

Einfach Genial

2-4 giocatori

Componenti: 126 tessere , 21 di ciascuno dei 6 colori / forme .

Mettere tutte le tessere a faccia in giù . Capovolgere tre tessere a faccia in su e posizionarle al centro del tavolo di gioco.

Uno per uno , ogni giocatore al suo turno gira una tessera . Se il simbolo non corrisponde a nessuna delle 3, si piazza , a faccia in su , al centro accanto alle altre. Il turno finisce.

Se il simbolo corrisponde a una delle scoperte tessere , il giocatore può scegliere di continuare o fermarsi . Se si ferma , prende la tessera che ha girato e tutte le tessere a faccia in su presenti nel centro e le mette di fronte a lui .

Queste tessere rimangono sue per il resto del gioco .

Se il giocatore continua , si gira un'altra tessera. Se il simbolo della tessera non corrisponde a nessuna presente, la tessera va a faccia in su al centro , il che rende molto più facile per il giocatore successivo trovare una successiva corrispondenza .

Se si trova la corrispondenza , di nuovo il giocatore può scegliere di fermarsi o continuare , come prima. Ma , se continua e si scopre una tessera che corrisponde ad una che aveva già girato in questo turno , tutte le tessere capovolte in questo turno si mettono in centro .

L' obiettivo è di ottenere 7 tessere di ciascuno dei sei colori (5 di ciascun se a giocare si è in 4) .

Se ci sono meno di tre tessere a faccia in su in centro , capovolgere tante quante ne servono per arrivare a tre prima che il giocatore successivo inizi il suo turno .

Ad ogni turno , quando un giocatore raccoglie la 7a (5a) tessera di un colore particolare , allora può comunque andare avanti. Cioè , dopo aver raccolto la 7a tessera, inizia per lui un nuovo turno. Un giocatore può eseguire questa mossa bonus solo una volta per ogni colore .

Se un giocatore ha raccolto più di 7 (5) tessere di un certo colore di fronte a lui , le eccedenti vengono mescolate nuovamente dentro la pila e poste a faccia in giù .

Ogni volta che un giocatore ha un colore di cui ha meno tessere di ogni altro colore, può prendere una tessera di quel colore dal centro (se esistono tessere di quel colore), come mossa del suo turno.

Ad esempio , se un giocatore ha raccolto almeno una tessera di cinque colori e la sesta fa parte delle tessere in centro , può saltare il suo turno per prendere una tessera di quel colore dal centro .Nota , quando un giocatore ha 7 (5) tessere di ogni colore , ma soltanto quelle, raccogliendo le tessere mancanti fa terminare il gioco (mossa vincente).

Il vincitore è il giocatore che ha raccolto 7 (5) tessere di ogni colore . Il resto dei giocatori vengono classificati in base al loro colore/i più debole/i (con meno tessere) .

Panoramica del gioco

Turno valido

la nuova tessera corrisponde ad una della zona centrale.

Turno non valido:

la nuova tessera non corrisponde ad una della zona centrale.

Turno non valido:

La nuova tessera corrisponde a quella precedentemente scoperta

Turno Bonus

Se un giocatore raggiunge 7 tessere di un colore (o 5 se meno giocatori) può giocare un altro turno.

Colore “più debole”

Se c'è nel centro una o più tessere del suo colore “più debole” il giocatore può prenderne una dal centro in sostituzione del suo turno di gioco

3 tessere centrali

Se all'inizio del turno ci sono al centro meno di 3 tessere centrali, scoprirne un numero tale da ripristinare il numero a 3