

Einfach Genial

Doel: Scoor zoveel mogelijk punten door de tegels zo te plaatsen dat er in zoveel mogelijk richtingen zo lang mogelijk rechte lijnen ontstaan van gelijke symbolen.

Vorbereitung:

- o plaats het speelbord op tafel
 - met 4 spelers speel je op het hele speelbord;
 - met 3 spelers doet de buitenste grijze rand niet mee
 - met 2 spelers doen de twee buitenste randen niet mee
- o zorg dat alle tegels goed gemengd worden in de buidel
- o elke speler krijgt een scorebord en plaatst 6 verschillende gekleurde blokjes op de '0'
- o elke speler krijgt een plankje, trekt 6 tegels uit de buidel en plaatst deze op zijn eigen plankje

Spelverloop:

Elke speler aan de beurt voert de volgende acties na elkaar uit:

1. Plaats een tegel op het speelbord.
2. Bepaal hoeveel punten deze tegel scoort.
3. Neem een nieuwe tegel uit de buidel.

Spelverloop in detail:

1. PLAATS EEN TEGEL OP HET SPEELBORD

- o **Enkel** bij de eerste beurt van elke speler moet een tegel geplaatst worden grenzend aan één van de voorgedrukte starttegels. Je moet dus je allereerste tegel zo uitkiezen dat die met één symbool grenst aan een vakje op het speelbord (net zoals bij domino). Elke medespeler moet een ander symbool als starttegel kiezen.
- o Elke volgende te plaatsen tegel mag om het even waar geplaatst worden (dus niet noodzakelijk aangrenzend). Er mogen twee verschillende symbolen naast elkaar liggen.

2. BEPAAL HOEVEEL PUNTEN DEZE TEGEL SCOORT

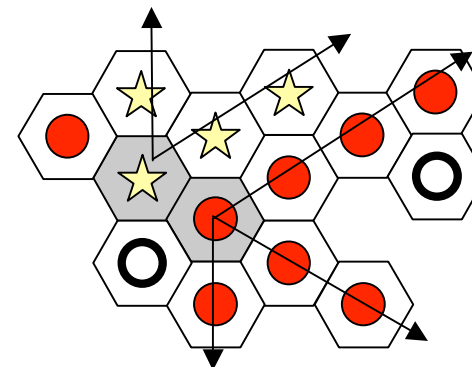
- o Elke tegel bevat twee symbolen. Beide symbolen kunnen punten scoren.
- o Vanaf elk symbool zijn er 5 zijden die wijzen naar het speelbord (de zesde zijde wijst naar het andere deel van de tegel). Vanuit die vijf zijden vertrekken denkbeeldige rechte lijnen. Welnu elk aangrenzend symbool op zo'n rechte lijn dat overeenkomt met het symbool op de tegel scoort 1 punt.

voorbeeld:

grijs is de
nieuwe tegel

de 'ster'
scoort $1+2=3p$

de 'volle cirkel'
scoort $1+2+3=6p$



- o De score voor elk symbool wordt bijgehouden door het betreffende blokje op het eigen scorebord evenveel velden op te schuiven.
- o Indien een blokje het laatste vakje (18) bereikt, roept de speler 'geniaal' en mag meteen nog een tegel plaatsen.

3. NEEM EEN NIEUWE TEGEL UIT DE BUIDEL

De speler kan kiezen tussen de volgende 2 mogelijkheden:

- o Vul je voorraad terug tot 6 tegels aan.
- o Enkel indien een speler op zijn plankje geen enkel tegel meer bezit met een symbool van zijn op dat ogenblik zwakste kleur, mag de speler alle tegels omwisselen tegen 6 verse tegels (eerst de 6 tegels opzij leggen, 6 nieuwe pakken en dan de 6 oude terug in de buidel stoppen).

Einde van het spel

Het spel eindigt als niemand nog tegels kan plaatsen.

De score van elke speler wordt bepaald door het blokje van zijn **zwakste kleur!**

De speler met de hoogste score, wint het spel.