

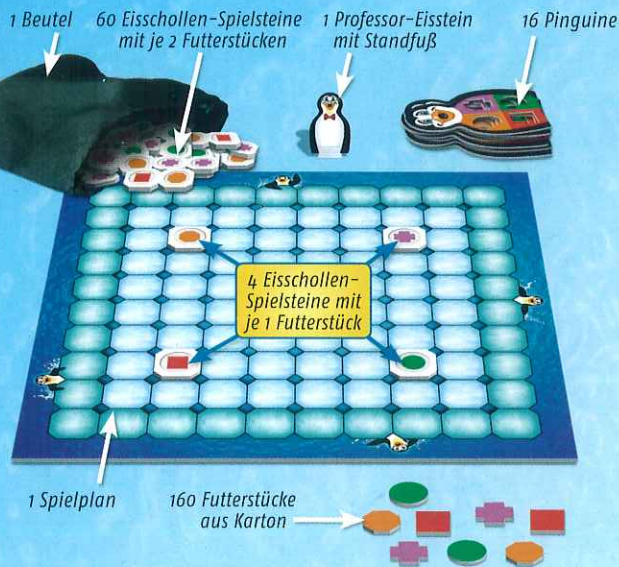
Einfach GENIAL Junior

Für 1 – 4 Spieler
ab 6 Jahren



Einfach genial! Professor Eisstein hat das leckerste Pinguin-Spezialfutter aller Zeiten entwickelt. Doch der zerstreute Professor hat die Futterstücke aus Versehen auf Eisschollen im Meer verloren. Könnt ihr dem Professor helfen, die Futterstücke einzusammeln und die Pinguine zu füttern?

Spielmaterial:



Ziel des Spiels

Helft Professor Eisstein, die Pinguine zu füttern! Damit ein Pinguin satt wird, braucht ihr vier verschiedene Futterstücke. Wer die meisten Pinguine füttern kann, gewinnt.

Vor dem Spiel

- Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt Professor Eisstein bereit.
- Die Futterstücke aus Karton legt ihr in die Schachtel und stellt diese bereit.
- Die vier kleineren Eisschollen-Spielsteine, die nur ein Futterstück zeigen, legt ihr auf die Felder des Spielplans mit der gleichen Abbildung.
- Auf den übrigen, größeren Eisschollen-Spielsteinen sind zwei Futterstücke zu sehen. Diese Eisschollen füllt ihr in den Beutel und mischt sie.

Jeder Spieler zieht einen Spielstein aus dem Beutel und legt ihn offen vor sich ab.

- Die Pinguine mit Löchern stapelt ihr neben dem Spielplan auf: Im Spiel zu zweit nehmt ihr nur die acht Pinguine mit hellblauen Rückseiten. Im Spiel zu dritt und zu viert nehmt ihr die sechs Pinguine mit dunkelblauen Rückseiten hinzu, insgesamt also 14 Pinguine. (Die zwei Pinguine mit schwarzen Rückseiten werden nur für die Profivariante benötigt.)

Das Spiel geht los!

Der jüngste Spieler beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, ...

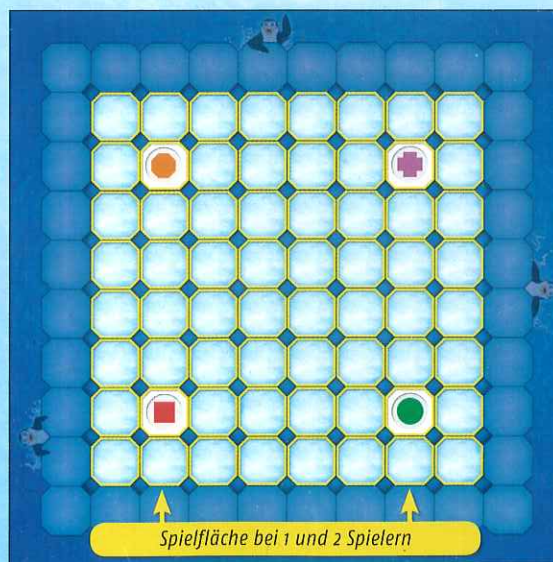
- 1.) ... legt eine Eisscholle auf den Spielplan
- 2.) ... und darf sich dafür Futterstücke nehmen.
- 3.) Wenn der Spieler vier verschiedene Futterstücke gesammelt hat, kann er einen Pinguin füttern.
- 4.) Am Ende seines Zugs zieht der Spieler eine neue Eisscholle für die nächste Runde aus dem Beutel.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Zu 1.) Eisscholle auf den Spielplan legen

Wo eine Eisscholle auf dem Spielplan platziert werden darf, hängt von der Anzahl der Spieler ab:

- Bei 1 und 2 Spielern bilden ausschließlich die hellblauen Felder des Spielplans die Spielfläche – nur dort dürfen Eisschollen platziert werden.



- Bei 3 und 4 Spielern spielt ihr auf der gesamten Spielfläche, also sowohl auf den hellblauen als auch auf den dunkleren Feldern außen.

Wer an der Reihe ist, legt die Eisscholle auf zwei beliebige Felder der Spielfläche, die frei sind.

Eisschollen, die schon auf dem Spielplan liegen, dürfen nie verschoben werden!

Tipps zum Anlegen:

- Lege an möglichst viele Eisschollen an, auf denen die gleichen Futterstücke zu sehen sind wie auf deiner neu angelegten Eisscholle – denn dann kannst du viele Futterstücke ergattern!
- Achte darauf, welche Futterstücke du noch brauchst, um einen Pinguin zu füttern.

Zu 2.) Futterstücke nehmen

Die Abbildungen der Futterstücke auf der neu angelegten Eisscholle geben vor, welche Futtersorte(n) der Spieler in seinem Zug sammeln kann:

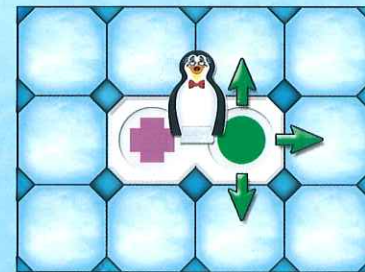


ENTWEDER ausschließlich eine Sorte bei zwei gleichen Abbildungen (hier: Orange)

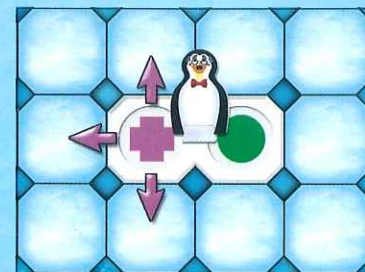


ODER zwei verschiedene Sorten bei zwei unterschiedlichen Abbildungen (hier: Grün und Orange).

Wer an der Reihe ist, stellt die Professor-Figur in die Mitte seiner neu angelegten Eisscholle. Schaut nun, ob Professor Eisstein auf den angrenzenden Feldern Futterstücke einsammeln kann:



erst von dem einen Futterstück auf der Eisscholle aus auf den drei angrenzenden Feldern,

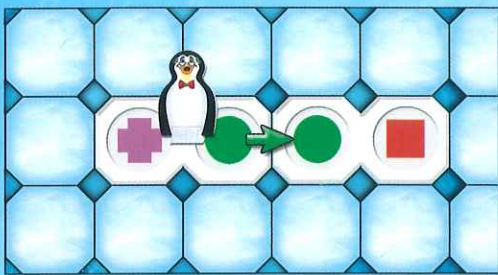


dann von dem zweiten Futterstück auf der Eisscholle aus auf den drei angrenzenden Feldern.

Für jedes gleiche Futterstück, das auf direkt angrenzenden Eisschollen zu sehen ist, darf der Spieler ein Futterstück dieser Sorte aus Karton aus der Schachtel nehmen und vor sich ablegen.

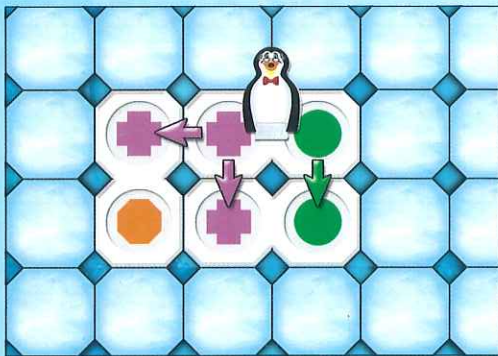
Das heißt:

- ☛ Ist auf einem der drei angrenzenden Felder das gleiche Futterstück zu sehen wie auf dem Feld, von dem aus Professor Eisstein Futter einsammelt?



Dann darf sich der Spieler ein Futterstück dieser Sorte aus der Schachtel nehmen und vor sich ablegen.

- ☛ Sind sogar mehrere gleiche Futterstücke auf den angrenzenden Feldern zu sehen, darf sich der Spieler entsprechend viele Futterstücke aus der Schachtel nehmen.



- ☛ Liegt auf den drei angrenzenden Feldern keine andere Eisscholle oder sind dort andere Futterstücke abgebildet?

Dann geht der Spieler leer aus.

Aufgepasst!

Für die Futterstücke, die auf deiner neu angelegten Eisscholle selbst abgebildet sind, bekommst du keine Futterstücke aus der Schachtel!

Zu 3.) Pinguin füttern

Hat ein Spieler vier verschiedene Futterstücke gesammelt (grün, rot, orange und violett), kann er einen Pinguin füttern: Er nimmt einen Pinguin vom Stapel, legt ihn vor sich ab und drückt die vier passenden Futterstücke in die Löcher, sodass der Pinguin komplett ausgefüllt ist.



Übrige Futterstücke darf der Spieler behalten, um damit später weitere Pinguine zu füttern.

Zu 4.) Eisscholle aus dem Beutel ziehen

Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht eine neue Eisscholle für die nächste Runde aus dem Beutel. Damit ist sein Zug beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Die Spieler können folgende Zusatzregel vereinbaren: Braucht der Spieler nur noch ein bestimmtes Futterstück und dieses ist nicht auf der neuen Eisscholle abgebildet, darf er diese ausnahmsweise schnell zurück in den Beutel legen und eine andere ziehen. Das ist aber nur einmal pro Zug möglich!

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Pinguine gefüttert wurden oder keine Eisscholle mehr auf den Spielplan passt (also keine zwei nebeneinander liegenden Felder auf der Spielfläche mehr frei sind). Der Spieler, der die meisten Pinguine füttern konnte, gewinnt. Bei Gleichstand zählen die Spieler mit den meisten Pinguinen ihre restlichen Futterstücke und der Spieler mit mehr Futterstücken gewinnt.

Spielvarianten

Das Spiel für Profis und ältere Kinder (ab ca. 8 Jahren)

- ☛ Ältere Kinder können auch ohne die Professor-Figur spielen.

- ☛ Nehmt die Pinguine mit den schwarzen Rückseiten zusätzlich ins Spiel, also insgesamt 10 Pinguine im Spiel zu zweit und 16 Pinguine im Spiel zu dritt oder zu viert. Zu den Grundregeln kommt folgende Regel hinzu: Zu Beginn des Spiels ziehen alle Spieler je zwei Eisschollen aus dem Stoffbeutel. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf entscheiden, welche seiner beiden Eisschollen er auf den Spielplan legen möchte.

Hat der Spieler die Eisscholle gelegt und sich Futterstücke genommen, darf er sich nochmals entscheiden: Möchte er die zweite Eisscholle für seinen nächsten Zug behalten oder lieber abgeben?

- Behält der Spieler die zweite Eisscholle, zieht er nur eine Eisscholle aus dem Beutel nach und kann in der nächsten Runde eine seiner beiden Eisschollen einsetzen.
- Möchte der Spieler die zweite Eisscholle nicht behalten, legt er sie wieder in den Beutel. Anschließend darf er gleich zwei neue Eisschollen für die nächste Runde aus dem Beutel ziehen. Hat der Spieler wieder zwei Eisschollen vor sich liegen, ist der nächste Spieler an der Reihe und legt eine seiner beiden Eisschollen auf den Spielplan.

Das Spiel für 1 Spieler

Du kannst auch alleine spielen und deinen eigenen Rekord aufstellen: Du spielst nur auf den hellblauen Feldern des Spielplans, benutzt aber alle 16 Pinguine. Ziehe eine Eisscholle nach der anderen aus dem Beutel und lege sie clever an, um möglichst viele Futterstücke zu ergattern. Wie viele Pinguine kannst du füttern?

Spielidee: Dr. Reiner Knizia
Illustrationen: Jim Hansen
Gestaltung: Andrew Jones und Michaela Schelk

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



© 2007 KOSMOS Verlag
Pflizerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 (0)711-2191-0
Fax: +49 (0)711/2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Reiner Knizia bedankt sich bei allen Testspielern, insbesondere Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Karen Easteal, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin and Chris Lawson

Art.-Nr.: 698157
T. Nr. 2852547