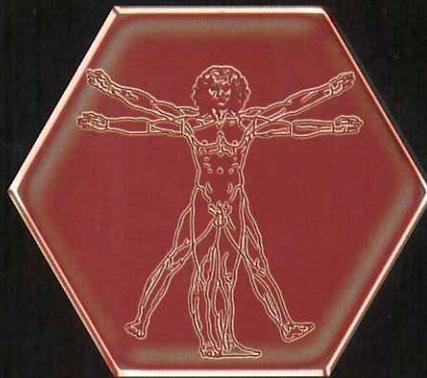


Einfach
GENiAL

ReiseEdition für Zwei



Für 2 Spieler ab 10 Jahren

Ein Spiel von
REINER KNIZIA

KOSMOS[®]

Spielmaterial

1 Spielbrett mit 2 Ablagebänken und 2 Punkttafeln,
57 Spielsteine, 1 Stoffbeutel, 12 Wertungssteine

Das Spielbrett



1 = Ablagebank mit 6 Spielsteinen

2 = Punkttafel von Spieler A

3 = Punkttafel von Spieler B

4 = Startreihe der Wertungssteine

5 = Wertungssteine

6 = auf Spielbrett aufgedrucktes Farbsymbol

7 = Stoffbeutel

Spielvorbereitung

Die **57 Spielsteine** werden in den **Stoffbeutel** gegeben und dort gemischt. Das **Spielbrett** wird zwischen beiden Spielern platziert.

Jeder Spieler zieht **sechs Spielsteine** aus dem **Stoffbeutel** und platziert diese in den Fächern seiner Ablagebank vor sich, so dass nur er die aufgedruckten Farbsymbole sehen kann. Dann steckt jeder Spieler seine 6 verschiedenfarbigen **Wertungssteine** in die farbgleichen Startlöcher mit dem Wert 0 seiner **Punktetafel** (– also den roten Wertungsstein in das rote Loch etc.).

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, durch Anlegen von Spielsteinen mit Farbsymbolen an übereinstimmende Farbsymbole Punkte zu erzielen. Je mehr Spielsteine mit übereinstimmenden Farbsymbolen schon nebeneinander ausliegen, desto mehr Punkte kann man erzielen. Für jeden erzielten Punkt rückt der gleichfarbige Wertungsstein auf der Punktetafel des Spielers entsprechend vor. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit dem **höchsten Punktstand**.

Aber **Achtung**: Den **Punktstand bestimmt nur** der am **niedrigsten positionierte Wertungsstein** auf der Punktetafel jedes Spielers! Das heißt: Der Spieler, dessen niedrigste Punktzahl höher liegt als die niedrigste Punktzahl seiner Mitspieler, gewinnt. Die Spieler müssen also versuchen, ihre Wertungssteine gleichmäßig vorzurücken, damit kein „Nachzügler“ zurückbleibt.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt.

Wer an der Reihe ist, führt folgenden Spielzug aus:

1. Einen Spielstein auf dem Spielbrett platzieren.
2. Diesen Spielstein werten und die Wertungssteine auf der Punktetafel entsprechend nach vorne rücken.
3. Neuen Spielstein (neue Spielsteine) nachziehen.

Dann ist der Mitspieler an der Reihe.

1. Einen Spielstein auf dem Spielbrett platzieren

Zu Beginn jedes Zuges wählt der Spieler **einen beliebigen Spielstein** von seiner Ablagebank aus und platziert ihn auf **zwei benachbarten Feldern** auf dem Spielbrett.

Jeder Spielstein zeigt zwei Farbsymbole –

entweder zwei verschiedene



oder zwei gleiche



Punkte kann man nur erzielen, wenn man den Spielstein **neben übereinstimmenden Farbsymbolen** anlegt, die auf anderen Spielsteinen oder dem Spielbrett aufgedruckt sind – für die Farbsymbole auf dem neu angelegten Spielstein selbst bekommt man keine Punkte.

In der **ersten Runde** muss jeder Spieler neben einem **Farbsymbol**, das auf dem **Spielbrett aufgedruckt** ist, anlegen. Dabei muss jeder Spieler ein **anderes** Farbsymbol auswählen. Der neu angelegte Spielstein wird dann sofort gewertet (siehe „2. Den Spielstein werten“).

Sobald beide Spieler je einmal an der Reihe waren, kann der Spielstein **völlig beliebig** auf zwei freien Feldern auf dem Spielbrett platziert werden. Man muss also weder an übereinstimmende Farbsymbole noch an andere Spielsteine anlegen.

Was ist beim Anlegen noch zu beachten?

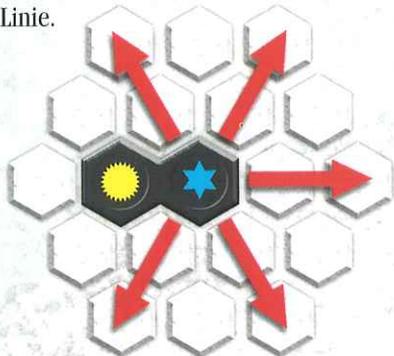
- ▶ Spielsteine dürfen nur neben auf dem Spielbrett aufgedruckten Farbsymbolen platziert werden – **nie auf** ihnen.
- ▶ Es darf auch so angelegt werden, dass einzelne Felder auf dem Spielbrett frei bleiben.
- ▶ Wer an der Reihe ist, **muss einen Spielstein platzieren** – auch wenn er in dieser Runde keine Punkte erzielen kann oder möchte.

2. Den Spielstein werten

Es werden **immer beide Farbsymbole** des neu angelegten Spielsteins gewertet – auch bei Spielsteinen, die zwei gleiche Farbsymbole zeigen! Dabei wertet der Spieler **erst das eine Farbsymbol** und rückt den **gleichfarbigen Wertungsstein** entsprechend auf seiner Punktetafel vor. Dann verfährt er mit dem **zweiten Farbsymbol** genauso.

Wie wird ein Farbsymbol gewertet?

- ▶ Legt man einen Spielstein auf das Spielbrett, grenzen an jedes der beiden Farbsymbole je 5 Felder an (Ausnahme: Randfelder). Diese zeigen die **5 Richtungen** an, in denen gewertet wird.
- ▶ **Achtung:** Gewertet wird nicht nur auf den angrenzenden Feldern, sondern auch **darüber hinaus** – aber nur in gerader Linie.



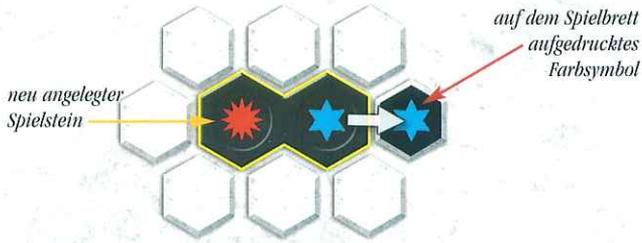
Wertung eines Farbsymbols in den 5 Richtungen

- ▶ In jeder Richtung wird die **Anzahl der bereits ausliegenden Farbsymbole auf anderen Spielsteinen und dem Spielbrett** gezählt, die mit dem zu wertenden Farbsymbol **übereinstimmen** und **ohne Unterbrechung** aufeinander folgen. (Wertet man also z. B. den blauen Stern auf dem neu angelegten Spielstein, zählt man die bereits ausliegenden blauen Sterne.)
- ▶ Gezählt wird in jeder Richtung **nur so weit**, bis die Reihe der übereinstimmenden Farbsymbole unterbrochen wird – also bis man auf ein **freies Feld** oder auf ein **nicht übereinstimmendes Farbsymbol** stößt. (Mit Farbsymbolen bedruckte Felder auf dem Spielbrett gelten nicht als „freie Felder“.)
- ▶ Es spielt bei der Wertung keine Rolle, ob die übereinstimmenden Farbsymbole **auf anderen Spielsteinen oder auf dem Spielbrett aufgedruckt** sind – für jedes übereinstimmende Farbsymbol bekommt der Spieler einen Punkt.
- ▶ **Die Endsumme von übereinstimmenden Farbsymbolen in allen 5 Richtungen** bestimmt den Punktegewinn für das Farbsymbol.

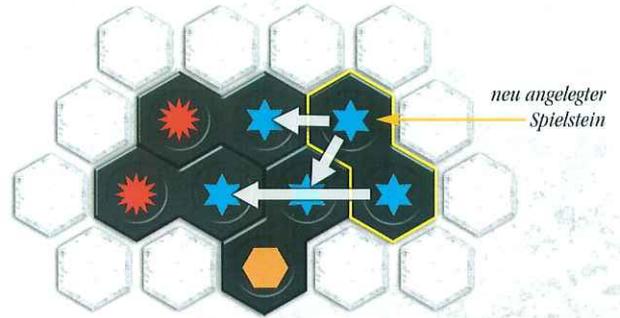
Was wird nicht gezählt?

- ▶ Die Farbsymbole auf dem gerade **neu angelegten**, also dem auszuwertenden **Spielstein selbst** werden **nie** mitgezählt!
- ▶ Auch bei Spielsteinen mit zwei gleichen Farbsymbolen gilt: Die **sechste Richtung** von einem Farbsymbol zum anderen innerhalb des Spielsteins wird **nie** mitgezählt!

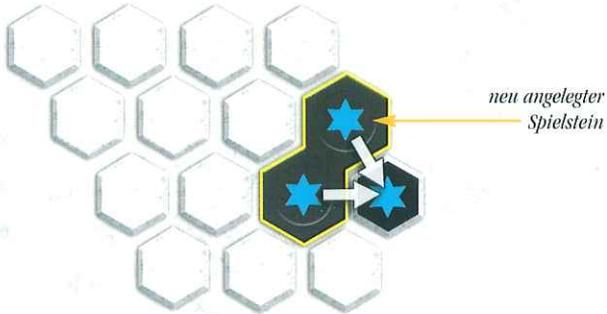
Beispiele für die Wertung von Spielsteinen:



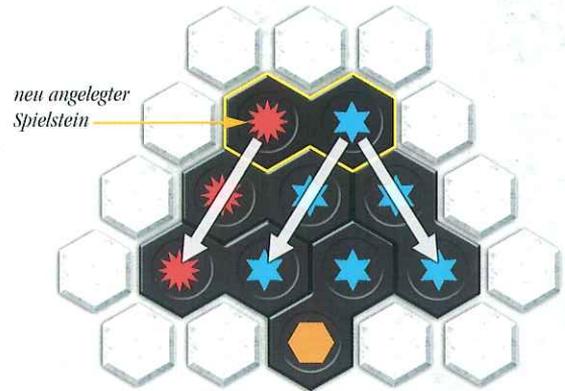
1 Punkt für Blau



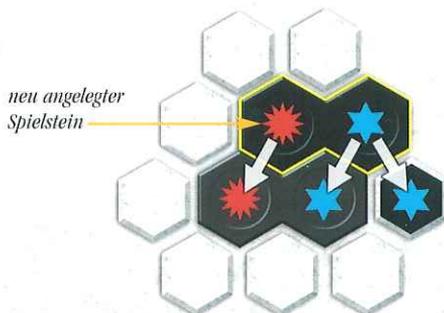
4 Punkte für Blau



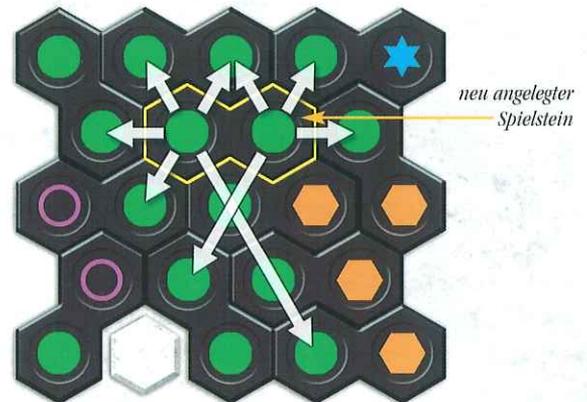
2 Punkte für Blau



2 Punkte für Rot und 4 Punkte für Blau



1 Punkt für Rot und 2 Punkte für Blau



12 Punkte für Grün

Bonus-Zug (bei Wert 18 auf der Punktetafel)

Erreicht ein Wertungsstein für ein Farbsymbol den **Wert 18** auf der Punktetafel, bleibt er dort bis zum Spielende – übrige Punkte für dieses Farbsymbol verfallen.

Der Spieler ruft „GENIAL!“ und darf einen Bonus-Zug ausführen: Bevor der Spieler Spielsteine nachzieht, darf er in dieser Runde **einen zusätzlichen Spielstein** von seiner Ablagebank auswählen, ihn auf dem Spielbrett **platzieren und werten**. Dies kann wiederum neue Bonus-Züge auslösen.

Die Wertung eines Spielsteins mit zwei verschiedenen Farbsymbolen kann gleichzeitig zwei Bonus-Züge auslösen. Es ist nicht erlaubt, auf Bonus-Züge zu verzichten. Erst nachdem alle Bonus-Züge beendet sind, darf der Spieler neue Spielsteine nachziehen (siehe 3.).

3. Neue Spielsteine nachziehen

Am Ende jedes Zuges gibt es zwei Möglichkeiten, neue Spielsteine zu bekommen:

A) Neue Spielsteine nachziehen

Der Spieler zieht Spielsteine aus dem Stoffbeutel, bis er seine Ablagebank auf sechs Spielsteine aufgefüllt hat.

ODER

B) Alle Spielsteine austauschen (selten möglich)

Ein Spieler darf seine Spielsteine nur austauschen, **wenn er keinen Spielstein mit dem Farbsymbol besitzt, das momentan die niedrigste Punktzahl auf seiner Punktetafel aufweist!**

Will der Spieler Spielsteine austauschen, zeigt er alle seine verbliebenen Spielsteine den anderen Spielern und legt sie beiseite. Danach zieht er sechs neue Spielsteine aus dem Stoffbeutel und platziert sie auf seiner Ablagebank. Die beiseite gelegten Spielsteine kommen nun zurück in den Stoffbeutel und der Zug des Spielers ist beendet. Weisen mehrere Farbsymbole gleichzeitig die niedrigste Punktzahl auf, darf der Spieler seine Spielsteine nur austauschen, wenn er keine Spielsteine mit diesen Farbsymbolen besitzt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn kein Spielstein mehr gelegt werden kann (weil innerhalb der Spielbrettfläche keine zwei benachbarten Felder mehr frei sind). Dann wird auf den Punktetafeln der Punktstand für jeden einzelnen Spieler ermittelt.

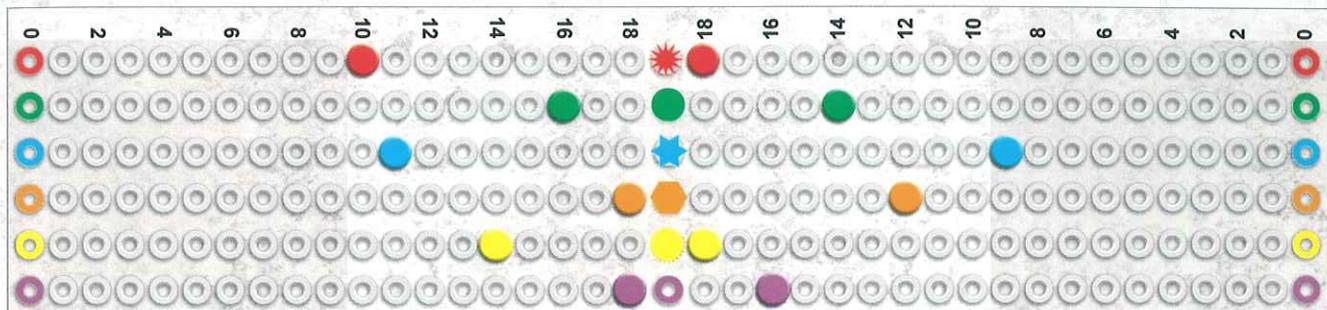
Dazu wird die Punktzahl der **Wertungssteine auf der jeweils niedrigsten Position** verglichen. Der Spieler mit dem **höchsten Punktstand gewinnt** – also der Spieler, dessen niedrigste Punktzahl höher liegt als die niedrigste Punktzahl des Mitspielers. Für den Sieg spielt es weder eine Rolle, welche Farbe der Wertungsstein auf der niedrigsten Position hat, noch ob und wie viele Wertungssteine auf der Punktetafel den Wert 18 erreicht haben.

- **Bei Gleichstand** vergleichen die Spieler ihre **nächst höheren Wertungssteine**.

(**Sonderfall:** Hat ein Spieler **mehr als einen** Wertungsstein auf der Position mit Gleichstand, **verliert** er gegen den Mitspieler, der nur einen bzw. weniger Wertungssteine auf dieser Position hat.)

- **Sofortiges Spielende (selten):** Wer es schafft, mit allen sechs Wertungssteinen den Wert 18 auf seiner Punktetafel zu erreichen, gewinnt sofort.

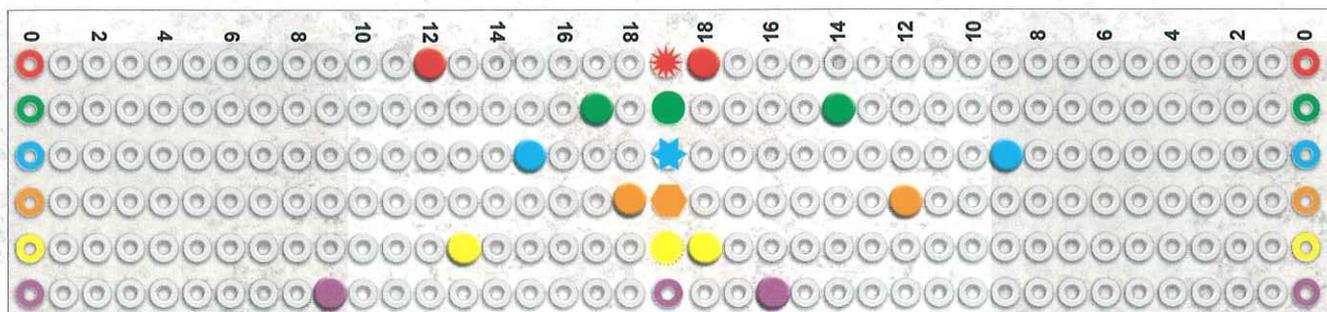
Beispiel für die Wertung bei Spielende:



Spieler A

Spieler B

Spieler A gewinnt, denn die niedrigste Position seiner Wertungssteine liegt bei 10 Punkten. Spieler B hat nur 9 Punkte erreicht.



Spieler A

Spieler B

Spieler A und Spieler B erreichen Gleichstand mit jeweils 9 als niedrigster Punktzahl. Auch der nächst höhere Wertungsstein liegt bei beiden Spielern gleich (je 12 Punkte). Deshalb entscheidet der wiederum nächst höhere Wertungsstein, dass Spieler B mit 14 Punkten gegen Spieler A mit 13 Punkten gewinnt.

© 2006 Sophisticated Games Ltd.
1 Andersen Court, Newnham Road
Cambridge CB3 9EZ, UK.

© 2006 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Tel.: +49 (0)711-2191-0
Fax: +49 (0)711-2191-422
Web: www.kosmos.de
E-Mail: info@kosmos.de

Autor: Reiner Knizia
Grafik: Fine Tuning/Michaela Schelk, Stuttgart
Koordination und Bearbeitung:
Robert Hyde (SG), Bärbel Schmidts (Kosmos)
Art.-Nr.: 690083

Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung des Spiels beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.