

GENIAL SPEZIAL

Für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 80 Spielsteine in 4 Farben
- 10 große Türme
- 14 kleine Türme
- 24 Zahlenchips (jeweils mit heller und schwarzer Seite)
- 4 Wertungstafeln
- 16 Wertungssteine in 4 Farben

VOR DEM ERSTEN SPIEL

... werden alle Teile vorsichtig aus dem Karton gelöst.

SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird auf den Tisch gelegt. Er zeigt verschiedene Felder:



Dunkelblaue Turmfelder
mit Ziffern.



Graublau Turmfelder
mit und ohne Ziffern.

Hinweis: Die Ziffern auf den dunkelblauen und graublauen Turmfeldern zeigen an, dass hier bei der entsprechenden Spielerzahl (2, 3 oder 4 Spieler) ein großer Turm aufgestellt wird.

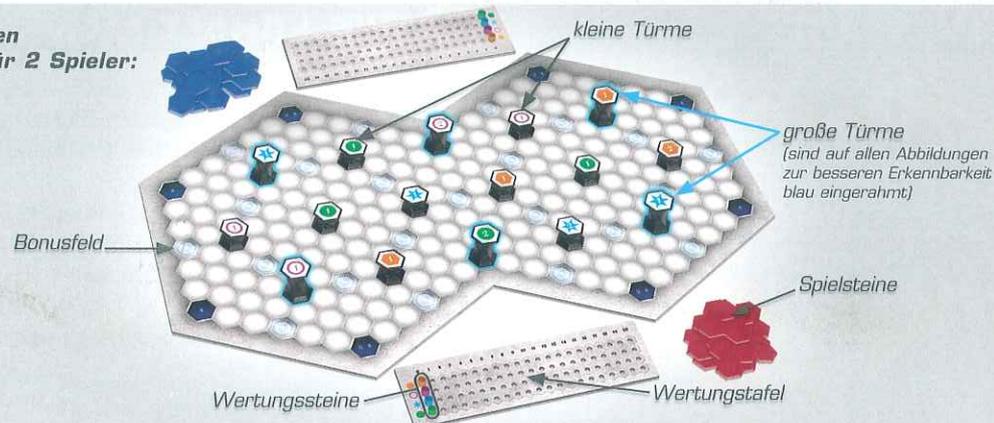


Bonusfelder
Auf Bonusfeldern stehen niemals Türme.

Die **Zahlenchips** werden so bereitgelegt, dass die helle (nicht schwarze!) Hintergrundfarbe nach oben zeigt. Auf jedem Zahlenchip ist eine der vier Symbolfarben abgebildet.



**Beispiel für den
Spelaufbau für 2 Spieler:**



**Je nach Spielerzahl
werden folgende
Türme und
Zahlenchips
auf dem Spiel-
plan platziert:**



2 Spieler:

- **6 große Türme** werden auf den graublauen und dunkelblauen Feldern, die eine „2“ zeigen, platziert.
- **10 kleine Türme** werden auf die restlichen graublauen Felder (egal ob mit oder ohne Ziffer) gestellt. Die restlichen dunkelblauen Felder bleiben frei. Die übrigen 4 großen und 4 kleinen Türme werden im Spiel zu zweit nicht benötigt.
- 8 Zahlenchips werden entfernt – und zwar **je eine „1“ und je eine „2“ in jeder der vier Symbolfarben** (auf der hellen Seite). Diese Chips kommen aus dem Spiel:



Die restlichen **16 Zahlenchips** werden mit der hellen Seite nach oben beliebig und zufällig auf die 16 Türme gelegt.

3 Spieler:

- **8 große Türme** werden auf den graublauen und dunkelblauen Feldern, die eine „3“ zeigen, platziert.
- **12 kleine Türme** werden auf die restlichen graublauen Felder (egal ob mit oder ohne Ziffer) gestellt. Die restlichen dunkelblauen Felder bleiben frei. Die übrigen 2 großen und 2 kleinen Türme werden im Spiel zu dritt nicht benötigt.
- 4 Zahlenchips werden entfernt – und zwar **je eine „2“ in jeder der vier Symbolfarben** (auf der hellen Seite). Diese Chips kommen aus dem Spiel:



Die restlichen **20 Zahlenchips** werden mit der hellen Seite nach oben beliebig und zufällig auf die 20 Türme gelegt.

4 Spieler:

- Die **10 großen Türme** werden auf allen dunkelblauen Feldern, die eine „4“ zeigen, platziert.
- Die **14 kleinen Türme** werden auf die graublauen Felder gestellt.
- Die **24 Zahlenchips** werden mit der hellen Seite nach oben beliebig und zufällig auf den 24 Türmen verteilt.

Jeder Spieler erhält:

- 20 Spielsteine in einer Farbe
 - 1 Wertungstafel
 - 4 Wertungssteine in 4 Farben
- Die 4 verschiedenfarbigen Wertungssteine werden jeweils in das Feld „0“ der farbgleichen Symbolreihe (0–20) der Wertungstafel gesteckt.

Spielmaterialien, die im Spiel nicht benötigt werden, bleiben in der Spielschachtel.

Hinweis: Es besteht kein Zusammenhang zwischen den Farben der Spielsteine und den Farben der Symbole auf den Zahlenchips .

SPIELIDEE

Das Ziel jedes Spielers ist es, mit Spielsteinen der eigenen Farbe Ketten zu bilden und Türme miteinander zu verbinden. Durch das Verbinden der Türme erhält ein Spieler Punkte in vier verschiedenen Symbolfarben gemäß den Zahlenchips auf den Türmen.

Besonders erstrebenswert ist es, große Türme miteinander zu verketten, denn dies bringt pro Turm zusätzlich je einen Sonderpunkt in jeder der vier Symbolfarben!

Die Punkte, die ein Spieler in den verschiedenen Symbolfarben erhält, werden mit Hilfe der Wertungssteine auf der eigenen Wertungstafel angezeigt.

Am Spielende wird bei jedem Spieler geprüft, in welcher Symbolfarbe er auf der Wertungstafel die wenigsten Punkte hat. Es gewinnt der Spieler, dessen schwächste Symbolfarbe weiter gekommen ist, als die jeweils schwächste Symbolfarbe der Mitspieler.

SPIELVERLAUF

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

Wer an der Reihe ist, legt einen Spielstein und überprüft, ob er Punkte erhält. Falls der Spieler Punkte erhält, zieht er den oder die entsprechenden Wertungssteine auf der Wertungstafel voran.

Einen Spielstein legen

Jeder Spieler hat Spielsteine in seiner Spielerfarbe. Wer am Zug ist, legt einen seiner Spielsteine auf **zwei leere Felder** des Spielplans. Der Spieler kann – **muss** aber **nicht** – im Spielverlauf an seine bereits liegenden Spielsteine angrenzend anlegen. Spielsteine *einer Farbe*, die sich berühren, bilden eine **Kette**. Mit einfarbigen Spielstein-Ketten können Türme verbunden werden. Spielsteine einer Farbe, die sich nicht berühren (also mindestens ein Feld Abstand haben), bilden mehrere Ketten. Spielsteine *verschiedener* Farben bilden miteinander keine Kette, auch wenn sie sich berühren.

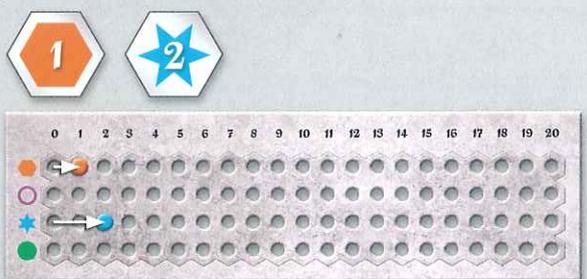


WICHTIG: Die **Turmfelder unterbrechen** Spielstein-Ketten. Auch **Leerfelder** oder **Spielsteine von Mitspielern** unterbrechen Ketten.

Punkten

Nach dem Legen des Spielsteins prüft der Spieler, ob er Punkte erhält. Punkte gibt es für **Zahlenchips**, **große Türme** und **Bonusfelder** (siehe „Wie erhält man Punkte?“).

Für die erhaltenen Punkte zieht der Spieler seine Wertungssteine auf der Wertungstafel voran. (Ein Wertungsstein, der Feld 20 erreicht, bleibt dort stehen. Punkte in dieser Farbe bringen dem Spieler nichts mehr.)



Erhält der Spieler 1 Punkt für Orange und 2 Punkte für Blau, zieht er den orangefarbenen Wertungsstein um 1 Feld auf der Wertungstafel voran und den blauen um 2 Felder.

Zahlenchip umdrehen

Sobald ein heller Zahlenchip gewertet wurde, wird er umgedreht und mit der schwarzen Seite nach oben wieder auf den Turm gelegt. Er zählt **von nun an bis Spielende** so viele Punkte, wie seine schwarze Seite zeigt.

WIE ERHÄLT MAN PUNKTE?

- 1) **Punkte** gibt es für das Verbinden der **Zahlenchips** auf den Türmen.
- 2) **Sonderpunkte** gibt es für das Verbinden **großer Türme**.
- 3) **Bonuspunkte** gibt es für das Belegen von **Bonusfeldern**.

Dies wird nachfolgend beschrieben.

1) Zahlenchips bringen Punkte

Sobald eine Spielstein-Kette eines Spielers zwei oder mehr Türme miteinander verbindet, erhält der Spieler so viele Punkte in der jeweiligen Farbe, wie die **Zahlenchips** auf den verbundenen Türmen angeben. Die Größe der Türme spielt hier keine Rolle.

Hinweis: In den folgenden Abbildungen zeigt der gelbe Rahmen um einen Spielstein an, dass dieser Stein **zuletzt gelegt** wurde.

Der hellblaue Rahmen um einen Turm zeigt an, dass es sich hier um einen **großen Turm** handelt.



Der Spieler verbindet Blau und Grün und erhält 1 Punkt für Blau und 2 Punkte für Grün. Beide Zahlenchips werden anschließend umgedreht und zeigen von nun an ihre schwarze Seite.

Wird durch das Legen eines Spielsteins ein weiterer Turm an eine vorhandene Kette angeschlossen, so erhält der Spieler nur die Punkte des neu angeschlossenen Turms.



Der Spieler schließt Grün an eine bestehende Kette an. Er erhält 1 Punkt für Grün. Der grüne Zahlenchip wird umgedreht und zeigt von nun an seine schwarze Seite. Der andere grüne und blaue Zahlenchip in der Kette sind bereits in einem früheren Zug gewertet worden und bringen keine erneuten Punkte.

Innerhalb **einer** Kette kann ein Zahlenchip nur **einmal** gewertet werden.



Der Spieler berührt mit dem gelegten Stein die „alte“ Kette und führt diese fort. In der „alten“ Kette sind in früheren Zügen bereits alle Zahlenchips gewertet worden! Durch das Legen des Spielsteins wird kein neuer Zahlenchip angeschlossen, denn auch der blaue Zahlenchip ist in dieser Kette bereits gewertet worden. Da in **einer** Kette ein Zahlenchip nur **einmal** gewertet werden kann, bringt ein solcher Zug einem Spieler also keine Punkte.

Legt ein Spieler jedoch eine **neue Kette**, die nicht in Berührung mit einer gleichfarbigen anderen steht, dann erhält er für die jeweiligen Türme in der neuen Kette **erneut Punkte**. In **verschiedenen Ketten** bringen dieselben Türme also erneut Punkte.

TIPP: Es lohnt sich, viele verschiedene Ketten zu bilden – und nicht nur eine lange!



Der Spieler verbindet Lila und Grün durch eine **neue** Kette. Diese neue Kette steht nicht in Berührung mit der anderen „alten“ Kette. Der Spieler erhält in der neuen Kette 2 Punkte für Lila und 3 Punkte für Grün. (Es spielt keine Rolle, dass der Spieler Lila und Grün in einem früheren Zug bereits in der **anderen** Kette gewertet hatte.)



Hätte der Spieler den Spielstein so gelegt, dass er die alte Kette berührt, dann hätte er keine Punkte bekommen, da nichts Neues angeschlossen wurde.

2) Große Türme bringen Sonderpunkte

Nachdem der Spieler, wie oben beschrieben, geprüft hat, ob er in seinem Zug für neu verbundene Zahlenchips Punkte erhält, prüft er auch, ob er **große Türme neu** miteinander verbunden hat. Ein einzelner neu angeschlossener großer Turm bringt in einer Kette mit kleinen Türmen nur die zuvor beschriebenen Punkte seines Zahlenchips – aber noch keine Sonderpunkte. Sobald ein Spieler jedoch **zwei** (oder mehr) **große Türme** durch eine Kette verbindet, erhält er zusätzlich je einen Sonderpunkt in allen vier Farben **für jeden neuen großen Turm in der Kette** (egal ob und wie viele kleine Türme in der Kette enthalten sind).
TIPP: Das **Verbinden großer Türme** ist ein starker Zug!



Der Spieler schließt den **großen Turm Grün** an eine bestehende Kette an. Er erhält zunächst 2 Punkte für Grün. Der grüne Zahlenchip wird umgedreht und zeigt von nun an seine schwarze Seite. Der orangefarbene und lilafarbene Zahlenchip sind bereits in einem früheren Zug in dieser Kette gewertet worden und ergeben keine erneuten Punkte. In der Kette werden **zwei große Türme neu verbunden** – Grün und Orange. Dafür erhält der Spieler Sonderpunkte, und zwar **für jeden großen Turm** dieser Kette in allen vier Symbolfarben je einen Sonderpunkt. Der Spieler erhält also noch 2 Punkte in Orange, 2 Punkte in Lila, 2 Punkte in Blau und 2 Punkte in Grün.

In jeder Kette bringt jeder große Turm nur **einmal** die Sonderpunkte. Große Türme bringen einem Spieler **erneut** Sonderpunkte, wenn der Spieler diese Türme durch eine **neue Kette** miteinander verbindet.



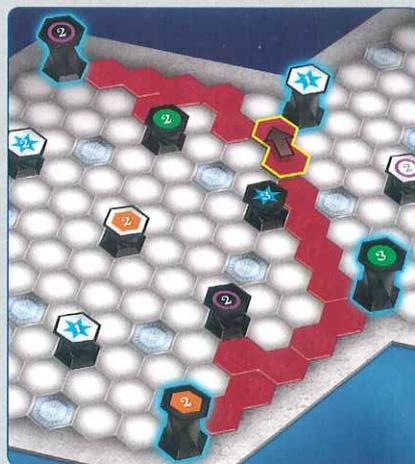
Der Spieler schließt den **großen Turm Blau** an eine bestehende Kette an. Er erhält 2 Punkte für Blau. Der andere blaue und grüne Zahlenchip in dieser Kette sind bereits in einem früheren Zug gewertet worden und ergeben keine erneuten Punkte. In der Kette werden **zwei große Türme neu verbunden** – Blau und Grün. Dafür erhält der Spieler Sonderpunkte, und zwar **für jeden großen Turm** dieser Kette in allen vier Farben je einen Sonderpunkt; für die beiden neu verbundenen Türme also insgesamt 2 Sonderpunkte in allen vier Symbolfarben. Dass der Spieler die großen Türme Blau und Grün bereits in einer **anderen** Kette gewertet hatte, spielt keine Rolle. Denn die jetzt gewertete Kette steht mit der anderen nicht in Berührung.

Weitere Beispiele:

Wenn ein Spieler für eine bestehende Verbindung zweier oder mehrerer **großer Türme** in einem früheren Zug bereits Sonderpunkte erhalten hat und er einen **weiteren großen Turm anschließt**, erhält der Spieler je einen Sonderpunkt in allen vier Symbolfarben nur für den **neu angeschlossenen großen Turm**. Die Sonderpunkte für den großen Turm gibt es unabhängig davon, ob der Zahlenchip auf dem großen Turm in Verbindung mit kleinen Türmen bereits gewertet wurde.



Der Spieler verbindet zwei bestehende Ketten. In beiden Ketten sind in früheren Zügen bereits alle Zahlenchips gewertet worden. Auch die Verbindung der unteren beiden großen Türme Orange und Grün ist in einem früheren Zug bereits gewertet worden. In der neu entstandenen langen Kette werden daher keine dieser Zahlenchips mehr gewertet. **Neu** in der Kette ist lediglich der Anschluss des oberen **großen Turms Blau**. Dafür erhält der Spieler je 1 Sonderpunkt in allen vier Symbolfarben.



Der Spieler schließt den **großen Turm Blau** neu an zwei bestehende Ketten an und verbindet diese. Er erhält 1 Punkt für Blau und dreht den blauen Zahlenchip um, so dass seine schwarze Seite sichtbar ist. In der Kette befinden sich vier große Türme. Die Verbindung der unteren beiden großen Türme ist bereits in einem früheren Zug gewertet worden und ergibt keine neuen Punkte. Die oberen beiden großen Türme werden aber **erstmalig verbunden**. Daher erhält der Spieler zusätzlich je 2 Sonderpunkte in allen vier Symbolfarben.



Der Spieler schließt den **großen Turm Grün** neu an zwei bestehende Ketten an und verbindet diese. Er erhält 2 Punkte für Grün und dreht den grünen Zahlenchip um, so dass seine schwarze Seite sichtbar ist. Gleichzeitig entsteht nun eine Verbindung von drei großen Türmen. Diese drei großen Türme sind **erstmalig miteinander verbunden**. Für jeden großen Turm erhält der Spieler je Symbolfarbe einen Sonderpunkt. Er erhält also je 3 Sonderpunkte in allen vier Symbolfarben.



Der Spieler schließt Orange an eine bestehende Kette an. Er erhält 1 Punkt für Orange und dreht den orangefarbenen Zahlenchip um, so dass seine schwarze Seite sichtbar ist. Gleichzeitig entsteht nun eine Verbindung von zwei **großen Türmen**. Keiner der beiden großen Türme war bisher mit einem anderen großen Turm verbunden. Für jeden neuen großen Turm in dieser Kette erhält der Spieler je Symbolfarbe einen Sonderpunkt. Er erhält also je 2 Sonderpunkte in allen vier Symbolfarben.



Der Spieler verbindet zwei bestehende Ketten. In beiden Ketten sind in früheren Zügen **bereits alle Zahlenchips und alle großen Türme gewertet worden**. Ein solcher Zug bringt einem Spieler also keine Punkte.

3) Bonusfelder bringen Bonuspunkte

Wer seinen Spielstein auf ein Bonusfeld legt, erhält einen Punkt in einer **beliebigen** Symbolfarbe seiner Wahl und rückt einen seiner Wertungssteine um ein Feld voran.

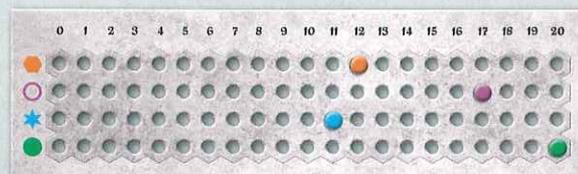


Der Spieler erhält 1 Bonuspunkt, da er seinen Spielstein auf ein Bonusfeld gelegt hat.

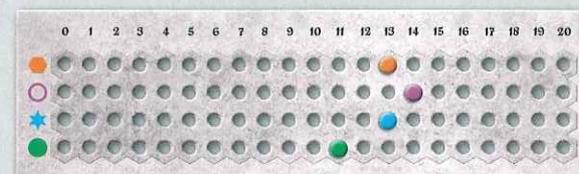
SPIELENDE

Das Spiel endet nach 20 Runden, wenn alle Spieler alle ihre Spielsteine gelegt haben. Nun wird bei jedem Spieler geprüft, welche Farbe seine „schwächste“ ist, also in welcher Farbe er auf der Wertungstafel die wenigsten Punkte hat. Die schwächste Farbe gibt die Punkte an, die der Spieler hat.

Falls zwei Spieler in der schwächsten Farbe gleich viele Punkte haben, vergleichen sie, wie viele Punkte sie in ihrer zweit-schwächsten Farbe haben usw. Es gewinnt der Spieler, dessen schwächste Farbe weitergekommen ist, als die schwächste Farbe der Mitspieler.



Spieler Blau



Spieler Rot

Beide Spieler haben 11 Punkte in ihrer schwächsten Farbe. Bei Spieler Blau zeigt die nächste schwächste Farbe 12 Punkte, bei Spieler Rot zeigt die nächste schwächste Farbe 13 Punkte. Damit hat Rot das Spiel gewonnen.

TIPP: Versuchen Sie Ihre Wertungssteine gleichmäßig vorzurücken, damit kein „Nachzügler“ zurückbleibt. Und beim Legen der Spielsteine können Sie – wenn Sie wollen – Ihren Mitspielern prima ins Handwerk pfuschen, indem Sie deren Verbindungen und insbesondere deren „Nachzügler-Farben“ blockieren.

Übersicht für das Punkten in Kurzform:

- **Punkte für Zahlenchips** gibt es immer, wenn sie in einer Kette verbunden werden, egal ob sie auf großen oder kleinen Türmen liegen. Bei verlängerten Ketten gibt es nur für den **neu** angeschlossenen Zahlenchip Punkte.
- **Sonderpunkte** gibt es für das Verbinden **großer Türme**, auch wenn deren Zahlenchips bereits in Verbindungen mit kleinen Türmen gewertet wurden. Auch hier gilt: Wird ein neuer großer Turm z. B. an eine vorhandene Verbindung zweier bereits gewerteter großer Türme angeschlossen, so gibt es nur für den **neu** angeschlossenen großen Turm einen Sonderpunkt in jeder Symbolfarbe.
- Einen **Bonuspunkt** in einer beliebigen Farbe gibt es immer, wenn ein Spielstein auf ein **Bonusfeld** gelegt wird.

Autor: Reiner Knizia, geboren in Deutschland, lebt in Großbritannien. Der Doktor der Mathematik und ehemalige Vorstand eines führenden britischen Baufinanzierungsunternehmens widmet heute seine gesamte Zeit dem Erfinden von Spielen. Mit über 500 veröffentlichten Spielen und Büchern in zahlreichen Ländern und Sprachen zählt Reiner Knizia zu den erfolgreichsten Spieleautoren weltweit. Seine vielen internationalen Auszeichnungen umfassen 2008 in Deutschland sowohl das *Kinderspiel des Jahres* als auch das *Spiel des Jahres* – „Keltis“, das bei Kosmos erschienen ist.

Reiner Knizia dankt seinen Testspielern, vor allem Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Karen Eastal, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson und Graeme Tate.

Gestaltung: Michaela Schelk
www.fine-tuning.de
Redaktion: Robert Hyde,
Bärbel Schmidts



© 2009 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

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

Art.-Nr.: 690472
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
MADE IN GERMANY

Einfach GENIAL
Ein Spiel von REINER KNIZIA
KOSMOS

► **Das große Brettspiel – genial einfach, einfach genial!**

Einfach Genial
Art.-Nr.: 696115
1 – 4 Spieler ab 8 Jahren