

# Einfach GENIAL

DAS WÜRFELSPIEL

Un gioco di dadi per 2-4 giocatori da 8 anni di Reiner Knizia

**Materiale del gioco:** 9 dadi "semplicemente geniali", 1 blocco segnapunti, 1 regolamento

## IDEA DEL GIOCO

Chi sarà più abile ad ottenere i simboli giusti? E chi tenterà un altro lancio, per migliorare il proprio risultato? Ma attenzione: il vostro ultimo lancio rappresenta sempre per tutti gli altri giocatori il modello da copiare! Perché i simboli ottenuti lanciando i dadi che corrispondono a quelli dei dadi degli avversari verranno cancellati sul foglio segnapunti. Il giocatore che per primo riesce a cancellare tutti i simboli, vince la partita.

## PREPARAZIONE

Ogni giocatore ha bisogno di una penna e di un foglio del blocco segnapunti, che posiziona di fronte a sé. Ciascuno prende lo stesso numero di dadi:

Con 2 giocatori 4 dadi ciascuno  
Con 3 giocatori 3 dadi ciascuno  
Con 4 giocatori 2 dadi ciascuno

Con 2 e 4 giocatori si gioca quindi con 8 dadi in totale, il rimanente nono dado non viene utilizzato e viene lasciato da parte.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il più giovane è il giocatore iniziale. All'inizio della partita, tutti i giocatori tranne quello iniziale lanciano i loro dadi e li piazzano davanti a sé.

Si gioca in senso orario. Un turno di gioco si svolge come segue:

### Prima lanciare i dadi ...

Il giocatore di turno lancia innanzitutto tutti i suoi dadi. Se non è soddisfatto del risultato, può rilanciare tutti i dadi una seconda e, se lo desidera, anche una terza volta. Deve però lanciare sempre tutti i suoi dadi insieme e non può tenerne uno o più da parte.

### ... poi segnare i punti

Ciascun dado viene ora valutato singolarmente. Per ogni simbolo che corrisponde ad uno dei dadi di fronte agli avversari, il giocatore può cancellare con una crocetta uno dei simboli corrispondenti sul foglio segnapunti. Se ci sono più corrispondenze, più simboli vengono conseguentemente cancellati.

**Importante: la corrispondenza dei simboli tra i propri dadi non viene presa in considerazione!**

### Jolly Geniale

Se il giocatore ha ottenuto più simboli identici, può utilizzarli come Jolly secondo le seguenti regole:

- Se ha ottenuto **2 simboli identici** può cancellare **1 simbolo a piacere** sul proprio segnapunti.
- Se ha ottenuto **3 simboli identici** può cancellare **2 simboli identici a piacere**. (Questo può accadere solo nel gioco con 2 o 3 giocatori).
- Se ha ottenuto **4 simboli identici** può cancellare **4 simboli identici a piacere**. (Questo può accadere solo nel gioco con 2 giocatori).

Importante: i simboli utilizzati come Jolly non possono essere valutati anche per la corrispondenza con gli avversari.

### Esempi di punteggio

Birgit, Roman e Svenja giocano una partita in 3. Ciascuno di loro ha quindi di fronte a sé 3 dadi a disposizione:

Dadi di Birgit	Dadi di Roman	Dadi di Roman	Dadi di Svenja
<b>1° lancio di Svenja</b> 	<b>2° lancio di Svenja</b> 	<b>1° lancio di Birgit</b> 	<b>2° lancio di Birgit</b> 
<p>È il turno di Svenja. Per il suo primo lancio, solo 1 simbolo rosso potrebbe essere valutato (corrisponde a quello di Roman). Svenja lancia di nuovo tutti i suoi dadi.</p>	<p>Con il secondo lancio Svenja segna ora 3 punti per il simbolo giallo. Ottiene inoltre 4 punti per i simboli blu. In alternativa potrebbe utilizzare i due simboli blu come Jolly e cancellare un simbolo qualsiasi sul foglio segnapunti.</p>	<p>Dopo Svenja è il turno di Birgit. Con il suo primo lancio potrebbe solo usare i 2 simboli viola come Jolly per cancellare un simbolo a piacere sul foglio segnapunti. Birgit lancia di nuovo tutti i suoi dadi.</p>	<p>Con il secondo lancio Birgit ottiene ora 3 punti per il simbolo blu e 1 punto per il simbolo rosso.</p>

## Foglio segnapunti

I simboli sul proprio foglio segnapunti vanno cancellati sempre da sinistra verso destra. Importante: si può cancellare un simbolo nell'area centrale solo dopo aver cancellato **almeno uno** di **ciascuno dei 6 simboli** nell'area di sinistra. Allo stesso modo è possibile cancellare un simbolo nell'area di destra solo dopo aver cancellato **almeno uno** di **ciascuno dei 6 simboli** nell'area centrale. Bisogna cioè cercare di avanzare con tutti i 6 simboli **in maniera uniforme**. Perché i simboli che in base a questa regola non si possono valutare sono persi!



*Esempio:*

*Svenja valuta 4 simboli verdi e 2 gialli. Può tuttavia cancellare solo 3 simboli verdi e 1 giallo, perché nell'area di sinistra (1-3) non ha ancora cancellato nessun simbolo blu e l'area centrale (4-6) è perciò ancora "bloccata".*



*Esempio:*

*Birgit valuta 1 simbolo verde e 6 gialli. Può prima cancellare 1 simbolo verde e "sbloccare" così l'area di destra. Dopodiché può cancellare 5 simboli gialli. Uno dei simboli gialli è perso, perché la riga gialla adesso è già completata.*

## FINE DEL GIOCO

Vince il giocatore che per primo riesce a cancellare tutti i simboli sul suo foglio segnapunti. Il gioco termina immediatamente e il round non viene completato.

## Punti vittoria

Se si giocano più partite, ad esempio tante quant'è il numero di giocatori, si assegnano punti vittoria come segue: ogni giocatore sarà per una volta giocatore iniziale. Dopo ogni partita si annotano i punti dei giocatori. Il vincitore ottiene 7 punti. Gli altri giocatori ottengono ciascuno tanti punti corrispondenti alla riga con meno simboli cancellati. Alla fine vince il giocatore con il punteggio più alto.



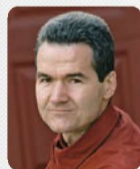
*Esempio:*

*Roman ottiene alla fine della partita 2 punti, poiché nella riga gialla ha cancellato solo 2 simboli.*

## VARIANTE

### Regola iniziale

Il giocatore iniziale ha un vantaggio, perché rispetto agli altri giocatori è sempre avanti di una valutazione. Consigliamo per tanto, dopo le prime partite, la seguente regola iniziale: all'inizio del gioco i giocatori non mostrano i propri dadi. Il giocatore iniziale non può quindi ottenere punti per la corrispondenza con i dadi degli avversari – sono possibili solo Jolly Geniali. Nel primo round i giocatori successivi possono usare per la valutazione solo i dadi degli avversari che hanno già completato il proprio turno. In questo modo la possibilità di fare punti nel primo round aumenta di giocatore in giocatore.



### L'autore

Reiner Knizia, nato a Illertissen, vive in Inghilterra. Il dottore in matematica è uno degli autori di giochi di maggior successo al mondo e ha già vinto numerosi premi, tra cui il prestigioso Spiel des Jahres 2008 per Keltis – Der Weg der Steine (Kosmos).

Autore: Reiner Knizia  
Impostazione: Fine Tuning / Michaela Kienle  
Redazione: Arne Bratenstein

Art.-Nr.: 699598  
Tutti i diritti riservati.  
Made in Germany

L'autore e l'editore ringraziano tutti i playtester e i correttori di bozze.

Blocchi segnapunti di ricambio possono essere ordinati tramite il servizio pezzi di ricambio KOSMOS. Ulteriori informazioni in internet sul sito kosmos.de.

© 2012 Sophisticated Games Ltd.  
1 Anderson Court  
Newnham Road  
Cambridge CB8 9EZ  
UK



© 2012 KOSMOS Verlag  
Pflizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de, kosmos.de



In tutto il mondo oltre  
**600.000**  
copie vendute!

Einfach  
**GENIAL**

Tessera dopo tessera, tutti sono affascinati da questo gioco pluripremiato. Con le sue regole semplicissime offre contemporaneamente infinite possibilità di sviluppare le proprie abilità tattiche. Ingegnosamente semplice – semplicemente geniale!