

# EINFACH GENIAL – DAS KARTENSPIEL

## Spelmateriaal:

60 symboolkaarten met telkens 2 verschillende kleuren/vormen  
4 scorebordjes (opgebouwd uit 3 aan elkaar gekleefde kaarten)  
24 puntenschijfjes (4 per kleur)

## Doel van het spel:

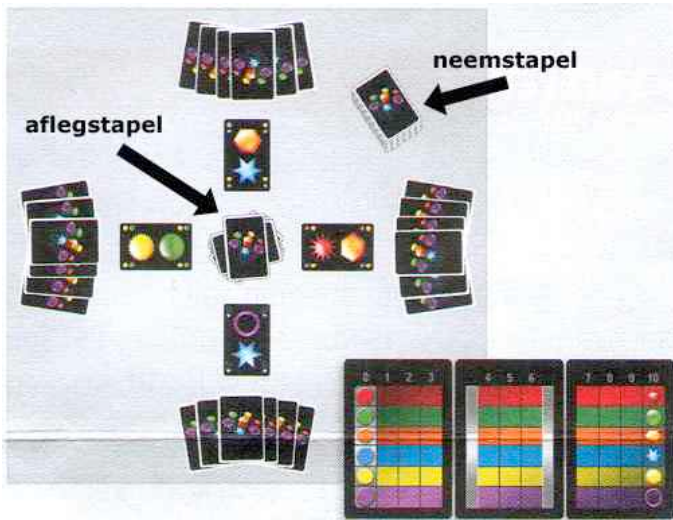
De speler die als eerste voor elk van de zes aanwezige kleuren/vormen minstens 7 punten behaald is de winnaar.

## Vorbereiding:

Elke speler ontvangt een scorebord en 6 verschillend gekleurde puntenschijfjes. Deze worden op de overeenkomstige vakjes in de kolom '0' geplaatst.

Iemand schudt de kaarten en geeft elke speler 6 handkaarten. De rest wordt als verdeckte stapel op tafel gelegd.

Vervolgens ontvangt elke speler nog een extra kaart die hij open voor zich op tafel legt. In het midden tussen deze openliggende kaarten wordt tijdens het spel een aflegstapel gevormd.



## Spelverloop:

De spelers komen na elkaar in wijzerzin aan de beurt. Eerst wordt een startspeler bepaald.

De speler aan beurt kiest een handkaart en legt deze open voor zich neer naast de reeds aanwezige kaart.

Deze speler bepaalt zijn score en vergelijkt hiervoor de twee kleuren/vormen van zijn nieuwe kaart met deze op de andere openliggende kaarten. Voor elk overeenkomstige kleur/vorm op die kaarten ontvangt hij één punt en verplaatst zijn overeenkomstige puntenschijf(jes).

Op het eind van zijn beurt legt de speler zijn 'nieuwe' kaart op de plaats van de vorige bij hem open liggende kaart. Deze 'oude' kaart legt hij verdeckt op de centrale aflegstapel. Daarna neemt hij een kaart van de neemstapel. Daarmee eindigt zijn beurt.

## Waardering:

Steeds worden beide nieuwe kleuren/vormen na elkaar gewaardeerd. Aansluitend worden de behaalde punten op het scorebordje aangeduid.

Voorbeeld van een waardering:



De linkerkaart werd open gelegd. Deze speler scoort 2 punten voor de (gele) zon en 1 punt met de blauwe 6ster. Hij schuift zijn puntenschijfjes respectievelijk 2 en 1 vakje op.

Opgelet: Het scorebord bestaat uit 3 aparte zones (0 tot 3 / 4 tot 6 / 7 tot 10). Een puntenschijfje kan maar naar de volgende zone doorschuiven als ook alle andere kleuren zich in deze zone bevinden. Dit houdt in dat de puntenschijfjes steeds allemaal in twee opeenvolgende zones voorkomen.

(Anders gezegd: Een puntenschijfje kan maar doorschuiven naar 7 of meer als ook alle andere kleuren minstens 4 punten waard zijn.)

Voorbeeld van deze waarderingsregel:

Iemand bezit onderstaande score en legt een kaart met de symbolen rood/12ster en lila/cirkel uit. Deze speler scoort hiermee 2 punten voor rood (bovenste rij) en verschuift het overeenkomstige puntenschijfje twee plaatsen vooruit. Ook voor lila scoort deze speler twee punten. Dit puntenschijfje mag echter slechts één vakje, tot 6, opgeschoven worden. De 'muur' tussen 6 en 7 punten mag niet overschreden worden omdat deze speler met blauw nog maar 3 punten heeft behaald. Doet hij dit wel dan staan zijn puntenschijfjes verdeeld over de 3 zones wat niet toegelaten is.



### Kaarten bijnemen:

Het kan voorkomen dat een speler na het uitspelen van een kaart geen enkele handkaart bezit waarop de kleur/vorm voorkomt die samengaat met de laagste score op zijn scorebordje. Indien gewenst MAG deze speler zijn handkaarten dan door nieuwe vervangen. Hij toont dan eerst zijn handkaarten aan zijn tegenspelers, legt ze op de centrale aflegstapel en neemt 6 nieuwe kaarten van de neemstapel.

Staan er meerdere kleuren/vormen op de laagste plaats op z'n scorebordje dan mag deze actie alleen uitgevoerd worden als deze speler voor geen enkele van deze kleuren/vormen een handkaart bezit.

Indien nodig wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe neemstapel gebruikt.

### Bonusbeurt:

Telkens als een speler met een puntenschijfje het laatste vakje (= 10) op zijn scorebordje bereikt geeft hij dit aan door het zeggen van 'GENIAAL'. Deze speler krijgt dan onmiddellijk (en dus zonder het bijnemen van een nieuwe kaart) een extra speelbeurt. Voordat hij een tweede kaart uitspeelt legt hij wel steeds eerst zijn vorige kaart op de juiste plaats.

Het kan voorkomen dat een speler meerdere bonusbeurten na elkaar mag uitvoeren.

### Einde van het spel:

Het spel eindigt onmiddellijk na de speelbeurt waarin een speler voor alle kleuren/vormen 7 of meer punten heeft behaald. Deze speler is dan ook meteen de winnaar.

Om ook een verdere ranking te kunnen maken wordt gekeken naar de waarde van de slechtste kleur/vorm van elke speler. De speler die hiervoor de hoogste score bezit gaat voor. Bij een eventuele gelijkheid wordt naar de eerstvolgende kleur/vorm gekeken.

Voorbeeld van een eindstand en ranking:



Indien meerdere ronden gespeeld worden moeten steeds de behaalde punten genoteerd worden. De score van elke speler is daarbij gelijk aan de waarde van het puntenschijfje op de laatste plaats op zijn scorebordje.

### Het spel voor 2 spelers:

Elke speler ontvangt ook nu 6 handkaarten. Voor elke speler worden weliswaar twee kaarten open op tafel gelegd. Deze liggen achter elkaar zodat na elke speelbeurt meteen duidelijk is welke van beide kaarten op de aflegstapel moet gelegd worden. Dit is steeds de kaart die het dichtst bij de aflegstapel ligt. Alle andere spelregels blijven onveranderd.



