



Einfach genial - das Würfelspiel

Kosmos, 2012

Reiner KNIZIA

2 - 4 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

Spelmateriaal

- ➡ 9 dobbelstenen 'Einfach Genial'
- ➡ 1 waarderingsblocnote
- ➡ 1 handleiding

Spelidee

Wie dobbelt de best passende symbolen ? En wie waagt nog een volgende worp om zijn resultaat te verbeteren ? Maar ... voorzichtig: de laatste eigen dobbelsteenworp is ook de voorzet voor alle andere medespelers. Want de gedobbelde symbolen die met de dobbelstenen van de medespelers overeenstemmen, worden op de waarderingbloccnote aangekruist. De speler die als eerste alle symbolen kan aankruisen, wint het spel.

Spelvoorbereiding

De spelers hebben elk een eigen pen nodig en een blad van de waarderingbloccnote die ze open voor zich neerleggen. Iedere speler neemt het gelijke aantal dobbelstenen:

- bij 2 spelers telkens 4 dobbelstenen;
- bij 3 spelers telkens 3 dobbelstenen;
- bij 4 spelers telkens 2 dobbelstenen.

Bij 2 en 4 spelers wordt dus in totaal met 8 dobbelstenen gedobbeld, de negende dobbelsteen wordt niet gebruikt en terug in de doos gelegd.

Spelverloop

De jongste speler wordt de startspeler. Alle spelers, met uitzondering van de startspeler, dobbelen aan het begin van het spel met hun dobbelstenen en leggen die voor zich neer.

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Een speelbeurt verloopt op de volgende manier:

Eerst dobbelen ...

De speler die aan de beurt is, dobbelt met al zijn dobbelstenen. Als hij met het resultaat niet tevreden is, mag hij met alle dobbelstenen een tweede keer dobbelen en indien hij wil zelfs een derde keer. Hij moet telkens wel met al zijn dobbelstenen dobbelen en mag dus niet één of meerdere dobbelstenen terzijde leggen.

... dan waarderen

Elke eigen dobbelsteen wordt nu afzonderlijk gewaardeerd. Voor elke overeenstemming met een symbool voor de medespelers, mag hij het overeenstemmende symbool op de bloccnote aankruisen. Meerdere overeenstemmende symbolen betekent dat hij meerdere symbolen mag aankruisen.

BELANGRIJK

Overeenstemmingen tussen de eigen dobbelstenen worden niet gewaardeerd !

Geniale joker

Als men meerdere identieke symbolen dobbelt, kan men deze als joker inzetten:

- ⇒ Heeft men **2 identieke symbolen** gedobbeld, mag men **1 symbool naar keuze** op zijn bloccnote aankruisen.
- ⇒ Heeft men **3 identieke symbolen** gedobbeld, mag men **2 gelijke symbolen naar keuze** op zijn bloccnote aankruisen (dit kan alleen voorkomen in een spel met 2 of 3 spelers).
- ⇒ Heeft men **4 identieke symbolen** gedobbeld, mag men **3 gelijke symbolen naar keuze** op zijn bloccnote aankruisen (dit kan alleen voorkomen in een spel met 2 spelers).

BELANGRIJK

Symbolen die men als joker inzet, mogen niet meer worden gebruikt als overeenstemmende symbolen met de medespelers !

Voorbeeld van een waardering

Anne, Marc en Carl spelen met drie. Ieder van hen heeft dus drie dobbelstenen ter beschikking.



Carl is aan de beurt. Voor zijn eerste worp kan hij slechts 1 rood symbool waarderen (een overeenstemming met Marc). Carl dobbelt daarom nog eens met alle dobbelstenen.

Voor de tweede worp waardeert Carl nu 3 punten voor het gele symbool. Bovendien waardeert hij 4 punten voor het blauwe symbool. In de plaats hiervan kan hij ook de twee blauwe symbolen gebruiken voor het aankruisen van een symbool naar keuze.

Na Carl is Anne aan de beurt. Met haar eerste worp kan zij alleen de 2 paarse symbolen als joker gebruiken voor het aankruisen van een symbool naar keuze. Anne dobbelt nog eens met al haar dobbelstenen.

Voor de tweede worp waardeert Anne nu 3 punten voor het blauwe symbool en 1 punt voor het rode symbool.

Waarderingsbloccote

Elk blad van de waarderingsbloccote is verdeeld in 3 stroken: de linkerstrook (1 - 3), de middenstrook (4 - 6) en de rechterstrook (7).

Men kruist de symbolen op zijn waarderingsbloccote steeds aan van links naar rechts. Belangrijk is wel dat men een symbool in **de middenstrook** maar mag aankruisen van zodra men in **de linkerstrook van elk van de 6 symbolen er minstens één** heeft aangekruist. Evenzo kan men een symbool in de **rechterstrook** maar aankruisen van zodra men in de **middenstrook van elk van de 6 symbolen er minstens één** heeft aangekruist. Men moet dus steeds proberen om gelijkmatig met de 6 symbolen vooruit te geraken. De symbolen die men omwille van deze belangrijke regels niet kan aankruisen, zijn dan ook verloren !

de zwarte kruisen zijn van vorige pogingen



Carl waardeert 4 groene en 2 gele symbolen. Hij kan echter maar 3 groene en 1 geel symbool aanduiden omdat hij in de linkerstrook (1 - 3) nog geen blauw symbool heeft aangekruist en dus de middenstrook nog is versperd.



Anne waardeert 1 groen en 6 gele symbolen. Zij kruist eerst een groen symbool aan zodat de rechterstrook nu beschikbaar wordt. Hierdoor kan zijn haar 5 gele symbolen aankruisen. Een geel symbool vervalt omdat de gele rij compleet is gevuld.

Einde van het spel

De speler die als eerste alle symbolen van zijn waarderingsblocnote heeft aangekruist, wint het spel. Het spel eindigt onmiddellijk, de lopende ronde wordt niet meer verder gespeeld.

Zegepunten

Als er meerdere partijtjes worden gespeeld, bijvoorbeeld zoveel als het aantal deelnemers, kunnen de zegepunten op de volgende manier worden bepaald: Iedere speler is éénmaal startspeler. Na elk partijtje worden de punten voor de speler genoteerd. De winnaar ontvangt telkens 7 punten. De andere spelers ontvangen punten in overeenstemming met de rij met de minst aangekruiste symbolen. Aan het einde wint de speler met de meeste punten.



Marc ontvangt aan het einde van dit spel 2 punten omdat in de gele rij maar 2 symbolen zijn aangekruist.

Variant

De startspeler heeft steeds een voordeel omdat hij de andere spelers steeds één waardering voor is. Daarom is er een mogelijkheid om dit voordeel te laten verdwijnen: aan het begin van het spel tonen de spelers hun dobbelresultaat niet. De startspeler kan om die reden geen punten verdienen door de overeenstemmende symbolen bij de medespelers, alleen punten door een geniale joker zijn mogelijk. De volgende spelers kunnen daarna steeds de dobbelstenen van de spelers van de vorige rondes wel benutten. Zo stijgt speler na speler de mogelijkheid om punten te behalen.