

# GENIUSZ

Gra karciana

Genialna gra karciana autorstwa Reinera  
Knizii dla 2-4 graczy.

## ★ Zawartość pudełka:

- 60 kart
- 4 arkusze punktacji
- 24 znaczniki punktacji
- Instrukcja

## ★ Cel gry

W grze Geniusz gra karciana punkty zdobywa się zagrywając karty tak, aby dopasować symbole do tych na kartach już leżących na stole. Rozgrywkę wygrywa osoba, która jako pierwsza zdoła zdobyć co najmniej siedem punktów w każdym kolorze.

## ★ Omówienie elementów

Niniejszy rozdział pokrótce opisuje wszystkie elementy wykorzystywane w grze Geniusz gra karciana.

### Karty

Na każdej karcie widnieją dwa symbole. Gracze zdobywają punkty dopasowując symbole z zagrywanych przez siebie kart do symboli na innych kartach leżących na stole.



### Arkusze punktacji

Gracze odnotowują liczbę zdobytych punktów na arkuszach punktacji. Każdy arkusz składa się z sześciu rzędów odpowiadających sześciu symbolom występującym w grze. Za każdy zdobyty punkt gracz przesuwają znacznik punktacji z odpowiedniego rzędu o jedno pole w prawo.



### Znaczniki punktacji

Każdy z graczy używa sześciu znaczników punktacji, po jednym w każdym kolorze, odpowiadającym sześciu różnym symbolom pojawiającym się w grze. Za ich pomocą gracze oznaczają aktualną liczbę punktów na swoich arkuszach punktacji.



## ★ Przygotowanie gry

Każdy z graczy bierze arkusz punktacji i układa na nim znaczniki punktacji, dopasowując kolor znacznika do koloru rzędu na arkuszu. Następnie należy potasować karty i rozdać po sześć każdemu z graczy. Resztę kart należy umieścić na środku stołu tak aby każdy mógł do nich łatwo dosięgnąć – tworzą one talię.

Zaczynając od najmłodszego każdy z graczy kolejno ciągnie wierzchnią kartę z talii i układa ją odkrytą przed sobą (przygotowanie gry na dwie osoby opisano na końcu instrukcji). Na środku stołu należy pozostawić również miejsce na stos kart odrzuconych.

## ★ Przebieg gry

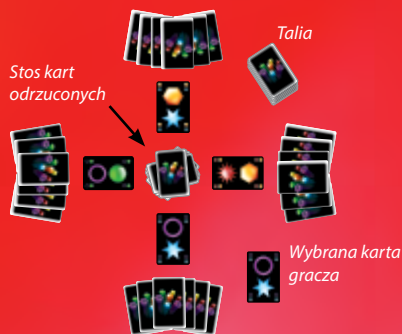
Uczestnicy rozgrywają swoje kolejki zaczynając od najmłodszego, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W trakcie kolejki gracz wybiera kartę z ręki i wybiera jeden z dwóch widocznych na niej symboli, za który zbierze punkty. Za każdą już leżącą na stole odsłoniętą kartę z pasującym symbolem gracz zdobywa jeden punkt w rzędzie arkusza punktacji odpowiadającym temu symbolowi. Gracz odnotowuje każdy zdobyty punkt przesuwając znacznik punktacji z odpowiedniego rzędu o jedno pole w prawo (patrz punkt „Ograniczenia punktacji” poniżej, gdzie opisano limity związane z przesuwaniem znaczników). Następnie gracz powtarza całą operację dla drugiego symbolu z zagranej karty.

## ★ Ograniczenia punktacji

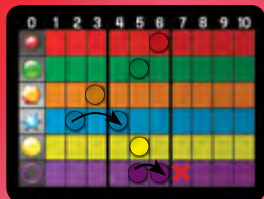
Każdy arkusz jest podzielony na cztery obszary: kolumnę 0, kolumny 1-3, kolumny 4-6 oraz kolumny 7-10. Graczowi nie wolno przesunąć znaczników punktacji na trzeci obszar (kolumny 4-6), jeżeli którykolwiek z jego znaczników wciąż znajduje się na pierwszym obszarze (kolumna 0). Na podobnej zasadzie zabronione jest przesunięcie znacznika na czwarty obszar (kolumny 7-10), jeżeli którykolwiek znacznik gracza wciąż znajduje się w obrębie obszaru drugiego (kolumny 1-3). Punkty zdobyte w kolorze, którego znacznik w danym momencie nie może zostać przesunięty, przepadają. Nie nalicza się także dalszych punktów dla danego koloru po osiągnięciu pola „10”.

## Przykład liczenia punktów

Gracz zagrywa z ręki kartę z fioletowym i niebieskim symbolem. Najpierw wybiera i rozpatruje symbol niebieski, otrzymując za niego dwa punkty – przesuwając swój niebieski znacznik punktacji z pola 2 na pole cztery 4. Następnie rozpatruje symbol fioletowy. Choć na dwóch z odsłoniętych kart znajduje się pasujący symbol, gracz przesuwając fioletowy znacznik tylko o jedno pole do przodu (z 5 na 6). Nie wolno mu przesunąć znacznika na pole 7, gdyż wciąż posiada znaczniki w obrębie obszaru drugiego.



Arkusze punktacji gracza



## Geniusz!

Gdy gracz zdobędzie 10 punktów, w którymś kolorze, krzyczy „Geniusz!” i może wykonać dodatkowy ruch. Gracz może wykonać dodatkowy ruch za każdy kolor, w którym zdobędzie 10 punktów. W ten sposób można wykonać wiele ruchów w jednej kolejce. W jednej rozgrywce gracz może wykonać jeden dodatkowy ruch za każdy kolor!

**Ważne: za każdym razem kiedy gracz zdobędzie 10 punktów w którymś z kolorów, musi krzyknąć „Geniusz!”.**

Należy zwrócić uwagę, że gracz nie uzupełnia ręki przed wykonaniem dodatkowego ruchu.

## Koniec kolejki

Po zliczeniu punktów za oba symbole z zagranej karty gracz odrzuca kartę, która leżała przed nim na stole, zastępując ją, tą właśnie zagrana (odrzucone karty trafiają na stos kart odrzuconych). Kiedy gracz zakończy swoją kolejkę, i nie ma już

do wykonania żadnych dodatkowych ruchów, dobiera karty z talii, uzupełniając rękę do sześciu kart. Przed dociągnięciem gracz sprawdza rząd (rzędy) na swoim arkuszu punktacji, w których posiada najmniej punktów. Jeżeli gracz nie ma na ręce kart symbolem tego rzędu (rzędów), może odrzucić wszystkie karty z ręki, a następnie dobrać nowe do sześciu.

**Ważne: w przypadku gdy gracz ma najmniej punktów w kilku kolorach ex aequo, wolno mu odrzucić karty tylko jeżeli nie ma na ręce kart z żadnym z tych symboli.**

Kiedy gracz dobierze karty na rękę, swoją kolejkę rozpoczyna osoba siedząca po jego lewej stronie. Jeżeli w talii skończą się karty, należy przetasować stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nową talię.

## Zakończenie gry

Gry wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie siedem lub więcej punktów we wszystkich kolorach.

## Rozgrywka dla dwóch osób

Przy rozgrywce w dwie osoby w trakcie przygotowań każdy z uczestników układa przed sobą po dwie karty (zamiast jednej). Jedną kartę umieszcza bliżej siebie, a drugą bliżej środka stołu. Na zakończenie swojej kolejki gracz odrzuca odkrytą kartę, leżącą bliżej środka stołu i przesuwając ją na jej miejsce tę, która do tej pory leżała bliżej niego. Na koniec właśnie zagrana kartę układa w zwolnionym miejscu bliżej siebie.

### Przykładowe ułożenie na dwie osoby:



Wydawca i dystrybutor na Polskę

Bard Centrum Gier

ul. Zabłocie 23

Kraków 30-701

[www.wydawnictwo.bard.pl](http://www.wydawnictwo.bard.pl)