisfiche van het spel en plaats dat op het Pre-ordervakje naast je individuele actiespoor. Elke speler kan slechts éénmaal een spel via pre-order aanschaffen.

Elke aankoop levert je onmiddellijk overwinningpunten op, berekend op basis van :

- De populariteit van het speltype
- Een eventuele bonus* weergegeven op de speltegel
- De bonus op een eventueel gebeurtenisfiche

(* afhankelijk van de prijs en de afstand tussen de kraam van de uitgever en de parkeerplaats leveren enkele spellen bonuspunten op. Wanneer een duurder spel verder van de parkeerplaats is, zal het moeilijker zijn om dat spel te bemachtigen, dus levert het extra bonuspunten op.)

Voorbeeld :

Dhr MEEPLE koopt de "buzz" van de beurs. Het spel heeft als symbool een zandloper. Het is tijd om overwinningpunten te tellen :

- De populariteit van de zandloperspellen is 1
- Het spel heeft een bonus van 1 (linksonder op de tegel)
- De gebeurtenis «buzz» levert 3 bonuspunten op

In totaal scoort dhr MEEPLE vijf overwinningpunten. Deze worden onmiddellijk toegevoegd aan de punten op het scorespoor.



2. Kopen :

Om een spel te kopen moeten de speltegel en je meeple zich op de kraam van de uitgever bevinden. Betaal de aangegeven verkoopprijs en plaats het spel op de laatste vrije ruimte van je actiespoor. Let op: je kunt spellen alleen plaatsen op de actieruimtes die gemarkeerd zijn met een draagtas. Je kunt dus niet meer dan 6 spellen tegelijkertijd te dragen. Om een spel te kopen heb je een vrije actieruimte nodig om de tegel te plaatsen.

Een spel kopen kost je geen actiepunt maar blokkeert wel één van je actieruimtes, waardoor je vanaf nu een actie minder hebt. Hoe zwaarder je beladen bent, hoe minder acties je ter beschikking hebt. Om alle acties weer beschikbaar te maken moet je terug naar de parkeerplaats en alle spellen in je kofferbak opbergen.

Wanneer je een spel koopt dat op de gemeenschappelijke verlanglijst staat pak je deze verlanglijstkaart en neem je deze op hand.

3. Proefspelen :

Tijdens zijn beurt kun een speler op elke willekeurige plek (hallen, ingang, parkeerplaats of galerij) een spel testen en nieuwe spellen ontdekken. Voor elke keer proefspelen trek je twee kaarten van de gedekte stapel met verlanglijstkaarten.Voeg één van deze kaarten toe aan je persoonlijke verlanglijst en leg de andere kaart op de aflegstapel.Wanneer de stapel leeg is tijdens het spel wordt de aflegstapel geschud en vormt deze een nieuwe stapel. Eenmaal proefspelen kost je 1 actiepunt, je verplaatst je actie token op het actiespoor dus telkens één plaats vooruit.

Ter herinnering : Hoe meer spellen je koopt van je verlanglijst, hoe meer punten je scoort bij de eindtelling.

4. Opbergen :

Wanneer je op de parkeerplaats bent verplaats je al je spellen uit je draagtassen (actieruimtes met een draagtas) per populariteitssymbool naar de individuele kofferbak. Actieruimtes die op deze manier vrijkomen mag je direct gebruiken.

Opbergen kan alleen op de parkeerplaats gebeuren en kost geen actiepunt.

5. Geld opnemen :

Wanneer je op de parkeerplaats bent kun je ook geld opnemen bij de geldautomaat. Dit gebeurt altijd in veelvouden van 50€. Per 50€ verlies je onmiddellijk 2 punten op het scorespoor. Geld opnemen kost geen actiepunt.

Een speler kan zoveel geld opnemen als hij kan betalen in overwinningpunten. Het is niet toegestaan om onder 0 punten te gaan op het scorespoor.

Puntentelling van de ochtendkaarten



Aan het einde van de vierde ronde vindt onmiddellijk een eerste puntentelling plaats.

Elke speler krijgt 4 overwinningpunten voor elke scorekaart waaraan hij voldoet. Een spel kan voor verschillende scorekaarten meetellen.

Vervang daarna de ochtendkaarten 3 middagkaarten.



Voorbeeld :

Tijdens de middagpauze geniet dhr. Meeple van een welverdiende pauze om zijn aankopen te bewonderen.

Hij heeft 6 spellen gekocht met deze symbolen : 3x meeple, 2x zandloper en 1x kaarten. Zowel de spellen in zijn kofferbak als in zijn draagtassen tellen mee.

Hij vergelijkt zijn aankopen met de voorlopige scorekaarten en ontdekt dat de spellen die hij heeft gekocht vrij populair zijn.

Met 3x meeple en 2x zandloper voldoet dhr. Meeple aan de voorwaarden voor de eerste en voor de derde scorekaart en scoort dus 8 overwinningpunten :

4 voor de eerste kaart door de combinatie van 3 meeples en 1 zandloper
4 voor de derde kaart door de combinatie van 2 zandlopers en 2 meeples



Einde van het spel en puntentelling

Aan het einde van de zevende ronde sluit de beurs zijn deuren. Elke speler verplaatst zijn meeple naar de parkeerplaats en legt zijn laatste aankopen in de kofferbak.

De middagkaarten en verlanglijstkaarten worden gewaardeerd en deze punten worden verwerkt op het scorespoor.

Middagkaarten symbole : doe dit op dezelfde wijze als de ochtendkaarten. Controleer of je aan de voorwaarden van één of meerdere middagkaarten symbole voldoet, als dat het geval is scoor je 8 overwinningpunten voor elk van deze kaarten.

Verlanglijst : Tel het aantal gekochte spellen dat op je huidige verlanglijst staan. Kijk in de “wishlist” puntentabel hoeveel punten je daarvoor krijgt. Hoe meer spellen je van je verlanglijst gekocht hebt, hoe meer punten je scoort.

Wishlist	1-3	4-5	6-7	8	9	10
	5	10	15	20	25	30

Vroegtijdig vertrek :

Elke speler kan de hallen vroegtijdig verlaten om de file te vermijden. Wanneer een speler in de laatste ronde zijn beurt eindigt op de parkeerplaats zet hij zijn pion op één van de aangegeven plaatsen voor vroegtijdig vertrek.

De speler die als eerste de beurs verlaat scoort op deze manier 6 overwinningpunten, de tweede speler scoort 3 overwinningpunten. De andere spelers krijgen geen bonuspunten.

Het is niet verplicht om je beurt te eindigen op de parkeerplaats.

De speler met de meeste overwinningpunten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste spellen van zijn verlanglijst kocht. Als het nog steeds gelijke stand is wint degene die het minste geld over heeft (*Met geld terugkeren van Essen is een schande!*).

Varianten

A. 2-spelers variant

Speel volgens dezelfde regels met deze twee uitzonderingen:

Na het uitdelen van de 7 verlanglijstkaarten tijdens de spelvoorbereiding kiest elke speler 2 kaarten (in plaats van 1). De overgebleven kaarten geef je door aan je medespeler. Doe dit 1 keer zodat je 4 verlanglijstkaarten op hand hebt. De overgebleven 6 kaarten vormen de gemeenschappelijke verlanglijst, deze worden per kleur gesorteerd en open op de aangegeven plaats op het speelbord gelegd. Aan het einde van elke ronde kiest elke speler, beginnend bij de startspeler, een speltegel uit de tentoonstellingshallen die hij uit het spel verwijderd. Je kunt geen tegel verwijderen waar op dat moment een meeple op staat.

B. Familieversie

Verwijder de menigtepionnen en/of de scorekaarten uit het spel. In dit laatste geval krijgt je alleen punten voor de populariteit van gekochte spellen en voor gekochte spellen die op je verlanglijst staan.

GEEK ATTITUDE GAMES WOULD LIKE TO EXPRESS ITS THANKS TO :

The 60 publishers who joined ESSEN The Game Spiel '13: 2F-Spiele, Artipia Games, Asmodée Editions, Asyncon Games, Bézier Games, Brain Games, Cranio Creations, Czech Games Edition, Days of Wonder, Deinko Games, Eagle Games, Editions du Matagot, Eggertspiele, Feuerland Spiele, Filosofia, Flatlined Games, Funforge, G3 Games, Galakta, Gen X Games, Gen42 Games, Gigamic, Giochix.it, Granna, Grosso Modo, Grublin Games, Hans im Glück, Helvetia Games, Homoludicus, Iello, Indie Boards and Cards, Jamoma Games, Jolly Thinkers, Kayal Games, Kosmos, LocWorks, Lookout Games, Ludonaute, MAGE Company, Mayfair Games, Mercury Games, NSKN Games, Oldchap Editions, PD-Verlag, Pearl Games, Placencia Games, Portal Games, Purple Games, RASS Games, Ravensburger, REBEL.pl, Repos Production, Sit Down!, Splotter Spellens, Treefrog Games, Vedra Games, What's your game?, Wonder Games, Z-Man Games, Zoch Verlag.

Hans im Glück for kindly granting permission to use the original Carcassonne meeple shape in ESSEN The Game and to Merz Verlag for the use of the Internationale Spielstage colors to illustrate ESSEN The Game's logo.

BoardGameGeek, Fairplay Magazin and TricTrac for their participation.

The special guests starring the cover box: Antoine Bauza, Bruno Cathala, Christophe Vain, Daniel Beaujon, François Romain, Friedmann Fries, Geeklette, Gus&Co, Lance Myxter, Les 4 AS, LudiGaume, Ludo le gars, Mr Phal & Dr Mops, Nicolas Boseret, Ryan Metzler, Simon-Pierre Breuil, Sönke Weidemann and Tom Werneck.

The translators and reviewers of the rules: Alexander Klatte, Andy Vercruysse, Bart van Hoof, Cédric Menard, Christophe Vain & his wife, Cyril Le Bris, Dirk Schira, Els & Esmeralda Spellenmolen, Fabien Allois, Fred Coste, Frédéric Grosjean, Gaetan Plasse, Geoffroy Simon, Horst Sawroch, Isabel Widera, Jan Ostmann, Jean-Michel Auzias, Jennifer Myers, Jerry Elsmore, Karsten Hiddemann, Malte Frieg, Mark Pond, Manuel Julien, Mariska Burger-Kuiper, Mark Weyers, Nicki Peter Petrikowski, Nikki van Dam, Peer Lagerpusch, Philippe Tapimoket, Pieter Syroit, René Raps, Robér Boonmann, Ron Dijkstra, Sebastian Hoppenrath, Sébastien Hauguel, Stéphane Bassiaux and Stuart Alexander.

Cédric Viguié, Dominique Wautier, Sébastien Gaillet, Eric Bette and Pierre Oprei for their help.

Finally, Etienne, Fabrice & Fred want to express their thanks to all the people they met along this unforgettable adventure. They will recognize themselves.

IF YOU WANT TO BE INFORMED OF GEEK ATTITUDE GAMES ACTIVITIES, WE INVITE YOU TO REGISTER OUR WEBSITE :

WWW.GEEKATTITUDEGAMES.COM



©2014, Geek Attitude Games srl

Fig.3



Une partie se déroule en 7 tours. Chaque tour se décompose en 3 phases:

- A. Maintenance du Salon**
1. Sortie des jeux
 2. Popularité
 3. Evénements
 4. Foule

B. Premier joueur

- C. Actions**
1. Déplacement
 2. Achat
 3. Play-test
 4. Déchargement
 5. Retrait d'argent

A game is played in 7 rounds. Each round is divided into 3 phases:

- A. Exhibit maintenance phase**
1. Release of Games
 2. Popularity
 3. Events
 4. Crowd

B. First player phase

- C. Players actions phase**
1. Move
 2. Purchase
 3. Play-test
 4. Unloading
 5. Cash withdrawal

Eine Partie verläuft über 7 Runden. Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt:

- A. Messevorbereitungen**
1. Neuerscheinungen
 2. Beliebtheit
 3. Ereignisse
 4. Gedränge

B. Startspieler bestimmen

- C. Aktionen der Spieler**
1. Bewegung
 2. Spiel kaufen
 3. Spiele testen
 4. Auto beladen
 5. Geld abheben

Het spel wordt gespeeld over 7 ronden. Elke ronde is opgedeeld in 3 fasen:

- A. Onderhoud van de hallen**
1. Uitkomen van nieuwe spellen
 2. Populariteit
 3. Gebeurtenissen
 4. Menigte

B. Bepalen van de startspeler

- C. Actiefase**
1. Bewegen
 2. Kopen
 3. Proefspelen
 4. Opbergen
 5. Geld opnemen