

sondern mehrere schwächste Farbsymbole, darfst du diese Aktion nur ausführen, wenn keines dieser Farbsymbole auf den Karten auf deiner Hand abgebildet ist.

## SPIELEND

Sobald **alle deine Punktemarker im 4. Bereich liegen, also die Spalte 7 erreicht haben oder darüber hinweggezogen sind**, endet das Spiel sofort und du hast gewonnen.

Für die weiteren Platzierungen vergleichen die anderen nun, in welcher Spalte der Punktemarker ihrer schwächsten Farbe steht. Hat diese Spalte eine höhere Zahl, bist du weiter vorne platziert. Bei Gleichstand vergleicht ihr die Spalte eurer nächststärkeren Farbe.

**Hinweis:** Hast du zwei oder mehr Farben in derselben Spalte, gilt davon eine als die schwächere, die andere als die nächststärkere Farbe.

**1.** Sandra hat gewonnen, da sie in ihrem Zug den gelben Punktemarker in Spalte 8 gezogen hat und sich damit all ihre Punktemarker im 4. Bereich der Punktetafel befinden.

**2.** Vedats und Elisabeths schwächste Farben befinden sich jeweils in Spalte 5. Nun vergleichen sie ihre nächststärkere Farbe: Auch hier gibt es wieder einen Gleichstand in Spalte 6. Die beiden vergleichen also erneut ihre nächststärkere Farbe: Vedat ist in Spalte 7 und Elisabeth in Spalte 6. Damit belegt Vedat den 2. Platz und Elisabeth den 3. Platz.

**3.** Elisabeth

6

**4.** Bastians schwächste Farbe ist Blau in Spalte 4. Damit belegt er den 4. Platz.

## DAS SPIEL ZU ZWEIT

Beim Spielaufbau erhaltet ihr neben den 6 Karten, die ihr auf die Hand nehmt, auch noch einzeln nacheinander 2 Karten, die ihr jeweils offen vor euch ablegt. Dabei legt ihr die erste Karte näher zur Tischmitte und die zweite Karte darunter.

Die Karte, die du in deinem Zug ausspielst, legst du unterhalb der bereits ausliegenden Karten aus. Du vergleichst nun also die neu gelegte Karte mit den anderen 4 ausliegenden Karten. Am Ende des Zuges legst du die Karte, die der Tischmitte am nächsten ist, verdeckt auf den Ablagestapel.



Alle anderen Regeln bleiben wie im Spiel zu dritt oder zu viert bestehen.

## MEHRERE SPIELE

Spielt ihr mehrere Spiele hintereinander, dann notiert euch die Punkte nach jedem Spiel. Ihr erhaltet jeweils Punkte entsprechend dem niedrigsten Punktemarker auf der eigenen Punktetafel. Wer nach der vereinbarten Zahl von Spielen die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt.

7

**Autor:** Reiner Knizia  
**Grafik:** Fine Tuning, Andreas Resch  
**Techn. Entwicklung:** Angela Storz  
**Herstellung:** Alicia Kaufmann  
**Redaktion:** Stefan Stadler, Sebastian Rapp, Alexandra Kunz  
 Art.-Nr.: 682231

© 2008, 2022 KOSMOS Verlag  
 Pfizerstraße 5 - 7  
 D-70184 Stuttgart  
 Tel.: +49 711 2191-0  
 info@kosmos.de • www.kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.  
 MADE IN GERMANY



**Einfach Genial**  
 Das clevere Legespiel  
 Für 1-4 Personen ab 8 Jahren  
 Art.-Nr. 682958

8

# Einfach GENIAL

## Das raffinierte Kartenspiel

### SPIELZIEL

Wer zuerst mit allen 6 Punktemarkern mindestens Spalte 7 auf der Punktetafel erreicht, gewinnt.

### SPIELMATERIAL

60 Symbolkarten  
 (mit jeweils 2 unterschiedlichen Symbolen)

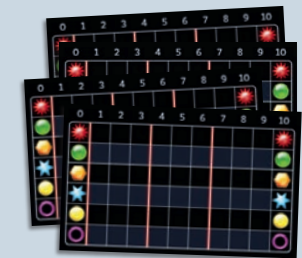


Vorderseite



Rückseite

4 Punktetafeln



24 Punktemarker

(4 Sets mit je 1 Punktemarker in Blau, Rot, Grün, Orange, Gelb und Lila)



1 Spielanleitung

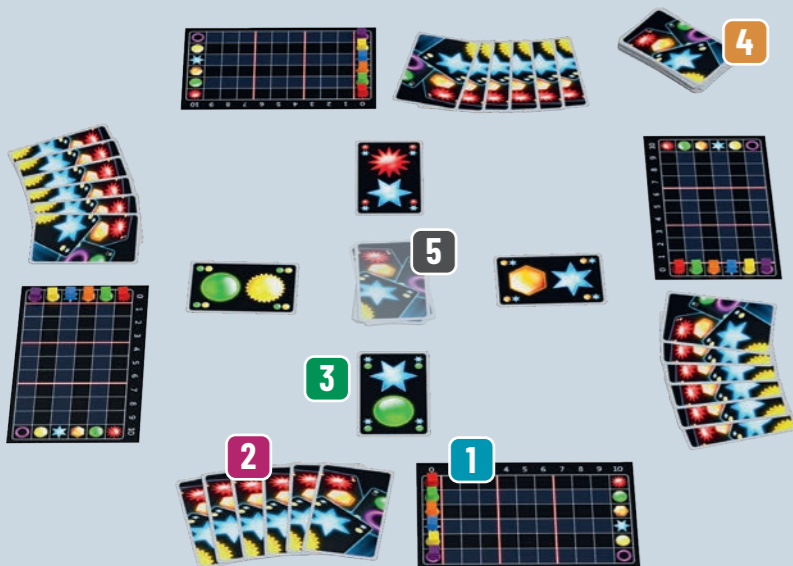


1

**Hinweis:** Das Spiel zu zweit weicht etwas vom Spiel zu dritt oder zu viert ab. Die Unterschiede werden auf Seite 7 erklärt.

## SPIELAUFBAU

Nehmt euch jeweils eine Punktetafel und legt auf jedes Feld 0 einen Punktemarker der jeweiligen Farbe **1**. Legt nicht benötigte Punktetafeln und Punktemarker zurück in die Schachtel. Mischt die Karten. Jeder von euch erhält nun verdeckt 6 Karten und nimmt sie auf die Hand **2**. Danach erhält jeder von euch eine weitere Karte, die ihr jeweils offen vor euch auslegt **3**. Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit **4**. In der Tischmitte werden später verdeckt die abgelegten Karten platziert und bilden dann einen Ablagestapel **5**.



Die Person mit dem buntesten Outfit beginnt das Spiel.

2

## SPIELABLAUF

Ihr seid abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe. Bist du am Zug, führst du folgende drei Schritte aus:

- 1. Spiele eine deiner Handkarten aus** und lege sie offen vor dir ab, unterhalb deiner bereits ausliegenden Karte.
- Nun kommt es zur **Wertung**: Vergleiche die Symbole auf deiner ausgespielten Karte mit den Symbolen auf den offenen Karten aller Spieler, einschließlich deiner eigenen Karte aus der Vorrunde. Für jede Übereinstimmung rückst du den Punktemarker des entsprechenden Symbols auf deiner Punktetafel um 1 Feld vor. Erreichst du dadurch mit einem Punktemarker Spalte 10, erhältst du einen **Bonuszug** (siehe Seite 5).
- Am **Ende des Zuges** legst du deine Karte aus der Vorrunde, also die näher zur Tischmitte liegende Karte, verdeckt auf den Ablagestapel in der Tischmitte. Dann schiebst du deine in dieser Runde ausgespielte Karte auf diese Position und ergänzt deine Handkarten durch Ziehen vom Nachziehstapel wieder auf 6 Karten. Danach ist die Person links von dir am Zug.

## WERTUNG

Bei der Wertung erhältst du immer Punkte für **beide Farbsymbole der neu gelegten Karte**. Dabei wertest du zuerst das eine Farbsymbol und rückst den gleichfarbigen Punktemarker entsprechend auf deiner Punktetafel vor. Dann verfahrst du genauso mit dem zweiten Farbsymbol. Dabei darfst du dir die Reihenfolge aussuchen, in der du die beiden Farbsymbole wertest.

**Hinweis:** Die Punktetafel ist in vier Bereiche unterteilt, die durch die roten Linien getrennt werden (**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).

3

Folgende Karten liegen aus



Du spielst nun eine Karte mit dem blauen Stern und der gelben Sonne.



Beispiel

Bei Gelb gibt es 2 Übereinstimmungen, bei Blau 1. Du rückst also den gelben Punktemarker im 2. Bereich um 2 Felder auf die 3 und den blauen aus dem 1. Bereich um 1 Feld auf die 1 voran.



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

Folgende Karten liegen aus

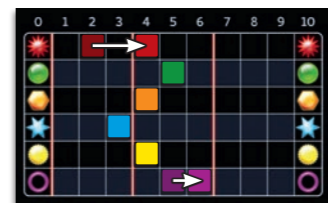


Du spielst nun eine Karte mit dem roten Stern und dem lila Ring.



Beispiel

Du rückst den roten Punktemarker 2 Felder weiter auf die 4. Den lila Punktemarker darfst du nur 1 Feld weiter auf die 6 ziehen.



Da sich die Punktemarker nur in maximal 2 benachbarten Bereichen befinden dürfen und der blaue Punktemarker sich noch im 1. Bereich befindet, darfst du den lila Punktemarker nicht in den 3. Bereich ziehen.

4

## BONUSZUG

Für jeden Punktemarker, der die Spalte 10 mit dem Symbol auf der Punktetafel erreicht, rufst du „Einfach Genial“. Du bist dann ohne Nachziehen von Karten erneut am Zug: Du legst die offen ausliegende Karte der Vorrunde verdeckt ab, und spielst eine weitere Karte aus deiner Hand offen aus. Diese Karte legst du unterhalb der bereits ausliegenden Karte aus. Dann wertest du diese Karte nach den beschriebenen Regeln. Erreichst du damit wieder mit einem oder mehreren Punktemarkern die letzte Spalte, erhältst du entsprechend weitere Bonuszüge.

## ENDE DES ZUGES

Am Ende deines Zuges legst du deine Karte aus der Vorrunde, also die näher zur Tischmitte liegende Karte, verdeckt auf den Ablagestapel. Dann schiebst du die in dieser Runde ausgespielte Karte auf diese Position. Zum Schluss ziehst du so viele Karten vom Nachziehstapel, dass du wieder 6 Karten auf der Hand hast. Danach die Person links von dir am Zug.

**Hinweis:** Sortiert und ordnet den Ablagestapel in der Tischmitte **nicht**, damit ihr ihn besser vom Nachziehstapel unterscheiden könnt. Die Karten werden verdeckt auf den Ablagestapel gelegt, damit die entsprechenden Farbsymbole nicht irrtümlich zur Wertung hinzugezogen werden. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

## SONDERFALL: KEIN PASSENDES FARBSYMBOL

Es kann vorkommen, dass du nach deiner Wertung und vor dem Nachziehen keine Karte mit dem Farbsymbol auf der Hand hast, das momentan dein schwächstes Farbsymbol ist (= dessen Punktemarker sich in der Spalte mit der niedrigsten Zahl befindet). In diesem Fall kannst du alle deine Handkarten den anderen zeigen und danach verdeckt auf den Ablagestapel legen. Dann ziehst du 6 neue Karten. Hast du nicht eines,

5