

GENIUSZ

Gra logiczna dla całej rodziny

CEL GRY

W grze *Geniusz* na zmianę z pozostałymi graczami umieszczasz płytki na planszy i próbujesz zdobyć jak najwięcej punktów, dopasowując kolorowe symbole. Im więcej płytek z takimi samymi kolorowymi symbolami znajdzie się obok siebie, tym więcej punktów możesz zdobyć. Gracz z najwyższym wynikiem na koniec gry wygrywa!

Ale uwaga! Końcowy wynik będzie zależał od twojego najsłabszego znacznika punktacji!

SPIS TREŚCI

Cel gry.....	1
Zawartość.....	1
Gra dla 2-4 graczy	2
Przygotowanie gry.....	2
Rozgrywka	2
Koniec gry.....	5
Warianty gry.....	6
Tryb solo	6
Gra drużynowa dla 4 graczy.....	6
Pojedynek dla 2 graczy.....	7
Twórcy	8

ZAWARTOŚĆ

120 płytek
(każda z dwoma kolorowymi symbolami)

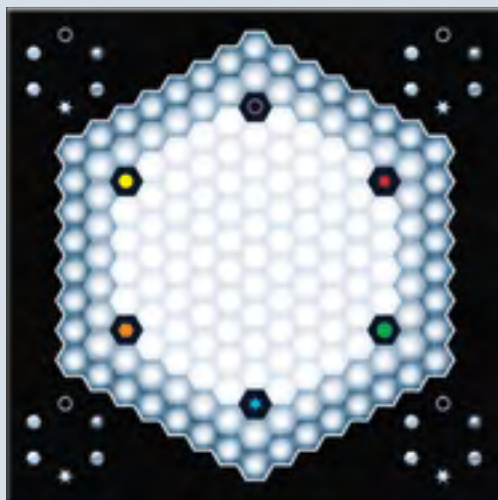


1 worek

4 stojaki na płytki



1 plansza



24 znaczniki
(4 zestawy po 1 znaczniku w kolorze czerwonym, zielonym, pomarańczowym, niebieskim, żółtym i fioletowym)



4 arkusze punktacji



Awers

Rewers
(arkusze punktacji pojedynku)

6 żetonów pojedynku



Uwaga: Strony arkuszy punktacji pojedynku i żetony pojedynku są potrzebne tylko w wariantcie „Pojedynek”.



KOSMOS

GRA DLA 2-4 GRACZY

Przygotowanie gry

1. Rozłóż **planszę** na środku stołu.
2. Włóż wszystkie **płytki do worka** i dokładnie wymieszaj. Tak przygotowany worek połóż obok planszy.
3. Umieść jeden **stojak na płytki** przed sobą. Następnie losowo dobierz 6 płytek z worka i umieść je pionowo na stojaku tak, aby nikt poza tobą nie widział ich kolorów i symboli.
4. Umieść przed sobą **arkusz punktacji** tak, aby każdy mógł go zobaczyć. Weź 1 **zestaw znaczników punktacji** i umieść poszczególne znaczniki na odpowiednich polach 0 arkusza (np. czerwony znacznik punktacji na polu 0 toru z czerwoną gwiazdą itd.). Odłóż wszystkie niewykorzystywane arkusze i znaczniki z powrotem do pudełka.

Przykład przygotowania gry dla 4 graczy



Najmłodszy gracz rozpoczyna grę.

Rozgrywka

Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swoje turze wykonaj następujące kroki:

1. Umieść płytkę na planszy.
2. Policz zdobyte punkty (w razie potrzeby wykonaj dodatkowy ruch).
3. Uzupełnij stojak do 6 płytek, dobierając nowe z worka.

1. Umieszczenie płytki na planszy

Na początku swojej tury wybierz dowolną płytkę ze swojego stojaka i umieść na dwóch wolnych polach planszy. Wolne pole to pole bez kolorowego symbolu, niezależnie od tego, czy znajduje się on na płytce, czy jest wydrukowany na planszy.

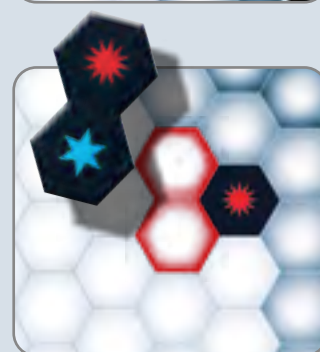
Płytkę musisz umieścić w dozwolonym obszarze gry, zależnym od liczby graczy:

- 2 graczy: gra toczy się tylko na białych polach.
- 3 graczy: gra toczy się na białych i szarych polach.
- 4 graczy: gra toczy się na wszystkich polach planszy (tj. białych, szarych i niebieskich).

W swojej **pierwszej** turze **musisz** umieścić płytkę **przylegająco do kolorowego symbolu** nadrukowanego na planszy, do którego **nie przylega** żadna inna płytka.

Począwszy od **drugiej** tury, możesz umieszczać płytki na dowolnych wolnych polach planszy. Oznacza to, że nie musisz umieszczać ich przy pasujących kolorowych symbolach, ani przy innych płytkach. W ten sposób może powstać również pojedyncze wolne pole (tj. pusty heks nie połączony z pustym).

Ważne: W swojej turze musisz umieścić płytkę – nawet jeśli nie zdobędziesz przez to żadnych punktów.



2. Podliczenie zdobytych punktów

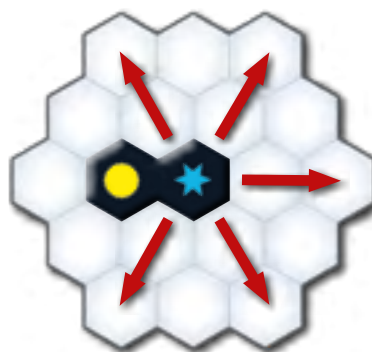
Zdobywasz punkty tylko wtedy, gdy umieścisz swoją płytkę obok pasujących kolorowych symboli na innych płytkach lub nadrukowanych na planszy. Musisz policzyć punkty za oba symbole nowo umieszczonej płytki – nawet w przypadku płytek z dwoma identycznymi symbolami. Najpierw policz punkty dla jednego z nich i przesun odpowiadający mu znacznik na torze arkusza punktacji. Następnie zrób to samo z drugim kolorowym symbolem. Ty wybierasz, w jakiej kolejności podliczasz punkty.

Po umieszczeniu płytki, każdy z dwóch symboli sąsiaduje z 5 polami wokół żetonu (wyjątek: pola brzegowe). Drugi symbol na nowo umieszczonej płytce nie liczy się jako sąsiadujący. Te 5 sąsiadujących pól wyznacza teraz 5 kierunków punktacji (w prostej linii).

W każdym z tych 5 kierunków, w linii prostej bez przerw, policz symbole identyczne z tym na właśnie umieszczonej płytce (symbole na tej płytce same w sobie się nie liczą). Za każdy tak zliczony symbol otrzymujesz 1 punkt. Linia pasujących symboli jest przerywana, jeśli licząc napotkasz puste pole lub symbol innego koloru.

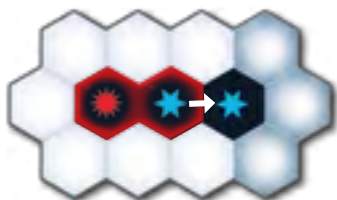
Ważne: Ponieważ drugi symbol koloru na tej samej płytce nie liczy się jako sąsiadujący, nie otrzymasz żadnych punktów za ten kierunek, nawet jeśli na płytce są identyczne symbole.

Po podliczeniu punktów za oba symbole, sprawdź, czy możesz wykonać dodatkowy ruch (str. 4). Następnie uzupełnij swój stojak do 6 płytek, dobierając losowe płytki z worka.



Przykład

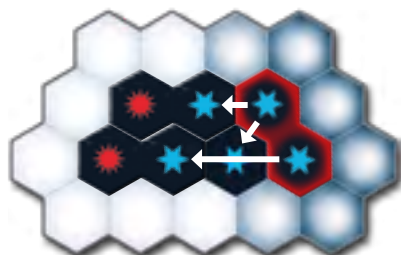
W przypadku niebieskiej gwiazdy sprawdź, czy są jakieś sąsiadujące i pasujące symbole kolorów w kierunkach lewy górny, prawy górny, prawy, prawy dolny i lewy dolny. W kierunku lewym znajduje się żółta gwiazda, która jest drugim symbolem nowo umieszczonej płytki – nie podliczasz więc teraz tego kierunku.



Umieszczasz płytkę z czerwoną i niebieską gwiazdą. Żaden pasujący symbol nie sąsiaduje z czerwoną gwiazdą, więc nie otrzymujesz za nią żadnych punktów. Niebieska gwiazda sąsiaduje z 1 niebieską gwiazdą nadrukowaną na planszy – otrzymasz za nią 1 punkt.



Umieszczasz kolejną płytkę z czerwoną i niebieską gwiazdą. Do czerwonej gwiazdy przylega 1 czerwona gwiazda. Otrzymujesz 1 punkt za czerwone gwiazdy. Do niebieskiej gwiazdy przylega w dwóch kierunkach 1 pasujący symbol. Otrzymasz 2 punkty za niebieskie gwiazdy.



Teraz umieszczasz płytkę z dwiema niebieskimi gwiazdkami. Górna niebieska gwiazda sąsiaduje z 1 niebieską gwiazdą po lewej i 1 niebieską gwiazdą na dole po lewej. Niebieska gwiazda w prawym dolnym kierunku nie jest liczona jako pasująca, ponieważ znajduje się na tej samej nowo umieszczonej płytce, dlatego nie rozpatrujesz tego kierunku. Niebieska gwiazda na dole sąsiaduje tylko z rzędem 2 niebieskich gwiazd na lewo. Zdobywasz zatem łącznie 4 punkty za niebieskie gwiazdy.



Umieszczasz kolejną płytkę z czerwoną i niebieską gwiazdą. Do czerwonej gwiazdy przylega teraz rząd 2 czerwonych gwiazd, więc otrzymujesz 2 punkty za czerwone gwiazdy. Niebieska gwiazda sąsiaduje w dwóch kierunkach w linii prostej z 2 niebieskimi gwiazdami. Otrzymujesz łącznie 4 punkty za niebieskie gwiazdy. Niebieska gwiazda w środku dolnego rzędu nie liczy się, ponieważ nie znajduje się w linii prostej z nowo umieszczoną niebieską gwiazdą.



Umieszczasz płytkę z dwoma zielonymi kółkami w luce otoczonej innymi płytkami. Możesz punktować za lewe zielone kółko we wszystkich 5 kierunkach. W prawym górnym, lewym górnym, lewym i lewym dolnym kierunku znajduje się po 1 pasującym symbolu koloru. W prawym dolnym kierunku znajdują się 3 zielone kółka przylegające do siebie w linii prostej. Prawe zielone kółko na nowo umieszczonej płytce sąsiaduje z 1 pasującym symbolem koloru w lewym górnym, prawym górnym i prawym kierunku. Rząd 2 zielonych kół przylega do lewego dolnego kierunku, który jest następnie przerwany przez fioletowy pierścień. Otrzymujesz łącznie 12 punktów za kolor zielony.

Dodatkowy ruch

Za każdy znacznik punktacji, który osiągnie pole 18 swojego toru w twojej turze, krzyknij „Geniusz!”. Otrzymasz teraz dodatkową turę: Musisz teraz natychmiast wybrać kolejną płytkę ze stojaka, umieścić ją na planszy i zliczyć punkty. To z kolei może dać kolejne dodatkowe ruchy.

Uwaga: Umieszczenie płytki z dwoma różnymi kolorowymi symbolami może dać dwa dodatkowe ruchy w tym samym czasie. Nie możesz z nich zrezygnować i możesz dobrać nowe płytki dopiero po rozpatrzeniu wszystkich dodatkowych ruchów.

3. Uzupełnienie stojaka do 6 płytek

Na koniec swojej tury dobierz odpowiednią liczbę płytek z worka tak, aby ponownie mieć ich 6 na swoim stojaku. Następnie swoją turę rozgrywa gracz po lewej.

Wyjątek: Brak odpowiedniego symbolu

Może się zdarzyć, że po zliczeniu punktów, a przed uzupełnieniem stojaka nie masz na nim płytki z twoim najślabszym kolorowym symbolem (tj. takim, którego znacznik punktacji znajduje się w kolumnie z najniższą liczbą punktów). W takim przypadku możesz pokazać wszystkie swoje płytki innym graczom i odłożyć je na bok. Następnie dobierz 6 nowych płytek z worka i umieść je na swoim stojaku, a te odłożone na bok włóż z powrotem do worka. Twoja tura dobiega końca.

Jeśli posiadasz kilka najślabszych symboli, możesz wymienić swoje płytki tylko, jeśli nie masz płytek z żadnym z tych symboli.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy nie można już umieścić żadnych płytek, ponieważ nie ma już dwóch wolnych, sąsiadujących ze sobą pól w obszarze gry. Aby dowiedzieć się kto wygrał, porównaj, w której kolumnie znajdują się znaczniki punktacji najślabszego symbolu. Wygrywa gracz, którego najślabszy znacznik znajduje się w kolumnie z wyższą liczbą, niż wszystkie pozostałe najślabsze znaczniki.

Uwaga: Kolor znacznika punktacji na najślabszej pozycji lub to, czy i ile znaczników punktacji dotarło do pola 18 na arkuszu punktacji, nie ma znaczenia dla zwycięstwa.

W przypadku remisu porównywany jest następny najślabszy kolorowy symbol, tj. kolumna, w której znajduje się następny najślabszy znacznik punktacji na arkuszu. Jeśli masz dwa lub więcej znaczników punktacji w tej samej kolumnie, jeden z nich jest uznawany za niższy, a drugi za kolejny wyższy znacznik. W przypadku remisu wygrywasz z każdym, kto ma więcej znaczników punktacji w tej kolumnie niż ty.

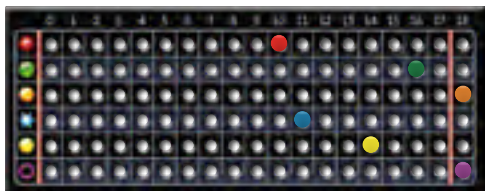
Wyjątek: Natychmiastowy koniec gry

Jeśli uda ci się dotrzeć do pola 18 na arkuszu punktacji wszystkimi 6 znacznikami, natychmiast wygrywasz!

Przykład

1.

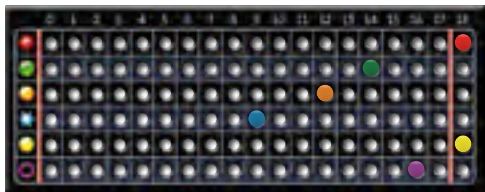
Stach



Stach wygrywa, ponieważ jego znacznik punktów dla koloru czerwonego, jego najślabszego koloru, znajduje się w kolumnie 10, a zatem wyprzedza najniższe znaczniki punktacji innych graczy.

2.

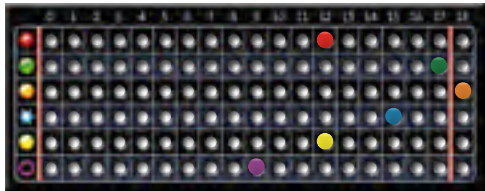
Aga



Najślabsze kolory Agi (niebieski) i Kuby (fioletowy) znajdują się w kolumnie 9. Teraz porównaj ich kolejne najślabsze kolory: Ponownie jest remis w kolumnie 12. Ponieważ Aga ma tylko jeden znacznik punktów (pomarańczowy) w kolumnie 12, a Kuba ma dwa znaczniki punktów (czerwony i żółty), Aga zajmuje 2 miejsce, a Kuba 3 miejsce.

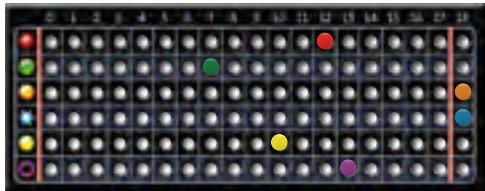
3.

Kuba



4.

Dominika



Dominika jest na 4 miejscu, ponieważ znacznik punktacji dla jej najślabszego koloru, zielonego, znajduje się w kolumnie 7.

WARIANTY GRY

Tryb solo

Celem gry solo jest osiągnięcie jak najwyższego wyniku dla najślabszego znacznika punktów na koniec gry. Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej z następującymi zmianami:

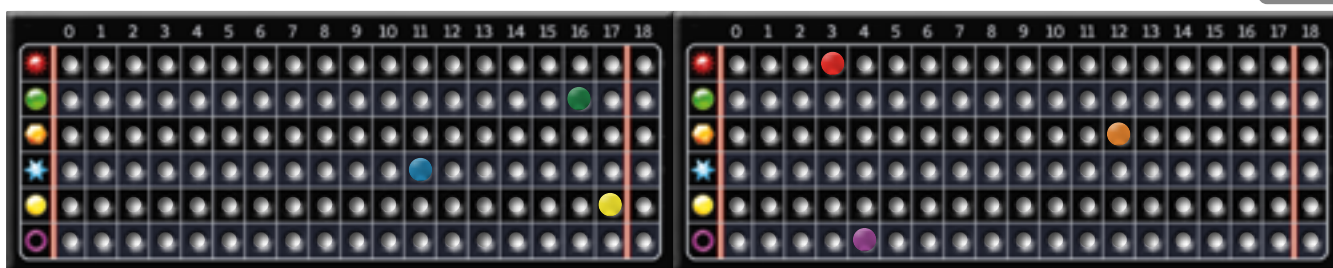
Przygotowanie gry

Potrzebny jest arkusz punktacji o podwójnej długości. Aby to zrobić, umieść dwa arkusze obok siebie (patrz poniżej) i umieść 1 zestaw znaczników na polach 0 na lewej tablicy wyników. Nie potrzebujesz stojaka na płytki.

Rozgrywka

Możesz używać tylko białych pól planszy (jak w grze dla dwóch graczy). Zamiast wybierać spośród 6 płytek na stojaku, jak w grze podstawowej, dobierasz płytkę z worka, umieszczasz ją bezpośrednio na planszy i punktujesz. Następnie dobierasz kolejną itd. Jeśli dotrzesz znacznikiem punktacji do pola 18 na lewym arkuszu punktacji lub miałbyś przesunąć się poza niego, natychmiast umieszczasz znacznik na polu 0 odpowiedniego rzędu symboli na drugim arkuszu punktacji – wszelkie pozostałe punkty przepadają. W grze solo nie ma ruchów dodatkowych.

Przykład



Otrzymujesz 2 punkty za kolor zielony i docierasz do pola 18. Przesuwasz zielony znacznik bezpośrednio na pole 0 po prawej stronie arkusza punktacji. Otrzymujesz również 4 punkty za kolor żółty i docierasz do pola 18; pozostałe 3 punkty przepadają. Przesuwasz żółty znacznik punktów bezpośrednio na pole 0 na prawym arkuszu punktacji. Następnie dobierasz nową płytkę z worka i rozpoczyna się twoja kolejna tura.

Gra drużynowa dla 4 graczy

Dwoje graczy tworzy drużynę i **wspólnie zbierają punkty**. W tym celu usiądź naprzeciwko drugiego członka swojej drużyny. Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej z następującymi zmianami:

Przygotowanie gry

Każda drużyna potrzebuje wspólnego arkusza punktacji o podwójnej długości. Aby to zrobić, umieść dwa arkusze obok siebie (patrz przykład gry solo) i umieść 1 zestaw znaczników punktacji na polach 0 lewego arkusza.

Rozgrywka

Wyznacz jednego członka drużyny do liczenia punktów całej drużyny podczas gry. Będzie przesuwać znaczniki na torach za całą drużynę. Jeśli znacznik osiągnie pole 18 danego symbolu na lewym arkuszu punktacji, lub przesunie się poza to pole, znacznik punktów jest natychmiast umieszczany na polu 0 prawego arkusza – wszelkie nadmiarowe punkty przepadają. Następnie ten gracz drużyny otrzymuje dodatkowy ruch zgodnie z zasadami gry podstawowej. Jeśli dotrze znacznikiem do pola 18 prawego arkusza punktacji ze znacznikiem punktów, również otrzyma dodatkowy ruch, a znacznik pozostanie w na tym polu do końca gry.

Konsultacje pomiędzy członkami drużyny podczas gry nie są dozwolone. Jeśli jednak chcecie, możecie wspólnie zgodzić się na otwarte rozmowy.

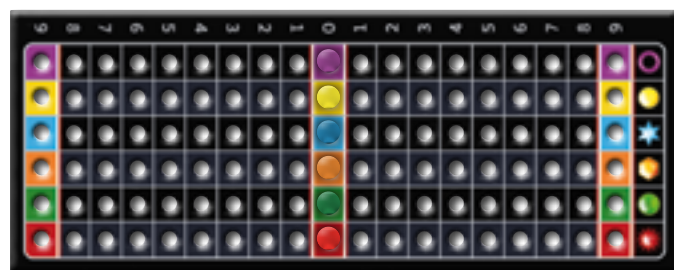
Przykład

W pokazanym powyżej przykładzie gry solo, w przypadku gry drużynowej otrzymałbyś teraz dwa dodatkowe ruchy: jeden za kolor zielony i jeden za żółty.

Pojedynek dla 2 graczy

Przygotowanie gry

Rozgrywka przebiega w większości tak samo jak w podstawowej grze dla dwóch graczy. Obaj gracze dzielą jednak ten sam arkusz punktacji, zamiast dwóch osobnych. Odwróć arkusz na jego rewers. Znajduje się tam arkusz punktacji pojedynku. Umieśćcie go tak, aby kolumna 0 znajdowała się dokładnie pomiędzy wami, a jedna krótsza strona z kolumną 9 była skierowana w twoją stronę. Weź zestaw znaczników i umieść je na polach 0 w pasujących kolorach na środku arkusza. Przygotuj także 6 żetonów pojedynku.



Rozgrywka

Podobnie jak w podstawowej grze dwuosobowej, płytki można umieszczać tylko na białych polach planszy. Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej z następującymi zmianami:

- **Punktacja:** Gdy umieścisz płytkę, przesun odpowiedni znacznik punktacji na torze w swoim kierunku, o 1 pole za każdy 1 punkt. Na środku znajduje się pole 0. Będziecie przesuwali znaczniki punktów tam i z powrotem między sobą, jak w przeciąganiu liny. Nie można przesunąć znaczników punktów poza pole 9 – nadmiarowe punkty przepadają.
- **Dodatkowy ruch:** Za każdy znacznik, którym dotrzesz na pole 9, krzyknij „Geniusz!”, weź żeton pojedynku w odpowiednim kolorze spoza gry lub od przeciwnika i umieść go na swoim końcu arkusza punktacji pojedynku. Następnie możesz wykonać dodatkowy ruch, tak jak w grze podstawowej.
Uwaga: Dopóki znacznik pojedynku znajduje się przed tobą, **nie możesz** otrzymać kolejnego dodatkowego ruchu za dany kolor.
- **Wymiana płytek:** Jeśli jeden lub więcej znaczników znajdzie się na polu 9, możesz wymienić wszystkie płytki, które mają co najmniej jeden z tych kolorów, zanim przejdziesz dalej.

Koniec gry

Pojedynek kończy się, tak jak gra podstawowa, gdy nie można umieścić kolejnych płytek. Ten, kto ma najwięcej znaczników punktacji (nie żetonów pojedynku!) po swojej stronie arkusza punktacji pojedynku, wygrywa.

Uwaga: Znaczniki w kolumnie 0 są ignorowane, ponieważ nie znajdują się ani po jednej, ani po drugiej stronie.

W przypadku **remisu** – tj. jeśli obaj gracze mają taką samą liczbę znaczników po swoich stronach – porównuje się najsłabsze znaczniki punktów po obu stronach arkusza, tak jak w grze podstawowej, lub następny najsłabszy znacznik w przypadku kolejnego remisu. W przypadku remisu w pozycjach wszystkich znaczników, gra kończy się remisem.

Wyjątek: Natychmiastowy koniec gry

Jeśli uda ci się przesunąć wszystkie 6 znaczników punktacji na swoją stronę arkusza, natychmiast wygrywasz!

Ola wygrywa



Krzys przegrywa

Ola i Krzys mają po 2 znaczniki po swojej stronie arkusza punktacji pojedynku. Znaczniki dla koloru pomarańczowego i fioletowego w kolumnie 0 są ignorowane. Teraz porównują swoje najśabsze znaczniki: Ola ma czerwony znacznik w kolumnie 2, a Krzys ma niebieski, też w kolumnie 2. Porównują więc kolejne najśabsze znaczniki punktacji: Ola ma zielony znacznik w kolumnie 4, a Krzys żółty znacznik w kolumnie 3. Pojedynek wygrywa więc Ola.

TWÓRCY

Autor

Reiner Knizia, urodzony w Illertissen, mieszka w Monachium. Jest doktorem matematyki i jednym z najbardziej utytułowanych autorów gier na świecie. Zdobył już wiele nagród, m.in. nagrodę *Spiel des Jahres* w 2008 roku za *Keltis* i nagrodę specjalną *Spiel des Jahres „Literatura w grach”* w 2001 roku za grę kooperacyjną *Władca Pierścieni*.

Reiner Knizia chciałby podziękować wszystkim, którzy testowali grę i przyczynili się do jej rozwoju. W szczególności: Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin oraz Chris Lawson.

Autor: Reiner Knizia

Grafika: Michaela Kienle (Fine Tuning), Andreas Resch, Sensit Communication

Redakcja: Robert Hyde, Sandra Dochtermann, Heike Kräenbring, Alexandra Kunz

© 2004, 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de

Art.-Nr.: 682958

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Chinach.

Wersja polska: GALAKTA

Tłumaczenie i skład: Krzysztof Bernacki

Korekta: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk



GALAKTA

ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl