



GENIAL SPEZIAL

Kosmos, 2009

Reiner KNIZIA

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 80 speelstenen in 4 kleuren
- 10 grote torens
- 14 kleine torens
- 24 getalfiches (telkens met een lichte en een zwarte zijde)
- 4 waarderingsborden
- 16 waarderingsstenen in 4 kleuren

Vóór het eerste spel worden alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons gehaald.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt op de tafel gelegd.

Het speelbord toont verschillende velden:



donkerblauwe torenvelden
(met cijfers)



bonusvelden
(op bonusvelden staan nooit torens)



grijsblauwe torenvelden
(met en zonder cijfers)

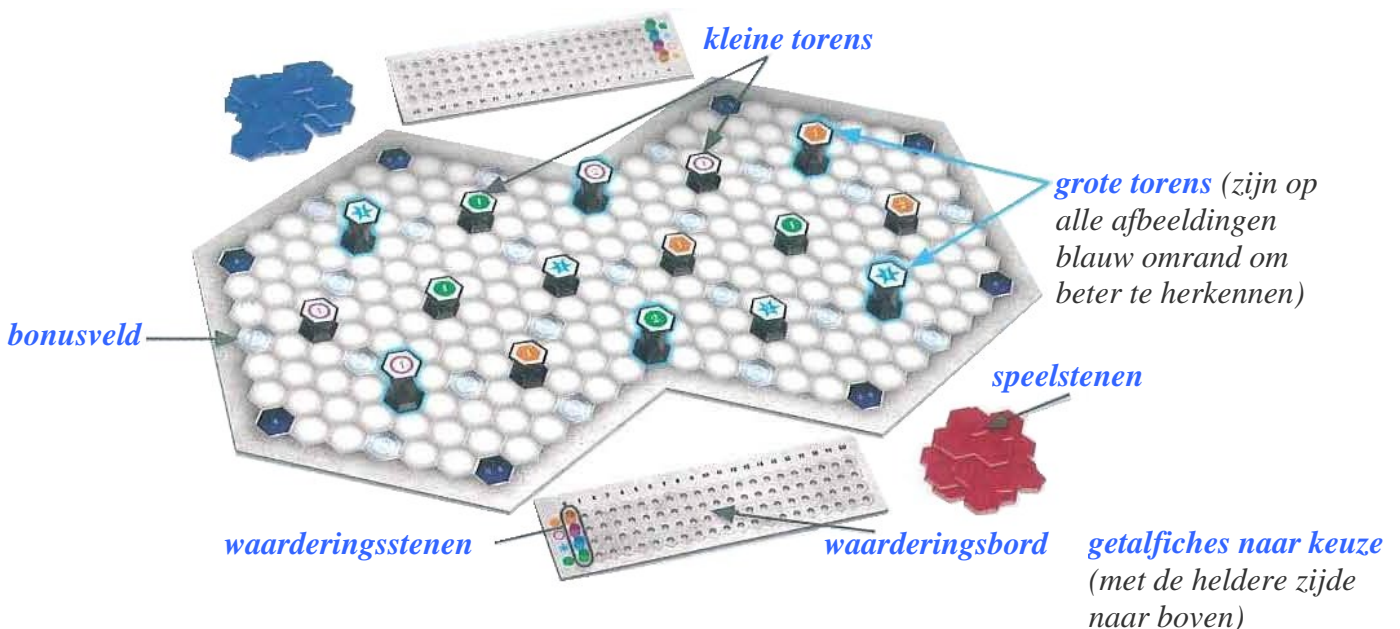
TIP

De cijfers op de donkerblauwe en grijsblauwe torenvelden geven aan dat hier bij het overeenkomstige aantal spelers (2, 3 of 4 spelers) een grote toren wordt geplaatst.

De getalfiches worden zo klaargelegd dat de lichte (niet zwarte) achtergrond naar boven wijst. Op elke getalfiche is één van de vier symboolkleuren afgebeeld.



Voorbeeld van een spelopbouw voor 2 spelers



Afhankelijk van het aantal spelers worden de volgende torens en getalfiches op het speelbord geplaatst:

2 spelers

- **6 grote torens** worden op de grijsblauwe en donkerblauwe velden geplaatst die een "2" tonen.
- **10 kleine torens** worden op de resterende grijsblauwe velden geplaatst (om het even of ze wel of niet een cijfer tonen). De overige donkerblauwe velden blijven vrij. De resterende 4 grote en 4 kleine torens worden in het spel met twee spelers niet gebruikt.
- **8 getalfiches** worden verwijderd en wel **telkens een "1" en een "2" in elk van de vier symboolkleuren** (op de heldere zijde). Deze fiches worden terug in de doos gelegd.



De resterende **16 getalfiches** worden met de heldere zijde naar boven om het even en willekeurig op de 16 torens gelegd.



3 spelers

- **8 grote torens** worden op de grijsblauwe en donkerblauwe velden geplaatst die een "3" tonen.
- **12 kleine torens** worden op de resterende grijsblauwe velden geplaatst (om het even of ze wel of niet een cijfer tonen). De overige donkerblauwe velden blijven vrij. De resterende 2 grote en 2 kleine torens worden in het spel met drie spelers niet gebruikt.
- **4 getalfiches** worden verwijderd en wel **telkens een "2" in elk van de vier symboolkleuren** (op de heldere zijde). Deze fiches worden terug in de doos gelegd.



De resterende **20 getalfiches** worden met de heldere zijde naar boven om het even en willekeurig op de 20 torens gelegd.

4 spelers

- **De 10 grote torens** worden op alle grijsblauwe en donkerblauwe velden geplaatst .
- **De 14 kleine torens** worden op de grijsblauwe velden geplaatst.
- **De 24 getalfiches** worden met de heldere zijde naar boven om het even en willekeurig op de 24 torens gelegd.

Iedere speler ontvangt:

- **20 speelstenen in één kleur;**
- **1 waarderingsbord;**
- **4 waarderingsstenen in 4 kleuren.**

De vier waarderingsstenen worden telkens in het veld "0" van de symbolrij (0 - 20) met de identieke kleur gestoken.

Spelmateriaal dat niet nodig is in het spel wordt terug in de doos gelegd.

AANDACHT

Er bestaat geen enkel verband tussen de kleuren van de speelstenen en de kleuren van de symbolen op de getalfiches.



Spelidee

Het doel van iedere speler is om met speelstenen van de eigen kleur een keten te vormen en torens met elkaar te verbinden. Door het verbinden van torens ontvangt een speler punten in vier verschillende symboolkleuren conform de getalfiches op de torens.

Bijzonder begerenswaardig is het om grote torens met elkaar te verbinden omdat dit per toren een extra punt oplevert in elk van de vier symboolkleuren !

De punten, die een speler in een verschillende symboolkleur ontvangt, worden met de hulp van de waarderingsstenen op het eigen waarderingsbord aangeduid.

Aan het einde van het spel wordt bij iedere speler nagekeken in welke symboolkleur hij op het waarderingsbord de minste punten heeft. De speler wint wiens zwakste symboolkleur verder is geraakt dan elke zwakste symboolkleur van de medespelers.

Spelverloop

De jongste speler begint, daarna verloopt het spel om de beurt met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, legt een speelsteen en gaat na of hij punten ontvangt. In het geval een speler punten ontvangt, zet hij de desbetreffende waarderingssteen of waarderingsstenen naar voor op zijn waarderingsbord.

Een speelsteen leggen

Iedere speler heeft speelstenen in zijn spelerskleur. De speler die aan de beurt is, legt één van zijn speelstenen **op twee lege velden** van het speelbord. De speler kan, **moet echter niet**, in de loop van het spel aangrenzend aanleggen aan zijn reeds neergelegde speelstenen. Speelstenen van één kleur die elkaar raken, vormen een keten. Met éénkleurige speelsteenketens kunnen torens worden verbonden. Speelstenen van één kleur die elkaar niet raken (minstens één veld afstand hebben) vormen meerdere ketens. Speelstenen van verschillende kleuren vormen met elkaar geen keten, ook niet als ze elkaar raken.



BELANGRIJK

De torenvelden onderbreken speelsteenketens.

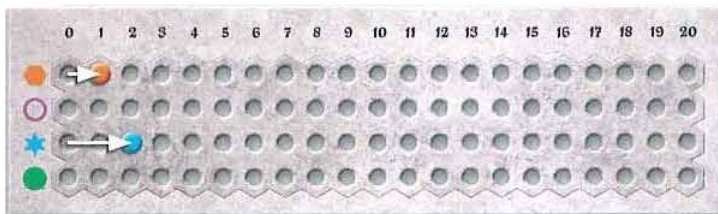
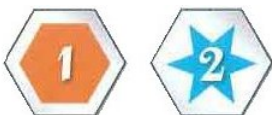
Ook lege velden of speelstenen van medespelers onderbreken ketens.

Punten

Na het neerleggen van de speelsteen gaat de speler na of hij punten ontvangt.

Punten worden uitgedeeld bij **getalfiches**, **grote torens** en **bonusvelden** (zie verder onder "Hoe ontvangt men punten?").

Voor de punten die een speler ontvangt, verplaatst hij zijn waarderingssteen op zijn waarderingsbord naar voor. Een waarderingssteen die het veld 20 bereikt, blijft daar staan. Punten in deze kleur leveren de speler geen punten meer op.



Voorbeeld

*Als de speler 1 punt voor **oranje** en twee punten voor **blauw** ontvangt zet hij de desbetreffende waarderingsstenen respectievelijk één en twee velden naar voor.*

Getalfiches omdraaien

Zodra een heldere getalfiche wordt gewaardeerd, wordt deze fiche omgedraaid en met de zwarte zijde naar boven opnieuw op de toren gelegd.

Vanaf nu tot en met het einde van het spel telt zij nu zoveel punten als op de zwarte zijde wordt aangegeven.

Hoe ontvangt men punten ?

1. **Gewonen punten** worden gegeven voor het verbinden van de **getalfiches** op de torens.
2. **Extra punten** worden gegeven voor het verbinden van de **grote torens**.
3. **Bonuspunten** worden gegeven voor het bedekken van **bonusvelden**.

Dit alles wordt hiernavolgend uitvoerig beschreven.

1. Getalfiches leveren punten op

Zodra een speelsteenketen van een speler twee of meer torens met elkaar verbindt, ontvangt de speler zoveel punten in de desbetreffende kleur als op de **getalfiches** op de verbonden torens wordt aangegeven. De grootte van de toren speelt hierbij geen rol.

OPMERKINGEN

In de voorbeelden geeft de gele rand rond een speelsteen aan dat deze speelsteen als laatste werd neergelegd.

De lichtblauwe rand rond een toren geeft aan dat het hier gaat om een grote toren.



De speler verbindt blauw en groen en ontvangt 1 punt voor blauw en 2 punten voor groen. Beide getalfiches worden aansluitend omgedraaid en tonen vanaf nu hun zwarte zijde.

Als er door het neerleggen van een speelsteen een volgende toren aan een aanwezige keten wordt aangesloten, ontvangt de speler alleen de punten van de nieuw aangesloten toren(s).



De speler sluit groen in een bestaande keten aan. Hij ontvangt één punt voor groen. De groene getalfiche wordt omgedraaid en toont vanaf nu zijn zwarte zijde. De andere groene en de blauwe getalfiche in de keten werden reeds in een vorige speelbeurt gewaardeerd en leveren dus geen nieuwe punten op (zij werden op hun zwarte zijde gedraaid).

Binnen één keten kan een getalfiche maar éénmaal worden gewaardeerd.



De speler raakt met de nieuwe speelsteen de 'oude' keten en verlengt deze. In de 'oude' keten zijn in vorige speelbeurten reeds alle getalfiches gewaardeerd. Door het leggen van deze speelsteen wordt geen nieuwe getalfiche aangesloten omdat ook de blauwe getalfiche al eerder in deze keten werd gewaardeerd. Omdat in één keten een getalfiche maar éénmaal kan worden gewaardeerd, levert een zet zoals deze voor een speler dus geen punten op.

Legt een speler echter **een nieuwe keten**, die niet in aanraking komt met een gelijkgekleurde andere keten, ontvangt hij voor de desbetreffende toren in de nieuwe keten **opnieuw punten**. In **verschillende ketens** leveren dezelfde torens telkens opnieuw punten.

TIP

Het is winstgevender om vele verschillende ketens te vormen dan slechts één lange keten !



*De speler verbindt paars en groen met een **nieuwe keten**. Deze nieuwe keten staat niet in verbinding met de 'oude' keten. De speler ontvangt in de nieuwe keten 2 punten voor paars en 3 punten voor groen. Het speelt hierbij geen rol dat de speler paars en groen reeds in een vorige speelbeurt in de **andere keten** had gewaardeerd.*

Als de speler de speelsteen op deze manier had neergelegd, had hij de oude keten wel verbonden en dan had hij geen punten ontvangen omdat er niets nieuws werd aangesloten !



2. Grote torens leveren extra punten op

Nadat een speler, zoals hierboven werd beschreven, heeft nagegaan of hij in zijn speelbeurt voor nieuwe verbonden getalfiches punten heeft ontvangen, gaat hij nu ook na of hij **grote torens recent** met elkaar heeft verbonden. Een afzonderlijke nieuwe aangesloten grote toren levert in een keten met kleine torens alleen de eerder beschreven punten van de getalfiches op, maar nog niet de extra punten.

Zodra een speler echter **twee** (of meer) **grote torens recent** door een keten verbindt, ontvangt hij extra telkens **één extra punt in alle vier kleuren voor elke nieuwe grote toren in de keten** (om het even of en hoeveel kleine torens in de keten zitten).

OPMERKING

Het verbinden van grote torens is uiteraard een zeer sterke zet !



*De speler sluit **de grote toren groen** aan in een bestaande keten. Hij ontvangt vooreerst 2 'gewone' punten voor groen. De groene getalfiche wordt omgedraaid en toont vanaf nu zijn zwarte zijde. De oranje en paarse fiche zijn reeds in een vorige zet gewaardeerd en leveren geen nieuwe punten. In de keten worden **twee grote torens recent met elkaar verbonden** (groen en oranje). Hiervoor ontvangt de speler extra punten en wel voor elke grote toren in deze keten in alle vier symboolkleuren telkens één extra punt. De speler ontvangt dus nog 2 punten in oranje, 2 punten in paars, 2 punten in blauw en 2 punten in groen.*

In **iedere keten** levert elke grote toren **slechts éénmaal** de extra punten.

Grote torens leveren een speler **opnieuw extra punten** op als de speler deze torens door een **nieuwe keten** met elkaar verbindt.



*De speler sluit **de grote toren blauw** aan in een bestaande keten. Hij ontvangt 2 punten voor blauw. De andere blauwe en groene getalfiche in deze keten werden reeds in een vorige speelbeurt gewaardeerd en leveren dus geen nieuwe punten op. In de keten werden echter **twee grote torens recent verbonden** (blauw en groen). Hiervoor ontvangt de speler extra punten en wel voor elke grote toren van deze keten in alle vier kleuren telkens één extra punt: voor de beide nieuw verbonden torens dus in totaal 2 extra punten in alle vier symboolkleuren. Dat de speler de grote toren blauw en groen reeds in een andere keten heeft gewaardeerd, speelt geen rol omdat de nu gewaardeerde keten niet in verbinding staat met de andere keten.*

Nog enkele voorbeelden

Als een speler voor een bestaande verbinding van twee of meer **grotere torens** in een vroegere speelbeurt reeds extra punten heeft ontvangen en hij een **nieuwe grote toren aansluit**, ontvangt de speler telkens één extra punt in alle vier symboolkleuren alleen voor de **nieuwe recent aangesloten grote toren**. De extra punten voor de grote toren krijgt men onafhankelijk ervan of de getallenfiche op de grote toren in verbinding met kleine torens reeds werden gewaardeerd.



De speler verbindt twee bestaande ketens. In de beide ketens zijn in vroegere speelbeurten reeds alle getalfiches gewaardeerd. Ook de verbinding van de onderste beide grote torens oranje en groen werd in een vroegere speelbeurt reeds gewaardeerd. In de nieuw gevormde lange keten worden hiervoor geen van deze getalfiches meer gewaardeerd.

Nieuw in deze keten is alleen de aansluiting van de bovenste **grote toren blauw**. Hiervoor ontvangt de speler telkens 1 extra punt in alle vier symboolkleuren.

De speler maakt een nieuwe recente verbinding met de grote blauwe toren aan de twee bestaande ketens. Hij ontvangt 1 punt voor blauw en draait de blauwe getalfiche om zodat ze met de zwarte zijde naar boven ligt. In de keten bevinden zich vier grote torens. De verbinding van de beide onderste grote torens werd reeds in een vroegere speelbeurt gewaardeerd en levert dus geen nieuwe punten op. De beide bovenste grote torens worden echter voor de eerste keer met elkaar verbonden. Hiervoor ontvangt de speler telkens 2 extra punten in alle vier symboolkleuren.



De speler sluit de **grote toren groen** recent aan, aan twee bestaande ketens en verbindt deze. Hij ontvangt 2 punten voor groen en draait de groene getalfiche zodat ze met de zwarte zijde naar boven ligt. Tegelijkertijd ontstaat er nu een verbinding van drie grote torens.

Deze drie grote torens zijn **voor de eerste keer met elkaar verbonden**. Voor elke grote toren ontvangt de speler voor elke symboolkleur telkens één extra punt. Hij ontvangt dus telkens 3 extra punten in alle vier symboolkleuren.

De speler sluit oranje aan in een bestaande keten. Hij ontvangt 1 punt voor oranje en draait de oranje getalfiche met de zwarte zijde naar boven. Tegelijkertijd ontstaat nu een verbinding van **twee grote torens**. Geen van de beide grote torens was tot nu toe met een andere grote toren verbonden. Voor elke nieuwe grote toren in deze keten ontvangt de speler voor elke symboolkleur één extra punt. Hij ontvangt dus 2 extra punten in alle vier symboolkleuren.



De speler verbindt twee bestaande ketens. In beide ketens zijn in vroegere speelbeurten reeds **alle getalfiches en alle grote torens gewaardeerd geworden**. Zulk een zet levert de speler dus geen punten op.

3. Bonusvelden leveren bonuspunten op

De speler die zijn speelsteen op een bonusveld legt, ontvangt 1 punt in een symboolkleur naar keuze en zet zijn waarderingssteen in deze kleur één veld naar voor.



bonusveld

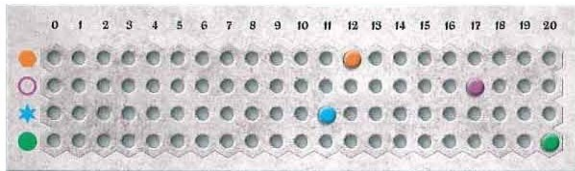


De speler ontvangt 1 bonuspunt omdat hij zijn speelsteen op een bonusveld heeft gelegd.

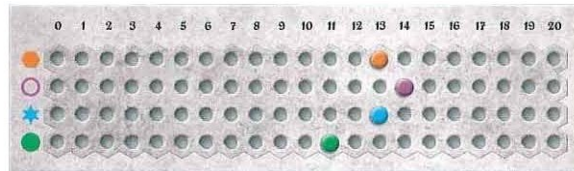
Einde van het spel

Het spel eindigt na 20 rondes als alle spelers hun speelstenen hebben gelegd. Nu wordt bij iedere speler nagekeken welke kleur zijn zwakste is, dus in welke kleur op zijn waarderingsbord hij de minste punten heeft behaald. De zwakste kleur geeft de punten aan die de speler ontvangt.

In het geval twee spelers in de zwakste kleur evenveel punten hebben, vergelijken zij hun punten in de tweede zwakste kleur ... enzovoort. De speler wint wiens zwakste symboolkleur verder is geraakt dan elke zwakste symboolkleur van de medespelers.



speler blauw



speler rood

Beide spelers hebben 11 punten in hun zwakste kleur. Bij speler blauw heeft de tweede zwakste kleur 12 punten en bij speler rood heeft de tweede zwakste kleur 13 punten. Rood wint het spel.

TIP

Probeer de waarderingsstenen gelijkmatig te laten vooruitgaan zodat er geen 'achterblijvertje' is en probeer bij het leggen van speelstenen de medespelers zoveel mogelijk te hinderen.

OVERZICHT VAN DE PUNTEN IN HET KORT

- **Punten voor getalfiches** zijn er steeds als ze in een keten worden verbonden, om het even of ze op grote of op kleine torens liggen;
- **Extra punten** zijn er alleen voor het verbinden van grote torens, ook als de getalfiches van deze torens reeds in verbinding met kleine torens werden gewaardeerd. Ook hier geldt: als een nieuwe grote toren bijvoorbeeld aan een reeds bestaande verbinding van twee reeds eerder gewaardeerde grote torens wordt aangesloten, is er alleen voor de recent aangesloten toren één extra punt in elke symboolkleur.
- **één bonuspunt** in een kleur naar keuze is er steeds als een speelsteen op een bonusveld wordt gelegd.