

# GENIUS

van Reiner Knizia

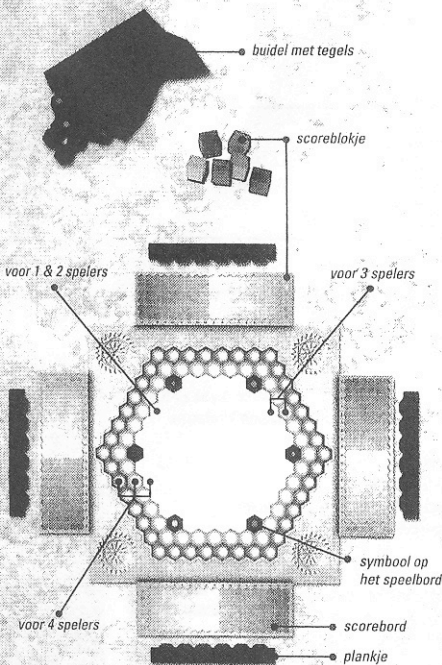
voor 1-4 spelers vanaf 8 jaar

## Basisspel voor 1-4 spelers

1. Leg het speelbord op tafel.
2. Doe alle tegels in de buidel en schud ze.
3. De spelers leggen ieder een scorebord voor zich neer en plaatsen op de 6 velden "0" een scoreblokje in de betreffende kleur.
4. Elke speler zet voor zijn scorebord een plankje neer, trekt 6 tegels uit de buidel en zet ze er zodanig op, dat de symbolen op de tegels uitsluitend voor hem zichtbaar zijn.

## Het speelbord

Bij een spel met twee spelers worden uitsluitend de witte velden gebruikt; met 3 spelers worden ook de lichtgrijze velden gebruikt; met 4 spelers worden alle velden gebruikt.



## Overzicht

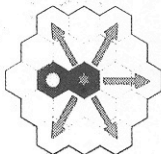
Elke speler heeft de beschikking over 6 tegels met gekleurde symbolen. De spelers leggen om beurten één van hun tegels op het speelbord en proberen daarmee vanaf de geplaatste tegel in zoveel mogelijk richtingen zo lang mogelijke lijnen van gelijke symbolen te maken. Na het tellen mogen de spelers hun scoreblokje(s) op hun scoreborden in de betreffende kleur(en) vooruitzetten. De spelers proberen in alle zes kleuren te scoren, want als het bord vol is wordt het eindresultaat van de spelers bepaald door hun slechtst scorende kleur. De speler, die zo het hoogst scoort, heeft het spel gewonnen.

## Verloop van het spel

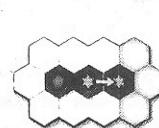
De jongste speler begint. Daarna gaat het rechtsom verder. De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties uit:

**Speel een tegel** Kies een tegel van je plankje en leg deze op twee vrije velden op het speelbord. In de eerste ronde moeten de spelers hun tegel aan één van de op het bord afgebeelde symbolen leggen, die nog niet door een andere speler zijn gekozen.

**Scoren** Kies één van de twee symbolen op je gespeelde tegel. Vanaf dit symbool zou je 5 lijnen kunnen trekken, zie afbeelding hieronder:



Langs elke lijn tel je nu het aantal identieke symbolen op het bord en op andere tegels, totdat je een leeg veld of een veld met een ander symbool tegenkomt. De symbolen op de zojuist gespeelde tegel tellen niet mee. De optelsom van je score uit de 5 rijen geeft je totale score in dit symbool. Zet je scoreblokje van de betreffende kleur zoveel velden vooruit als de score bedraagt. Bepaal dan op dezelfde manier de score van het andere symbool op je gespeelde tegel.



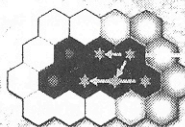
1 punt voor blauw



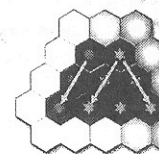
2 punten voor blauw



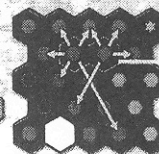
1 punt voor rood en  
2 punten voor blauw



4 punten voor blauw



2 punten voor rood en  
4 punten voor blauw



12 punten voor groen

laast geplaatste tegels

laast geplaatste tegels

**Vul je plankje aan** Trek blind een tegel uit de buidel om je plankje tot 6 tegels aan te vullen.

**Tegels omruilen** Als voor het aanvullen je laagst scorende symbool niet op je plankje voorkomt, mag je je tegels tonen en opzij leggen. Trek dan blind 6 nieuwe tegels uit de buidel, en doe de opzij gelegde tegels er weer in. Schud dan de buidel. Als meerdere symbolen het laagst scoren, mag je alléén tegels ruilen als geen van deze symbolen zich op je plankje bevinden.

## Inhoud

- 1 speelbord
- 120 tegels
- 1 buidel
- 4 plankjes
- 4 scoreborden
- 24 scoreblokjes
- de spelregels

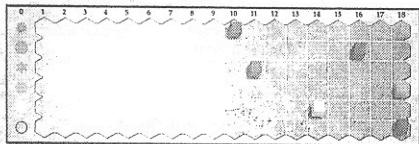
## Bonustegel

Je scoreblokjes kunnen niet verder worden gezet dan het 18<sup>e</sup> veld op je scorebord. Als één van je scoreblokjes dit veld bereikt, roep je "Genius!" en mag je voor het aanvullen nog een tegel spelen en scoren. Nadat je je bonustegel(s) hebt geplaatst, mag je je plankje weer tot 6 tegels aanvullen.

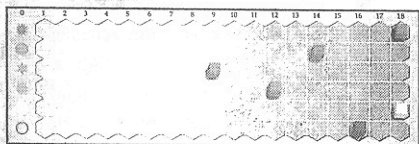
## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er geen tegels meer kunnen worden gespeeld. Iedere speler meldt de punten van zijn slechtst scorende kleur. Dit is tevens zijn eindscore. De speler met de hoogste eindscore heeft gewonnen. In geval van gelijke stand brengt de kleur met de op één na laagste waarde de beslissing, enzovoort.

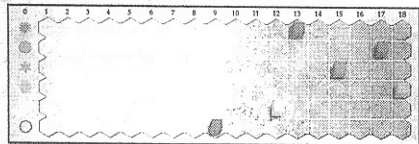
### Voorbeeld



Speler A



Speler B



Speler C

Speler A wint met een score van 10. Speler B is tweede met een score van 9. Speler C heeft ook een score van 9, maar zijn één na laagste waarden van 12 en 13 zijn niet zo goed als de 12 en 14 van speler B.

In het uiterst zeldzame geval dat een speler erin slaagt om alle 6 kleuren op veld 18 van het scorebord te krijgen, wint hij het spel onmiddellijk.

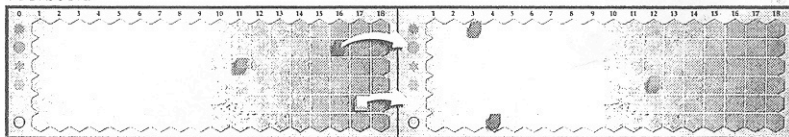
## Teamvariant voor 4 spelers

Als variant op de basisregels kunnen de spelers, die tegenover elkaar zitten, teams vormen. Alle basisregels zijn van kracht. Elk team heeft een dubbel scorebord, dat wordt samengesteld door er twee achter elkaar te leggen. De teamleden houden hun scores op hun gezamenlijke scorebord bij. Er kan per kleur tot 36 punten worden gescoord.

Als een scoreblokje het 18<sup>e</sup> veld van het eerste scorebord bereikt, wordt deze direct op veld 0 van het tweede scorebord gelegd. Hiervandaan kan het scoreblokje pas bij een telling van een volgend symbool verder worden gezet. De speler mag zoals gebruikelijk een "Genius" bonustegel plaatsen voordat hij zijn plankje aanvult. Als het scoreblokje later in het spel ook het einde van het tweede scorebord bereikt, mag wederom een "Genius" bonustegel worden geplaatst.

De teamleden mogen tijdens het spel niet met elkaar communiceren, tenzij van tevoren anders is afgesproken.

### Voorbeeld



Als een speler 2 punten in groen en 4 punten in geel scoort, worden beide scoreblokjes naar veld 0 van het tweede scorebord verplaatst. Beiden leveren ook een bonustegel op.

## Solitaire variant

Alle basisregels zijn van kracht, met de volgende uitzonderingen. Gebruik een dubbel scorebord door er twee achter elkaar te leggen, zie afbeelding. Als een scoreblokje veld 18 van het eerste scorebord bereikt, wordt deze direct op veld 0 van het tweede scorebord gelegd. Hiervandaan kan het scoreblokje pas bij een telling van een volgend symbool verder worden gezet. Bonustegels worden in Solitaire niet toegekend.

Er wordt geen plankje gebruikt. Trek een tegel uit de buidel, plaats deze rechtstreeks op het speelbord en tel de score. Trek vervolgens nog een tegel en ga zo door totdat je er geen meer kunt plaatsen.

Gebruik uitsluitend de witte velden op het speelbord. Probeer een zo hoog mogelijke eindscore te halen.

Klachten over de inhoud? Neem direct contact op met onze klantenservice, ga niet terug naar de winkel. Wij sturen u het missende of beschadigde onderdeel nog dezelfde dag toe.  
Tél.: 0900 9990000  
klantenservice@999games.nl

© 2004 Sophisticated Games Ltd  
Auteur: Reiner Knizia  
Grafische ontwerp: Kinetics & Binney Hare  
Graphic Design.  
Productie: Robert Hyde, Michael Bruinsma.  
Grafische bewerking: Fonts + Files

Dit spel bevat kleine onderdelen. Laat ze niet slingeren in de buurt van kleine kinderen.

Uitgever en distributie:  
999 Games B.V.  
Postbus 32, NL 1380 AA Weesp  
www.999games.nl

Bezoek het jaarlijkse Spellen-  
spektakel, het leukste dagje  
uit voor de hele familie.  
www.spellenspektakel.nl

**SD**  
SOPHISTICATED  
GAMES

