



Einfach genial - das kartenspiel
Kosmos, 2008
Reiner KNIZIA
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

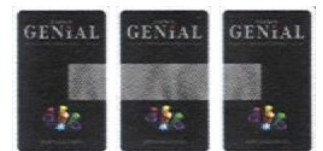
Spelmateriaal

- **60 symboolkaarten** met telkens 2 verschillende symbolen
- **4 kleefstroken** (om de waarderingskaarten te fixeren)
- **4 waarderingsborden** (telkens bestaande uit 3 kaarten)
- **24 puntenfiches** (telkens 4 in 6 kleuren)
- **1 handleiding**



Vorbereidende werken

De drie bij elkaar passende waarderingskaarten van een waarderingsbord worden met de rugzijde naar boven op de tafel gelegd. Daarna wordt één kleefstrook losgemaakt waarmee de 3 kaarten dan worden verbonden. De kleefstrook wordt gefixeerd op de aangeduide plaatsen van de drie waarderingskaarten.



Doel van het spel

De speler die als eerste met al zijn 6 puntenfiches de zevende kolom van zijn waarderingsbord bereikt, wordt de winnaar van het spel.

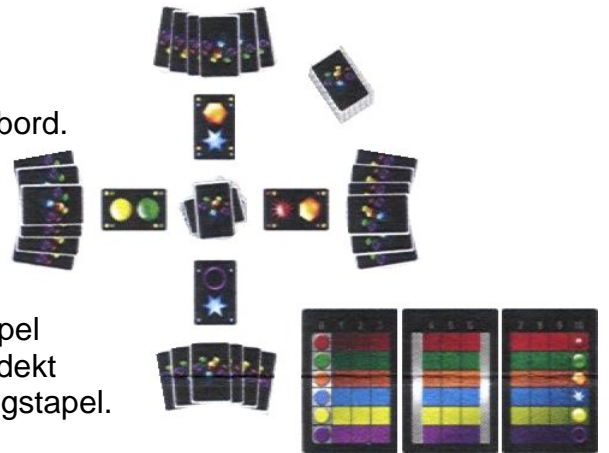
Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt een waarderingsbord en legt dat open voor zich neer. Iedere speler ontvangt zes puntenfiches en zet die telkens op veld 0 van de desbetreffende identieke kleurenrij van zijn waarderingsbord.

Een speler mixt de kaarten zeer grondig en geeft aan iedere speler verdekt 6 kaarten (ook aan zichzelf) die alle spelers in de hand nemen. Daarna ontvangt iedere speler nog één kaart die hij open voor zich neerlegt.

De resterende kaarten worden als verdekte voorraadstapel klaargelegd. In het midden van de tafel worden later verdekt de afgelegde kaarten geplaatst en vormen daar een aflegstapel.

De speler links van de kaartgever begint.



Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

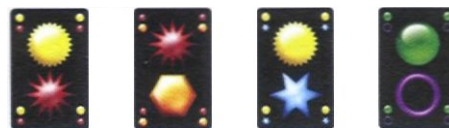
1. De speler, die aan de beurt is, speelt één van zijn handkaarten uit en legt die open vóór zich neer, onder zijn kaart die al vóór hem op de tafel lag.
2. Nu wordt er gewaardeerd: de speler vergelijkt de symbolen op zijn uitgespeelde kaart met de symbolen op de open kaarten van alle spelers, inclusief de eigen kaart uit de voorronde. Voor elke overeenkomst rukt hij, met de puntenfiche van het overeenkomstige symbool, 1 veld vooruit op zijn waarderingsbord.
3. Aan het einde van zijn speelbeurt legt de speler zijn kaart uit de voorronde, dus die kaart die dichterbij het midden van de tafel ligt, verdekt op de aflegstapel in het midden van de tafel. Dan schuift hij zijn in deze ronde uitgespeelde kaart op deze positie en vult zijn handkaarten, door het trekken van een kaart van de voorraadstapel, opnieuw aan tot 6 stuks. Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt.

De waardering

De beide kleursymbolen van de nieuw gelegde kaart worden gewaardeerd. Eerst waardeert de speler het eerste kleursymbool en rukt met de gelijkgekleurde puntenfiche naar voor op zijn waarderingsbord. Daarna doet hij met de tweede kleursymbool net hetzelfde. De speler mag wel de volgorde kiezen met welk kleursymbool hij de waardering wil starten.

Voorbeeld

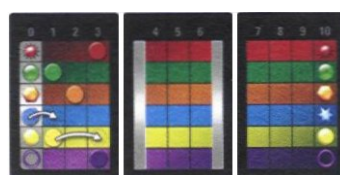
De volgende kaarten liggen op de tafel.



Nu wordt een kaart met het gele en het blauwe symbool gespeeld.



Bij geel zijn er 2 overeenkomsten, bij blauw 1. De puntenfiches worden passend op het spelersbord vooruitgezet.



BELANGRIJK

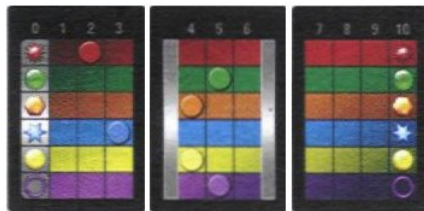
Het waarderingsbord is in verschillende sectoren ingedeeld (eerste sector: de kolom 0; tweede sector: de kolommen 1 - 3; derde sector: de kolommen 4 - 6; vierde sector: de kolommen 7 tot 10).

Een puntenfiche mag pas in de volgende sector worden geplaatst op voorwaarde dat alle puntenfiches in dezelfde sector daarvoor staan. Op deze manier bevinden zich alle puntenfiches van een speler steeds in maximaal twee aangrenzende sectoren.

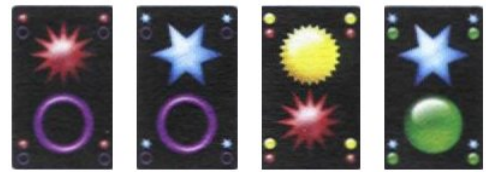
sector 2 sector 3 sector 4

Voorbeeld

Het waarderingsbord
ziet er zo uit:



De volgende kaarten liggen op de tafel:



Nu wordt er een volgende kaart met het rode en paarse symbool gespeeld. De rode puntenfiche wordt 2 velden verder op de 4 geplaatst. De paarse fiche mag maar één veld verder worden geschoven omdat hij anders in de volgende sector op veld 7 zou terechtgekomen zijn. Aangezien de puntenfiches echter maximaal in twee aangrenzende sectoren mogen liggen en de blauwe fiche zich nog steeds in de tweede sector bevindt, mag de paarse fiche niet in de vierde sector worden gezet.

Nieuwe kaarten

Het kan gebeuren dat een speler na zijn waardering geen kaarten met het kleursymbool in de hand heeft dat overeenstemt met de momenteel nederigste positie van een kleurfiche op zijn spelersbord. In dat geval kan hij al zijn handkaarten aan de medespelers tonen en daarna verdekt op de aflegstapel leggen. Als de speler niet één maar meerdere puntenfiches in de nederigste positie heeft, mag hij deze actie pas uitvoeren als hij voor geen enkele kleursymbool een kaart in de hand heeft.

Aan het einde van zijn speelbeurt legt de speler zijn kaart uit de voorronde, dus die kaart die dichterbij het midden van de tafel ligt, verdekt op de aflegstapel. De kaart die in deze ronde werd gespeeld wordt op die positie gelegd. Daarna vult de speler zijn handkaarten opnieuw aan tot 6 stuks (door kaarten te trekken van de voorraadstapel). Daarna is de linkerbuurman aan de beurt. De aflegstapel in het midden van de tafel moet men niet sorteren en ordenen zodat hij steeds goed te onderscheiden is van de voorraadstapel. De kaarten worden verdekt op de aflegstapel gelegd zodat de desbetreffende kleursymbolen niet abusievelijk in de waardering worden betrokken. Als de laatste kaart van de voorraadstapel wordt getrokken, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Bonusbeurt

Voor elke puntenfiche die de laatste kolom (de kolom met het getal 10) op het waarderingsbord bereikt, roept de actuele speler "Einfach Genial!". De speler is dan, zonder het trekken van een nieuwe kaart, opnieuw aan de beurt. Hij legt de open kaart van de voorronde weg en speelt een volgende kaart. Daarna wordt deze kaart volgens de beschreven regels gewaardeerd. Bereikt een speler hiermee opnieuw met een puntenfiche de laatste kolom, krijgt hij uiteraard opnieuw een bonusbeurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler met elk van zijn puntenfiches de zevende kolom heeft bereikt of overschreden. Deze speler is de winnaar van het spel.

Om de plaats van de andere spelers te kunnen bepalen, vergelijken deze spelers de stand van hun puntenfiches op de telkens nederigste positie. De speler wiens nederigste puntental hoger is dan het nederigste puntental van zijn medespelers, wordt vóór hen geklasseerd. Bij een gelijke stand vergelijken de spelers hun eerstvolgende hogere puntenfiches.



winnaar

2de plaats

3de plaats

4de plaats

Als er meerdere spelletjes worden gespeeld, worden de puntenresultaten telkens genoteerd. Iedere speler ontvangt dan zegepunten in overeenstemming met zijn puntenfiche in de nederigste positie op zijn waarderingbord. De speler die na het overeengekomen aantal spelletjes de meeste zegepunten heeft bereikt, is de grote overwinnaar.

Het spel voor twee spelers

Iedere speler ontvangt 6 handkaarten die hij in de hand neemt en afzonderlijk na elkaar 2 kaarten, die hij open vóór zich neerlegt. Hierbij ligt de eerste van deze afzonderlijke kaart dichter naar het midden van de tafel en de tweede kaart ligt daaronder. Kaarten die nieuw worden uitgespeeld, worden onder de reeds uitgespeelde kaarten gelegd.

Aan het einde van de speelbeurt wordt de bovenste kaart verdekt op de aflegstapel gelegd.



Behalve het aantal open kaarten dat vóór een speler op de tafel ligt, blijven alle andere regels bestaan.