

### Einfach Genial - Kurzspielregel

#### Vorbereitungen:

- Jeder erhält ein Zählbrett für 6 Farben mit je 18 Feldern.
- Auf die Farbsymbole links wird je ein entsprechendes Holzklötzchen auf Stufe "null" gesetzt.
- Jeder Spieler setzt 6 Spielplättchen auf sein Haltepodest.
- Das Spielbrett wird wie folgt bespielt:  
Bei 2 Spielern ohne die 2 äußeren Ringe, bei 3 Sp. ohne den äußeren Ring und sonst komplett.

#### Ablauf eines Zuges:

- Das **allererste** Plättchen eines Spielers muss an eines der 6 aufgedruckten Felder angelegt werden.
- Alle weiteren Plättchen können **völlig beliebig** gelegt werden.
- Wenn man so anlegt, dass sternförmig von jedem Feld des gelegten Plättchens Felder **gerade und in der selben Farbe abstrahlen**, gibt es soviele Punkte, wie Felder (nicht das gelegte Plättchen selbst mitzählen) vorkommen.
- Die Punkte werden auf dem Zählbrett vorgezogen.
- Sobald man in einer Farbe die "**18**" erreicht/überschreitet, bleibt der Zählstein dort stehen und man erhält einmalig **1 Sonderspielzug**.

#### Nachziehen:

- Am Ande seines Zuges **füllt** man entweder wieder **auf 6** Plättchen aus dem Vorratssäckchen auf **ODER tauscht komplett aus**.

#### Austauschen:

- Hat man in seiner/n am **schlechtesten** punktenden Farbe/n **keinen einzigen** Spielstein zur Verfügung, deckt man auf und zeigt den Mitspielern alle Spielsteine.  
Dann werden **6 neue** Spielsteine gezogen und danach die alten in den Vorratsbeutel geworfen.

#### Spielende:

Entweder endet das Spiel, sobald niemand mehr legen kann oder sofort, wenn ein Spieler alle Marker auf der 18 hat. Dieser Spieler hat damit gewonnen.  
Die Farbe, in der man am schlechtesten steht, ergibt die erreichte Anzahl Punkte. Gleichstand: nächste Farbe auswerten.  
Es gewinnt, wer die höchste Punktzahl erreicht.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.03.07  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

### Einfach Genial - Kurzspielregel

#### Vorbereitungen:

- Jeder erhält ein Zählbrett für 6 Farben mit je 18 Feldern.
- Auf die Farbsymbole links wird je ein entsprechendes Holzklötzchen auf Stufe "null" gesetzt.
- Jeder Spieler setzt 6 Spielplättchen auf sein Haltepodest.
- Das Spielbrett wird wie folgt bespielt:  
Bei 2 Spielern ohne die 2 äußeren Ringe, bei 3 Sp. ohne den äußeren Ring und sonst komplett.

#### Ablauf eines Zuges:

- Das **allererste** Plättchen eines Spielers muss an eines der 6 aufgedruckten Felder angelegt werden.
- Alle weiteren Plättchen können **völlig beliebig** gelegt werden.
- Wenn man so anlegt, dass sternförmig von jedem Feld des gelegten Plättchens Felder **gerade und in der selben Farbe abstrahlen**, gibt es soviele Punkte, wie Felder (nicht das gelegte Plättchen selbst mitzählen) vorkommen.
- Die Punkte werden auf dem Zählbrett vorgezogen.
- Sobald man in einer Farbe die "**18**" erreicht/überschreitet, bleibt der Zählstein dort stehen und man erhält einmalig **1 Sonderspielzug**.

#### Nachziehen:

- Am Ande seines Zuges **füllt** man entweder wieder **auf 6** Plättchen aus dem Vorratssäckchen auf **ODER tauscht komplett aus**.

#### Austauschen:

- Hat man in seiner/n am **schlechtesten** punktenden Farbe/n **keinen einzigen** Spielstein zur Verfügung, deckt man auf und zeigt den Mitspielern alle Spielsteine.  
Dann werden **6 neue** Spielsteine gezogen und danach die alten in den Vorratsbeutel geworfen.

#### Spielende:

Entweder endet das Spiel, sobald niemand mehr legen kann oder sofort, wenn ein Spieler alle Marker auf der 18 hat. Dieser Spieler hat damit gewonnen.  
Die Farbe, in der man am schlechtesten steht, ergibt die erreichte Anzahl Punkte. Gleichstand: nächste Farbe auswerten.  
Es gewinnt, wer die höchste Punktzahl erreicht.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.03.07  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)