

# Einfach GENIAL

## Ein Spiel von Reiner Knizia

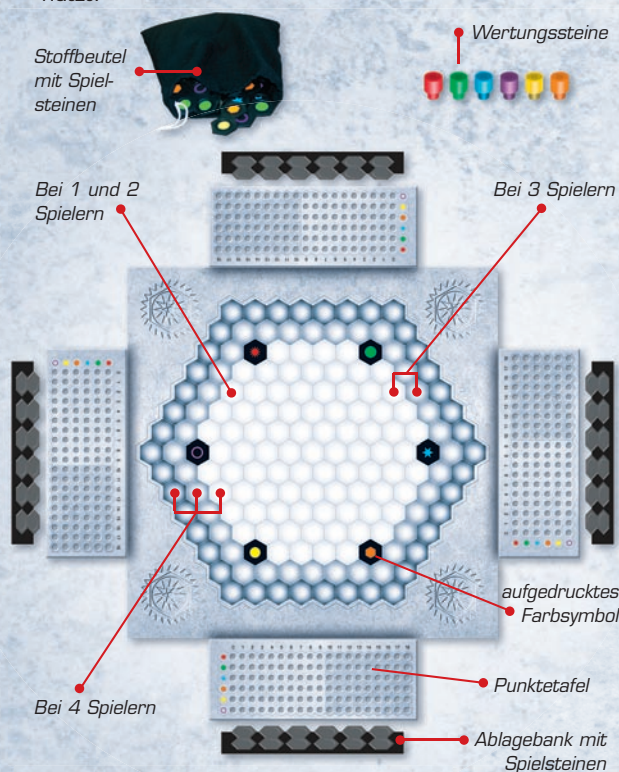
Für 1 – 4 Spieler ab 8 Jahren

### Spielmaterial

1 Spielplan, 120 Spielsteine, 1 Stoffbeutel, 4 Ablagebänke für Spielsteine, 4 Punkttafeln, 24 Wertungssteine

### Der Spielplan

- Bei 1 und 2 Spielern werden nur die weißen Felder des Spielplans benutzt.
- Bei 3 Spielern werden die weißen und die hellblauen Felder benutzt.
- Bei 4 Spielern werden alle Felder des Spielplans benutzt.



### Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Punkttafeln aus den Stanztableaus gelöst und die Spielsteine in den Stoffbeutel gegeben.

Vor jedem Spiel wird der Spielplan ausgelegt und die Spielsteine werden im Stoffbeutel gemischt. Jeder Spieler stellt eine Ablagebank vor sich, zieht sechs Spielsteine aus dem Stoffbeutel und platziert diese senkrecht auf seiner Ablagebank, so dass nur er die aufgedruckten Farbsymbole sehen kann. Dann legt jeder Spieler eine Punkttafel so vor sich, dass alle Mitspieler sie gut sehen können, und steckt je einen farblich passenden Wertungsstein in das Feld „0“ der entsprechenden Symbolreihe (also den roten Wertungsstein in das Feld „0“ der Reihe mit dem roten Stern etc.).

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, durch Anlegen von Spielsteinen mit Farbsymbolen an übereinstimmende Farbsymbole Punkte zu erzielen. Je mehr Spielsteine mit übereinstimmenden Farbsymbolen schon nebeneinander ausliegen, desto mehr Punkte kann man erzielen. Für jeden erzielten Punkt rückt der gleichfarbige Wertungsstein auf der Punkttafel des Spielers entsprechend vor. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit dem **höchsten Punktstand**.

Aber **Achtung**: Den **Punktstand bestimmt nur** der am **niedrigsten positionierte Wertungsstein** auf der Punkttafel jedes Spielers! Das heißt: Der Spieler, dessen niedrigste Punktzahl höher liegt als die niedrigste Punktzahl seiner Mitspieler, gewinnt. Die Spieler müssen also versuchen, ihre Wertungssteine gleichmäßig vorzurücken, damit kein „Nachzügler“ zurückbleibt.

### Spielverlauf für 2 – 4 Spieler

Der jüngste Spieler beginnt.

#### Übersicht:

Wer an der Reihe ist, führt folgenden Spielzug aus:

1. Einen Spielstein auf dem Spielplan platzieren.
2. Diesen Spielstein werten und die Wertungssteine auf der Punkttafel entsprechend nach vorne rücken.
3. Neue Spielsteine nachziehen.

Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

### 1. Einen Spielstein auf dem Spielplan platzieren

Zu Beginn jedes Zuges wählt der Spieler **einen beliebigen** Spielstein von seiner Ablagebank aus und platziert ihn auf zwei benachbarten Feldern auf dem Spielplan.

Jeder Spielstein zeigt zwei Farbsymbole –

entweder zwei verschiedene



oder zwei gleiche.

**Punkte** kann man nur erzielen, wenn man den Spielstein **neben übereinstimmenden Farbsymbolen** anlegt, die auf anderen Spielsteinen oder dem Spielplan aufgedruckt sind (für die Farbsymbole auf dem neu angelegten Spielstein selbst bekommt man keine Punkte).

In der **ersten Runde** muss jeder Spieler neben einem **Farbsymbol**, das auf dem **Spielplan aufgedruckt** ist, anlegen. Dabei muss jeder Spieler ein **anderes** Farbsymbol auswählen. Der neu angelegte Spielstein wird dann sofort gewertet (siehe „2. Den Spielstein werten“).

Sobald alle Spieler je einmal an der Reihe waren, kann der Spielstein völlig beliebig auf zwei freien Feldern auf dem Spielplan platziert werden. Man muss also weder an übereinstimmende Farbsymbole noch an andere Spielsteine anlegen.

### Was ist beim Anlegen noch zu beachten?

- **Die Begrenzung des Spielplans je nach Spieleranzahl** (siehe „Der Spielplan“) ist immer einzuhalten – kein Teil des Spielsteins darf außerhalb liegen.
- Es darf auch so angelegt werden, dass einzelne Felder auf dem Spielplan frei bleiben.

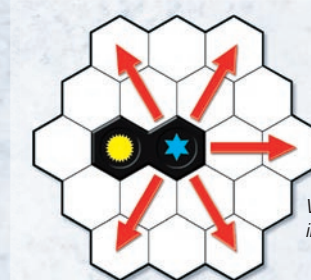
- Felder mit aufgedruckten Farbsymbolen auf dem Spielplan gelten nicht als „freie Felder“. Farbsymbole auf dem Spielplan dürfen also **nie** von Spielsteinen **überdeckt** werden.
- Wer an der Reihe ist, **muss** einen **Spielstein platzieren** – auch wenn er in dieser Runde keine Punkte erzielen kann oder möchte.

### 2. Den Spielstein werten

Es werden **immer beide Farbsymbole** des neu angelegten Spielsteins gewertet – auch bei Spielsteinen, die zwei gleiche Farbsymbole zeigen! Dabei wertet der Spieler **erst das eine Farbsymbol** und rückt den **gleichfarbigen Wertungsstein** entsprechend auf seiner Punkttafel vor. Dann verfährt er mit dem **zweiten Farbsymbol** genauso.

### Wie wird ein Farbsymbol gewertet?

- Legt man einen Spielstein auf den Spielplan, grenzen an jedes der beiden Farbsymbole je 5 Felder an (Ausnahme: Randfelder). Diese zeigen die **5 Richtungen** an, in denen gewertet wird.
- **Achtung**: Gewertet wird nicht nur auf den angrenzenden Feldern, sondern auch darüber hinaus – aber nur in **gerader Linie**.



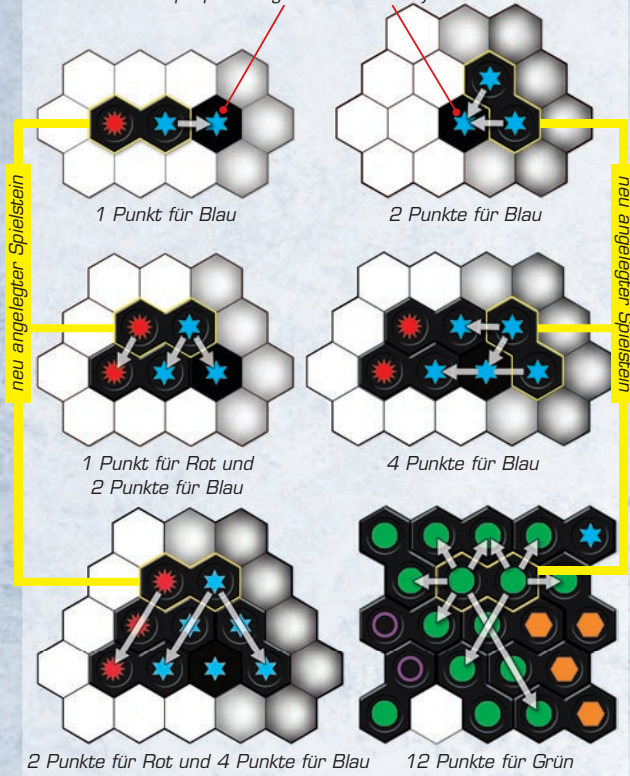
Wertung eines Farbsymbols in den 5 Richtungen

- In jeder Richtung wird die Anzahl der bereits ausliegenden Farbsymbole auf anderen Spielsteinen und dem Spielplan gezählt, die mit dem zu werten Farbsymbol **übereinstimmen** und **ohne Unterbrechung** aufeinander folgen. (Wertet man also z. B. den blauen Stern auf dem neu angelegten Spielstein, zählt man die bereits ausliegenden blauen Sterne.)
- Gezählt wird in jeder Richtung **nur so weit**, bis die Reihe der übereinstimmenden Farbsymbole unterbrochen wird – also bis man auf ein **freies Feld** oder auf ein **nicht übereinstimmendes Farbsymbol** stößt. (Mit Farbsymbolen bedruckte Felder auf dem Spielplan gelten nicht als „freie Felder“.)
- Es spielt bei der Wertung keine Rolle, ob die übereinstimmenden Farbsymbole **auf anderen Spielsteinen oder auf dem Spielplan aufgedruckt** sind – für jedes übereinstimmende Farbsymbol bekommt der Spieler einen Punkt.
- Die **Endsumme von übereinstimmenden Farbsymbolen in allen 5 Richtungen** bestimmt den Punktegewinn für das Farbsymbol.

### Was wird nicht gezählt?

- Die Farbsymbole auf dem gerade **neu angelegten**, also dem auszuwertenden **Spielstein selbst** werden **nie** mitgezählt!
- Auch bei Spielsteinen mit zwei gleichen Farbsymbolen gilt: Die **sechste Richtung** von einem Farbsymbol zum anderen innerhalb des Spielsteins wird **nie** mitgezählt!

### Beispiele für die Wertung von Spielsteinen: auf dem Spielplan aufgedrucktes Farbsymbol



### Bonus-Zug (bei Wert 18 auf der Punkttafel)

Erreicht ein Wertungsstein für ein Farbsymbol den Wert 18 auf der Punkttafel, bleibt er dort bis zum Spielende stehen – übrige Punkte für dieses Farbsymbol verfallen. Der Spieler ruft „GENIAL!“ und bekommt einen Bonus-Zug: Bevor der Spieler Spielsteine nachzieht, darf er in dieser Runde **einen zusätzlichen Spielstein** von seiner Ablagebank auswählen, ihn auf dem Spielplan **platzieren und werten**. Dies kann wiederum neue Bonus-Züge auslösen. Die Wertung eines Spielsteins mit zwei verschiedenen Farbsymbolen kann gleichzeitig zwei Bonus-Züge auslösen. Es ist nicht erlaubt, auf Bonus-Züge zu verzichten. Erst nachdem alle Bonus-Züge beendet wurden, darf der Spieler neue Spielsteine nachziehen (siehe 3.).

## 3. Neue Spielsteine nachziehen

Am Ende jedes Zuges gibt es zwei Möglichkeiten, neue Spielsteine zu bekommen:

#### A Neue Spielsteine nachziehen

Der Spieler zieht Spielsteine aus dem Stoffbeutel, bis er seine Ablagebank auf sechs Spielsteine aufgefüllt hat.

#### ODER

#### B Alle Spielsteine austauschen (selten möglich)

Ein Spieler **darf** seine Spielsteine **nur austauschen**, wenn er keinen Spielstein mit dem Farbsymbol besitzt, das momentan die niedrigste Punktzahl auf seiner Punkttafel aufweist!

Wenn der Spieler austauschen möchte, zeigt er seine verbliebenen Spielsteine und legt sie beiseite. Danach zieht er sechs neue Spielsteine aus dem Stoffbeutel und platziert sie auf seiner Ablagebank. Die beiseite gelegten Spielsteine legt der Spieler zurück in den Stoffbeutel und sein Zug ist beendet.

Weisen mehrere Farbsymbole gleichzeitig die niedrigste Punktzahl auf, darf der Spieler seine Spielsteine nur austauschen, wenn er keine Spielsteine mit diesen Farbsymbolen besitzt.

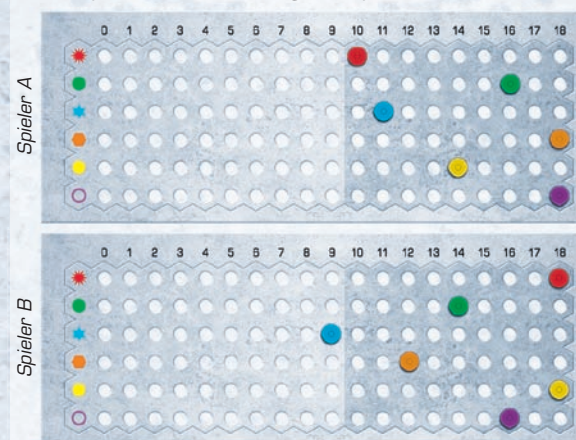
## Spielende

Das Spiel endet, wenn kein Spielstein mehr gelegt werden kann (weil innerhalb der erlaubten Spielplanfläche keine zwei benachbarten Felder mehr frei sind). Dann wird auf den Punkttafeln der Punktestand für jeden einzelnen Spieler ermittelt.

Dazu wird die Punktzahl der **Wertungssteine auf der jeweils niedrigsten Position** verglichen. Der Spieler mit dem **höchsten Punktestand gewinnt** – also der Spieler, dessen niedrigste Punktzahl höher liegt als die niedrigste Punktzahl seiner Mitspieler.

Für den Sieg spielt es weder eine Rolle, welche Farbe der Wertungsstein auf der niedrigsten Position hat, noch ob und wie viele Wertungssteine auf der Punkttafel den Wert 18 erreicht haben.

### Beispiel für die Wertung bei Spielende:

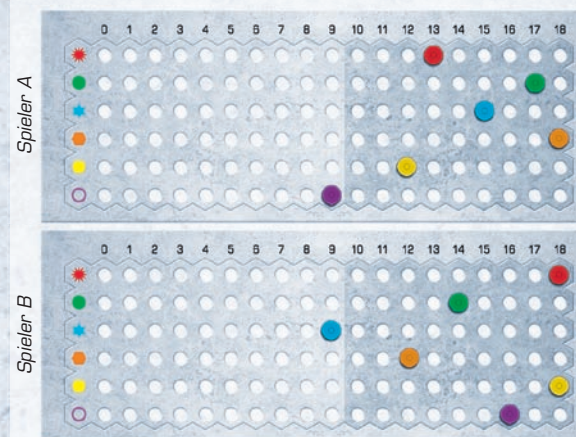


Spieler A gewinnt, denn die niedrigste Position seiner Wertungssteine liegt bei 10 Punkten. Spieler B hat nur 9 Punkte erreicht.

**Bei Gleichstand** vergleichen die Spieler mit dem höchsten Punktestand ihre **nächst höheren** Wertungssteine.

(Sonderfall: Hat ein Spieler **mehr als einen Wertungsstein** auf der Position mit Gleichstand, verliert er gegen Mitspieler, die nur einen bzw. weniger Wertungssteine auf dieser Position haben.)

### Beispiel für die Wertung bei Spielende und Gleichstand:



Spieler A und Spieler B erreichen Gleichstand mit jeweils 9 als niedrigster Punktzahl. Auch der nächst höhere Wertungsstein liegt bei beiden Spielern gleich (je 12 Punkte). Deshalb entscheidet der wiederum nächst höhere Wertungsstein, dass Spieler B mit 14 Punkten gegen Spieler A mit 13 Punkten gewinnt.

**Sofortiges Spielende (selten):** Wer es schafft, mit allen sechs Wertungssteinen den Wert 18 auf seiner Punkttafel zu erreichen, gewinnt sofort.

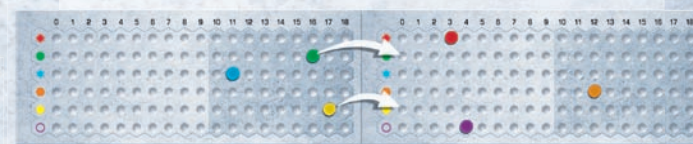
## Spielvariante: Teamspiel für 4 Spieler

Je zwei Spieler bilden ein Team und sitzen sich gegenüber. Alle **Grundregeln** gelten weiterhin, aber jedes Team benutzt gemeinsam eine **Punkttafel in doppelter Länge**. In jedem Team wird ein Spieler bestimmt, der im Spielverlauf die gemeinsamen Wertungssteine auf der Punkttafel des Teams vorrückt – entsprechend der individuellen Punktgewinne der beiden Teamspieler. Dieser Spieler legt zwei normale Punkttafeln hintereinander (siehe Abbildung unten) und steckt je einen farblich passenden Wertungsstein in das Feld „0“ der entsprechenden Symbolreihe der **ersten** Punkttafel.

Es ist nicht vorgesehen, dass sich die Teams während des Spiels untereinander absprechen. Als Spielvariante können die Spieler vor Spielbeginn vereinbaren, dass offene Absprachen erlaubt sind.

### Bonus-Zug

Erreicht ein Teamspieler mit einem Wertungsstein den Wert 18 auf der **ersten Punkttafel**, wird der Wertungsstein sofort in das Feld „0“ der entsprechenden Symbolreihe der **zweiten Punkttafel** gesteckt – übrige Punkte verfallen. Der Spieler erhält wie üblich einen Bonus-Zug.



Punkttafel in doppelter Länge

Ein Teamspieler erreicht 4 Punkte für Grün sowie 2 Punkte für Gelb und damit für beide den Wert 18 auf der ersten Punkttafel. Er steckt die gleichfarbigen Wertungssteine in das Feld „0“ der entsprechenden Symbolreihe der zweiten Punkttafel und erhält zwei Bonus-Züge – je einen für Grün und für Gelb.

Bei Erreichen des Werts 18 auf der zweiten Punkttafel erhält der Teamspieler wiederum einen Bonus-Zug. Der Wertungsstein bleibt bis zum Spielende dort stehen, übrige Punkte verfallen.

## Solospiel für 1 Spieler

Ziel des Spiels ist es, den höchstmöglichen Punktestand für den am niedrigsten positionierten Wertungsstein erreicht zu haben, wenn kein weiterer Spielstein mehr gelegt werden kann. Alle **Grundregeln** gelten weiterhin, bis auf die folgenden **Ausnahmen**:

Benutzt werden nur die **weißen Felder** des Spielplans sowie eine **Punkttafel in doppelter Länge** (siehe Teamvariante). Es wird **keine Ablagebank** verwendet. Stattdessen zieht der Spieler **immer nur einen Spielstein** aus dem Stoffbeutel, platziert den Spielstein auf dem Spielplan und wertet ihn. Dann wird der nächste Spielstein gezogen und genauso fortgeföhren. Erreicht ein Wertungsstein den Wert 18 auf der **ersten** Punkttafel, wird er sofort in das Feld „0“ der entsprechenden Symbolreihe der **zweiten** Punkttafel gesteckt – übrige Punkte verfallen. Bonus-Züge gibt es im Solospiel nicht.

© 2004, 2009 Sophisticated Games Ltd.,  
1 Anderson Court, Newnham Road,  
Cambridge CB3 9EZ, UK.

Autor: Reiner Knizia  
Grafik: Fine Tuning / Michaela Schelk,  
www.fine-tuning.de

© 2004, 2009 KOSMOS Verlag,  
Pfizerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart,  
Tel.: +49 711 2191-0,  
Fax: +49 711 2191-199,  
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Koordination und Bearbeitung:  
Robert Hyde (Sophisticated Games),  
Sandra Dochtermann (Kosmos)  
Art.-Nr.: 696115  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung des Spiels beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.