

Einfach GENiAL

Das riskante Sammelspiel

SPIELZIEL

Wer zuerst in allen 6 Farben eine bestimmte Anzahl Symbolplättchen sammelt, gewinnt (zu zweit = 7; zu dritt = 6; zu viert = 5).

SPIELMATERIAL

126 Symbolplättchen

(je 21 Farbsymbole in Blau, Rot, Grün, Gelb, Orange und Lila)



1 Übersichtstafel



1 Spielanleitung

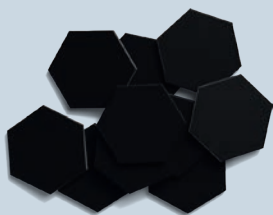


Vor dem ersten Spiel:

Löst vorsichtig die Symbolplättchen und die Übersichtstafel aus den Kartontafeln heraus.

SPIELAUFBAU

Legt die Übersichtstafel zwischen euch auf den Tisch. Mischt alle Symbolplättchen mit ihrer schwarzen Rückseite nach oben und legt sie weiterhin verdeckt als mehrere Stapel oder einen Haufen bereit (im Folgenden „Nachziehstapel“ genannt). Zieht nun vom Nachziehstapel 3 Symbolplättchen und legt sie mit den Symbolen nach oben für alle gut sichtbar nebeneinander in die *Mitte*.



SPIELABLAUF

Die jüngste Person beginnt das Spiel. Ihr seid dann abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Zu Beginn deines Spielzuges sollten **mindestens 3 Symbolplättchen in der Mitte** liegen. Falls es weniger als 3 Symbolplättchen sind, füllst du die *Mitte* wieder auf 3 Symbolplättchen auf. Danach deckst du 1 Symbolplättchen vom Nachziehstapel auf und überprüfst, ob du einen **gültigen oder ungültigen Zug** gemacht hast. Es gibt drei Möglichkeiten:

1. Übereinstimmung mit einem Farbsymbol in der Mitte

➔ **Gültiger Zug:**

Zeigt das gezogene Symbolplättchen das gleiche Farbsymbol wie ein Symbolplättchen in der *Mitte*, darfst du das gezogene Symbolplättchen in deinen *Zwischenbereich* (zwischen dir und der *Mitte*) legen.



Du musst dich nun entscheiden, ob du weitermachen willst oder freiwillig aufhörst:

- Wenn du **weitermachst**, dann deckst du wieder 1 Symbolplättchen vom Nachziehstapel auf und überprüfst erneut, ob dein Zug gültig oder ungültig ist.
- Wenn du **freiwillig aufhörst**, nimmst du alle Symbolplättchen aus deinem *Zwischenbereich* und alle gleichfarbigen Symbolplättchen aus der *Mitte* und legst sie direkt vor dir in deinen *Wertungsbereich*. Dort sortierst du sie in 6 Reihen, für jedes Farbsymbol eine eigene. Diese Symbolplättchen hast du nun sicher bis zur Wertung am Spielende. Danach ist die Person links von dir am Zug.

2. Keine Übereinstimmung mit einem Farbsymbol in der Mitte → Ungültiger Zug:

Zeigt das gezogene Symbol-

plättchen **nicht** das gleiche Farbsymbol wie ein Symbolplättchen in der *Mitte*, endet dein Zug sofort. Du musst alle Symbolplättchen aus deinem *Zwischenbereich* zu den Symbolplättchen in der *Mitte* legen – nach Farbsymbolen sortiert. Danach ist die Person links von dir am Zug.



3. Übereinstimmung mit einem Farbsymbol im Zwischenbereich → Ungültiger Zug:

Zeigt das gezogene Symbolplättchen das gleiche Farbsymbol wie ein bereits gezogenes Symbolplättchen in deinem *Zwischenbereich*, endet dein Zug sofort. Du musst alle Symbolplättchen aus deinem *Zwischenbereich* zu den Symbolplättchen in der *Mitte* legen – nach Farbsymbolen sortiert. Danach ist die Person links von dir am Zug.



BONUSZUG

Wenn du deinen Zug freiwillig beendet und die Symbolplättchen in deinen *Wertungsbereich* gelegt hast, überprüfe, ob du nun eine bestimmte Anzahl Symbolplättchen desselben Farbsymbol in deinem *Wertungsbereich* erreicht hast. Und zwar:

- 7 Symbolplättchen (im Spiel zu zweit)
- 6 Symbolplättchen (im Spiel zu dritt)
- 5 Symbolplättchen (im Spiel zu viert)

Wenn das der Fall ist, rufst du „Einfach Genial“ und erhältst einen Bonuszug. Du darfst nochmal einen kompletten Spielzug ausführen. Sollten in der *Mitte* weniger als 3 Symbolplättchen offen liegen, fülle die *Mitte* wie gewohnt vor deinem Zug auf.

Wichtig: In deinem *Wertungsbereich* kannst du nie mehr als

- 7 Symbolplättchen (im Spiel zu zweit)
- 6 Symbolplättchen (im Spiel zu dritt)
- 5 Symbolplättchen (im Spiel zu viert)

desselben Farbsymbols haben! Überzählige Symbolplättchen mischst du direkt wieder verdeckt in den Nachziehstapel.

Hinweis: Du kannst also pro Farbsymbol nur einen Bonuszug machen.

DAS SCHWÄCHSTE FARBSYMBOL

Wenn es in deinem *Wertungsbereich* ein schwächstes Farbsymbol gibt (also das, von dem du am wenigsten Symbolplättchen gesammelt hast) und dieses Farbsymbol in der *Mitte* ausliegt, dann darfst du auf deinen regulären Zug verzichten und dir stattdessen das Symbolplättchen aus der *Mitte* nehmen. Sollten in der *Mitte* mehrere Symbolplättchen dieses Farbsymbols liegen, darfst du dir dennoch nur 1 Symbolplättchen nehmen.

Damit ist dann dein Zug beendet.

Es ist nur möglich, dein schwächstes Farbsymbol auf diese Art zu stärken, wenn nur ein einziges Farbsymbol das schwächste ist und nicht mehrere!

1



2



3



4



Beispiele

- 1 Rot ist die schwächste Farbe mit 0 Symbolplättchen.
- 2 Grün ist die schwächste Farbe mit 2 Symbolplättchen.
- 3 Es gibt keine schwächste Farbe, denn Grün und Blau haben beide 0 Symbolplättchen.
- 4 Es gibt keine schwächste Farbe, denn Grün und Gelb haben beide die wenigsten Symbolplättchen.

SPIELEND

Sobald du **6 komplette Reihen** mit einer bestimmten Anzahl Symbolplättchen (zu zweit = 7; zu dritt = 6; zu viert = 5) in deinem Wertungsbereich hast, endet das Spiel sofort und du gewinnst.

Für die weiteren Platzierungen vergleichen die anderen nun die Anzahl der Symbolplättchen ihres schwächsten Farbsymbols. Hast du von deinem schwächsten Farbsymbol mehr Symbolplättchen als andere, bist du vor ihnen platziert. Bei Gleichstand vergleicht ihr euer nächststärkeres Farbsymbol.

Hinweis: Hast du zwei oder mehr Farbsymbole mit gleich vielen Symbolplättchen, gilt davon eines als das schwächere, das andere als das nächststärkere Farbsymbol.

Beispiel: Spielende

1.

Alicia



2.

Angela



3.

Brigitte



4.

Sabrina



Spiel zu viert:

Alicia hat 5 Symbolplättchen für jedes Farbsymbol gesammelt und gewinnt das Spiel!

Angela's und Brigitte's schwächste Farbsymbole bestehen jeweils aus 3 Symbolplättchen. Um den Gleichstand aufzulösen, vergleichen die beiden nun ihre nächststärkeren Farbsymbole: bei Angela sind das 4 Symbolplättchen und bei Brigitte nur 3. Damit hat Angela den 2. Platz und Brigitte den 3. Platz.

Sabrina belegt den 4. Platz, da mit 2 Symbolplättchen Gelb ihr schwächstes Farbsymbol ist.

MEHREERE SPIELE

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

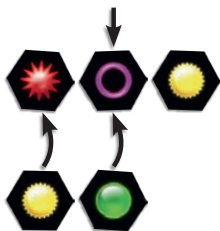
Im Beispiel oben würde Alicia nun 5 Punkte, Angela und Brigitte jeweils 3 Punkte und Sabrina 2 Punkte erhalten.

AUSFÜHRLICHES BEISPIEL

Alicia zieht vom Nachziehstapel einen blauen Stern und legt ihn in ihren Zwischenbereich: Übereinstimmung mit blauem Stern in der Mitte. Alicia hört freiwillig auf: Sie nimmt beide blauen Symbolplättchen und legt sie vor sich in ihren Wertungsbereich.



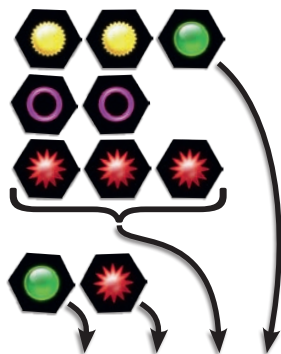
Da in der Mitte weniger als 3 Symbolplättchen liegen, zieht Angela vom Nachziehstapel 1 Symbolplättchen und legt es in die Mitte. Danach beginnt sie ihren Zug und zieht vom Nachziehstapel eine gelbe Sonne und legt sie in ihren Zwischenbereich: Übereinstimmung mit gelber Sonne in der Mitte. Angela macht weiter und zieht einen grünen Kreis: Keine Übereinstimmung mit Symbolplättchen in der Mitte. Sie muss also aufhören und die beiden Symbolplättchen aus ihrem Zwischenbereich in die Mitte legen.



Nun sind 5 Symbolplättchen in der Mitte. Brigitte zieht einen roten Stern und legt ihn in ihren Zwischenbereich: Übereinstimmung mit rotem Stern in der Mitte. Sie macht weiter und zieht einen lila Ring: Übereinstimmung mit lila Ring in der Mitte. Brigitte macht nochmal weiter und zieht erneut einen roten Stern: Übereinstimmung mit rotem Stern im Zwischenbereich. Sie muss also aufhören und die 3 Symbolplättchen aus ihrem Zwischenbereich in die Mitte legen.



Nun sind 8 Symbolplättchen in der Mitte. Sabrina zieht einen grünen Kreis vom Nachziehstapel: Übereinstimmung mit grünem Kreis in der Mitte. Sie macht weiter und zieht einen roten Stern: Übereinstimmung mit roten Sternen in der Mitte. Sabrina hört freiwillig auf: Sie nimmt die 2 Symbolplättchen aus ihrem Zwischenbereich sowie die 3 roten Sterne und den grünen Kreis aus der Mitte und legt diese 6 Symbolplättchen in ihren Wertungsbereich.



Reiner Knizia dankt Sebastian Bleasdale für seinen bedeutenden Beitrag zu diesem Spiel.

Autor: Reiner Knizia

Grafik: Fine Tuning, Andreas Resch

Techn. Entwicklung: Angela Storz

Herstellung: Alicia Kaufmann

Redaktion: Bärbel Schmidts,
Alexandra Kunz

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

Art.-Nr.: 712662

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY



Schon
gespielt?

Einfach Genial
Das clevere Legespiel

Für 1-4 Personen ab 8 Jahren

Art.-Nr. 682958