

Einfach GENIAL

Um jogo de Reiner Knizia

Tradução: Romir G. E. Paulino

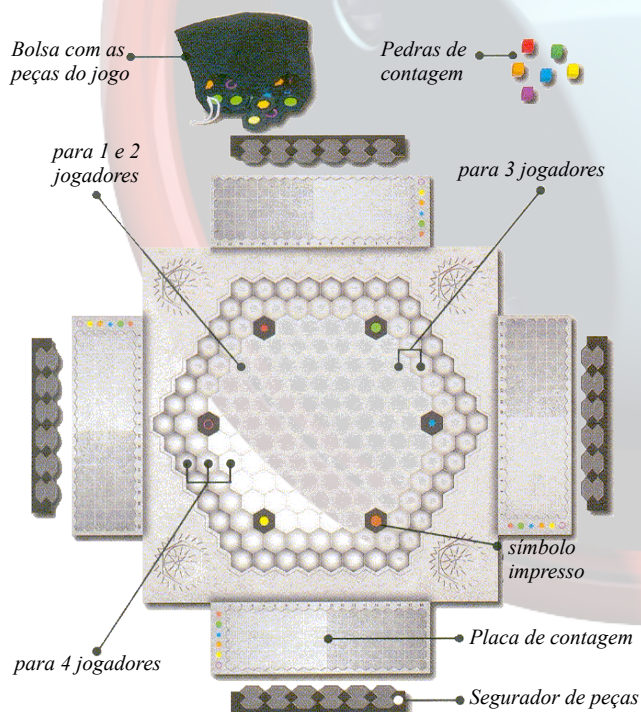
Para 1 a 4 jogadores a partir de 8 anos

Material do Jogo

1 tabuleiro, 120 peças, 1 bolsa, 4 seguradores de peças, 4 placas de contagem de pontos, 24 pedras de contagem de pontos.

O Tabuleiro

- ▶ Para 1 e 2 jogadores serão utilizados apenas os campos brancos do tabuleiro.
- ▶ Para 3 jogadores serão utilizados os campos brancos e cinzas claros.
- ▶ Para 4 jogadores todos os campos do tabuleiro serão utilizados.



armação e as peças do jogo devem ser colocadas na bolsa.

Antes de cada jogo o tabuleiro deve ser aberto no centro da mesa e as peças do jogo são misturadas dentro da bolsa. Cada jogador coloca um segurador de peças à sua frente e compra seis peças da bolsa, colocando-as verticalmente no seu segurador, de modo que ele possa ver os símbolos impressos. Cada jogador também coloca uma placa de contagem de pontos à sua frente de modo que todos os jogadores possam vê-la facilmente, colocando uma pedra de contagem de pontos de cada cor nos símbolos correspondentes de sua placa, indicando o valor "0" (ou seja, a pedra vermelha sobre o símbolo vermelho etc.)¹.

Objetivo do Jogo

O objetivo do jogo é receber pontos de cada cor através da colocação de peças no tabuleiro, vizinhas a outras peças de mesmo símbolo [cor]. Quanto mais peças com símbolos repetidos uma ao lado da outra, mais pontos são adquiridos. Para cada ponto conseguido o jogador move sua pedra de contagem de mesma cor à frente. No final do jogo ganha quem tiver a **maior pontuação final**.

Mas **atenção**: a **pontuação final** é dada **apenas pela pedra pior posicionada** na placa de contagem de pontos de cada jogador! Isto significa: o jogador que tiver o pior resultado mais alto que o pior resultado de todos os oponentes ganha o jogo. Os jogadores devem, deste modo, tentar ganhar pontos de maneira equilibrada, de modo a não deixar nenhuma cor "para trás".

Andamento do Jogo para 2 - 4 Jogadores

O jogador mais novo começa

Preparação do Jogo

Antes do primeiro jogo as placas de contagem de pontos devem ser soltas da

¹ Na segunda edição a placa de contagem é vazada para que os marcadores possam ser fixados. Neste caso existe uma posição "0", onde os marcadores devem ser posicionados no início do jogo.

Visão Geral:

Quem tem a vez deve fazer a seguinte jogada:

1. Colocar uma peça no tabuleiro
2. Contar pontos por esta peça e mover as pedras de contagem na placa de acordo com a cor e a pontuação
3. Comprar nova peça

Então é a vez do próximo jogador em sentido horário.

1º Colocação de uma Peça no Tabuleiro

No início de cada jogada o jogador que tem a vez escolhe **uma peça qualquer** de seu segurador de peças e a coloca em dois campos vizinhos vazios do tabuleiro.

Cada peça mostra dois símbolos coloridos –

ou dois símbolos diferentes



ou dois símbolos iguais



Pontos só são conseguidos quando a peça foi colocada **vizinha com um símbolo colorido igual** ao mostrado na peça, não importando se este símbolo está em outra peça ou impresso no tabuleiro (os símbolos coloridos da peça que acabou de ser colocada não contam pontos).

Na **primeira rodada**, cada jogador deve colocar uma peça ao lado de um **símbolo colorido impresso no tabuleiro**. Para tanto, cada jogador deve escolher um símbolo colorido **diferente**. A peça que acabou de ser colocada é imediatamente pontuada (veja 2º Pontuação de Peças).

Assim que todos os jogadores fizeram sua primeira jogada, as peças já podem ser colocadas em qualquer local vazio do tabuleiro. Não é necessário que haja nenhuma combinação de símbolos coloridos ou de outras peças.

O que deve ser observado durante a colocação?

- ▶ A limitação do tabuleiro de acordo com a quantidade de jogadores [veja “O

Tabuleiro”] deve ser sempre mantida – nenhuma parte de uma peça pode ficar fora da zona limitadora.

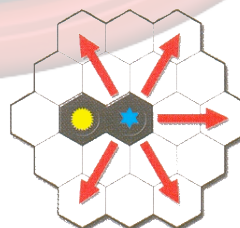
- ▶ As peças também podem ser posicionadas de modo a deixarem espaços vazios unitários.
- ▶ Os campos com símbolos coloridos impressos no tabuleiro não valem como espaços vazios. Os símbolos coloridos do tabuleiro **nunca** podem ser **cobertos** por uma peça.
- ▶ Quem tem a vez **deve posicionar uma peça** – mesmo que isto não lhe traga nenhum ponto nesta jogada.

2º Pontuação de Peças

Sempre serão pontuados **ambos os símbolos coloridos** presentes na nova peça colocada no tabuleiro – mesmo para peças que possuem o mesmo símbolo duas vezes! Para tanto o jogador pontua **inicialmente um símbolo colorido** e move a **respectiva pedra de contagem** para frente. Então ele procede da mesma forma para o segundo símbolo colorido.

Como os símbolos coloridos são pontuados?

- ▶ Quando alguém coloca uma peça no tabuleiro, cada um dos símbolos coloridos tem vizinhança com 5 outros campos (exceção: borda). Estes campos mostram as **5 direções** em que será feita uma contagem.
- ▶ **Atenção:** não é feita uma contagem apenas nos campos vizinhos, mas na direção deles – apenas em **linha reta**.



Contagem de uma peça em suas 5 direções

- ▶ Em cada direção é feito a soma da **quantidade de símbolos coloridos, em outras peças ou impressos no tabuleiro**, e que sejam **iguais** ao símbolo da peça recém-colocada, **sem interrupção**. (Caso

seja pontuado, por exemplo, a estrela azul da peça que acaba de ser colocada no tabuleiro, então se conta a quantidade de estralas azuis já presentes no tabuleiro).

- ▶ É realizada a contagem em cada direção **apenas até que** a linha de símbolos coloridos iguais seja interrompida – ou seja, até que encontremos um **campo vazio** ou um **símbolo colorido não igual**. (Símbolos coloridos impressos no tabuleiro não contam como campos livres).
- ▶ Não faz diferença para a contagem se o símbolo colorido igual se encontra **em outra peça ou impresso no tabuleiro** – para cada símbolo colorido igual o jogador recebe um ponto.
- ▶ A **soma final da quantidade de símbolos coloridos iguais em todas as 5 direções** define a pontuação recebida para a respectiva cor.

O que não é contado?

- ▶ Os símbolos coloridos impressos na própria **peça colocada** no tabuleiro, ou seja, **peças por si só nunca** são contadas!
- ▶ Mesmo para peças com o mesmo símbolo colorido duplo vale: a **sexta direção** de um símbolo colorido que vai para o símbolo ao lado, na mesma peça, **nunca** será contado!

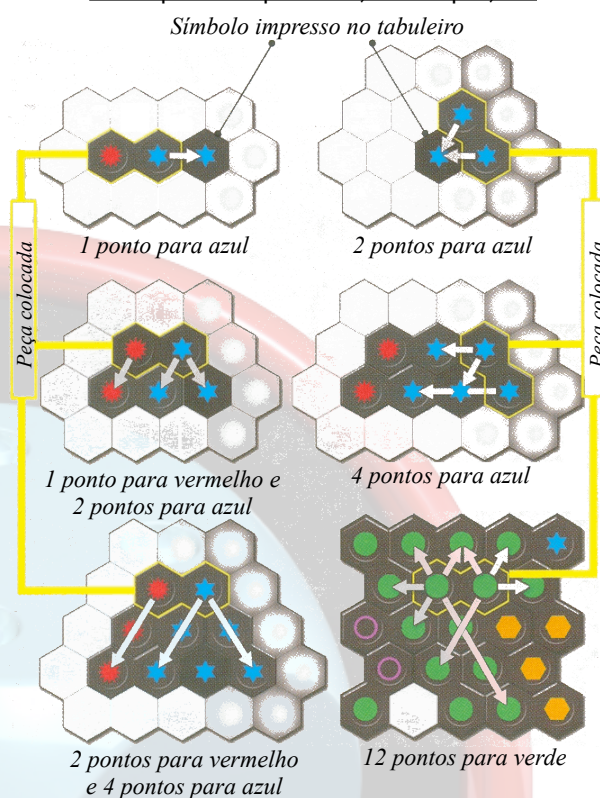
Jogada Bônus (para pontuação 18 na placa de contagem de pontos)

Caso uma pedra de contagem de um símbolo colorido chegue ao valor 18 na placa de contagem, a mesma ficará lá até o final da partida – pontos adicionais para este símbolo colorido são desperdiçados. O jogador grita “GENIAL!”, e recebe uma jogada bônus: antes deste jogador comprar novamente suas peças ele pode escolher **uma peça adicional de seu segurador de peças** a qual pode **ser posicionada no tabuleiro**. Isto pode disparar mais jogadas bônus.

A pontuação de uma peça com dois símbolos coloridos diferentes pode disparar, ao mesmo tempo, duas jogadas bônus. Não é permitido abrir mão de uma jogada bônus. Apenas após todas as jogadas bônus terem

sido concluídas é que o jogador pode comprar peças [veja 3º Comprar Novas Peças].

Exemplos de pontuação de peças:



3º Comprar Novas Peças

Ao final de uma jogada existem duas formas de receber novas peças:

A – Comprar novas peças

O jogador compra peças da bolsa até que ele possua novamente seis peças em seu segurador de peças.

OU

B – Trocar todas as suas peças (raramente possível)

Um jogador **pode** trocar suas peças **apenas** quando ele não tiver nenhuma peça com o símbolo colorido no qual ele possua a menor quantidade de pontos atualmente!

Quando o jogador desejar trocar suas peças, ele deve mostrá-las a todos os oponentes e as colocar de lado. Depois disto ele compra seis novas peças e as coloca em seu segurador de peças. As peças deixadas de lado são, então, colocadas novamente na bolsa e sua jogada está terminada.

Caso mais de um símbolo colorido se encontre na pior colocação, então o jogador só pode trocar suas peças caso ele não

possua nenhum símbolo colorido de todas estas cores.

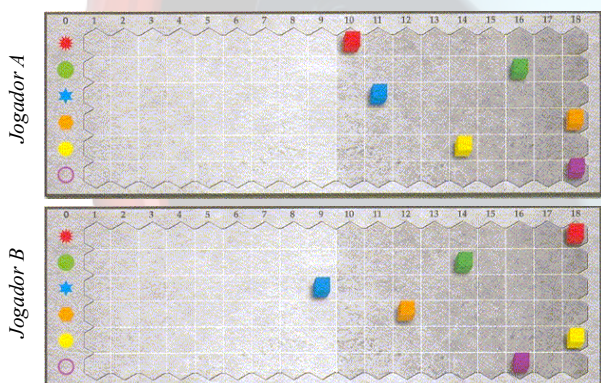
Final do Jogo

O jogo termina quando nenhuma peça possa ser mais colocada (porque não há mais nenhum campo livre na região delimitada para a partida). Então é realizada a verificação da pontuação final para cada jogador.

Para tanto é feita a **comparação entre as pedras de contagem nas piores colocações de cada jogador**. O jogador com a **maior pontuação nesta pedra de contagem ganha** – ou seja, o jogador que possui a pior pontuação maior que a pior pontuação dos demais jogadores.

Para a determinação da vitória não há diferença sobre qual cor ficou em último lugar ou quantas pedras de contagem chegaram ao valor 18.

Exemplo de contagem de fim de jogo:

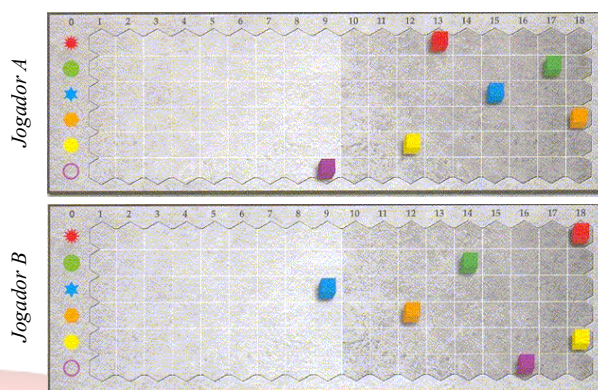


O jogador A ganhou, já que sua pior posição na placa de contagem é 10 pontos. O jogador B chegou apenas a 9 pontos.

Em caso de empate os jogadores comparam a posição do próximo marcador de contagem com menor pontuação.

(Caso especial: um jogador com mais de um marcador de contagem na posição de empate perde de um oponente que possua menos marcadores nesta posição.)²

Exemplo de contagem com empate:



O jogador A e o jogador B empatam, ambos com 9 pontos como pior resultado. Também a próxima pedra empata entre ambos, com 12 pontos. Por isto a decisão recai no subsequente pior resultado, no qual o jogador B (com 14 pontos) ganha do jogador A (com 13 pontos).

Final imediato (raro): quem conseguir chegar com todas as suas 6 pedras de contagem no valor 18 ganha o jogo imediatamente.

Variação: Jogo de Times para 4 Jogadores

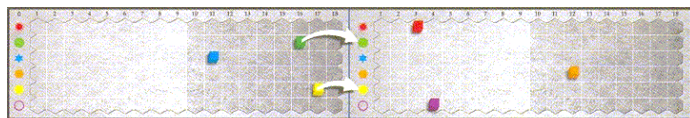
Cada dois jogadores formam um time, os quais sentam-se de forma cruzada. Todas as **regras básicas** permanecem inalteradas, mas cada time utiliza uma **placa de contagem de pontos dupla**. Em cada time um jogador é escolhido para, durante todo o jogo, mover as pedras de contagem na placa de contagem do time de acordo com os pontos individuais de ambos os jogadores do time. Este jogador coloca duas placas de contagem uma ao lado da outra (veja ilustração mais adiante) e coloca as respectivas pedras de contagem na posição “0” da **primeira** placa.

Não é permitido que os jogadores do time conversem entre eles durante o jogo. Antes de começar o jogo é permitido que os jogadores combinem que a conversa entre os jogadores é permitida.

² Esta parte do manual foi ligeiramente alterado na segunda edição. O original era: “A posição das outras 5 pedras de contagem de um jogador só será relevante quando dois ou mais jogadores possuem a mesma pontuação final, ou seja, em caso de empate: então é decidida a vitória pela posição da próxima pior peça de cada jogador, e assim por diante.”

Jogada Bônus

Caso um time chegue com uma pedra de contagem o valor 18 da **primeira placa de contagem**, então a pedra de contagem é imediatamente colocada no símbolo inicial (valor "0")³ da **segunda placa de contagem** – pontos acima de 18 são perdidos. O jogador recebe, como de costume, uma jogada bônus.



placa de contagem com comprimento dobrado

Um dos jogadores do time consegue 4 pontos verdes assim como 2 pontos amarelos e, com isto, chega com ambas as pedras no valor 18 da primeira placa de contagem. Ele coloca as pedras de contagem respectivas no símbolo inicial (valor 0) da segunda placa de contagem e recebe duas jogadas bônus – uma pelo verde e outra pelo amarelo.

Por chegar ao valor 18 da segunda placa de contagem o jogador do time também recebe uma jogada bônus. A pedra de contagem permanece até o final do jogo neste local.

Solitária para 1 Jogador

O objetivo do jogo é atingir a maior pontuação para a pedra de contagem pior posicionada quando nenhuma peça puder mais ser colocada no tabuleiro.

Todas as **regras básicas** permanecem inalteradas, com as seguintes **exceções**:

Apenas serão utilizados os **campos brancos** do tabuleiro assim como uma **placa de contagem dupla** (veja Variação: Jogo de Times). **Nenhum segurador** de peças é utilizado. No lugar dele o jogador **compra sempre apenas uma peça** por vez da bolsa., a coloca no tabuleiro e realiza sua contagem. Então a próxima peça é comprada e procede-se da mesma forma. Caso o jogador chegue ao valor 18 da **primeira** placa de contagem, então a respectiva pedra é colocada no símbolo inicial (valor "0") da **segunda** placa de contagem – pontos extras são perdidos (veja ilustração anterior). Não existem jogadas bônus na solitária.

© 2004, 2009 Sophisticated Games Ltd.,
1 Anderson Court, Newnham Road,
Cambridge CB3 9EZ, UK.

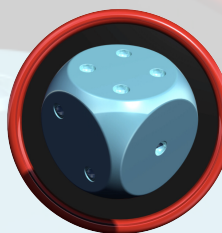
© 2004, 2009 KOSMOS Verlag,
Caixa Postal 106011, D-70049 Stuttgart,
Tel.: +49(0)711/2191-0
Fax: +49(0)711/2191-422,
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Autor: Reiner Knizia
Gráficos: Fine Tuning /
Michaela Schelk
www.fine-tuning.de

Coordenação dos trabalhos:
Robert Hyde (Sophisticated
Games),
Sandra Dochtermann
(Kosmos)
Art. Nr.: 696115

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Reiner Knizia agradece a todos os testadores que participaram do desenvolvimento do jogo, em especial a Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin e Chris Lawson.



Tradução: Romir G. E. Paulino

romir.blogspot.com

Esta é uma tradução livre. Em caso de dúvidas leve sempre em consideração a versão original, em alemão.



³ Como já citado anteriormente, na segunda edição existe um valor "0" na placa de contagem, logo, nesta situação, o marcador deve ser colocado no valor "0"