

DIE VARIANTEN

Das Solospiel für 1 Person

Ziel des Solospiels ist es, am Spielende den **höchstmöglichen Punktestand für den am niedrigsten positionierten Punktmarker** zu erreichen. Es gelten alle Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Spiel Aufbau

Du benötigst eine Punkttafel in doppelter Länge. Dazu legst du zwei Punkttafeln nebeneinander (siehe Beispiel unten) und steckst 1 Set Punktmarker in die Felder 0 auf der linken Punkttafel. Du benötigst keine Ablagebank.

Spiel Ablauf

Du darfst nur die weißen Felder des Spielplans (wie im Grundspiel zu zweit) verwenden. Statt wie im Grundspiel aus den 6 Steinen auf deiner Ablagebank zu wählen, ziehst du im Solospiel immer einen Spielstein aus dem Stoffbeutel, platzierst den Spielstein direkt auf dem Spielplan und wertest ihn. Dann ziehst du den nächsten Spielstein und fährst genauso fort. Erreichst du mit einem Punktmarker Feld 18 eines Farbsymbols auf der linken Punkttafel oder würdest darüber hinausziehen, steckst du ihn sofort in das Feld 0 der entsprechenden Symbolreihe der zweiten Punkttafel – übrige Punkte verfallen. Im Solospiel gibt es **keine** Bonuszüge.



Beispiel

Du erhältst 2 Punkte für Grün und erreichst damit Feld 18. Du ziehst den grünen Punktmarker direkt auf das Feld 0 der rechten Punkttafel. Außerdem erhältst du noch 4 Punkte für Gelb und erreichst damit ebenfalls Feld 18; die übrigen 3 Punkte verfallen. Du ziehst den gelben Punktmarker ebenfalls direkt auf das Feld 0 der rechten Punkttafel. Anschließend ziehst du einen neuen Spielstein aus dem Stoffbeutel und dein nächster Zug beginnt.

Das Teamspiel für 4 Personen

Je zwei Personen bilden ein Team und **sammeln zusammen Punkte**. Dazu setzt du dich deinem Teammitglied gegenüber. Es gelten alle Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Spiel Aufbau

Jedes Team benötigt eine gemeinsame Punkttafel in doppelter Länge. Dazu legt ihr zwei Punkttafeln nebeneinander (siehe Beispiel Solospiel) und steckt 1 Set Punktmarker in die Felder 0 auf der linken Punkttafel.

Spiel Ablauf

Bestimmt jeweils ein Teammitglied, das während des Spiels die Punkte für das gesamte Team auf der Punkttafel wertet. Dazu rückst du die gemeinsamen Punktmarker vor, egal welches Teammitglied Punkte erhalten hat. Erreicht ein Teammitglied mit einem Punktmarker Feld 18 eines Farbsymbols auf der linken Punkttafel oder würde darüber hinausziehen, wird der Punktmarker sofort in das Feld 0 der rechten Punkttafel gesteckt – übrige Punkte verfallen. Danach erhält dieses Teammitglied einen Bonuszug nach den Regeln des Grundspiels. Erreichst du mit einem Punktmarker das Feld 18 auf der rechten Punkttafel, erhältst du ebenfalls einen Bonuszug und der Punktmarker bleibt bis zum Ende des Spiels an dieser Position.

Es ist nicht vorgesehen, dass ihr euch während des Spiels untereinander absprecht. Wenn ihr möchtet, könnt ihr aber vereinbaren, dass offene Absprachen erlaubt sind.

Im oben gezeigten Beispiel des Solospiels würdest du im Teamspiel nun zwei Bonuszüge erhalten: einen für Grün und einen für Gelb.

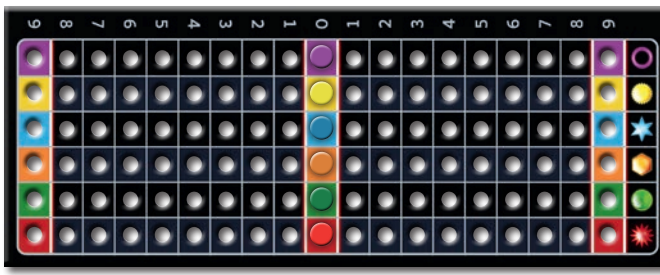
Beispiel

Das Duell für 2 Personen

Spiel Aufbau

Der Spiel Aufbau entspricht größtenteils dem Grundspiel zu zweit. Ihr nehmt euch jedoch nicht jeweils eine eigene Punkttafel, sondern teilt euch eine. Dreht sie auf die Rückseite. Dort findet ihr die **Duell-Punkttafel**.

Die Duell-Punkttafel legt ihr so aus, dass die Spalte 0 genau zwischen euch liegt und je eine kurze Seite mit der Spalte 9 zu euch zeigt. Ihr nehmt nun ein Set Punktmarker und steckt sie farblich passend in die Felder 0 in der Mitte der Duell-Punkttafel. Legt außerdem die 6 Duellmarker bereit.



Spiel Ablauf

Wie im Grundspiel zu zweit dürft ihr die Spielsteine nur auf den weißen Feldern des Spielplans platzieren. Es gelten alle Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- **Wertung:** Wenn du einen Spielstein wertest, rückst du den entsprechenden Punktmarker auf der Duell-Punkttafel für jeden Punkt um ein Feld **in deine Richtung**. Das Feld 0 in der Mitte zählst du dabei mit. Ihr zieht die Punktmarker also wie bei einem Tauziehen zwischen euch hin und her. Ihr könnt die Punktmarker nicht über das Feld 9 hinausziehen – übrige Punkte verfallen.
- **Bonuszug:** Für jeden Punktmarker, der das **Feld 9** erreicht, rufst du „Einfach Genial!“, nimmst dir den farblich entsprechenden **Duellmarker** aus der Mitte oder von deinem Gegenüber und legst ihn an dein Ende der Duell-Punkttafel. Dann darfst du wie im Grundspiel einen Bonuszug ausführen. **Wichtig:** Solange ein Duellmarker vor dir liegt, kannst du **keinen weiteren Bonuszug** in dieser Farbe auslösen.
- **Spielsteine austauschen:** Wenn einer oder mehrere deiner **Punktmarker in Feld 9** stecken, darfst du vor dem Nachziehen alle Spielsteine austauschen, die mindestens ein Symbol einer dieser Farben haben.

Spielende

Das Duell endet wie das Grundspiel, wenn kein weiterer Spielstein gelegt werden kann. **Wer die meisten Punktmarker (nicht Duellmarker!) auf der eigenen Seite der Duell-Punkttafel hat, gewinnt das Duell.**

Wichtig: Ihr ignoriert dabei Punktmarker in Spalte 0, da sie weder auf der einen, noch auf der anderen Seite sind.

Bei **Gleichstand** – also wenn ihr beide gleich viele Punktmarker auf euren Seiten habt – vergleicht ihr wie im Grundspiel die niedrigsten Punktmarker auf jeder Seite der Duell-Punkttafel, bzw. bei erneutem Gleichstand den nächsthöheren Punktmarker. Wenn es bei den Positionen aller Punktmarker einen Gleichstand gibt, endet das Spiel unentschieden.

Sonderfall: Sofortiges Spielende

Hast du es geschafft, alle 6 Punktmarker auf deine Seite der Duell-Punkttafel zu ziehen, gewinnst du sofort!

IMPRESSUM

Der Autor

Reiner Knizia, geboren in Illertissen, lebt in München. Der Doktor der Mathematik ist einer der weltweit erfolgreichsten Spielautoren und hat bereits viele Preise gewonnen, darunter die Auszeichnung Spiel des Jahres 2008 für *Keltis* und den Spiel des Jahres Sonderpreis „Literatur im Spiel“ 2001 für das kooperative Spiel *Der Herr der Ringe*.

Reiner Knizia dankt allen, die das Spiel getestet und zu dessen Entwicklung beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

Reiner Knizia dankt allen, die das Spiel getestet und zu dessen Entwicklung beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

Autor: Reiner Knizia
Grafik: Michaela Kienle (Fine Tuning), Andreas Resch, Sensit Communication
Redaktion: Robert Hyde, Sandra Dochtermann, Heike Kräenbring, Alexandra Kunz

© 2004, 2023 KOSMOS
 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
 kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr.: 682958
 ALLE RECHTE VORBEHALTEN
 Made in Germany



Einfach GENIAL Das raffinierte Kartenspiel

Für 2-4 Personen ab 8 Jahren

Eine Karte ablegen und direkt punkten – für Übereinstimmungen mit den Symbolen auf den Karten deiner Mitspielerinnen und Mitspieler erhältst du Punkte. Doch auch deine Karte kann den anderen so Punkte bringen! Ihr müsst allerdings darauf achten, dass keine Farbe zu kurz kommt. Denn die Farbe mit dem niedrigsten Punktestand entscheidet am Schluss über Sieg oder Niederlage.



Einfach GENIAL Das riskante Sammelspiel

Für 2-4 Personen ab 7 Jahren

Ihr versucht, möglichst viele verschiedene Symbole zu ergattern: Wenn du an der Reihe bist, deckst du nach und nach Symbolplättchen auf und entscheidest, ob du weitermachst oder aufhörst. Doch Vorsicht: Taucht ein Symbol zum zweiten Mal auf, gehst du leer aus!

Einfach GENIAL

Das clevere Legespiel



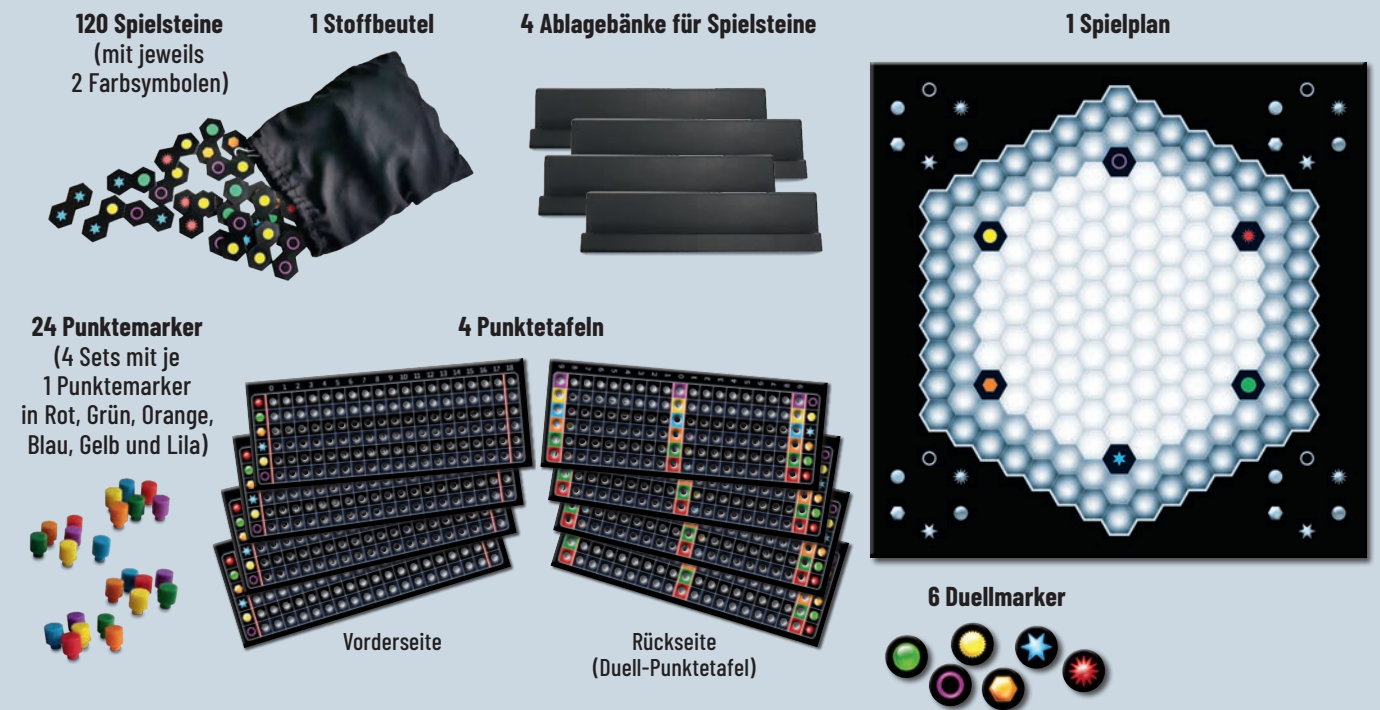
Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

SPIELZIEL

Ihr platziert abwechselnd Spielsteine auf dem Spielplan und versucht durch übereinstimmende Farbsymbole möglichst viele Punkte zu erzielen. Je mehr Spielsteine mit den gleichen Farbsymbolen schon nebeneinander ausliegen, desto mehr Punkte könnt ihr erzielen. Wer bei Spielende den höchsten Punktestand hat, gewinnt das Spiel.

Aber Achtung: Den Punktestand bestimmt der am niedrigsten positionierte Punktmarker!

SPIELMATERIAL



Hinweis: Die Duell-Punkttafel und die Duellmarker benötigt ihr nur für die Variante „Das Duell“.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielziel	1
Spielmaterial	1
Das Grundspiel für 2-4 Personen	2
Spiel Aufbau	2
Spiel Ablauf	2
Spielende	5
Die Varianten	6
Das Solospiel für 1 Person	6
Das Teamspiel für 4 Personen	6
Das Duell für 2 Personen	7
Impressum	8

DAS GRUNDSPIEL FÜR 2-4 PERSONEN

Spielaufbau

1. Legt den **Spielplan** in der Tischmitte aus.
2. Mischt die **Spielsteine im Stoffbeutel** gut durch und legt den gefüllten Stoffbeutel neben dem Spielplan bereit.
3. Stellt **jeweils eine Ablagebank** vor euch ab. Zieht dann zufällig 6 Spielsteine aus dem Stoffbeutel und platziert diese senkrecht auf eurer Ablagebank, sodass niemand anderes außer euch selbst die Farbsymbole sehen kann.
4. Nehmt euch jeweils eine **Punktetafel** sowie **1 Set Punktemarker** und steckt in jedes Feld 0 einen Punktemarker der jeweiligen Farbe (also den roten Punktemarker in das Feld 0 der Reihe mit dem roten Stern etc.). Legt die Punktetafeln nun so vor euch aus, dass sie alle gut sehen können. Nicht benötigte Punktetafeln und Punktemarker legt ihr zurück in die Schachtel.

Beispielaufbau für das Spiel zu viert



Die jüngste Person beginnt das Spiel.

Spielablauf

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

1. Einen Spielstein auf dem Spielplan platzieren
2. Die Farbsymbole auf diesem Spielstein werten (ggf. Bonuszug ausführen)
3. Auf 6 Spielsteine nachziehen

2

1. Einen Spielstein auf dem Spielplan platzieren

Zu Beginn deines Zuges wählst du einen beliebigen Spielstein von deiner Ablagebank aus und platzierst ihn auf zwei freien Feldern auf dem Spielplan. Ein freies Feld ist ein Feld ohne Farbsymbol, egal ob auf einem Spielstein oder auf dem Spielplan aufgedruckt.

Beim Platzieren der Spielsteine musst du darauf achten, dass du innerhalb der Begrenzung bleibst. Die **Begrenzung** hängt davon ab, zu wievielt ihr spielt:

- Im Spiel zu zweit darfst du deine Spielsteine nur auf die weißen Felder legen.
- Im Spiel zu dritt darfst du die weißen und grauen Felder belegen.
- Im Spiel zu viert darfst du alle Felder belegen, also die weißen, die grauen und die blauen.

In deinem **ersten Zug** musst du deinen Spielstein **neben einem auf dem Spielplan aufgedruckten Farbsymbol** platzieren, an dem noch kein anderer Spielstein anliegt.

Ab deinem **zweiten Zug** kannst du deinen Spielstein **völlig beliebig** auf zwei freien Feldern auf dem Spielplan platzieren. Du musst also nicht an übereinstimmende Farbsymbole oder an andere Spielsteine anlegen. Wenn du deinen Spielstein platzierst, können so auch einzelne freie Felder entstehen.

Wichtig: Bist du am Zug, **musst** du einen Spielstein legen – auch, wenn du keine Punkte erzielen kannst.

2. Die Farbsymbole auf diesem Spielstein werten

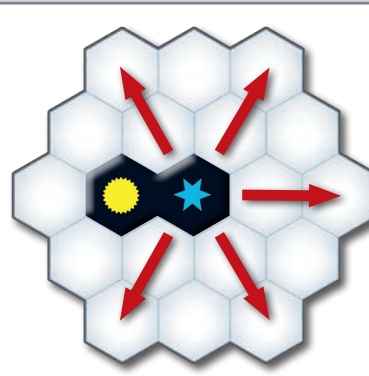
Du erzielst nur dann Punkte, wenn du deinen Spielstein **neben übereinstimmenden Farbsymbolen** anlegst, die auf anderen Spielsteinen oder dem Spielplan aufgedruckt sind. Dafür wertest du **beide** Farbsymbole des neu gelegten Spielsteins – auch bei Spielsteinen mit zwei gleichen Farbsymbolen. Zuerst wertest du das eine Farbsymbol und rückst den gleichfarbigen Punktemarker entsprechend auf deiner Punktetafel vor. Dann verfährt du genauso mit dem zweiten Farbsymbol. Dabei darfst du dir die Reihenfolge aussuchen, in der du die beiden Farbsymbole wertest.

Hast du deinen Spielstein auf dem Spielplan platziert, grenzt nun **jedes** der beiden Farbsymbole **an je 5 Felder** um den eigenen Spielstein herum an (Ausnahme: bei Randfeldern sind es weniger als 5 Felder). Das zweite Farbsymbol auf dem gerade neu gelegten Spielstein zählt also nicht als angrenzend. Diese 5 angrenzenden Felder geben nun die 5 Wertungsrichtungen an.

Zähle nun für jede der 5 Richtungen, wie viele **übereinstimmende Farbsymbole in gerader Linie** an das Farbsymbol auf deinem neu gelegten Spielstein angrenzen und **ohne Unterbrechung** aufeinanderfolgen. Eine Reihe übereinstimmender Farbsymbole wird unterbrochen, wenn du entweder auf ein freies Feld ohne Farbsymbol oder auf ein anderes Farbsymbol stößt. Du erhältst 1 Punkt für jedes Farbsymbol, das mit dem neu gelegten Farbsymbol übereinstimmt.

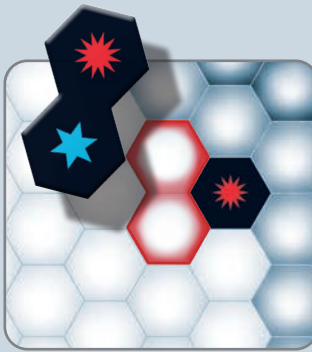
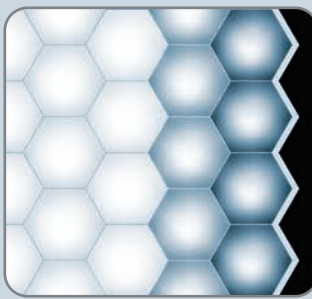
Wichtig: Da das zweite Farbsymbol auf demselben Stein **nicht** als angrenzend gilt, bekommst du für dieses und diese Richtung keine Punkte, auch wenn es dasselbe Symbol ist.

Hast du beide Farbsymbole gewertet, überprüfst du, ob du einen **Bonuszug** (Seite 4) ausführen darfst, und ziehst danach auf 6 Spielsteine nach.

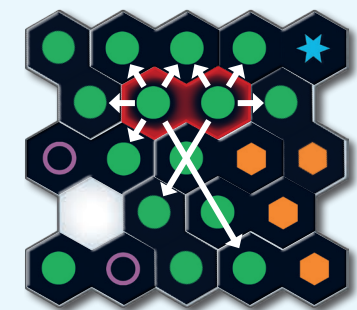


Für den blauen Stern überprüfst du, ob es angrenzende und übereinstimmende Farbsymbole in die Richtungen oben links, oben rechts, rechts, unten rechts, und unten links gibt. Nach links, in Richtung des gelben Sterns, der das zweite Symbol des neu gelegten Spielsteins ist, wird nicht gewertet.

Beispiel



Beispiel



Du platzierst einen Spielstein mit zwei grünen Kreisen in eine Lücke umringt von anderen Spielsteinen. Den linken grünen Kreis kannst du in alle 5 Richtungen werten: Nach oben rechts, oben links, links und unten links gibt es jeweils 1 übereinstimmendes Farbsymbol; nach unten rechts sind es sogar 3 grüne Kreise, die in gerader Linie angrenzen. Der rechte grüne Kreis von deinem neu gelegten Spielstein grenzt nach oben links, oben rechts und rechts jeweils an 1 übereinstimmendes Farbsymbol an. Nach unten links grenzt eine Reihe von 2 grünen Kreisen an, die dann von einem lila Ring unterbrochen wird. Insgesamt erhältst du 12 Punkte für Grün.

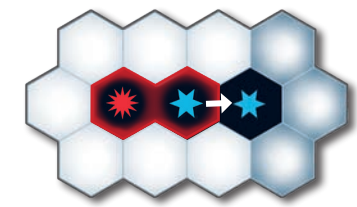
Bonuszug

Für **jeden** Punktemarker, der in diesem Zug **Feld 18** seines Farbsymbols erreicht hat, rufst du „Einfach Genial!“ und bekommst einen Bonuszug: Du musst nun **sofort** einen zusätzlichen Spielstein von deiner Ablagebank auswählen, ihn auf dem Spielplan platzieren und werten. Dies kann wiederum neue Bonuszüge auslösen.

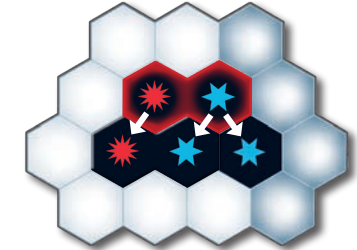
Hinweis: Die Wertung eines Spielsteins mit zwei verschiedenen Farbsymbolen kann gleichzeitig zwei Bonuszüge auslösen. **Du darfst nicht** auf Bonuszüge verzichten und darfst erst neue Spielsteine nachziehen, **nachdem** du alle Bonuszüge ausgeführt hast.

4

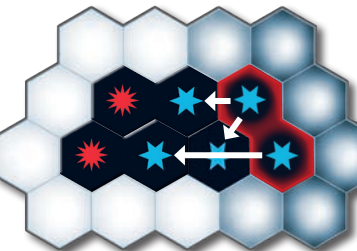
Beispiel



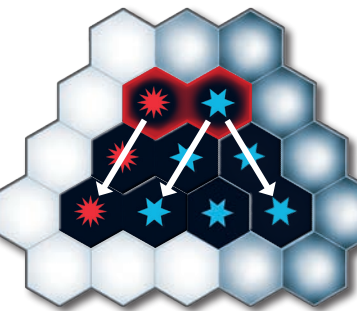
Du platzierst einen Spielstein mit dem roten und blauen Stern. An den roten Stern grenzt kein übereinstimmendes Farbsymbol an; für Rot erhältst du 0 Punkte. An den blauen Stern grenzt der auf dem Spielplan aufgedruckte blaue Stern; für Blau erhältst du 1 Punkt.



Du platzierst einen weiteren Spielstein mit dem roten und blauen Stern. An den roten Stern grenzt 1 roter Stern an; für Rot erhältst du 1 Punkt. An den blauen Stern grenzt in zwei Richtungen jeweils 1 übereinstimmendes Farbsymbol an; für Blau erhältst du 2 Punkte.



Nun platzierst du einen Spielstein mit zwei blauen Sternen. Der obere blaue Stern grenzt nach links und links unten jeweils an 1 blauen Stern an. Der blaue Stern rechts unten wird nicht als übereinstimmend gewertet, da er sich ebenfalls auf dem neu gelegten Spielstein befindet und somit nicht als angrenzend zählt. Der untere blaue Stern grenzt nur nach links an eine Reihe mit 2 blauen Sternen an. In Summe erhältst du also 4 Punkte für Blau.



Du platzierst erneut einen Spielstein mit dem roten und blauen Stern. An den roten Stern grenzt nun eine Reihe mit 2 roten Sternen an; für Rot erhältst du also 2 Punkte. An den blauen Stern grenzen in zwei Richtungen jeweils 2 blaue Sterne in gerader Linie an; für Blau erhältst du insgesamt also 4 Punkte. Der blaue Stern in der Mitte der untersten Reihe wird nicht gewertet, da er nicht in gerader Linie zum neu gelegten blauen Stern liegt.

3. Auf 6 Spielsteine nachziehen

Am Ende deines Zuges ziehst du so viele Spielsteine aus dem Stoffbeutel, dass du wieder 6 Spielsteine auf deiner Ablagebank hast. Danach ist die Person links von dir am Zug.

Sonderfall: Kein passendes Symbol

Es kann vorkommen, dass du **nach deiner Wertung und vor dem Nachziehen** keinen Spielstein auf der Ablagebank hast, der dein schwächstes Farbsymbol zeigt (= Farbsymbol, dessen Punktemarker sich in der Spalte mit der niedrigsten Zahl befindet). In diesem Fall kannst du alle deine Spielsteine den anderen zeigen und beiseitelegen. Danach ziehst du 6 neue Spielsteine aus dem Stoffbeutel und platzierst sie auf deiner Ablagebank. Die beiseitegelegten Spielsteine legst du nun zurück in den Stoffbeutel und dein Zug ist beendet. Hast du nicht eines, sondern mehrere schwächste Farbsymbole, darfst du deine Spielsteine nur austauschen, wenn du gar keine Spielsteine mit diesen Farbsymbolen auf deiner Ablagebank hast.

Spielende

Das Spiel endet, wenn kein Spielstein mehr gelegt werden kann, weil innerhalb der Begrenzung des Spielplans keine zwei benachbarten Felder mehr frei sind.

Um herauszufinden, wer gewonnen hat, vergleicht ihr, in welcher Spalte der Punktemarker eures jeweils schwächsten Farbsymbols steckt. **Ist dein schwächster Punktemarker in einer Spalte mit einer höheren Zahl als bei allen anderen, hast du gewonnen!**

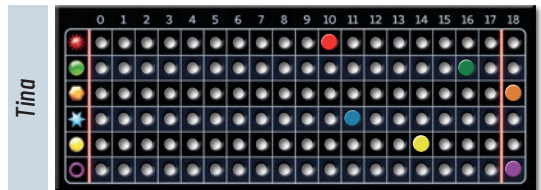
Hinweis: Für den Sieg spielt es keine Rolle, welche Farbe der Punktemarker auf der niedrigsten Position hat oder ob und wie viele Punktemarker auf der Punktetafel Feld 18 erreicht haben.

Bei **Gleichstand** vergleicht ihr euer nächststärkeres Farbsymbol, das heißt, die Spalte, in der sich der nächsthöhere Punktemarker auf eurer Punktetafel befindet. Hast du zwei oder mehr Punktemarker in derselben Spalte, gilt davon einer als niedriger und der andere als nächsthöherer Punktemarker. Bei Gleichstand gewinnst du also gegen alle, die mehr Punktemarker in dieser Spalte haben als du.

Sonderfall: Sofortiges Spielende

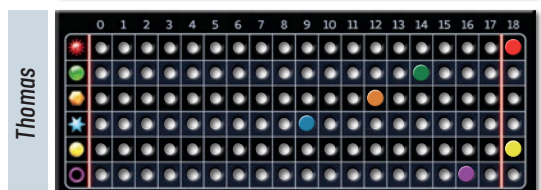
Hast du es geschafft, mit allen 6 Punktemarkern Feld 18 auf deiner Punktetafel zu erreichen, gewinnst du sofort!

1.



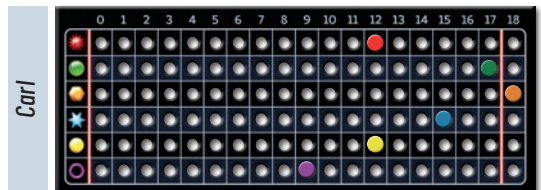
Tina gewinnt, da sich ihr Punktemarker für Rot, ihre schwächste Farbe, in Spalte 10 befindet und damit vor den niedrigsten Punktemarkern der anderen.

2.

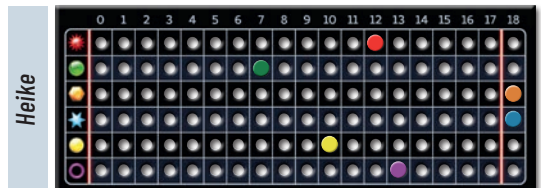


Die schwächsten Farben von **Thomas (Blau)** und **Carl (Lila)** befinden sich jeweils in Spalte 9. Nun vergleichen sie ihre nächststärkeren Farben: Auch hier gibt es wieder einen Gleichstand in Spalte 12. Da **Thomas** nur einen Punktemarker (Orange) in Spalte 12 hat aber **Carl** zwei Punktemarker (Rot und Gelb), belegt **Thomas** den 2. Platz und **Carl** den 3. Platz.

3.



4.



Heike belegt den 4. Platz, da sich der Punktemarker ihrer schwächsten Farbe Grün in Spalte 7 befindet.

5

Beispiel