

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:

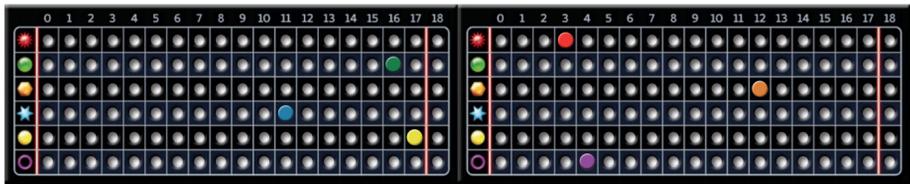
Spiel Aufbau

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.

Spielablauf

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.

Spielablauf

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.

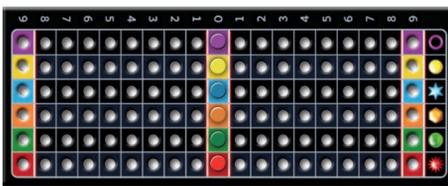
Beispiel

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.



Spielablauf

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!

7

Chris gewinnt



Angelika verliert

Chris und Angelika haben jeweils 2 Punktmarker auf ihrer Seite der Duell-Punkttafel. Die Punktmarker für Orange und Lila in Spalte 0 werden nicht beachtet. Nun vergleichen sie ihren niedrigsten Punktmarker: Chris hat den roten Punktmarker in Spalte 2 und Angelika den blauen Punktmarker ebenfalls in Spalte 2. Sie vergleichen also den nächsthöheren Punktmarker: Chris hat den grünen Punktmarker in Spalte 4 und Angelika hat den gelben Punktmarker in Spalte 3. Damit gewinnt Chris das Duell.

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.

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!

Schon
gespielt?

Einfach GENIAL

Das clevere Legespiel

LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!
Mit der kostenlosen
Erklär-App



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

120 Spielsteine
(mit jeweils
2 Farbsymbolen)

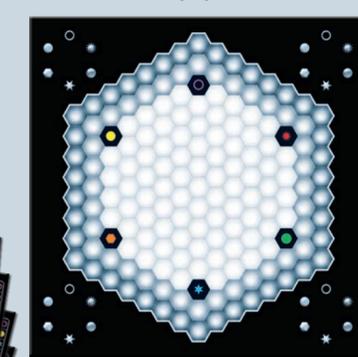


1 Stoffbeutel

4 Ablagebänke für Spielsteine



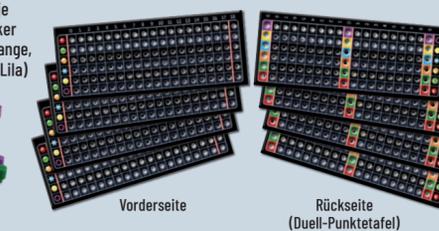
1 Spielplan



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



4 Punkttafeln



Vorderseite
Rückseite
(Duell-Punkttafel)

6 Duellmarker



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

6

8

1

