

# GENIAL

El juego de estrategia para toda la familia

Para 2 a 4 jugadores a partir de 8 años

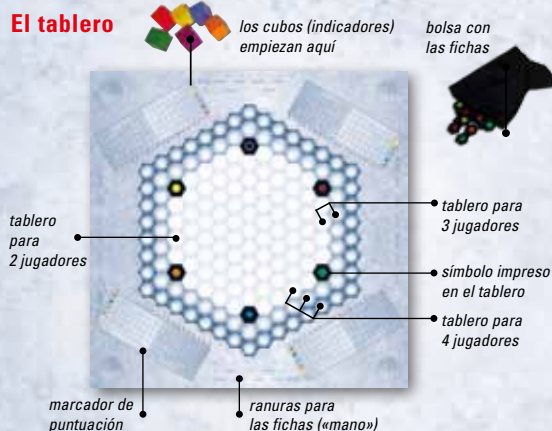
## Contenido

1 tablero, 120 fichas, 1 bolsa, 24 cubos de madera (indicadores) en 6 colores, estas reglas.

## Preparación

1. Extraed las fichas troqueladas de las cuatro planchas de cartón, colocadlas en la bolsa y mezcladlas.
2. Cada jugador coloca un cubo de madera de cada color sobre los símbolos del color correspondiente (valor 0) en el marcador de puntuación que haya escogido.
3. Cada jugador saca seis fichas de la bolsa y las coloca en las seis ranuras que hay a la izquierda de su marcador de puntuación, de modo que solo él las pueda ver. Esta será su «mano».

## El tablero



Con dos jugadores usad solo las casillas blancas; con tres, usad también las grises; con cuatro, todo el tablero.

## Descripción del juego

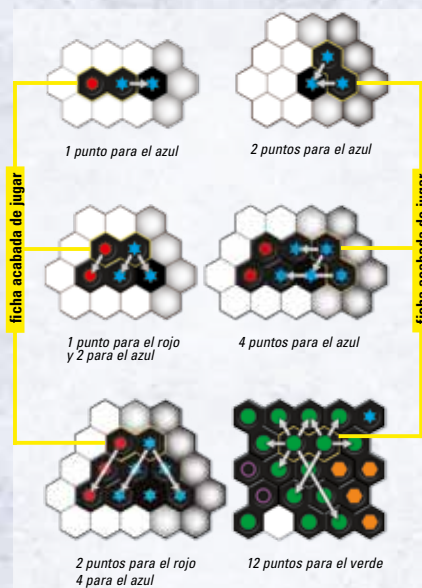
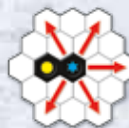
Cada jugador tiene seis fichas con símbolos de colores frente a él. Por turnos, y en sentido horario, los jugadores ponen una de sus fichas en el tablero, con el objetivo de crear líneas de símbolos coincidentes a partir de la ficha colocada. Esto permite a los jugadores hacer avanzar sus respectivos indicadores de colores en sus marcadores de puntuación. Hay que procurar hacer avanzar los seis indicadores, sin dejar ninguno muy atrás. Cuando se llena el tablero, el indicador de cada jugador situado en la posición más baja determina su puntuación. El jugador con la puntuación más alta, gana.

## Cómo jugar

Empieza el jugador más joven y se sigue en sentido horario. En su turno, un jugador debe hacer lo siguiente:

**Jugar una ficha.** El jugador escoge una ficha de su mano y la coloca en dos casillas vacías adyacentes del tablero. En la primera ronda, cada jugador debe jugar adyacente a uno de los 6 símbolos ya impresos en el tablero (cada jugador en uno diferente).

**Puntuar.** Se empieza con uno de los dos símbolos de la ficha que se acaba de jugar. Hay cinco rectas que parten de ese símbolo, tal como se muestra. Para cada línea, se cuenta el número de símbolos idénticos (impresos en el tablero o de otras fichas), hasta llegar a una casilla vacía o a un símbolo diferente (no se cuenta el símbolo de la ficha jugada). El número total es la puntuación por ese símbolo: el jugador hace avanzar su respectivo indicador de color en su marcador esa misma cantidad. Luego puntúa de la misma manera por el segundo símbolo de la ficha jugada.



**Rellenar la mano.** El jugador roba una ficha de la bolsa para volver a tener una mano de 6; se debe tener en cuenta la regla siguiente.

**Renovar fichas.** Si ninguna ficha de la mano del jugador contiene el color (o colores) en última posición de su tablero de puntuación, antes de rellenar la mano, puede mostrar las fichas a los demás, retirarlas todas de las ranuras y sustituirlas por 6 nuevas fichas de la bolsa. Luego se colocan en la bolsa las fichas descartadas.

## Bonificación

Los indicadores no pueden avanzar más allá de la última casilla (valor 18) del marcador de puntuación. Cada vez que un indicador de un jugador llega a la última casilla, este debe decir en voz alta «¡Genial!» y puede jugar un turno extra. Antes de robar una nueva pieza de la bolsa, escoge otra pieza de su mano, la coloca en el tablero y puntúa. Solo se puede rellenar la mano a 6 fichas tras completar todas las posibles jugadas extra.

**Final de la partida.** La partida finaliza cuando no se pueden jugar más fichas. En ese momento, determinad la posición en que se halla el indicador más atrasado de cada jugador; esta posición será la puntuación de cada uno. El jugador con la puntuación más alta es el ganador. En caso de empate, usad la posición del penúltimo marcador de cada uno, y así sucesivamente.

## Ejemplo



Jugador A



Jugador B



Jugador C

El jugador A gana con 10 puntos. El jugador B queda segundo con 9 puntos. El jugador C también tiene 9 puntos, pero su desempate con 12 y 13 es peor que el de B, con 12 y 14.

En el caso poco frecuente de que un jugador consiga hacer avanzar sus 6 marcadores hasta el final del tablero de puntuación, gana la partida automáticamente.

Producido por **Sophisticated Games Ltd**, Cambridge.  
©2012 Sophisticated Games Ltd.  
www.sophisticated-games.com  
Diseño gráfico: Fine Tuning, Stuttgart (caja y tablero)  
y H2 Associates, Cambridge (reglas)



Editado en castellano por **Devir Iberia SL**



C/Roselló 184, 6º 1ª  
08008 - Barcelona www.devir.es  
Traducción: Marc Figueras y Marià Pitarque  
Adaptación gráfica: Antonio Catalán.

Reiner Knizia agradece la ayuda de sus probadores, especialmente Iain Adams, Chris Bowyer, Dave Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin y Chris Lawson.