

# Einfach GENIAL

Für 2 – 4 Spieler  
ab 7 Jahren

Wer zu viel riskiert, verliert!

## SPIELIDEE

Wer als Erster in allen 6 Farben jeweils 7 Symbolsteine (bei 3 Spielern 6 Symbolsteine und bei 4 Spielern 5 Symbolsteine) sammelt, gewinnt.

## SPIELMATERIAL

126 Symbolsteine  
(je 21 in 6 Farben)



1 Übersichtstafel



## VOR DEM ERSTEN SPIEL ...

... werden alle Teile vorsichtig aus den Kartontafeln gedrückt.

## SPIELVORBEREITUNG

- Die 126 Symbolsteine werden alle mit ihrer schwarzen Rückseite nach oben auf einen Stapel bzw. Haufen bereitgelegt, daneben die Übersichtstafel.
- Von diesem Stapel werden **3 Symbolsteine** gezogen und mit den Symbolen für alle gut sichtbar nebeneinander in die Mitte gelegt.



## SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn.

**Einen Symbolstein aufdecken:** Ist ein Spieler am Zug, deckt er einen Symbolstein vom Stapel auf.

Mitte



Zwischenbereich



- **Übereinstimmung:** Zeigt der gezogene Symbolstein die gleiche Farbe wie ein Symbolstein in der *Mitte*, darf der Spieler den gezogenen Symbolstein in seinen *Zwischenbereich* zwischen sich und die *Mitte* legen. Der Spieler überlegt, ob er weitermacht oder aufhört. Wenn der Spieler weitermacht, deckt er wieder einen Symbolstein vom Stapel auf und verfährt entsprechend.

Mitte



Zwischenbereich



- **Keine Übereinstimmung:** Zeigt der gezogene Symbolstein nicht die gleiche Farbe wie ein Symbolstein in der *Mitte*, endet der Zug. Der Spieler muss alle Symbolsteine aus seinem *Zwischenbereich* zu den Steinen in der *Mitte* legen – nach Farben sortiert. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Mitte



Zwischenbereich



- **Kollision mit Zwischenbereich:** Zeigt der gezogene Symbolstein die gleiche Farbe wie ein bereits gezogener im *Zwischenbereich*, endet der Zug. Der Spieler muss alle Symbolsteine aus seinem *Zwischenbereich* zu den Steinen in der *Mitte* legen – nach Farben sortiert. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

**Freiwillig aufhören:** Wenn ein Spieler seinen Zug freiwillig beendet, nimmt er alle Symbolsteine aus seinem Zwischenbereich und alle gleichfarbigen Symbolsteine aus der Mitte und legt sie vor sich – in seinen *Punktebereich*. Diese Steine hat er jetzt bis zum Spielende sicher. Der Spieler sortiert die Symbolsteine nach Farben – in 6 Reihen. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

**Bonuszug:** Wenn ein Spieler seinen Zug freiwillig beendet und die Symbolsteine aus dem *Zwischenbereich* vor sich in seinen *Punktebereich* legt und dabei 7 Symbole (bei 3 Spielern 6 Symbole und bei 4 Spielern 5 Symbole) in einer Farbe erreicht, ruft er „Genial!“ und erhält einen weiteren kompletten Zug.



In seinem *Punktebereich* kann ein Spieler nie mehr als 7 Symbole einer Farbe haben (bei 3 Spielern 6 Symbole und bei 4 Spielern nur 5 Symbole) – überzählige Symbolsteine müssen verdeckt in den Haufen bzw. Stapel der verdeckten Steine gemischt werden. Hinweis: Ein Spieler kann pro Farbe nur einen Bonuszug machen.

**Schwächste Farbe:** Wenn es im Punktebereich eines Spielers ein schwächstes Symbol gibt (von diesem hat er am wenigsten Steine gesammelt) und dieses Symbol in der Mitte ausliegt, dann kann der Spieler auf seinen regulären Zug verzichten und stattdessen den Symbolstein aus der Mitte nehmen. (Er darf nur einen Symbolstein aus der Mitte nehmen.) Sein Zug ist damit beendet. Es ist nur möglich die schwächste Symbolreihe auf diese Art zu stärken, wenn nur eine Farbe am schwächsten ist – nicht wenn mehrere Farben gleich schwach vertreten sind.

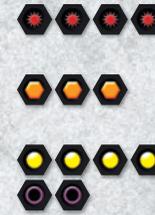
**Beispiele:**



1) Rot (bat der Spieler nicht) = schwächste Farbe



2) Grün = schwächste Farbe



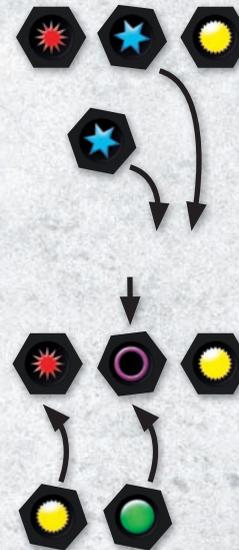
3) Es gibt keine schwächste Farbe



4) Es gibt keine schwächste Farbe

**3 Symbolsteine in der Mitte:** Immer, wenn weniger als 3 Symbolsteine bei Zugbeginn in der Mitte liegen, werden neue Symbolsteine aufgedeckt, bis wieder 3 in der Mitte liegen. (Hierbei spielt es keine Rolle, ob verschieden- oder gleichfarbige Symbolsteine in der Mitte liegen).

**Beispiel für Spielzüge:**



1) → Ein Spieler zieht vom verdeckten Stapel einen blauen Stern und legt ihn in seinen Zwischenbereich: Übereinstimmung mit blauem Stern in der Mitte. Der Spieler hört freiwillig auf, nimmt beide blauen Symbolsteine und legt sie vor sich in seinen Punktebereich.

2) Der nächste Spieler zieht vom verdeckten Stapel einen Stein und legt ihn in die Mitte, damit dort wieder mindestens 3 Steine liegen. Dann beginnt er seinen Zug.  
→ Er zieht vom verdeckten Stapel eine gelbe Sonne und legt sie in seinen Zwischenbereich: Übereinstimmung mit gelber Sonne in der Mitte.

→ Der Spieler macht weiter und zieht eine grüne Scheibe:  
Keine Übereinstimmung mit Steinen in der Mitte. Der Spieler muss aufhören und die beiden Symbolsteine aus seinem Zwischenbereich in die Mitte legen.

3) Nun sind 5 Steine in der Mitte.

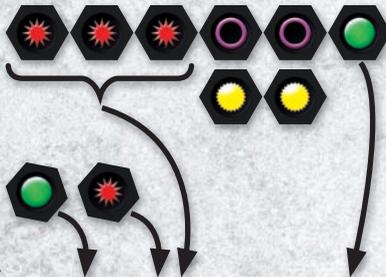


→ Der nächste Spieler zieht einen roten Stern und legt ihn in den Zwischenbereich: Übereinstimmung mit rotem Stern in der Mitte.

→ Er macht weiter und zieht einen lilafarbenen Ring: Übereinstimmung mit lilafarbenem Ring in der Mitte.

→ Er macht weiter und zieht erneut einen roten Stern: Kollision mit rotem Stern im Zwischenbereich. Der Spieler muss aufhören und die drei Symbolsteine aus seinem Zwischenbereich in die Mitte legen.

4) → Der nächste Spieler zieht eine grüne Scheibe vom verdeckten Stapel: Übereinstimmung mit grüner Scheibe in der Mitte.

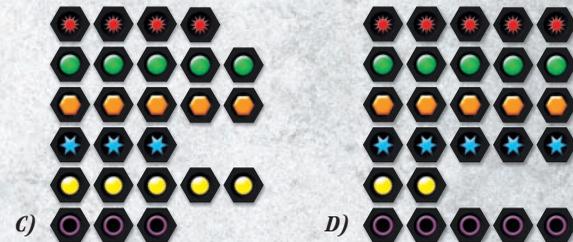
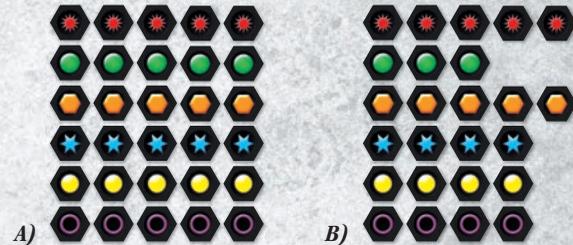


→ Der Spieler macht weiter und zieht einen roten Stern: Übereinstimmung mit roten Sternen in der Mitte. Der Spieler hört freiwillig auf. Er nimmt die beiden Symbolsteine aus seinem Zwischenbereich und alle vier farbgleichen Steine aus der Mitte und legt diese sechs Steine in seinen Punktebereich.

## SPIEL ENDE

Das Spiel endet, wenn im Punktebereich eines Spielers 6 komplette Farbreihen mit je 7 Symbolsteinen (bei 3 Spielern mit 6 Symbolsteinen und bei 4 Spielern mit 5 Symbolsteinen) liegen. Dieser Spieler gewinnt. Die Ränge der anderen Spieler richten sich nach ihrer schwächsten Farbe. Gleichstände werden aufgelöst, indem die nächstschwächste Farbe gewertet wird.

Beispiel für die Punktevergabe bei Spielende:



Spieler A gewinnt mit je 5 Steinen pro Symbol. Spieler B und C haben in der schwächsten Farbe jeweils 3 Punkte. In der nächstschwächsten Farbe hat B jedoch 4 Punkte und C nur 3 Punkte. Spieler D hat in seiner schwächsten Farbe 2 Punkte.

Werden mehrere Spiele nacheinander gespielt, dann werden die Punkte der einzelnen Spiele fortlaufend notiert. (In obigem Beispiel erhält A 5 Punkte, B 3 Punkte, C 3 Punkte und D 2 Punkte.)

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

Autor: Reiner Knizia  
Gestaltung: Fine Tuning  
Redaktion: Bärbel Schmidts

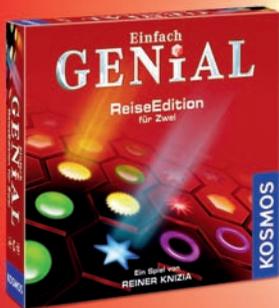
© 2009 KOSMOS Verlag  
Pfizerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
www.kosmos.de  
info@kosmos.de  
Art.-Nr.: 699390  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

© 2009 Sophisticated Games Ltd.  
1 Andersen Court, Newnham Road  
Cambridge CB3 9EZ, UK



# Einfach GENiAL

Auch als großes Brettspiel und  
ReiseEdition erhältlich!



ReiseEdition



Das Original

# Einfach GENiAL

*Wer zu viel riskiert, verliert!*



Ein Spiel von  
REINER KNIZIA

KOSMOS