

GENIUSZ

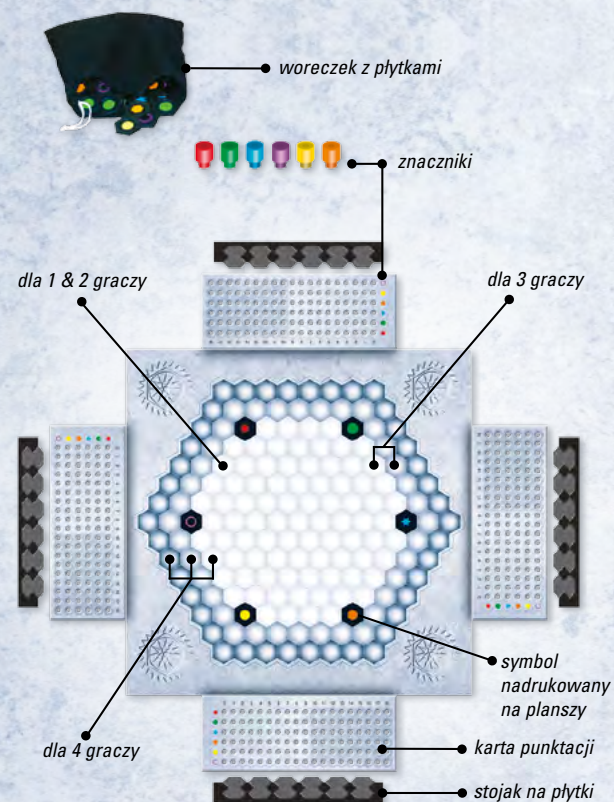
Gra autorstwa Reiner Knizia, przeznaczona dla 1 – 4 graczy w wieku 8 i więcej lat.

Standardowa rozgrywka dla 2 – 4 graczy

1. Rozłóżcie planszę.
2. Włóżcie płytki do woreczka i pomieszajcie je.
3. Każdy gracz kładzie przed sobą kartę punktacji i umieszcza jeden znacznik każdego koloru na sześciu odpowiadającym symbolom (na polu o wartości 0).
4. Każdy gracz kładzie przed sobą (za kartą punktacji) jeden stojak, ciągnie sześć płytek z woreczka i układa je na stojaku tak, aby płytek nie mogli obejrzeć pozostali gracze.

Plansza

W grze na dwie osoby należy korzystać tylko z białych pól, w grze na trzy – także z jasnoszarych pól. W grze na cztery osoby gra toczy się na całej planszy.



Omówienie gry

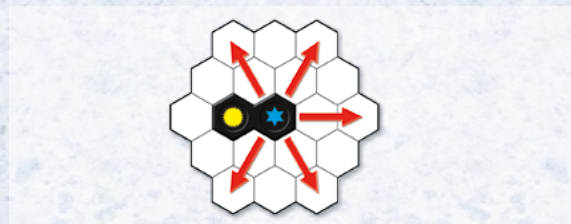
Każdy z uczestników ma przed sobą stojak, na którym jest ustawionych sześć płytek z kolorowymi symbolami. Zaczyna najmłodszy gracz. W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara gracze kładą na planszy po jednej płytce. Celem jest układanie ich w taki sposób, aby płytki z identycznym symbolem tworzyły linie. Pozwala to na posuwanie do przodu odpowiadających symbolom znaczników, stojących na kartach punktacji. Uczestnicy muszą się starać równomiernie punktować wszystkie sześć kolorów, nie pozostawiając żadnego w tyle. Gra kończy się w momencie zapełnienia całej planszy. O zwycięstwie decyduje najniższy położony znacznik w tabeli punktacji. Najlepsze wyniki porównuje się z innymi graczami.

Przebieg rozgrywki

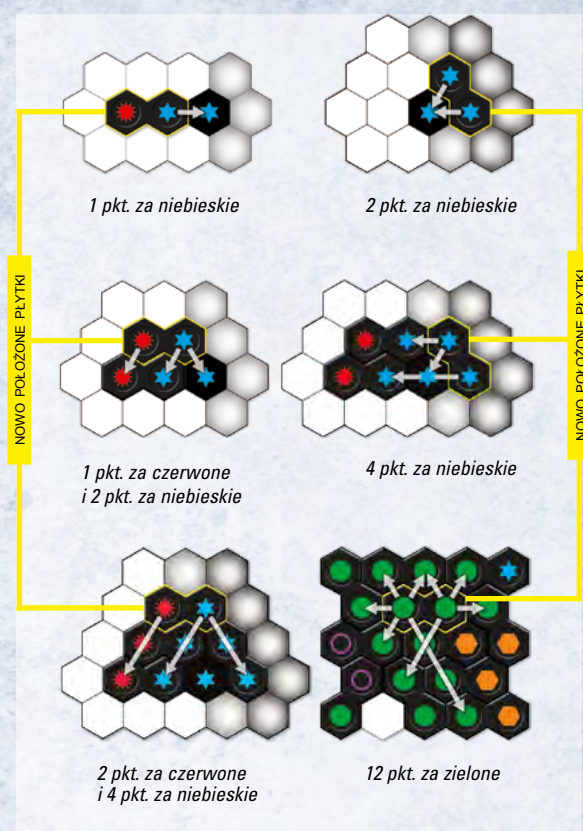
Zaczyna najmłodszy uczestnik. Po nim kolejka idzie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej kolejce każdy gracz wykonuje poniższe czynności:

Zagranie jednej płytki Wybierz jedną płytkę ze swojego stojaka i ułóż ją w dowolnym punkcie planszy, na którymś z pustych, łączonych pól (jedna płytka pokrywa dwa sąsiadujące pola). W pierwszej kolejce każdy gracz musi ułożyć płytkę przy innym z sześciu pól planszy, na których nadrukowano symbole.

Zebranie punktów Zaczynaj od jednego z dwóch symboli na płytce, którą właśnie położyłeś. Odchodzi od niego pięć prostych linii w pięciu kierunkach, jak pokazano na rysunku. W każdej linii policz ilość identycznych symboli (na planszy i na innych płytkach), ale przestań liczyć, gdy natrafisz na inny symbol lub puste pole. Nie licz symbolu z właśnie położonej płytki! Ilość wyliczonych symboli określa wynik punktowy dla danego koloru – o tyle należy przesunąć znacznik tego koloru na karcie punktacji. Następnie powtarzasz całą procedurę dla drugiego symbolu z właśnie położonej płytki.



Uzupełnienie płytek Dociągnij jedną płytkę z woreczka, aby znów mieć na stojaku sześć płytek do wyboru.



Wymiana płytek Jeśli przed dopełnieniem „ręki” na twoim stojaku nie ma żadnej płytki z symbolem, w którym masz najmniej zebranych punktów (zgodnie z twoją kartą punktacji), możesz pokazać pozostałym graczom swoje płytki. Następnie, ciągniesz sześć nowych płytek z woreczka, a stare płytki z powrotem do niego wrzucasz.

Dodatkowy ruch

Znaczniki na karcie punktacji nie mogą wyjść poza jej krańcowe pola (o wartości 18). Za każdym razem, gdy jeden z twoich znaczników dotrze na ostatnie pole, mówisz: „Geniusz!” i możesz natychmiast zagrać jedną dodatkową płytkę.

ELEMENTY GRY

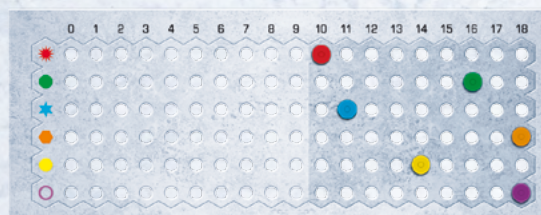
- 1 plansza
- 120 płytek
- 1 woreczek
- 4 stojaki
- 4 karty punktacji
- 24 znaczniki w 6 kolorach
- Zasady Gry

Przed uzupełnieniem wybierz inną płytkę ze swojego stojaka, ułóż ją na planszy i zbierz punkty. Uzupełniasz do sześciu płytek dopiero po wykonaniu wszystkich dodatkowych posunięć.

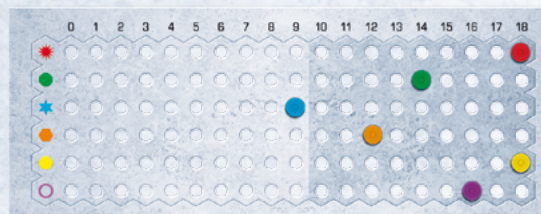
Zakończenie gry

Gra dobiega końca w chwili, gdy nie można już ułożyć na planszy żadnych nowych płytek. Należy wówczas określić dla każdego gracza, który z kolorowych znaczników na jego karcie punktacji znajduje się na najniższej punktowanej pozycji. Tym samym wskazuje on końcowy rezultat tego gracza. Zwycięża osoba z najlepszym wynikiem. Remis rozstrzyga się za pomocą kolejnego najniższego wyniku w innym kolorze.

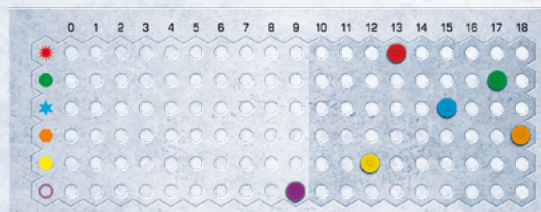
Przykład



Gracz A



Gracz B



Gracz C

Gracz A wygrywa z wynikiem 10. Drugi jest gracz B z wynikiem 9. Gracz C także ma 9 punktów, ale jego wyniki rozstrzygające remis są gorsze (12 i 13 przeciw 12 i 14 gracza B).

W bardzo rzadkim przypadku uczestnik może wygrać grę natychmiastowo. Dzieje się tak, gdy zdobędzie maksymalną liczbę punktów we wszystkich kolorach.

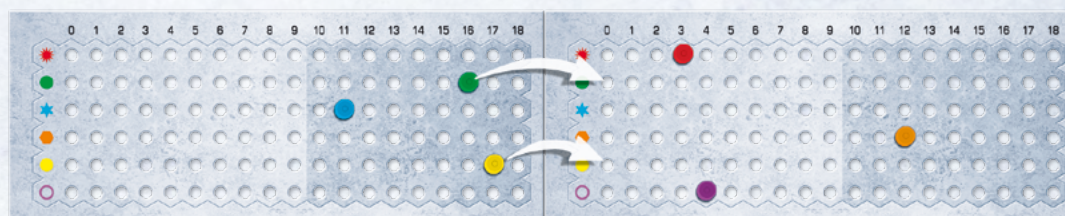
Gra 4-osobowa parami

Jako wariant gry można połączyć siedzących naprzeciw siebie graczy we współpracujące pary. Rozgrywka toczy się zgodnie ze standardowymi zasadami, przy czym do liczenia punktów należy użyć dwóch dostawionych do siebie kart punktacji. Obaj partnerzy zapisują swoje wyniki na wspólnej, podwójnej karcie. Gra dobiega końca, gdy na planszy nie ma już miejsca na płytki. Zwycięża zespół z lepszym wynikiem (z najsłabszym znacznikiem leżącym wyżej, niż najsłabszy znacznik drugiego zespołu). Partnerzy nie mogą się komunikować w trakcie gry. Jako wariant mogą ustalić, że można się otwarcie komunikować.

Dodatkowy ruch

W tym wariacie gdy znacznik któregoś koloru dotrze na ostatnie pole (wartość 18) pierwszej karty punktacji, należy natychmiast przerwać naliczanie punktów w tym kolorze i przenieść znacznik na pole startowe (wartość 0) drugiej karty punktacji. Gracz, jak zwykle za „genialne” zagranie, ma prawo do dodatkowego posunięcia przed uzupełnieniem płytek. Jeśli ten sam znacznik dotrze na ostatnie pole drugiej karty punktacji, dodatkowy ruch można wykonać ponownie.

Przykład



W momencie zdobycia 2 punktów za kolor zielony i 4 za żółty oba odpowiadające tym kolorom znaczniki trafiają na pole startowe (wartość 0) drugiej karty punktacji. W grze 4-osobowej parami każdy z dwóch znaczników daje dodatkowe posunięcie. W grze jednoosobowej dodatkowe posunięcia w ogóle nie są przyznawane.

Projekt graficzny: Binney Hare Graphic Design, Cambridge i Fine Tuning, Stuttgart. Gra jest koprodukcją Sophisticated Games Ltd oraz Kosmos Verlag. Wyprodukowana dla Sophisticated Games przez Robert Hyde oraz dla Kosmos przez Sandra Dochtermann. © 2004 Sophisticated Games Ltd www.sophisticated-games.com
Reiner Knizia wyraża podziękowania dla wszystkich testerów, szczególnie dla:
Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin i Chris Lawson.

Dystrybutor i wydawca
Bard Centrum Gier
ul. Batorego 20/17
31-135 Kraków
sklep@bard.pl

Tłumaczenie dla Sklepu Bard: Marek Mydel

BARD
Centrum Gier

SD
SOPHISTICATED
GAMES