

Nachdem du beide Farbsymbole gewertet hast, überprüfst du, ob du einen **Bonuszug** ausführen darfst.

3. AUF BONUSZUG ÜBERPRÜFEN

Die **Felder 18 und 27** auf der Punktetafel sind Bonusfelder. Für **jeden** Punktemarker, der bei der Wertung ein Bonusfeld erreicht oder überquert hatte, rufst du nun „Einfach Genial!“ und bekommst einen Bonuszug: Dazu musst du **sofort** einen zusätzlichen deiner Spielsteine auswählen, platzieren und werten. Dies kann wiederum neue Bonuszüge auslösen.

Die Wertung eines Spielsteins mit zwei verschiedenen Farbsymbolen kann gleichzeitig zwei Bonuszüge auslösen. Du darfst **nicht** auf Bonuszüge verzichten und darfst erst neue Spielsteine nachziehen, **nachdem** du alle Bonuszüge ausgeführt hast.

Gut zu wissen:

Ein Punktemarker kann nie über das Feld 27 hinausziehen. Solltest du Punkte für eine Farbe bekommen, deren Punktemarker dieses Feld bereits erreicht hat, verfallen sie.

Das Feld 9 ist kein Bonusfeld. Es ist aus optischen Gründen leicht hervorgehoben, damit ihr den Fortschritt aller Personen am Tisch schneller erfassen könnt.

Im absoluten Extremfall ist es möglich, dass du in deinem Zug sechs Bonuszüge hintereinander auslöst. Da du nur fünf Spielsteine auf der Ablagebank hast und dazwischen nicht nachziehen darfst, entfällt in diesem Fall der letzte Bonuszug.

4. AUF FÜNF SPIELSTEINE NACHZIEHEN

Am Ende deines Zuges ziehst du so viele Spielsteine aus dem Vorrat, dass du wieder fünf Spielsteine auf deiner Ablagebank hast. Danach ist die Person links von dir an der Reihe.

SONDERFALL: KEIN PASSENDES FARBSYMBOL – SPIELSTEINE TAUSCHEN

Es kann vorkommen, dass du **nach deiner Wertung** und **vor dem Nachziehen** keinen Spielstein auf der Ablagebank hast, der dein schwächstes Farbsymbol zeigt (= Farbsymbol, dessen Punktemarker am wenigsten weit nach vorne gerückt ist). In diesem Fall kannst du **einmal** pro Zug **alle** deine Spielsteine beiseitelegen. Zeige sie den anderen Personen zur Kontrolle. Danach ziehst du fünf neue Spielsteine aus dem Vorrat und platzierst sie auf deiner Ablagebank. Die beiseitegelegten Spielsteine mischst du nun zurück in den Vorrat und dein Zug ist beendet.

Hast du nicht eines, sondern mehrere schwächste Farbsymbole, darfst du deine Spielsteine nur austauschen, wenn **sie alle keines dieser Farbsymbole** zeigen.

Spielende

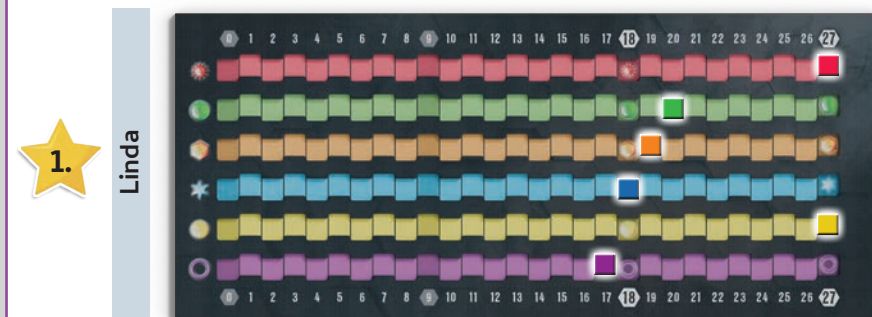
Das Spielende wird eingeläutet, wenn nach dem Zug einer Person weniger als fünf Spielsteine im Vorrat liegen. Jetzt wird noch eine **Schlussrunde** gespielt, **in der jede Person noch genau einmal am Zug** ist (d. h., die Person, die das Spielende eingeläutet hat, ist auch noch einmal am Zug). In dieser Schlussrunde entfällt das Nachziehen (oder der Tausch) von Spielsteinen.

Eur danach herauszufinden, wer gewonnen hat, vergleicht ihr, auf welcher Position sich der Punktemarker eurer jeweils schwächsten Farbe befindet. **Die Person, die ihre schwächste Farbe am weitesten nach vorne gerückt hat, gewinnt.**

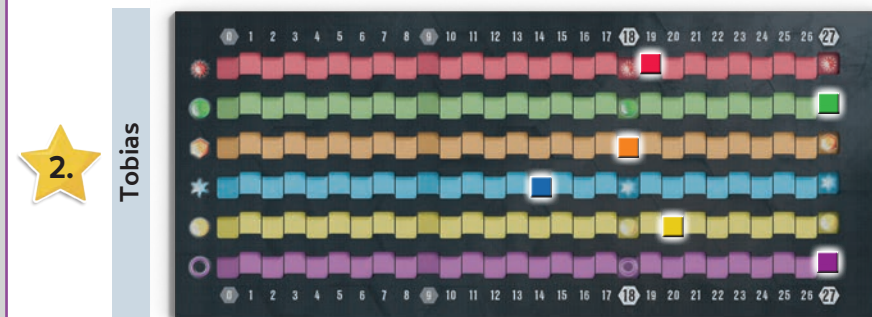
Hinweis: Für den Sieg spielt es keine Rolle, welche Farbe der Punktemarker auf der niedrigsten Position hat oder ob und wie viele Punktemarker auf der Punktetafel Feld 27 erreicht haben.

Bei **Gleichstand** vergleicht ihr eure nächststärkere Farbe. Herrscht erneut Gleichstand, vergleicht ihr immer schrittweise weiter die nächststärkere Farbe. Das bedeutet auch: Hast du zwei oder mehr Punktemarker auf derselben Position, wählst du für den Vergleich zunächst einen davon aus. Sollte ein weiterer Vergleich notwendig sein, wählst du dann den nächsten davon aus und so weiter. Herrscht bis zuletzt Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

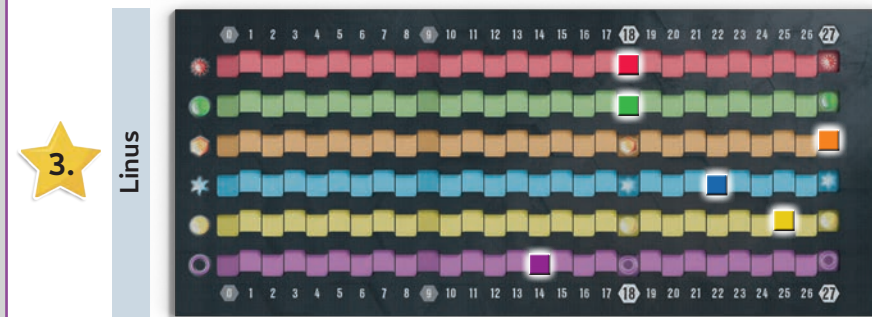
Beispiel: Schlusswertung



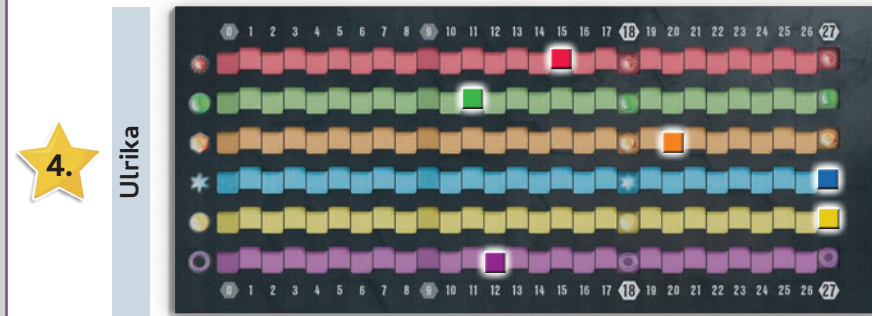
1. Linda



2. Tobias



3. Linus



4. Ulrika

Lindas schwächste Farbe ist Violett. Der zugehörige Punktemarker befindet sich auf Feld 17, das ist weiter vorn als die schwächsten Punktemarker aller anderen Personen. Damit hat sie das Spiel gewonnen.

Die schwächsten Farben von Tobias (Blau) und Linus (Violett) befinden sich jeweils auf Feld 14. Nun vergleichen sie ihre nächststärkeren Farben: Auch hier gibt es wieder einen Gleichstand auf Feld 18. Linus hat zwei Punktemarker auf Feld 18 (Rot und Grün), seine nächststärkere Farbe ist also ebenfalls auf Feld 18. Bei Tobias ist die nächststärkere Farbe Rot mit 19. Damit belegt Tobias den zweiten Platz. Linus wird Dritter.

Ulrika belegt den vierten Platz, da sich der Punktemarker ihrer schwächsten Farbe Grün auf Feld 11 befindet.

SONDERFALL: SOFORTIGES SPIELENDE

In dem seltenen Fall, dass du **keinen Spielstein** mehr platzieren kannst, endet das Spiel vorzeitig. Geht direkt zur Schlusswertung über.

Sollte es dir gelingen, **alle Punktemarker** auf das **höchste Feld (27)** zu setzen, endet das Spiel, und du hast sofort gewonnen. Die anderen Personen können zur Schlusswertung übergehen, um zu sehen, wie sie abgeschnitten haben.

SOLOSPIEL

Im Solospiel lautet dein Ziel, bei Spielende einen **möglichst hohen Punktestand mit deinem am niedrigsten positionierten Punktemarker** zu erreichen. Es gelten alle Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Spielaufbau

Du verwendest die Spielsteine wie im 2-Personen-Spiel: also 60 Spielsteine ohne die 18 Doppel-Spielsteine. Zusätzlich benötigst du eine Punktetafel in doppelter Länge. Dazu legst du **zwei Punktetafeln** nebeneinander (siehe Beispiel unten) und legst jeweils einen Punktemarker auf das Feld 0 der jeweiligen Farbe auf der linken Punktetafel. Du benötigst keine Ablagebank.



Spielablauf

Statt wie im Grundspiel aus den fünf Spielsteinen auf deiner Ablagebank zu wählen, nimmst du im Solospiel immer einen Spielstein aus dem Vorrat, platzierst ihn direkt auf dem Spielplan und wertest ihn. Dann nimmst du den nächsten Spielstein und fährst genauso fort. Erreichst du mit einem Punktemarker Feld 27 eines Farbsymbols auf der linken Punktetafel oder würdest darüber hinausziehen, legst du ihn sofort auf das Feld 0 der entsprechenden Farbe auf der zweiten Punktetafel – übrige Punkte verfallen. Im Solospiel gibt es **keine** Bonuszüge.

Spielende

Das Spiel endet, wenn du entweder alle Spielsteine platziert hast oder keine weiteren mehr platzieren kannst.

Am besten notierst du dir deine Ergebnisse, um sie später vergleichen zu können.

IMPRESSUM

Der Autor:
Reiner Knizia, geboren in Illertissen, lebt in München. 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 und den Spiel-des-Jahres-Sonderpreis „Literatur im Spiel“ 2001 für das kooperative Spiel „Der Herr der Ringe“.

Autor: Reiner Knizia
Grafik: Kreativbunker
Redaktion: Christian Sachseneder, Felix Noe
3D-Rendering: Andreas Resch
Technische Entwicklung: Carsten Engel
Lektorat: Christian Wöllecke

Hinweise zum Verpackungsmüll
kosmos.de/disposal

© 2024 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Reiner Knizia dankt allen, die das Spiel getestet und zu dessen Entwicklung beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Highman, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

Art.-Nr.: 684006

Einfach GENIAL

Das clevere Legespiel

3D

DAS CLEVERE LEGESPIEL GEHT IN DIE DRITTE DIMENSION!

Spielidee

Ihr platziert abwechselnd Spielsteine auf dem Spielplan und versucht, durch übereinstimmende Farbsymbole möglichst viele Punkte zu erzielen. Bei Einfach Genial 3D könnt ihr dabei auch in die Höhe stapeln – so habt ihr viele Möglichkeiten, die richtigen Farbsymbole zu gruppieren. Nach und nach rückt ihr eure Punktemarker vorwärts. Achtet allerdings darauf, sie alle möglichst gleichmäßig voranzubringen, und vernachlässigt keinen davon. Denn bei Spielende vergleicht ihr nicht die Werte eurer am höchsten positionierten Punktemarker. Entscheidend sind eure jeweils niedrigsten Punktemarker. Wer hier die Nase vorn hat, gewinnt.

Spielmaterial

78 Spielsteine
darunter **60 Spielsteine** mit zwei unterschiedlichen Farbsymbolen ...

... und **18 Doppel-Spielsteine** mit zwei gleichen Farbsymbolen



4 Ablagebänke

1 Spielplan

24 Punktemarker
(4 Sets mit je 1 x Rot, Grün, Orange, Blau, Gelb und Violett)

4 Punktetafeln

6 Start-Steine



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

NUR VOR DER ERSTEN PARTIE:

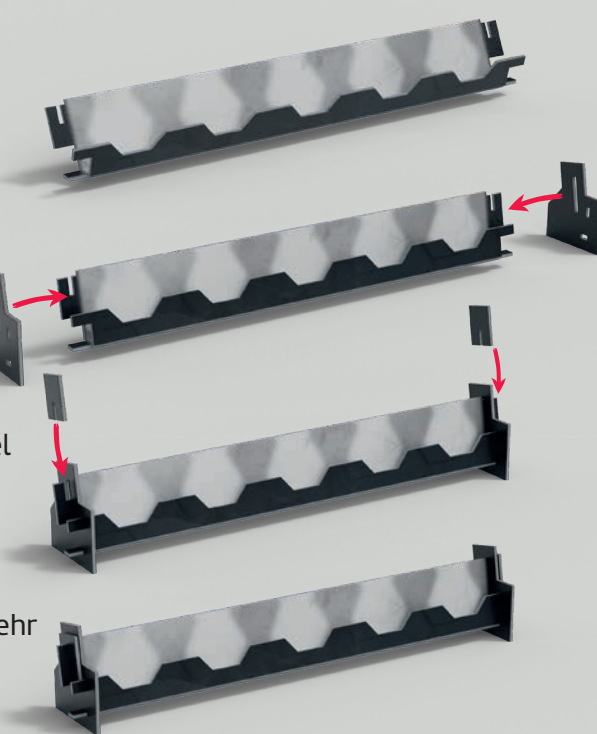
Aufbau der Ablagebänke

1. Löst alle Teile vorsichtig aus den Tableaus heraus.

2. Faltet die großen Bank-Teile insgesamt zweimal entlang der vorhandenen Faltlinien. Achtet darauf, dass die helle Seite innen liegt.

3. Steckt nun wie abgebildet behutsam jeweils von rechts und links einen Standfuß auf die drei Nasen des gefalteten Bank-Teils.

4. Anschließend steckt ihr noch je einen kleinen Sicherungsriegel von oben in die dafür vorgesehenen Schlitze. Sie stabilisieren die Ablagebank.



Setzt so alle vier Ablagebänke zusammen. Ihr müsst sie nicht mehr zerlegen. Am besten bewahrt ihr sie zwischen den Partien zusammengebaut in der Schachtel auf.

DAS GRUNDSPIEL FÜR 2-4 PERSONEN

(Das Solospiel wird am Ende der Spielanleitung erklärt)

Spielaufbau

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2. Platziert nun die **sechs Start-Steine** in beliebiger Anordnung auf den entsprechenden Feldern des Spielplans. Achtet darauf, dass sie in den dreieckigen Vertiefungen einrasten.

3. Legt je nach Personenzahl folgende Spielsteine bereit:



Start-Stein

Rückseite

4 Personen – Verwendet alle 78 Spielsteine.

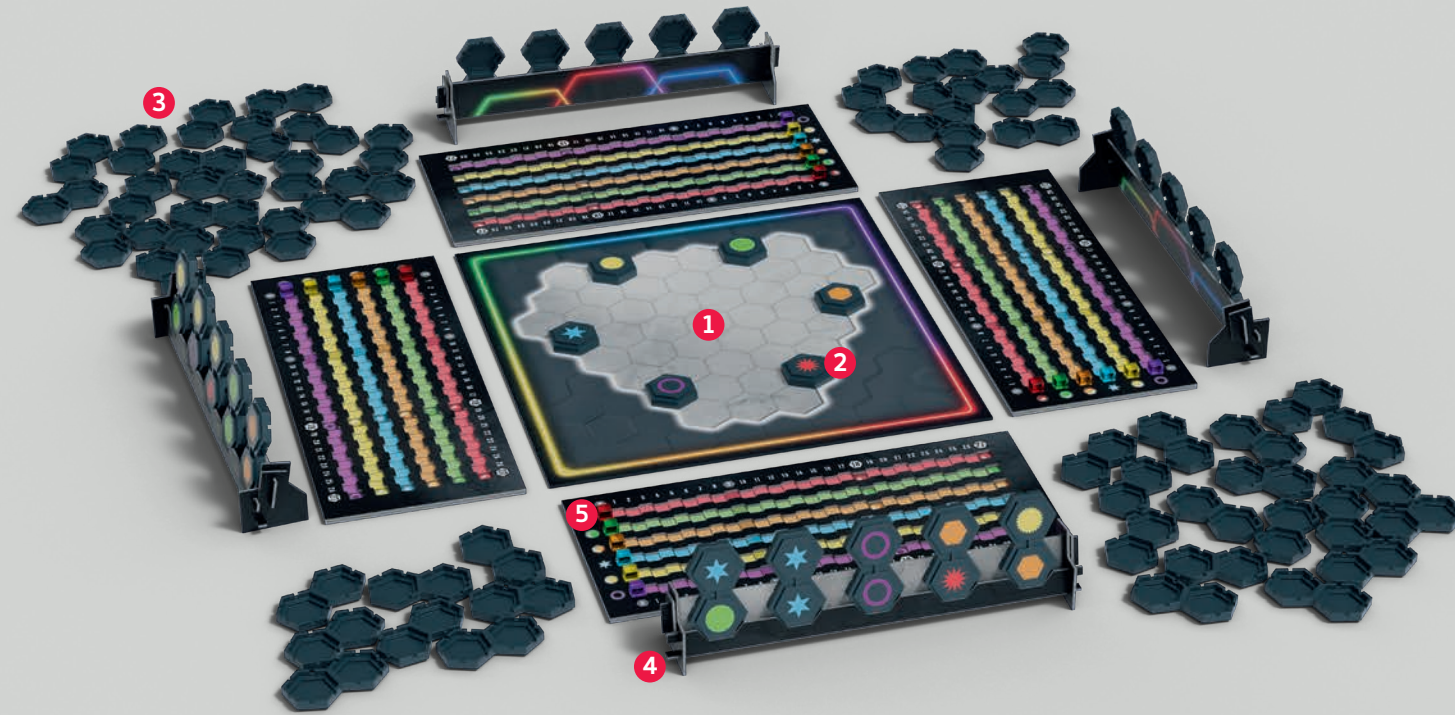
3 Personen – Entfernt einen Doppel-Spielstein jedes Farbsymbols (es bleiben 72 Spielsteine übrig).

2 Personen – Entfernt alle 18 Doppel-Spielsteine (es bleiben 60 Spielsteine übrig).

Legt die ausgewählten Spielsteine verdeckt neben den Spielplan und mischt sie gut durch. Sie bilden den **Vorrat**. Während des Spiels zieht ihr hiervon Spielsteine nach.

4. Jede Person nimmt sich **eine Ablagebank**, stellt sie vor sich auf und zieht dann zufällig **fünf Spielsteine** vom Vorrat. Stell deine Spielsteine senkrecht auf deine Ablagebank, sodass nur du die Farbsymbole sehen kannst.

5. Nehmt euch jeweils **eine Punktetafel** sowie **ein Set Punktemarker**. Legt jeweils einen Punktemarker auf das Feld 0 der jeweiligen Farbe (also den roten Punktemarker auf das Feld 0 der Reihe mit dem roten Stern etc.). Legt die Punktetafeln nun so vor euch aus, dass sie alle gut sehen können. Legt nicht benötigte Spielsteine, Ablagebänke, Punktetafeln und Punktemarker zurück in die Schachtel.



Spielablauf

Die jüngste Person beginnt das Spiel. Danach seid ihr abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe. Bist du am Zug, führst du folgende Schritte aus:

1. EINEN SPIELSTEIN PLATZIEREN

Wähle einen deiner fünf Spielsteine und platziere ihn offen auf zwei nebeneinanderliegenden Feldern. Diese Felder müssen auf **einer Ebene** sein.

Du kannst den Spielstein entweder auf **zwei freien Feldern** auf der hellen Spielfläche des Spielplans platzieren. Oder du stapelst in die Höhe und platziert deinen Spielstein auf **bereits ausliegenden Spiel- bzw. Start-Steinen**.

Stapelst du in die Höhe, **musst** du den neuen Spielstein „versetzt“ auf darunterliegenden Spiel- bzw. Start-Steinen platzieren. Du darfst ihn **nie genau deckungsgleich** auf einem darunterliegenden Spielstein platzieren (durch die Bauart der Spielsteine ist das übrigens auch gar nicht möglich). Selbstverständlich darf dein Spielstein auch nicht über die hell umrandete Grenze der Spielfläche hinausragen.



Du darfst deinen Spielstein auf freien Feldern des Spielplans platzieren.

Du darfst deinen Spielstein auf bereits ausliegenden Spielsteinen platzieren.

Du darfst **keinen** Spielstein genau deckungsgleich auf einem anderen platzieren.

Du darfst **keinen** Spielstein schräg über verschiedene Ebenen hinweg platzieren.

Hinweise: Durch das Platzieren der Spielsteine kann es auf allen Ebenen vorkommen, dass einzelne Felder isoliert übrig bleiben und im weiteren Spielverlauf nicht mehr belegt werden können. Vor allem gegen Ende des Spiels können solche Lücken eine taktische Rolle spielen.

SONDERREGEL ZU SPIELBEGINN:

Zu Beginn des Spiels **musst** du deinen Spielstein neben einem der Start-Steine platzieren, an dem noch kein anderer Spielstein anliegt. Dies gilt so lange, bis neben jedem der sechs Start-Steine mindestens ein Spielstein platziert wurde.

Wichtig: Bist du am Zug, **musst** du einen Spielstein platzieren – auch, wenn du keine oder nur wenige Punkte erzielen kannst.

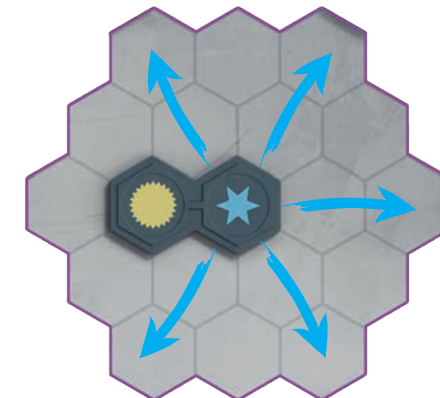
2. DIE FARBSYMBOLAUF DEM SPIELSTEIN WERTEN

Du erzielst Punkte, wenn du deinen Spielstein **neben übereinstimmenden Farbsymbolen** platzierst, die auf bereits ausliegenden Spiel- oder Start-Steinen zu sehen sind. Beim Werten betrachtest du dann die **beiden** Farbsymbole des neu gelegten Spielsteins immer **einzel**n – auch bei Doppel-Spielsteinen mit zwei gleichen Farbsymbolen. Zuerst wertest du das eine Farbsymbol, dann das andere. Die Reihenfolge ist egal.

Beachte also zunächst nur **eines der beiden Farbsymbole** auf deinem Spielstein: Dieses Farbsymbol grenzt an **fünf Felder** um deinen Spielstein herum an. (Ausnahme: Bei Randfeldern sind es weniger als fünf). Diese fünf angrenzenden Felder geben nun die **fünf Wertungsrichtungen** an.

In die sechste Richtung, also in die Richtung des zweiten Farbsymbols auf deinem Spielstein, wird nicht gewertet.

Beispiel: Die fünf Wertungsrichtungen



Für den blauen Stern überprüfst du, ob es angrenzende und übereinstimmende Farbsymbole in die Richtungen oben links, oben rechts, rechts, unten rechts, und unten links gibt. Nach links, in Richtung des gelben Sterns, der das zweite Farbsymbol des neu gelegten Spielsteins ist, wird nicht gewertet.

Zähle für jede der fünf Wertungsrichtungen, wie viele Farbsymbole **in gerader Linie** mit dem Farbsymbol deines Spielsteins übereinstimmen und **ohne Unterbrechung** aufeinanderfolgen. Ein Wechsel zwischen verschiedenen **Ebenen** darf hierbei vorkommen – es zählt die **Draufsicht**. Eine Reihe übereinstimmender Farbsymbole wird unterbrochen, wenn du entweder auf ein freies Feld ohne Farbsymbol oder auf ein anderes Farbsymbol stößt. Du erhältst 1 Punkt für jedes der mit deinem Spielstein **übereinstimmenden** Farbsymbole.

Ziehe den entsprechenden **Punktemarker** für jeden Punkt um ein Feld weiter. Werte dann das zweite Farbsymbol deines Spielsteins.

Zur Klarstellung: Für das Farbsymbol auf dem neu gelegten Spielstein selbst bekommst du keinen Punkt, sondern nur für die damit übereinstimmenden Farbsymbole in jede der fünf Wertungsrichtungen. Und, nicht vergessen, falls du einen Doppel-Spielstein mit zwei gleichen Farbsymbolen gelegt hast: Du bekommst bei der Wertung des einen Farbsymbols auch keinen Punkt für das zweite Farbsymbol auf **dems**elben Spielstein.

Beispiele für das Werten von Spielsteinen

Spielzüge zu Beginn des Spiels



Du platzierst einen Spielstein mit violettem Ring und grünem Kreis zwischen den beiden Start-Steinen auf dem Spielplan. An den violetten Ring grenzt ein übereinstimmendes Farbsymbol an; du erhältst 1 Punkt für Violett. Auch an den grünen Kreis grenzt ein übereinstimmendes Farbsymbol an; du erhältst 1 Punkt für Grün.



Du platzierst einen Spielstein mit orangefarbenem Sechseck und rotem Stern. An das orangefarbene Sechseck grenzt kein übereinstimmendes Farbsymbol an; keine Punkte für Orange. An den roten Stern grenzt jedoch ein übereinstimmendes Farbsymbol an; du erhältst 1 Punkt für Rot.

Spielzüge im fortgeschrittenen Spielverlauf



Du platzierst einen Spielstein mit einem grünen Kreis und einer gelben Sonne auf einigen bereits dort liegenden Spielsteinen. Den grünen Kreis kannst du nur in eine Richtung werten – nach unten links. Du erhältst 2 Punkte für Grün, da eine Reihe mit zwei grünen Kreisen angrenzt. Zusätzlich kannst du die gelbe Sonne in drei Richtungen werten. Nach oben links grenzt eine gelbe Sonne an, nach unten links eine weitere und nach rechts eine Reihe mit zwei gelben Sonnen. Das sind insgesamt 4 Punkte für Gelb.



Du platzierst einen Spielstein mit einer gelben Sonne und einem roten Stern auf dem Spielplan. Die gelbe Sonne kannst du nur in eine Richtung werten – nach links. Dafür erhältst du für Gelb 3 Punkte, da dort eine Reihe von drei gelben Sonnen angrenzt. Zusätzlich kannst du den roten Stern auch in eine Richtung werten – ebenfalls nach links. Dafür erhältst du 2 Punkte für Rot.



Du platzierst einen Doppel-Spielstein mit zwei gelben Sonnen. Die erste Sonne kannst du in zwei Richtungen werten (links und unten links) und bekommst 3 Punkte. Die zweite Sonne kannst du nach links und nach rechts werten, das macht noch mal 3 Punkte – insgesamt also 6 Punkte für Gelb.