

Genies

Das Spiel um die klügsten Köpfe aller Zeiten

Spielregeln



1. Spieldaten:

Spieleranzahl:	2-5 Spieler
Spielzeit:	ca. 60 Minuten
Autor:	Simon Haas
Grafik:	Anna Mikhasyuk

Besonderer Dank für die Mithilfe bei der Spielentwicklung gilt Silvia Anthoine Dietrich, Piotr Mieńkowski, Gregor Wemet, Luigi Mangiacapra, Klemens Haas und allen anderen Spieltestern.

2. Spielmaterial:

- 30 Geniekarten (je 10 für jede Spielphase)
- 30 Aktionskarten (je 10 für jede Spielphase)
- 30 weiße Ressourcenchips (Wert: 1)
- 10 lila Ressourcenchips (Wert: 5)
- 10 gelbe Ressourcenchips (Wert: 10)
- 1 Spielplan
- 5 Spielsteine
- 1 Gebotsblock mit Wertungstabelle (Rückseite)
- 1 Spielregel

3. Spielziel:

Das Ziel des Spiels besteht darin, die besten Genies an seine Akademie zu locken und dadurch die meisten Punkte in den drei Wertungen zu erzielen. Der Spieler, dessen Akademie am Ende der Partie insgesamt die meisten Wertungspunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

4. Spielvorbereitung:

Zu Spielbeginn wird jedem Spieler ein Blatt des Gebotsblocks ausgehändigt. Außerdem kann sich jeder Spieler einen Spielstein einer Farbe seiner Wahl aussuchen und diesen auf das Startfeld der Wertungsleiste auf dem Spielplan setzen. Die Geniekarten sowie die Aktionskarten der drei verschiedenen Spielphasen werden getrennt voneinander gemischt und in sechs verdeckten Stapeln nebeneinander in der Tischmitte platziert. Vor jeder der sechs Spielrunden werden jedem Spieler neue Ressourcenchips ausgeteilt und vor jeder der drei Spielphasen (nur alle 2 Spielrunden) erhält jeder Spieler neue Aktionskarten auf die Hand. Die Anzahl ist abhängig von der Spielerzahl und in folgender Tabelle ersichtlich:

Spieler	Neue Ressourcenchips je Spielrunde	Neue Aktionskarten je Spielphase
2	30	3
3	20	3
4	15	2
5	12	2

Die restlichen Ressourcenchips kommen in den allgemeinen Vorrat, welcher von allen Spielern gemeinsam verwaltet wird.

5. Spielablauf:

Eine Partie umfasst insgesamt sechs Spielrunden, wobei jede der drei Spielphasen je 2 Spielrunden beinhaltet.

Spielphase	Spielrunde
Grundlagen	1
	2
Fortschritte	3
	4
Durchbruch	5
	6

Jede Spielrunde läuft wie folgt ab:

a) Geniekarten auslegen

Zu Beginn jeder Runde werden fünf Geniekarten der jeweiligen Spielphase aufgedeckt und in einer horizontalen Reihe für alle gut sichtbar direkt unter den Positionen A-E des Spielplans platziert.

b) Gebote abgeben

Nun bekommen alle Spieler gleichzeitig die Möglichkeit Ihre Gebote zur Anstellung der Genies geheim auf Ihrem Gebotsblatt abzugeben. Dabei schreibt jeder Spieler in die Zeile der jeweiligen Spielrunde für die ausliegenden Genies die Anzahl der Ressourcenchips, die er einmalig für sie zu zahlen bereit ist. Die eigenen Gebote sollten dabei für die anderen Spieler nicht sichtbar sein.

c) Auswertung der Gebote

Nachdem alle Spieler Ihre Gebote abgegeben haben, werden sämtliche Gebotsblätter aufgedeckt und die Gebote werden der Reihe nach (erst A, dann B, C, D und E) verglichen.

Die Genies entscheiden sich jeweils für die Akademie, die Ihnen die meisten Ressourcenchips anbietet. Der Spieler mit dem höchsten Gebot bei einem bestimmten Genie erhält also die entsprechende Geniekarte ausgehändigt, legt sie offen vor sich ab und bezahlt die gebotenen Ressourcenchips an die Bank. (Die gebotenen Ressourcenchips müssen nur von den Spielen bezahlt werden, die schließlich den Zuschlag erhalten). Falls es zu einer Pattsituation kommt wird die entsprechende Geniekarte in der nächsten Spielrunde auf der Position A zusammen mit einem neuen Genie angeboten. Es wird dann aber auch nur ein Gebot für beide Genies abgegeben. (Kommt es zu einem Patt bei mehreren Genies in einer Spielrunde, so werden diese nach links verschoben, dass in der nächsten Spielrunde die Positionen von A ausgehend doppelt besetzt sind. Falls es in der allerletzten Spielrunde zu einem Patt kommt, werden diese Geniekarten aus dem Spiel genommen.)

Falls ein Spieler zwar das höchste Gebot abgegeben hat, aber nicht mehr über die gebotenen Ressourcenchips verfügt, so ist sein Gebot ungültig und der Spieler mit dem nächsthöheren Gebot erhält den Zuschlag. Daher ist die Reihenfolge der Gebote wichtig: ein Spieler kann durch ein erfolgreiches Gebot für ein Genie auf Position A oder B seine Chance auf ein später folgendes Genie verlieren. Im seltenen Fall, dass bei einer Geniekarten kein einziger Spieler sein Angebot aufrecht erhalten kann, wird die entsprechende Geniekarte (wie bei einem Patt) in der nächsten Spielrunde wieder angeboten.

Beispiel 1: Beim Spiel zu zweit liegen in der ersten Spielrunde folgende Genies aus:

The board is titled "Genies" and features a "Wertungsliste" (scoring table) with columns labeled A through E. The grid contains numbers from 1 to 50. Below the board are five Genie cards, each with a star icon and a portrait of a famous figure.

START					Wertungsliste				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
A		B		C		D		E	

<p>Charles Darwin 1809-1882</p> <p>„Die Arten entstehen durch natürliche Selektion.“ <small>Quelle: https://www.berlin.de/charles-darwin</small></p> <p>Biologie</p>	<p>Archimedes 287-212 v. Chr.</p> <p>„Die Masse eines Körpers ist gleich dem Produkt aus Volumen und Dichte.“ <small>Quelle: https://www.berlin.de/archimedes</small></p> <p>Mathematik</p>	<p>Sigmund Freud 1856-1939</p> <p>„Die Psyche ist ein dynamisches System.“ <small>Quelle: https://www.berlin.de/sigmund-freud</small></p> <p>Psychologie</p>	<p>Galileo Galilei 1564-1642</p> <p>„Die Natur ist Buch geschrieben in Zahlen.“ <small>Quelle: https://www.berlin.de/galileo-galilei</small></p> <p>Physik</p>	<p>Adam Smith 1723-1790</p> <p>„Die Hand des Unsichtbaren.“ <small>Quelle: https://www.berlin.de/adam-smith</small></p> <p>Ökonomie</p>
---	--	---	---	--

Von Vreni werden folgende Gebote abgegeben:

Genie Runde	A	B	C	D	E
1	6	12	9	11	9

Urs gibt gleichzeitig folgende Gebote ab:

Genie Runde	A	B	C	D	E
1	8	12	7	8	9

Daraus folgt, dass sich Charles Darwin für eine Anstellung an der Akademie von Urs entscheidet, während Sigmund Freud und Galileo Galilei ab sofort zu Vrenis Akademie wechseln. Urs muss daher für Charles Darwin 8 Ressourcenchips an die Bank bezahlen, während Vreni für Ihre beiden Genies insgesamt 20 Ressourcenchips berappen muss. Bei Archimedes und Adam Smith kommt es dagegen zu einem Patt. Archimedes wird daher auf die Position A und Adam Smith auf die Position B verschoben, wo sie in der nächsten Spielrunde jeweils zusammen mit einer neuen Geniekarte angeboten werden. Das heißt, dass in diesem Fall in der zweiten Spielrunde insgesamt sieben Genies auf Stellensuche sind, wobei die Genies auf Position A und B jeweils im Paket angeboten werden.

Beispiel 2: In der zweiten Spielrunde hat Vreni 40 und Urs 52 Ressourcenchips zur Verfügung. Folgende Gebote werden abgegeben:








	Vreni	Urs
A: 2 Genies	16	15
B: 2 Genies	22	18
C: 1 Genie	16	8
D: 1 Genie	12	6
E: 1 Genie	8	8

In diesem Beispiel sichert sich Vreni die vier Genies auf Position A und B gegen die Bezahlung von insgesamt 38 Ressourcenchips. Da Vreni jetzt nur noch 2 Ressourcenchips übrig hat, kann sie die Gebote für die letzten drei Genies nicht mehr aufrecht erhalten, weshalb Urs den Zuschlag erhält. Urs bekommt also die letzten drei Genies für insgesamt 22 Ressourcenchips, obwohl er ursprünglich keine besseren Angebote als Vreni abgegeben hatte.

d) Wertung

Achtung: Die Berechnung der Wertungspunkte findet nur nach jeder Spielphase (also nach der Spielrunde zwei, vier und sechs) statt. Die Spieler dürfen für jeden Punkt für Ihre Akademie mit Ihrem Spielstein je ein Feld auf dem Spielplan vorrücken.

Es werden nun alle Fächer gemäß der Punkteverteilung in der Wertungstabelle nacheinander gewertet. Je Disziplin wird ermittelt, welcher Spieler insgesamt die meisten Kompetenzsterne (★) auf sich vereinen kann. Dieser Spieler darf dann die links stehende Punktzahl in der Wertungstabelle der entsprechenden Phase auf dem Spielplan vorrücken. Die zweite Zahl in der Wertungstabelle gibt die Punktzahl an, welche der Spieler mit den zweitmeisten Kompetenzsternen erhält, oder der bei einem Patt (s.u.) auf dem zweiten Platz liegt.

Wertungstabelle		1. Phase		2. Phase		3. Phase	
Disziplin	Fachbereich	Neue Genies	Punkte	Neue Genies	Punkte	Neue Genies	Punkte
Psychologie							
Biologie		1	1/0	1	1/0	1	2/1
Ökonomie							
Chemie							
Literatur		1	1/0	2	2/1	1	2/1
Physik							
Philosophie		2	2/1	1	2/1	2	2/1
Mathematik							

Falls es zu einer Pattsituation kommt, erhält der Spieler die Wertungspunkte gutgeschrieben, der in dieser Disziplin über mehr Genies verfügt. Liegen auch hier die jeweiligen Spieler gleichauf, so setzt sich der Spieler durch, der in dieser Disziplin ein einzelnes Genie mit mehr Kompetenzsternen (inklusive den Sternen aus Aktionskarten) vorweisen kann. Gibt es immer noch einen Gleichstand, so erhält der Spieler mit mehr Kompetenzsternen aus Aktionskarten den Vorrang.

Beispiel 3: In der ersten Wertung verfügt Vreni im Fach Philosophie über die beiden Genies Platon (★) und Aristoteles (★★), während Urs noch kein philosophisches Genie aufbieten kann. Daher erhält Vreni zwei Wertungspunkte gutgeschrieben, während Urs leer ausgeht.



Beispiel 4: In der zweiten Wertung im Fach Biologie besitzt Urs die Karte von Charles Darwin (★), während Vreni Louis Pasteur (★★) vorweisen kann. Vreni erhält gemäß Wertungstabelle einen Punkt, wohingegen Urs wieder nicht punktet.

Beispiel 5: Im Fach Mathematik kann Vreni bei der zweiten Wertung Archimedes (★) und Johannes Kepler (★★) vorweisen, während Urs nur Jakob Bernoulli (★★★★) angestellt hat. Da Vreni und Urs in Summe jeweils über drei Kompetenzsterne verfügen, entscheidet nun die Anzahl der angestellten Genies. Hier liegt wiederum Vreni in Front, weshalb sie zwei Wertungspunkte gutgeschrieben bekommt, während Urs nur einen Punkt erhält.

Beispiel 6: In der dritten Wertung verfügt Vreni im Fach Physik über Isaac Newton (★★) und Max Planck (★★★★). Urs hat an seiner Akademie Galileo Galilei (★) und Albert Einstein (★★★★) angestellt. Vreni und Urs verfügen nun jeweils über insgesamt 5 Kompetenzsterne und über zwei Genies. Daher entscheidet als drittes Kriterium das Genie mit den meisten Kompetenzsternen. Urs erhält daher 2 Wertungspunkte, während Vreni nur einen Wertungspunkt erhält.

Beispiel 7: In der dritten Wertung des Fachs Ökonomie kann Vreni Adam Smith (★) und John Maynard Keynes (★★) vorweisen, während Urs nur Joseph Schumpeter (★★★) aufbieten kann. Urs hat jedoch zusätzlich durch eine Aktionskarte den Nobelpreis an Joseph Schumpeter verliehen (★★). In diesem Fall kommt Urs in Ökonomie insgesamt auf mehr Kompetenzsterne und gewinnt diese Wertung.

Die Spieler haben zusätzlich die Möglichkeit Bonuspunkte aus

ausgespielten Aktionskarten zu erhalten. Alle Genies mit dem Symbol  zählen zu den Geisteswissenschaften, während alle Genies mit dem Symbol  zu den Naturwissenschaften zählen.

Bis zum Ende jeder Spielphase müssen alle Aktionskarten ausgespielt werden. Aktionskarten müssen dann ausgespielt werden, wenn ihre Aktion durchgeführt werden kann (also entweder zu Beginn der Spielphase, während der Auswertung der Gebote oder in der Wertungsphase). Die Spieler verlieren am Ende jeder Phase alle nicht ausgespielten Aktionskarten, bevor sie die Aktionskarten der folgenden Phase erhalten. Aktionskarten, die an ausliegende Genies Kompetenzpunkte vergeben, bleiben jedoch im Spiel und bis zum Spielende gültig.

6. Spielende:

Unmittelbar nach der Verteilung der Wertungspunkte in Runde 6 ist das Spiel beendet. Der Spieler, dessen Spielstein auf der Wertungsleiste des Spielplans den ersten Platz belegt, hat das Spiel gewonnen. Überschüssige Ressourcenchips werden dagegen nicht gewertet.



© 2017 Haas Games
www.haas-games.com