

Simplemente Genial (Einfach Genial)

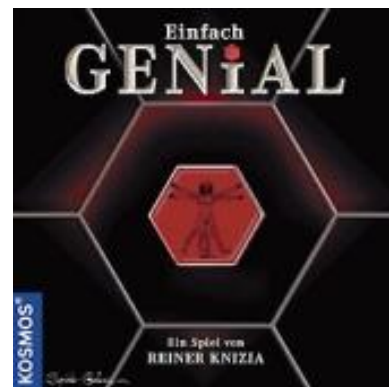
de Reiner Knizia (2004) - Desde 1 a 4 personas, a partir de 10 años.

Contenido

- 1 tablero (con seis casillas impresas, una con cada símbolo de un color)
- 120 piezas de juego (cada una con dos símbolos de colores)
- 1 bolsa (para guardar las piezas de juego)
- 4 barras (para poner 6 piezas en cada una)
- 4 tableros marcadores
- 24 fichas de puntuación (4 de cada uno de los 6 colores de los símbolos)

El Tablero (Ilustración 1)

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



Preparación

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

Cada persona debe colocar delante suya su barra con las piezas y su tablero marcador, las dos cosas al lado una de otra, de forma que el resto de personas puedan ver claramente sus puntuaciones en todo momento. ¡Y cuidado con derribar las piezas encima del marcador y mover las ficha de puntuación!.

Objetivo del juego

La partida se juega colocando piezas con unos símbolos en el tablero, junto a otras piezas con otros símbolos. Si los símbolos de la pieza colocada coinciden con los de las piezas adyacentes, se obtienen puntos. Cuantos más símbolos coincidentes haya en línea, más puntos se obtienen. Cada punto conseguido se refleja en el marcador de cada persona. **La puntuación total de una persona es igual al número de puntos en el color en el que menos puntos tenga.** Gana la persona cuyo mínimo de puntos entre los 6 colores sea el mayor entre todas las personas al final de la partida. Por lo tanto se debe de ir aumentando los puntos de todos los colores sin dejar ninguno atrás.

Jugando una partida (para 2-3-4 personas)

La persona más joven empieza.

En su turno, una persona realiza estas acciones:

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

Después cada persona juega por turno en sentido horario.

1. Colocar una pieza en el tablero

Al principio del turno de una persona, tiene que seleccionar una pieza entre las 6 que debe tener en su barra y la coloca sobre dos espacios adyacentes del tablero que estén vacíos.

Las piezas pueden ser de 2 tipos:

- Con dos símbolos diferentes (Ilustración 2)
- Con dos símbolos idénticos (Ilustración 3)

SIMPLEMENTE GENIAL (Einfach Genial) - REGLAS

Una persona solo 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 coincide con ningún símbolo vecino en el tablero, no proporciona puntos.

Durante la primera ronda de juego, cada persona 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 puntúan los puntos obtenidos (ver “2. Puntuar en el tablero marcador” más adelante).

Una vez que todas las personas han colocado una pieza en esa primera ronda, 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 que conectar con otras piezas ya colocadas en el tablero.
- Una pieza no tiene que colocarse adyacente a símbolos coincidentes con los propios (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 tablero 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 tablero marcador. Después se puntúa el segundo símbolo, sin tener en cuenta el anterior, y se puntúa también.

¿Cómo se puntúa un símbolo de la pieza que has puesto?

- 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 (*Ilustración 4*).
- 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.

Ejemplos de puntuación:

(*Ilustración 5 - descrita desde el diagrama superior izquierda, en sentido horario. La pieza coloreada en Amarillo es la pieza recién jugada en cada caso*)

- | | |
|--------------------|--------------------------------------|
| • 1 punto en Azul | • 12 puntos en Verde |
| • 2 puntos en Azul | • 2 puntos en Rojo y 4 en Azul |
| • 4 puntos en Azul | • 1 punto en Rojo y 2 puntos en Azul |

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

Si se alcanzan 18 puntos en algún color en el marcador, no se puede ganar más puntos en ese color. Si sobran puntos por encima no se tienen en cuenta. La persona debe decir en voz alta “¡GENIAL!” y tiene que

SIMPLEMENTE GENIAL (Einfach Genial) - REGLAS

jugar un turno extra: antes de robar una nueva pieza de la bolsa, debe colocar otra pieza en el tablero y puntuarla. Esto puede conllevar múltiples extra-turnos consecutivos.

Es posible alcanzar el máximo en dos colores diferentes en el mismo turno (con una pieza). Esto conlleva dos turnos extra.

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

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 hasta 6 de nuevo.

A. Robar una pieza: Se roban al azar piezas de la bolsa hasta tener 6 piezas en la barra.

O bien:

B. Cambiar las piezas que queden en la barra por 6 piezas nuevas (no siempre es posible):

Opcionalmente, una persona puede cambiar las piezas que le queden en su barra 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 es obligatorio hacerlo. Si se decide hacerlo, las piezas de la barra se colocan bocarriba en la mesa para que el resto de personas las vean y se comprueba que no hay ningún símbolo del que menos puntos tenga la persona que hace el cambio. Ahora la persona en turno roba al azar 6 nuevas piezas de la bolsa y las coloca en su barra. Después vuelve a meter en la bolsa sus piezas iniciales, que están bocarriba en la mesa, y su turno finaliza definitivamente.

Si el menor número de puntos en el marcador de una persona lo tienen más de un símbolo, para poder cambiar las piezas no se puede tener ninguna pieza con ninguno de los símbolos empatados en último lugar.

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 persona examina su tablero marcador.

Cada persona mira su ficha de puntuación del color en el que tenga menos puntos, y esa es su puntuación. La persona con la mayor puntuación obtiene la Victoria.

No importa cual sea el color en el que puntúa cada persona, 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: (Ilustración 6) Persona A. (Ilustración 7) Persona B.

Gana la partida la Persona A, porque su menor puntuación es 10 puntos y la de la persona 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) solo 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 persona, y así sucesivamente hasta resolver la victoria.

Ejemplos de Victoria en caso de empate: (Ilustración 8) Persona A. (Ilustración 9) Persona B.

Ambas personas tienen la misma menor puntuación de 9 puntos. En la siguiente menor puntuación, ambas tienen 12 puntos. En la tercera menor puntuación la Persona B tiene 14 puntos y la Persona A tiene 13 puntos. La victoria se decide así para la Persona 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 personas en parejas)

Las 4 personas 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 de la persona compañera (ni las de las demás). Todas las reglas básicas se aplican, excepto las siguientes:

Una de las dos personas en el equipo lleva la cuenta de la puntuación conjunta de la pareja. Esta persona coloca en la mesa dos tableros 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 tablero de puntuación.

Antes de que empiece la partida, las dos personas de un mismo equipo pueden debatir y concretar las estrategias a seguir. Ahora bien, mientras se juega la partida, las personas de un equipo no pueden comunicarse entre ellas en asuntos concernientes al transcurso del juego.

Extra-Turno:

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 extra-turno como es normal.

(Ilustración 10)

Los dos tableros marcadores se alinean para tener un marcador de doble longitud.

Una persona 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 tablero marcador en ambos colores. Las fichas de puntuación se pasan a la posición “0” del segundo marcador y además la persona en turno tiene que jugar dos extra-turnos – uno por cada color, Verde y Amarillo, que han alcanzado los 18 puntos.

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

Jugando una partida en solitario (para 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 tableros marcadores seguidos (*como en la Variante por parejas para 4 personas*).
- No es necesario usar la barra 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. *(Ilustración 10)*.
- No hay extra-turnos en la versión de solitario.

**Traducido y arreglado
por SONSO & JESS -**