

Spielregeln Einfach Genial (1117)

Ziel:

Man versucht, bei Spielende möglichst viele Siegpunkte zu besitzen. Es wird bei jedem Spieler jedoch nur die schwächste Farbe gewertet.

Am Anfang kommen alle Spielsteine in den Beutel. Jeder erhält eine Punktetafel und sechs passende Wertungssteine, die jeweils auf das Startfeld bei den einzelnen Farben gelegt werden. Nachdem jeder eine Ablagetafel erhalten hat, zieht man sechs Spielsteine und stellt sie dort ab. Schließlich einigt man sich auf einen Startspieler. Je nach Spielerzahl werden eventuell der äußere oder die beiden äußeren Reihen des Spielbretts ignoriert und dürfen nicht mit Spielsteinen belegt werden.

Der aktive Spieler wählt einen seiner Spielsteine aus und plaziert diesen auf dem Spielbrett. In der ersten Runde muß jeder Spieler seinen Spielstein an eines der aufgedruckten Felder anlegen. Dabei dürfen zwei Spieler nicht das gleiche Symbol für ihren ersten Stein wählen, um in der Anfangsphase mehr Ablagemöglichkeiten zu haben.

Beim Ablegen darf man nicht über den Rand hinauslegen. Auch darf ein Spielstein immer nur auf unbesetzte und unbedruckte Felder gelegt werden. Es ist erlaubt, einen Spielstein so abzulegen, daß ein einzelnes Feld eingeschlossen wird. Nach dem Ablegen wird der neu gelegte Spielstein gewertet. Dabei werden beide Farbsymbole getrennt voneinander ausgewertet. Man schaut bei einem Farbsymbol an seinen fünf freien Kanten (mit der sechsten Kante ist er ja mit dem zweiten Farbsymbol verbunden!) in gerader Linie, wie viele Symbole der gleichen Art in ununterbrochener Reihenfolge anliegen. Entsprechend der Summe wird auf der eigenen Wertungsleiste der Markierungsstein in dieser Farbe gesetzt. Nachdem beide Symbole gewertet wurden, darf der Spieler einen neuen Spielstein aus dem Beutel nachziehen und der linke Nachbar ist am Zug.

Wenn es gelingt, einen Wertungsstein auf das letzte Feld der Skala zu bringen, dann darf man sofort einen Bonuszug machen. Die Bank wird jedoch erst beim Spielzug-Ende wieder komplett aufgefüllt.

Hat ein Spieler nach dem Ablegen und der Wertung auf seiner Bank keinen Spielstein mehr mit einem Symbol, welches auf seiner Wertungsleiste am weitesten hinten liegt, darf er seine Bank auf Wunsch komplett austauschen. Dazu offenbart er alle seine Spielsteine und zieht anschließend sechs Steine aus dem Sack. Die offenen Spielsteine kommen anschließend wieder in den Beutel zurück.

Spielende:

Sobald keine Spielsteine mehr plaziert werden können, endet die Partie. Nun vergleicht man die am weitesten hinten liegenden Wertungssteine untereinander und ermittelt so den Sieger. Bei einem Gleichstand werden die nachfolgenden Wertungssteine relevant. Eine Partie kann vorher enden, wenn ein Spieler in allen sechs Farben 18 Punkte erreicht.