

GENIAL

Un juego de Reiner Knizia

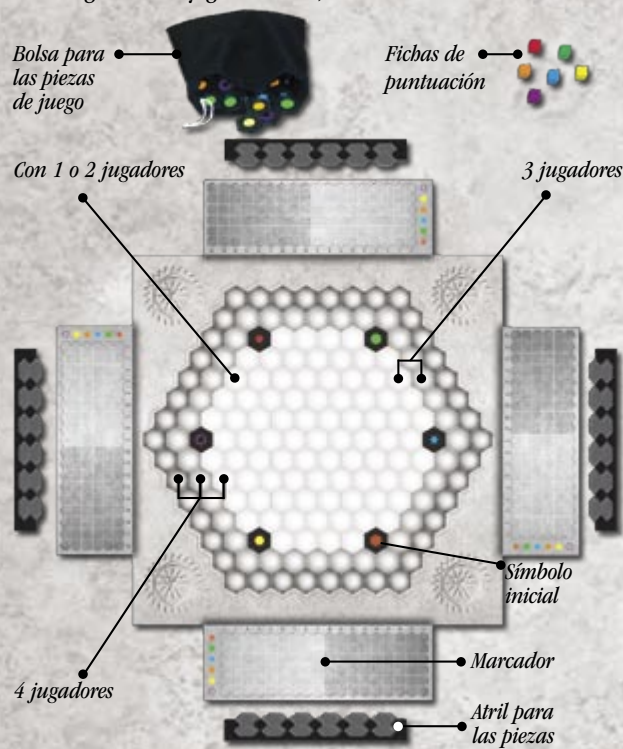
para 1 a 4 jugadores,
a partir de 10 años.

Contenido

1 tablero, 120 piezas de juego, 1 bolsa, 4 atriles, 4 marcadores de puntuación y 24 fichas de puntuación.

El Tablero

- ▶ 1 o 2 jugadores: solo se usa la parte blanca del tablero.
- ▶ 3 jugadores: se usa la parte blanca y la gris claro.
- ▶ 4 jugadores: se usa el tablero completo (parte blanca, gris claro y gris oscuro).



Preparación

Antes de empezar, cada jugador debe colocar delante suyo un marcador de puntuación. Todas las piezas deben guardarse y mezclarse desordenadas en la bolsa. Cada jugador coloca delante suyo un atril y roba al azar 6 piezas de la bolsa, colocándolas verticalmente en el atril para poder ver los símbolos de cada una (pero que el resto de jugadores no los puedan ver). Cada jugador coloca 6 fichas de puntuación, una de cada color, en la posición 0 de su marcador, cada una sobre el símbolo de color adecuado.

Cada jugador debe colocar delante suyo su atril con las piezas y su marcador, de modo que el resto de jugadores puedan ver sus puntuaciones en todo momento.

Objetivo del juego

La partida se juega colocando las piezas con símbolos en el tablero. Cuantos más símbolos coincidentes haya en línea, más puntos se obtienen. Cada punto conseguido se refleja en el marcador de cada jugador.

La puntuación total de un jugador es igual al número de puntos en el color en el que *menos* puntos tenga. Gana el jugador cuya puntuación mínima en uno de los 6 colores sea la mayor entre todos los jugadores al final de la partida. Por lo tanto se deben de ir aumentando los puntos de todos los colores sin dejar ninguno atrás.

Jugar una partida (para 2-4 personas)

El jugador más joven empieza.

En su turno, un jugador realiza estas acciones:

1. Coloca una pieza en el tablero.
2. Puntúa y mueve la ficha de puntuación adecuada en su marcador.
3. Roba una nueva pieza de la bolsa y la coloca en su atril.

Después cada jugador juega por turno en el sentido de las agujas del reloj.

1. Colocar una pieza en el tablero

Al principio del turno de un jugador, éste elige una pieza entre las 6 que tiene en su atril y la coloca sobre dos espacios adyacentes del tablero que estén vacíos.

Las piezas pueden ser de 2 tipos:

Con dos símbolos diferentes



Con dos símbolos idénticos



Un jugador sólo consigue puntos si coloca la pieza de forma que los símbolos coincidan con los símbolos vecinos en el tablero (ya sean los símbolos impresos en el tablero o bien los símbolos de otras piezas ya colocadas con anterioridad). Un símbolo diferente en la otra mitad de la pieza que no coincida con ningún símbolo vecino en el tablero, no proporciona puntos.

Durante el primer turno de juego, cada jugador debe colocar la pieza adyacente a uno de los símbolos iniciales impresos en el tablero. Si ya hay una pieza adyacente a un símbolo determinado, no se puede colocar otra pieza en ese símbolo. Se cuentan los puntos obtenidos (ver "2. Puntuar en el marcador", más adelante).

Cuando todos los jugadores han colocado una pieza en ese primer turno, las nuevas piezas se pueden colocar en cualquier par de casillas libres del tablero, teniendo en cuenta las siguientes reglas:

¿Qué debes saber para COLOCAR piezas?

- ▶ No puede haber una parte de la pieza fuera del tablero.
- ▶ Una pieza debe colocarse sobre un par de casillas vacías del tablero. No se puede colocar sobre otras piezas

ya colocadas antes en el tablero. No se pueden colocar sobre los símbolos impresos en el tablero.

- ▶ Una pieza no tiene por qué conectar con otras piezas ya colocadas en el tablero.
- ▶ Una pieza no tiene por qué colocarse adyacente a símbolos coincidentes con los suyos (aunque esa es la única manera de obtener puntos para ganar el juego).
- ▶ En cada turno hay que colocar una pieza, incluso si con ello no se ganan puntos. Una persona no puede "pasar" en su turno.

2. Puntuar en el marcador

Siempre se puntúan los dos símbolos de la pieza por separado, aunque ambos sean iguales entre sí. Primero se puntúa un símbolo de la pieza, sin tener en cuenta el otro, y se avanza la ficha adecuada en el marcador. Después se puntúa el segundo símbolo, sin tener en cuenta el anterior.

¿Cómo se puntúan los símbolos de la pieza?

- ▶ Se puntúa en las cinco direcciones externas del símbolo en la pieza
- ▶ No se puntúa en la dirección del otro símbolo de la pieza, aunque sean iguales. No se puntúa ninguna pieza más lejos en esa dirección. Nunca se puntúa en esta sexta dirección.
- ▶ No se puntúa en direcciones que apunten directamente fuera de la zona de juego del tablero.
- ▶ Sólo se puntúan las piezas adyacentes y con símbolos iguales en línea recta.



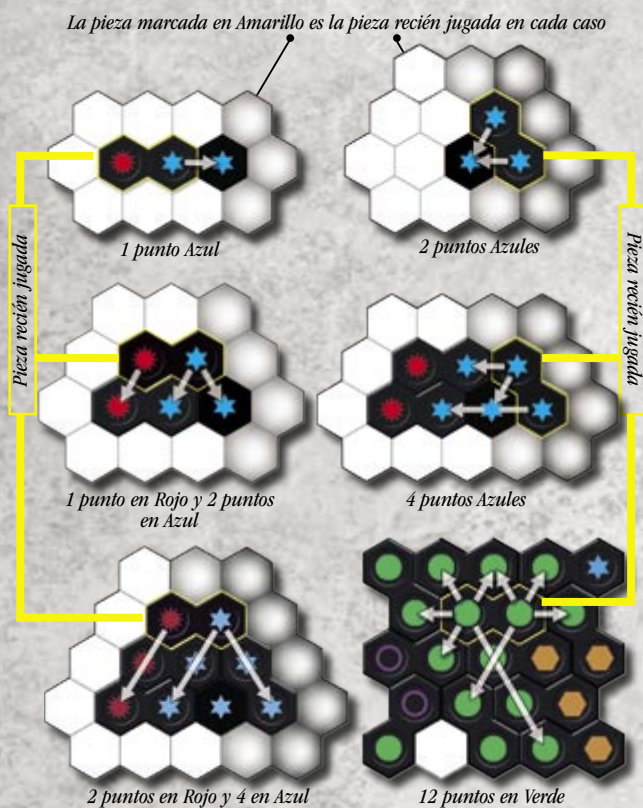
Se puntúa en las cinco direcciones externas del símbolo de la pieza

- ▶ En cada dirección, cuenta el número de símbolos adyacentes que coinciden con el de la pieza jugada (En la ilustración, se puntúan las estrellas azules en la dirección indicada).
- ▶ La línea de símbolos no puede estar interrumpida por casillas vacías o por símbolos diferentes. Las casillas iniciales impresas en el tablero son símbolos válidos y no son casillas vacías.
- ▶ El número total de símbolos iguales en las cinco direcciones es la cantidad de puntos en ese color que se avanza la ficha de puntuación adecuada en el tablero marcador.

¡SIMPLEMENTE GENIAL! (BONUS - Turno extra al alcanzar una puntuación de 18):

Si se alcanzan 18 puntos en algún color en el marcador, no se pueden ganar más puntos de ese color. Si sobran puntos no se tienen en cuenta. La persona debe decir en voz alta "¡GENIAL!" y puede jugar un turno extra: antes de robar una nueva pieza de la bolsa, debe colocar otra pieza en el tablero y puntuarla. Es posible alcanzar el máximo en dos colores diferentes en el mismo turno (con una pieza). Esto conlleva dos turnos extra.

Ejemplos de puntuación:



Solamente cuando una persona acaba de jugar todos sus turnos extra, roba piezas de la bolsa hasta completar 6 piezas en el atril.

3. Robar piezas nuevas de la bolsa:

Al final del turno, se puede robar piezas de la bolsa o cambiar todas las piezas por otras, hasta completar el número de piezas de 6 de nuevo.

A. Robar piezas: Se roban al azar piezas de la bolsa hasta tener 6 piezas en el atril.

O:

B. Cambiar las piezas que queden en el atril por 6 piezas nuevas (si ello es permisible):

Un jugador puede cambiar las piezas que le queden en su atril si en ninguna de ellas tiene el símbolo o símbolos en los que su puntuación sea la menor en ese momento. Si no se desea cambiar las piezas, no está obligado a hacerlo. Si decide hacerlo, las piezas del atril se colocan hacia arriba en la mesa para que el resto de jugadores comprueben que no hay ningún símbolo del que menos puntos tenga el jugador que hace el cambio. Ahora el jugador en turno roba al azar 6 nuevas piezas de la bolsa y las coloca en su atril. Después vuelve a meter en la bolsa sus piezas iniciales, que están en la mesa, y su turno finaliza definitivamente.

Si el menor número de puntos en el marcador de un jugador lo tiene más de un símbolo, para poder cambiar las piezas no se puede tener ninguna pieza con ninguno de estos símbolos.

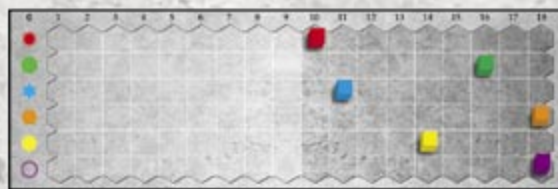
Final de la partida

La partida finaliza cuando no se puedan colocar más piezas en la zona de juego del tablero (cuando no hay dos casillas vacías adyacentes en la zona de juego del tablero). Entonces cada jugador examina su marcador.

Cada jugador mira su ficha de puntuación del color en el que tenga menos puntos, y esa es su puntuación. El jugador con la mayor puntuación es el ganador.

No importa cual sea el color en el que puntúa cada jugador, y tampoco importa quien haya alcanzado más veces el máximo de 18 puntos (excepto en el caso ¡SIMPLEMENTE GENIAL! de “Victoria inmediata”, ver más abajo).

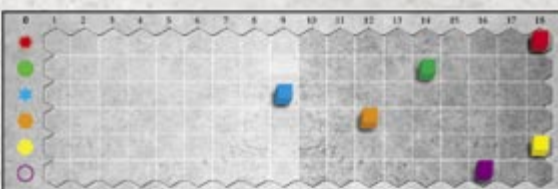
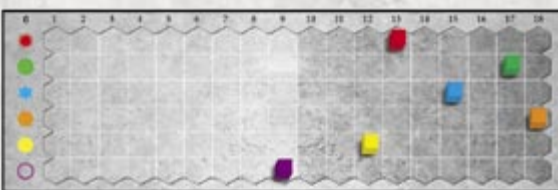
Ejemplos de puntuación final:



Gana la partida el jugador A, porque su menor puntuación es 10 puntos y la del jugador B es 9 puntos.

La posición de las otras 5 fichas en el marcador de cada persona (aparte de la que tenga la menor puntuación) sólo son relevantes en caso de empate. De nuevo, el color no importa. Para resolver un empate se tiene en cuenta la segunda menor puntuación de cada jugador, y así sucesivamente hasta resolver la victoria.

Ejemplos de Victoria en caso de empate:



Ambos jugadores tienen la misma menor puntuación de 9 puntos. En la siguiente menor puntuación, ambos tienen 12 puntos. En la tercera menor puntuación el jugador B tiene 14 puntos y el jugador A tiene 13 puntos. El ganador es el jugador B.

Victoria Inmediata (raramente sucede):

Una persona gana la partida (el juego acaba inmediatamente) si alcanza los 18 puntos en sus 6 diferentes fichas de puntuación y dice en voz alta: ¡SIMPLEMENTE GENIAL!.

Jugando una partida por EQUIPOS (para 4 jugadores en parejas)

Los 4 jugadores forman dos equipos en parejas. Los miembros de un equipo se sientan en lugares opuestos de la mesa, para que no puedan ver las piezas del compañero (ni las de los demás).

Todas las reglas básicas se aplican, excepto las siguientes:

Uno de los dos jugadores en el equipo lleva la cuenta de la puntuación conjunta de la pareja. Este jugador coloca en la mesa dos marcadores, de forma que tras la posición 18 de un tablero se pase a la posición 0 del siguiente. Sólo se usa un conjunto de 6 fichas de puntuación, que se colocan en la posición 0 del símbolo de color correspondiente en el primer marcador de puntuación. Antes de que empiece la partida, los dos jugadores de un mismo equipo pueden debatir y concretar las estrategias a seguir. Ahora bien, mientras se juega la partida, los jugadores de un equipo no pueden comunicarse entre ellos en asuntos concernientes al transcurso del juego.

Turno-Extra:

Cuando una pareja alcance los 18 puntos en algún color en el primer tablero marcador, la ficha de puntuación se coloca automáticamente en la posición 0 del segundo tablero marcador. Los posibles puntos de más acumulados en ese mismo turno para ese color se pierden. Tras decir en voz alta “¡GENIAL!”, la persona en turno obtiene un turno-extra como es normal.



Los dos marcadores se alinean para tener un marcador de doble longitud. Un jugador obtiene 4 puntos en Verde y 2 puntos en Amarillo para la puntuación de su equipo, por lo que llega al máximo de 18 en el primer marcador en ambos colores. Las fichas de puntuación se pasan a la posición “0” del segundo marcador y además el jugador en turno tiene que jugar dos turnos más – uno por cada color, Verde y Amarillo, que han alcanzado los 18 puntos.

Cuando se alcanzan los 18 puntos en el Segundo marcador, se obtienen igualmente los correspondientes turnos extra. No se puede puntuar más allá de ese límite.

Jugar en solitario (1 persona)

El objetivo del juego es alcanzar la mayor puntuación posible. Se juegan piezas en el tablero hasta que no se puedan colocar más. Todas las reglas básicas se aplican, excepto las siguientes: La zona de juego del tablero es la zona blanca.

Se disponen 2 marcadores seguidos (como en la Variante por parejas para 4 jugadores).

No se usa el atril para colocar piezas. Sencillamente se roba una pieza al azar de la bolsa, se juega colocándola en el tablero, y se puntúa de forma normal. Después se roba una nueva pieza y continua el juego.

Si una ficha de puntuación alcanza los 18 puntos del primer marcador, se coloca inmediatamente en la posición inicial de 0 del segundo marcador. Si se tenían puntos de más en ese turno, se pierden.

No hay turnos extra en la versión en solitario.

© 2004 Sophisticated Games Ltd.,
1 Anderson Court, Newnham Road,
Cambridge CB3 9EZ, UK.

© 2005 Devir Iberia,
Rambla Catalunya 117, Ppal 2ª
08008 Barcelona
Tel: 93 238 98 70
Fax: 93 415 13 42
www.devir.es

Autor: Reiner Knizia
Diseño: Fine Tuning/Michaela Schelk,
www.fine-tuning.de

Coordinación y edición:
Robert Hyde (Sophisticated Games),
Sandra Dochtermann (Kosmos)
Art.-Nr.: 696115
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Reiner Knizia quiere agradecer a todos los que participaron en las pruebas de juego: Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin y Chris Lawson.