

## Einfach Genial - Kurzspielregel

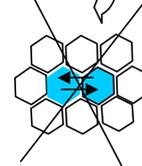
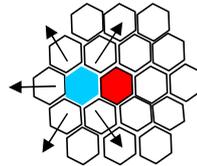
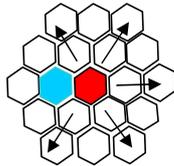
### Vorbereitungen:

- Jeder Spieler hat ein Zählbrett für 6 Farben mit je 18 Feldern.
- Auf die Farbsymbole links wird je ein entsprechendes Holzklötzchen auf Stufe "null" gesetzt.
- Jeder Spieler zieht blind 6 Spielplättchen aus dem Säckchen und stellt diese auf sein Haltepodest.
- Das Spielbrett wird wie folgt bespielt:  
Bei 2 Spielern ohne die 2 äußeren Ringe, bei 3 Spielern ohne den äußeren Ring und zu viert komplett.

### Ablauf eines Zuges:

- Das **allererste** Plättchen jedes Spielers muss an eines der 6 aufgedruckten Felder angelegt werden.
- Alle weiteren Plättchen können **völlig beliebig** gelegt werden.
- Ausgehend von **jedem** Feld des angelegten Plättchens zählen alle Felder gleicher Farbe je 1 Punkt, die in ununterbrochener Folge von diesem neu gelegten Feld in gerade Linie folgen. Es verläuft keine Wertungslinie über das Plättchen selbst.

Plättchen:



- Die erreichten Punkte werden auf dem Zählbrett vorgezogen.
- Sobald man in einer Farbe die "18" erreicht/überschreitet, bleibt der Zählstein dort stehen und man erhält sofort einmalig für diese Farbe **1 Bonus-Spielzug zur sofortigen Ausführung**. Man darf jetzt noch nicht sein Podest auffüllen.

### Nachziehen:

- Am Ende seines Zuges **füllt** man ENTWEDER sein Haltepodest **auf 6 Plättchen** auf ODER man **tauscht** die Plättchen seines Haltepodests **komplett wie folgt aus**:
  - ⇒ Hat man in allen seinen Farben auf der schlechtesten Position **keinen einzigen** Spielstein zur Verfügung, deckt man seine Spielsteine auf und zeigt den Mitspielern diese.
  - ⇒ Dann zieht man **6 neue** Spielsteine und danach erst wirft man die alten Spielsteine in den Vorratsbeutel.

### Spielende:

ENTWEDER endet das Spiel, sobald niemand mehr auslegen kann:  
Die Farbe bzw. Farben, in der/denen man am schlechtesten steht, ergibt/ergeben die Anzahl erreichte Punkte. Bei Gleichstand mit Mitspielern nächste Farbe auswerten usw..  
Es gewinnt, wer die höchste Punktzahl erreicht.  
ODER sofort, wenn ein Spieler alle Marker auf der Position 18 hat.  
Dieser Spieler hat damit gewonnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.03.15  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)