

Einfach GENIAL

DAS KARTENSPIEL

Ein Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren von Reiner Knizia

SPIELMATERIAL

★ 60 Symbolkarten mit jeweils 2 unterschiedlichen Symbolen



★ 4 Wertungstafeln (bestehend aus je 3 Karten)



★ 4 Klebestreifen (zum Fixieren der Wertungstafeln)

★ 24 Punktechips (je 4 in 6 Farben)
★ 1 Spielanleitung

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Die 3 zusammengehörigen Karten einer Wertungstafel werden mit der Rückseite nach oben ausgelegt. Danach wird ein Klebestreifen gelöst, mit dem diese 3 Karten dann verbunden werden. Dazu wird der Klebestreifen auf dem markierten Bereich der aneinanderliegenden Karten fixiert.



Dies wird bei jeder Wertungstafel wiederholt. Achtung: Nach dem Spiel werden die Klebestreifen nicht wieder entfernt! Stattdessen können die Wertungstafeln gefaltet werden.

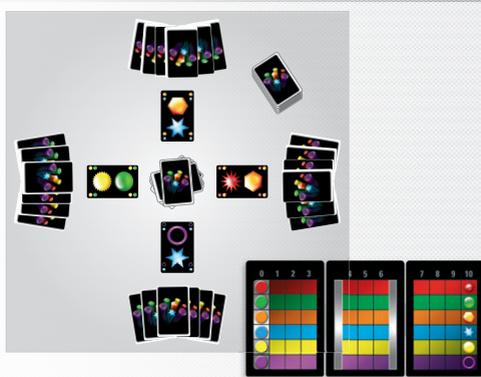
SPIELZIEL

Wer als Erster mit allen 6 Punktechips auf seiner Wertungstafel mindestens die Spalte 7 erreicht, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält eine Wertungstafel und legt sie offen vor sich ab. Jeder Spieler erhält sechs Punktechips und setzt diese auf das Feld „0“ der jeweiligen farbgleichen Reihe seiner Wertungstafel.

Ein Spieler mischt die Karten und gibt jedem Spieler verdeckt 6 Karten (auch sich selbst), die auf die Hand genommen werden. Danach erhält jeder Spieler eine weitere Karte, und legt diese offen vor sich aus. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt; in der Tischmitte werden später verdeckt die abgelegten Karten platziert und bilden dann einen Ablagestapel. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt.



SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

1. Der Spieler, der am Zug ist, spielt eine seiner Handkarten aus und legt sie offen vor sich ab, unterhalb seiner bereits ausliegenden Karte.
2. Nun wird gewertet: Der Spieler vergleicht die Symbole auf seiner ausgespielten Karte mit den Symbolen auf den offenen Karten aller Spieler, einschließlich der eigenen Karte aus der Vorrunde. Für jede Übereinstimmung rückt er den Punktechip des entsprechenden Symbols auf seiner Wertungstafel um 1 Feld vor.
3. Am Ende des Zuges legt der Spieler seine Karte aus der Vorrunde, also die näher zur Tischmitte liegende Karte, verdeckt auf den Ablagestapel in der Tischmitte. Dann schiebt er seine in dieser Runde ausgespielte Karte auf diese Position und ergänzt seine Handkarten durch Ziehen vom Nachziehstapel wieder auf 6 Karten. Danach ist der Spieler zur Linken am Zug.

DIE WERTUNG

Es werden immer beide Farbsymbole der neu gelegten Karte gewertet. Dabei wertet der Spieler erst das eine Farbsymbol und rückt den gleichfarbigen Punktechip entsprechend auf seiner Wertungstafel vor. Dann verfährt er mit dem zweiten Farbsymbol genauso. Dabei darf sich der Spieler die Reihenfolge, in der die beiden Farbsymbole gewertet werden, aussuchen.

Beispiel:

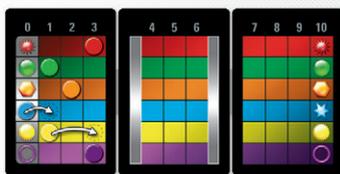
Folgende Karten liegen aus:



Nun wird eine Karte mit dem blauen und dem gelben Symbol gespielt.



Bei Gelb gibt es 2 Übereinstimmungen, bei Blau 1. Die Punktechips werden entsprechend vorgerückt.

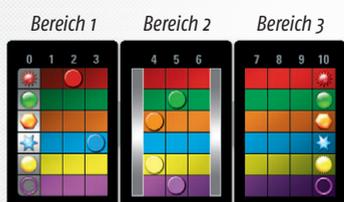


Wichtig: Die Wertungstafel ist in verschiedene Bereiche unterteilt (1. Bereich: die Spalte 0; 2. Bereich: die Spalten 1 bis 3; 3. Bereich die Spalten 4 bis 6; 4. Bereich: die Spalten 7 bis 10):

Ein Punktechip darf nur in den nächsten Bereich gezogen werden, wenn zunächst alle Punktechips im gleichen Bereich davor stehen. Somit befinden sich die Punktechips immer nur in maximal zwei benachbarten Bereichen.

Beispiel:

Die Wertungstafel sieht zur Zeit so aus:



Folgende Karten liegen aus:



Nun wird eine weitere Karte mit dem roten und dem lila Symbol gespielt. Der rote Punktechip wird 2 Felder weiter auf die 4 gezogen. Der lila Punktechip darf nur ein Feld weitergezogen werden, weil er in den nächsten Bereich auf Feld 7 ziehen würde. Da aber die Punktechips immer nur in maximal zwei benachbarten Bereichen stehen dürfen und der blaue Punktechip sich noch in 1. Bereich befindet, darf der lila Punktechip nicht in den 3. Bereich gezogen werden.

NEUE KARTEN

Es kann vorkommen, dass ein Spieler nach seiner Wertung keine Karten mit dem Farbsymbol auf der Hand hat, das momentan die niedrigste Position auf seiner Wertungstafel aufweist. In diesem Fall kann er alle seine Handkarten den Mitspielern zeigen und danach verdeckt auf den Ablagestapel legen. Hat der Spieler nicht einen, sondern mehrere Punktechips in niedrigster Position, darf er diese Aktion nur ausführen, wenn er von keinem dieser Farbsymbole Karten auf der Hand hat.

Am Ende seines Zuges legt der Spieler seine Karte aus der Vorrunde, also die näher zur Tischmitte liegende Karte, verdeckt auf den Ablagestapel. Die in dieser Runde ausgespielte Karte wird auf diese Position gelegt. Dann ergänzt der Spieler seine Handkarten durch Ziehen vom Nachziehstapel wieder auf 6 Karten. Danach ist der Spieler zur Linken am Zug. Der Ablagestapel in der Tischmitte sollte nicht sortiert und geordnet werden, damit man ihn vom Nachziehstapel unterscheiden kann. Die Karten werden verdeckt auf den Ablagestapel gelegt, damit die entsprechenden Farbsymbole nicht irrtümlich zur Wertung hinzugezogen werden. Wurde die letzte Karte des Nachziehstapels aufgenommen, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Bonuszug

Für jeden Punktechip, der die letzte Spalte (also die Spalte mit der Zahl „10“) auf der Wertungstafel erreicht, ruft der aktive Spieler „Einfach Genial“. Der Spieler ist dann ohne Nachziehen von Karten erneut am Zug: Er legt die offen ausliegende Karte der Vorrunde ab, und spielt eine weitere Karte offen aus. Diese Karte wird unterhalb der bereits ausliegenden Karte ausgelegt. Dann wird diese Karte nach oben beschriebenen Regeln gewertet. Erreicht ein Spieler damit wieder mit einigen Punktechips die letzte Spalte, erhält er entsprechend weitere Bonuszüge.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit jedem seiner Punktechips die Spalte 7 erreicht hat oder darüber hinweggezogen ist. **Dieser Spieler gewinnt.**

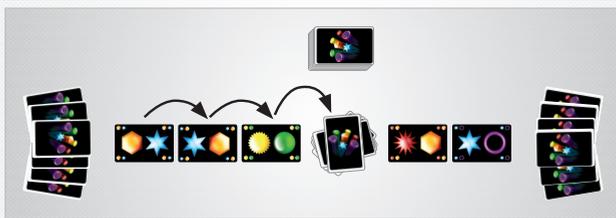
Um die Platzierung der anderen Spieler zu bestimmen, vergleichen diese den Stand ihrer Punktechips auf der jeweils niedrigsten Position: Der Spieler, dessen niedrigste Punktzahl höher liegt als die niedrigste Punktzahl seiner Mitspieler, ist vor diesen platziert. Bei Gleichstand vergleichen die Spieler ihre nächst höheren Punktechips.



Werden mehrere Durchgänge gespielt, werden die Punktstände nach einem Durchgang notiert. Jeder Spieler erhält Siegpunkte entsprechend dem Punktechip in niedrigster Position auf seiner Wertungstafel. Der Spieler, der nach der vereinbarten Zahl an Durchgängen die meisten Siegpunkte erreicht hat, ist der Gesamtsieger.

DAS SPIEL FÜR 2 SPIELER

Jeder Spieler erhält 6 Handkarten, die er auf die Hand nimmt und einzeln nacheinander 2 Karten, die er offen vor sich ablegt. Dabei liegt die erste Karte näher zur Tischmitte, die zweite Karte liegt unterhalb davon aus. Karten, die neu ausgespielt werden, müssen unterhalb der bereits ausliegenden Karten gelegt werden. Am Ende des Zuges wird die oberste Karte verdeckt auf den Ablagestapel gelegt.



Bis auf die unterschiedliche Anzahl der offen vor den Spielern ausliegenden Karten bleiben alle Regeln bestehen.

Impressum

Spielidee: Reiner Knizia
Gestaltung: Michaela Schelk
www.fine-tuning.de
Redaktion: Stefan Stadler,
Sebastian Rapp

© 2008
Sophisticated Games Ltd.
1 Anderson Court
Newnham Road
Cambridge CB3 9EZ
UK

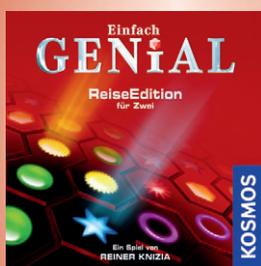


© 2008 KOSMOS Verlag,
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, www.kosmos.de

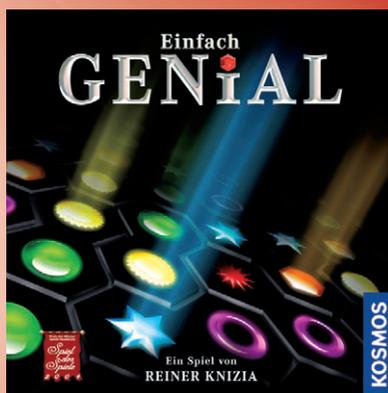
Art.-Nr.: 740108
ALLE RECHTE VORBEHALTEN
Made in Germany

Autor und Verlag danken
allen Testspielern.

Einfach
GENIAL
Auch als großes
Brettspiel und
ReiseEdition er-
hältlich!



ReiseEdition



Das Original