

Reiner Knizia GENIAL

O jogo de estratégia para toda a família

Para 2 a 4 jogadores com 8 anos ou mais

Dentro da caixa você encontra:

1 tabuleiro, 120 peças, 1 bolsa, 24 cubos de madeira (marcadores) de seis cores e regras.

Preparação

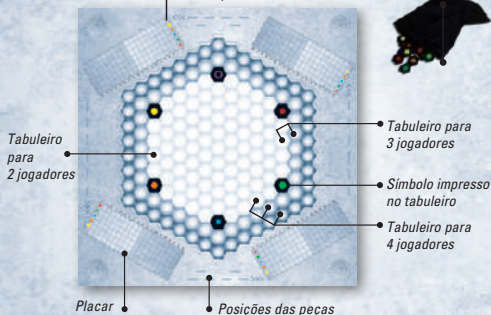
1. Extraia todas as peças contidas nas quatro folhas de cartão, coloque-as na bolsa e embaralhe-as.
2. Cada jogador coloca um cubo de madeira de cada cor junto aos símbolos coloridos correspondentes (valor 0) no placar que ele escolheu para usar.
3. Cada jogador compra seis peças da bolsa e as coloca, de modo que só ele pode vê-las, nas seis posições na frente dele (isto é, à esquerda do placar que o jogador escolheu para si).

O Tabuleiro



Cubos de madeira (marcadores) começam aqui

Bolsa com as peças



Tabuleiro para 2 jogadores

Tabuleiro para 3 jogadores

Símbolo impresso no tabuleiro

Tabuleiro para 4 jogadores

Placar

Posições das peças

No caso de uma partida com 2 jogadores, use os espaços brancos; no caso de 3 jogadores, use também os espaços cinza claro; no caso de 4 jogadores, usa o tabuleiro inteiro.

Resumo

Cada jogador tem seis peças coloridas em frente de si. Girando no sentido horário, os jogadores colocam uma de suas peças no tabuleiro com o objetivo de formar linhas de símbolos iguais a partir da peça colocada. Isto permite que os jogadores façam avançar o respectivo marcador em seus placares. Os jogadores têm de tentar fazer avançar todos os seis marcadores coloridos, sem deixar nenhum para trás. Quando o tabuleiro estiver cheio, o marcador pior posicionado de cada jogador define seu resultado. O jogador que tiver o maior resultado vence.

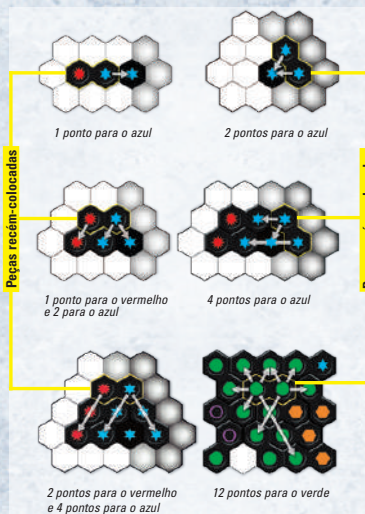
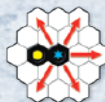
Jogo

O jogador mais jovem começa a partida, depois a rodada continua em sentido horário. Em seu turno você deve fazer o seguinte:

Jogar Uma Peça: Escolha uma das peças que se encontram a sua frente e coloque-a em dois espaços vazios conectados quaisquer do tabuleiro. Na primeira rodada, todos os jogadores devem colocar sua peça adjacente a um dos seis símbolos diferentes já impressos no tabuleiro.

Anote o Resultado de sua Jogada:

Comece com um dos dois símbolos que existem na peça que você jogou. Existem cinco linhas que partem deste símbolo como se pode ver. Em cada linha, conte o número de símbolos idênticos (impressos no tabuleiro ou em outras peças), mas pare de contar logo que você chegar a um espaço vazio ou a um símbolo diferente. (Não conte o símbolo da peça que você acabou de jogar). A contagem é o seu resultado neste símbolo e você avança o respectivo marcador colorido em seu placar. Depois avalie de maneira similar o resultado do segundo símbolo da peça que você jogou.



1 ponto para o azul

2 pontos para o azul

Peças recém-colocadas

1 ponto para o vermelho e 2 para o azul

4 pontos para o azul

Peças recém-colocadas

2 pontos para o vermelho e 4 pontos para o azul

12 pontos para o verde

Reabastecer sua mão: Compre uma peça da sacola para completar 6 peças em sua mão, mas observe que

Trocar suas Peças: Se as peças não contiverem uma das cores que se encontram na contagem mais baixa de seu placar, então você pode reabastecer sua mão, você pode mostrar suas peças para os outros jogadores, coloca-las de lado e substituí-las por 6 peças novas da bolsa e devolver suas peças antigas para a bolsa.

Bônus

Seus marcadores não podem ir além dos pontos máximos (valor 18) do placar. Para cada um de seus marcadores que chegar ao ponto final, diga "Genial" e você ganha uma jogada de bônus instantânea de uma peça. Antes de reabastecer sua mão, escolha outra peça dentre as que você tem, coloque-a sobre o tabuleiro e avalie o resultado. Só depois que você tiver completado todas suas jogadas de bônus, reabasteça sua mão até ficar com seis peças.

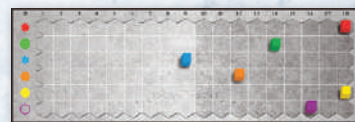
Fim do Jogo

O jogo termina quando não é possível jogar mais nenhuma peça. Neste momento, determine a cor que se encontra na pior posição de cada jogador. Esta cor é o placar daquele jogador. O jogador que tiver o melhor placar é o vencedor. Em caso de empate, use a próxima cor e assim por diante.

Exemplo



Jogador A



Jogador B



Jogador C

O jogador A vence com um placar igual a 10. O jogador B é o segundo com 9. O jogador C também tem um placar igual a 9, mas seus resultados de 12 e 13 não são tão bons quanto o 12 e o 14 do B.

No caso muito raro de um jogador conseguir avançar todos seus marcadores até o fim de seu placar, ele vence instantaneamente.

Produzido pela **Sophisticated Games Ltd**, Cambridge.
©2012 Sophisticated Games Ltd.
www.sophisticated-games.com
Design gráfico da Fine Tuning, Stuttgart (Caixa e Tabuleiro) e H2 Associates, Cambridge (Regras).



DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palma
www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodoro Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

Tradução para o português: Douglas Quinta Reis
Reiner Knizia agradece a todos seus play testers, em particular a Iain Adams, Chris Bowyer, Dave Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin e Chris Lawson.

