

Einfach GENIAL

DAS WÜRFELSPIEL

Ein Würfelspiel für 2–4 Spieler ab 8 Jahren von Reiner Knizia

Spielmaterial: 9 „Einfach Genial“-Würfel, 1 Wertungsblock, 1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Wer erwürfelt sich am geschicktesten die passenden Symbole? Und wer wagt noch einen weiteren Wurf, um sein Ergebnis zu verbessern? Doch Vorsicht: Der letzte eigene Wurf ist immer auch die Vorlage für alle anderen Mitspieler! Denn gewürfelte Symbole, die mit den Würfeln der Mitspieler übereinstimmen, werden auf dem Wertungsblatt angekreuzt. Der Spieler, der als Erster alle Symbole ankreuzen kann, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler benötigen je einen Stift sowie ein Blatt vom Wertungsblock, welches sie offen vor sich legen. Jeder nimmt sich die gleiche Anzahl Würfel:

Bei 2 Spielern je 4 Würfel

Bei 3 Spielern je 3 Würfel

Bei 4 Spielern je 2 Würfel

Bei 2 und 4 Spielern wird also mit insgesamt 8 Würfeln gespielt, der verbleibende 9. Würfel wird nicht benötigt und zur Seite gelegt.

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler wird Startspieler. Alle Spieler außer dem Startspieler werfen zu Beginn des Spiels ihre Würfel und legen diese vor sich ab.

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Ein Spielzug läuft wie folgt ab:

Erst Würfeln ...

Der Spieler am Zug wirft zuerst alle seine Würfel. Ist er mit dem Ergebnis nicht zufrieden, darf er alle Würfel ein zweites Mal und wenn er möchte auch ein drittes Mal werfen. Er muss dabei aber immer alle seine Würfel zusammen werfen und darf nicht einen oder mehrere seiner Würfel zur Seite legen.

... dann Werten

Jeder eigene Würfel wird nun einzeln gewertet. Für jede Übereinstimmung mit einem Symbol vor den Mitspielern, darf man ein entsprechendes Symbol auf dem Wertungsblatt ankreuzen. Mehrere Übereinstimmungen erlauben das Ankreuzen entsprechend mehrerer Symbole.

Wichtig: Übereinstimmungen zwischen den eigenen Würfeln werden nicht gewertet!

Geniale Joker

Wirft man mehrere gleiche Symbole, kann man diese wie folgt als Joker einsetzen:

- Hat man **2 gleiche Symbole** gewürfelt, darf man **1 beliebiges Symbol** auf seinem Wertungsblatt ankreuzen.
- Wirft man **3 gleiche Symbole**, darf man **2 beliebige, gleiche Symbole** ankreuzen. (Dies kann nur im Spiel zu zweit oder zu dritt vorkommen.)
- Bei **4 gleichen Symbolen**, darf man **3 beliebige, gleiche Symbole** ankreuzen. (Dies kann nur im Spiel zu zweit vorkommen.)

Wichtig: Symbole die man als Joker einsetzt, dürfen nicht zusätzlich für Übereinstimmungen mit den Mitspielern gewertet werden.

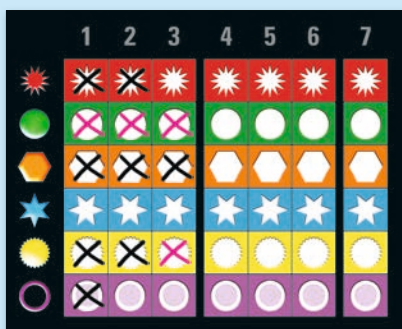
Wertungsbeispiele

Birgit, Roman und Svenja spielen zu dritt. Jeder von ihnen hat also drei Würfel zur Verfügung:

Birgits Würfel	Romans Würfel	Romans Würfel	Svenjas Würfel
Svenjas 1. Wurf	Svenjas 2. Wurf	Birgits 1. Wurf	Birgits 2. Wurf
<p>Svenja ist am Zug. Für ihren ersten Wurf könnte sie nur 1 rotes Symbol werten (eine Übereinstimmung mit Roman). Svenja würfelt daher nochmals mit allen ihren Würfeln.</p>	<p>Für den zweiten Wurf wertet Svenja nun 3 Punkte für das gelbe Symbol. Sie wertet außerdem 4 Punkte für ihre blauen Symbole. Sie könnte stattdessen auch die zwei blauen Symbole als Joker für das Ankreuzen eines beliebigen Symbols einsetzen.</p>	<p>Nach Svenja ist Birgit am Zug. Mit ihrem ersten Wurf könnte sie nur die 2 violetten Symbole als Joker für das Ankreuzen eines beliebigen Symbols einsetzen. Birgit würfelt nochmals mit allen ihren Würfeln.</p>	<p>Für den zweiten Wurf wertet Birgit nun 3 Punkte für das blaue Symbol und 1 Punkt für das rote Symbol.</p>

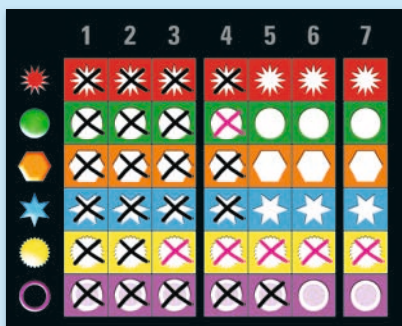
Wertungsblatt

Man kreuzt die Symbole auf seinem Wertungsblatt immer von links nach rechts an. Wichtig: Man darf ein Symbol im **mittleren Abschnitt** aber erst dann ankreuzen, wenn man im **linken Abschnitt von jedem der 6 Symbole** schon **mindestens eines** angekreuzt hat. Entsprechend darf man ein Symbol im **rechten Abschnitt** erst dann ankreuzen, wenn man im **mittleren Abschnitt von jedem der 6 Symbole** schon **mindestens eines** angekreuzt hat. Man sollte also versuchen, mit allen 6 Symbolen **gleichmäßig** voranzukommen. Denn Symbole, die man nach dieser Regelung nicht werten darf, sind verloren!



Beispiel:

Svenja wertet 4 grüne und 2 gelbe Symbole. Sie kann aber nur 3 grüne und 1 gelbes Symbol ankreuzen, da sie im linken Abschnitt (1-3) noch kein blaues Symbol angekreuzt hat und der mittlere Abschnitt (4-6) daher noch „gesperrt“ ist.



Beispiel:

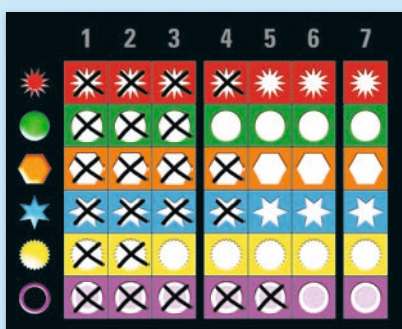
Birgit wertet 1 grünes und 6 gelbe Symbole. Sie kann zuerst 1 grünes Symbol ankreuzen und dadurch den rechten Abschnitt „entsperren“. Danach kann sie 5 gelbe Symbole ankreuzen. Ein gelbes Symbol verfällt, da die gelbe Reihe nun bereits abgeschlossen ist.

SPIELEND

Es gewinnt der Spieler, der als Erster alle Symbole auf seinem Wertungsblatt ankreuzen kann. Das Spiel endet sofort, die Runde wird nicht zu Ende gespielt.

Siegpunkte

Werden mehrere Partien gespielt, z. B. so viele wie Spieler teilnehmen, werden folgendermaßen Siegpunkte ermittelt: Jeder Spieler ist einmal Startspieler. Nach jedem Spiel werden die Punkte für die Spieler notiert. Der Gewinner bekommt jeweils 7 Punkte. Die anderen Spieler bekommen jeweils Punkte entsprechend der Zeile mit den wenigsten angekreuzten Symbolen. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.



Beispiel:

Roman erzielt am Ende der Partie 2 Punkte, da er in der gelben Zeile nur zwei Symbole angekreuzt hat.

VARIANTE

Startregel

Der Startspieler hat einen Vorteil, da er den anderen Spielern immer eine Wertung voraus ist. Daher empfehlen wir nach den ersten Partien folgende Startregel: Zu Beginn des Spiels zeigen die Spieler ihre Würfel nicht. Der Startspieler kann daher keine Punkte durch Übereinstimmungen mit den Würfeln der Mitspieler erzielen – nur Geniale Joker sind möglich. Nachfolgende Spieler können nun die Würfel der Mitspieler, die in der ersten Runde bereits am Zug waren, zur Wertung nutzen. So steigt in der ersten Runde von Spieler zu Spieler die Möglichkeit, Punkte zu erzielen.



Der Autor

Reiner Knizia, geboren in Illertissen, lebt in England. 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 – Der Weg der Steine (Kosmos).

Autor: Reiner Knizia
Gestaltung: Fine Tuning / Michaela Kienle
Redaktion: Arne Bratenstein

Art.-Nr.: 699598
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Ersatzblöcke können über den KOSMOS Ersatzteilservice bestellt werden.
Weitere Infos im Internet unter kosmos.de.

© 2012 Sophisticated Games Ltd.
1 Anderson Court
Newnham Road
Cambridge CB3 9EZ
UK



© 2012 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de



Weltweit über
600.000
Mal verkauft!

Einfach
GENIAL

Stein um Stein zieht dieses preisgekrönte Spiel jeden sofort in seinen Bann. Es besticht durch denkbar einfache Regeln und gleichzeitig unendlich viele Möglichkeiten, taktisches Geschick zu entfalten. Genial einfach – einfach genial!