

Reiner Knizia

# Einfach GENIAL

Das clevere Legespiel

Brain Games

für 1 Person  
ab 8 Jahren

## Spielidee

Dieses Einfach Genial-Spiel ist speziell dafür gemacht, dass du alleine\*\* knobelst, und zwar überall und kompakt, quasi to go! Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei stetig von Grün über Gelb und Orange zu Rot.

Ein großartiger Zeitvertreib für alle Knobelfans – ob allein oder mit deinen Lieblingsmenschen!

Stelle dich der Herausforderung und meistere alle Level!

MIT  
LÖSUNGSHILFE!\*



\* Lade dazu die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter und wähle darin Einfach Genial Brain Games.

\*\* Mit einem zweiten Einfach Genial Brain Game könnt ihr die Level natürlich auch um die Wette lösen!

# Spielmaterial

- 1 Einfach Genial-Box
- 25 Karten
- 200 Leveln
- 15 Spielsteine
- 1 Anleitung  
mit Lösungen



## Vor dem ersten Spiel und nach dem Spielen

Lege die Anleitung ganz  
unten ins obere Fach.



Darüber legst  
du die 25 Karten.



Alle Spielsteine lagerst  
du in der Schublade.



# Spielvorbereitung

- ◆ Stelle die Einfach Genial-Box auf eine **ebene** Fläche vor dich. Die Box enthält alles, was du zum Spielen benötigst.
- ◆ Einfach Genial Brain Games wird nicht auf Zeit gespielt. Dein Ziel ist es, **nach und nach alle Level** zu lösen – von 1 bis 200. Du kannst dir so viel Zeit dafür nehmen, wie du möchtest, z. B. jeden Tag 1 Level, jedes Wochenende 1 Karte ... ganz wie du willst!

# Spielablauf

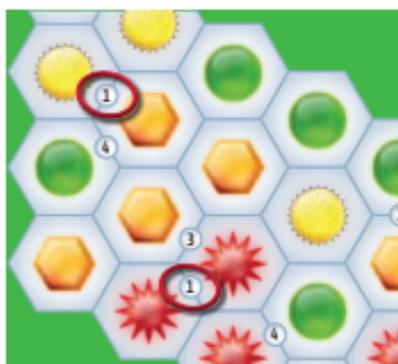
- ◆ Öffne den Deckel und sortiere den **Kartenstapel** so, dass beim ersten Spiel **Karte 1a** oben liegt.
- ◆ Zieh die **Schublade** heraus und lege sie neben die Box. Drehe alle Spielsteine so, dass die **Symbole** zu sehen sind.
- ◆ Für die Karten **1a bis 3a** benötigst du die 10 Spielsteine **ohne blaue** Symbole. Für die Karten **3b bis 25b** benötigst du stets **alle 15 Spielsteine**.



- ◆ Auf jeder **Legefläche** gibt es vier Level (1-4). Für jedes Level gibt es eine **Vorgabe**, welche Spielsteine bereits ausliegen.

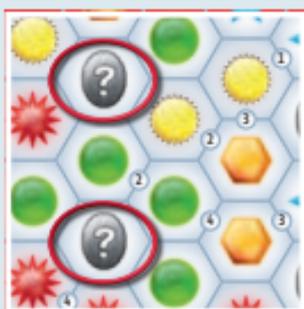
Die Zahlen von **1 bis 4** geben dabei für jedes Level vor, welche zwei angrenzenden Sechseckfelder vom passenden Spielstein belegt sind (Level 1 = alle Felder, die an eine 1 angrenzen, Level 2 = alle Felder, die an eine 2 angrenzen etc).

**Achtung:** Je nach Level können auch unterschiedlich viele Spielsteine ausliegen!



**Beispiel:** Bei Level 1 liegen die Spielsteine Gelb/Orange sowie Rot/Rot aus.

- ◆ Nun musst du die helle **Legefläche** mit den restlichen **Spielsteinen exakt belegen**. Das bedeutet, dass die Fläche **vollständig** bedeckt sein muss. Es darf seitlich nichts über die Legefläche hinausragen!



**Achtung:** Einige Level haben mehrere **Fragezeichen** in der Legefläche. Bei diesen Leveln musst du herausfinden, welche Farbe dort liegt!

- ◆ Ist die Legefläche vollständig und passend belegt, ist das Level gemeistert. **Sehr gut!**

## Hast du ein Level erfolgreich gelöst?

- ◆ Lege die Spielsteine wieder mit den Symbolen nach oben in die Schublade.
- ◆ Dann ist das **nächste Level** an der Reihe usw.
- ◆ Hast du **alle Level auf der a-Seite** einer Karte geschafft, drehst du die Karte um und spielst auf der **b-Seite** weiter.
- ◆ Hast du die **b-Seite** geschafft, legst du die nächste **Karte 2 mit der a-Seite** nach **oben** usw.
- ◆ Solltest du bei einem Level mal gar nicht weiterkommen, kannst du das **Level überspringen** und später noch einmal probieren.
- ◆ Bei künftigen Partien legst du natürlich nicht jedes Mal Karte 1a nach oben sondern die Karte, auf der das nächste noch ungelöste Level ist!

## Spielende

Wenn du alle **200 Level** lösen konntest, hast du das Spiel erfolgreich beendet. **Glückwunsch!**

In den folgenden Lösungen sind die Spielsteine mit Doppel-Symbol **vollflächig eingefärbt**. Für alle anderen Spielsteine ist nur deren Umriss angegeben. Die Farben der Spielsteine ergeben sich dann aus der Legefläche des Levels.

# LÖSUNGEN

1a



1b



2a



2b



3a



3b



4a



4b



5a



5b



6a

6b

7a

7b

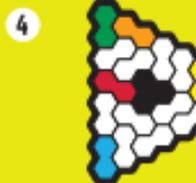


8a

8b

9a

9b



10a



10b



11a



11b



12a



12b



13a



13b



14a



14b



15a



15b



16a



16b



17a



17b



**18a****18b****19a****19b****20a****20b****21a****21b**

**22a****22b****23a****23b****24a****24b****25a****25b**

**Der Autor: Reiner Knizia** lebt in München. Der Doktor der Mathematik ist einer der weltweit erfolgreichsten Spielautoren und hat bereits viele Preise gewonnen, darunter die Auszeichnung Spiel des Jahres 2008 für *Keltis* und den Spiel des Jahres Sonderpreis „Literatur im Spiel“ 2001 für das kooperative Spiel *Der Herr der Ringe*.

Reiner Knizia dankt Sebastian Bleasdale für die Erstellung der Test-Software und seine wesentlichen Beiträge zur Entwicklung dieses Spiels. Ein herzliches Dankeschön an alle Testspieler, insbesondere Sebastian Dippl, Sebastian Gieger, Andreas Stamer, Benedikt Trumpp, Anne Wernstedt und Peter Wimmer. KOSMOS dankt allen, die beim Testspielen und Regellesen geholfen haben.

**Grafik und Illustration:** Sensit Communication, sensit.de

**3D:** Andreas Resch

**Redaktion:** Michael Sieber-Baskal

© 2024 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA

Art.-Nr. 684341

Hinweise zum  
Verpackungsmüll:  
[kosmos.de/disposal](https://kosmos.de/disposal)

