



Einfach Genial - Das Kartenspiel

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

Einfach Genial - Das Kartenspiel ist die Kartenvariante des bekannten Legespiels von Reiner Knizia für 2 bis 4 Personen. Jede Karte trägt 2 Farbsymbole, und wer eine Karte ausspielt, punktet für jedes gleiche Symbol, das offen auf dem Tisch liegt. Gewertet wird auf einer eigenen Wertungstafel, auf der 6 Punktechips möglichst gleichmäßig vorrücken sollen.

Spielziel

Bringe alle 6 Punktechips auf deiner Wertungstafel mindestens bis zur Spalte 7. Wer das zuerst schafft, gewinnt sofort.

Vorbereitung

Jeder nimmt eine Wertungstafel und stellt seine 6 Punktechips auf das Feld 0 der farblich passenden Reihe. Alle bekommen 6 Handkarten und dazu 1 Karte, die offen vor ihnen liegt. Der Rest der Karten bildet den verdeckten Nachziehstapel.

So spielt ihr

- 1 Spiele eine Handkarte offen aus und lege sie unter deine bereits offen liegende Karte.
- 2 Vergleiche beide Farbsymbole deiner neuen Karte mit allen offen ausliegenden Karten am Tisch, auch mit deiner eigenen.
- 3 Rücke für jede Übereinstimmung den passenden Punktechip um 1 Feld vor, Farbe für Farbe.
- 4 Lege deine ältere offene Karte verdeckt auf den Ablagestapel und schiebe die neue Karte an deren Platz.
- 5 Ziehe auf 6 Handkarten nach, dann ist die Person links von dir dran.

So gewinnt ihr

Sobald jemand mit jedem seiner 6 Punktechips Spalte 7 erreicht oder überschritten hat, endet das Spiel. Diese Person gewinnt.

Spielziel

Auf deiner Wertungstafel steht für jede der 6 Farben ein Punktechip, der von Feld 0 aus nach rechts wandert. Du willst alle 6 Chips mindestens bis in die Spalte 7 bringen. Entscheidend ist dabei nicht deine beste Farbe, sondern deine schwächste: Solange eine Farbe zurückbleibt, bist du nicht fertig. Wer zuerst mit allen Chips Spalte 7 erreicht, gewinnt.

Spielmaterial

60 Symbolkarten

4 Wertungstafeln

4 Klebestreifen

24 Punktechips

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie werden die je 3 zusammengehörigen Karten einer Wertungstafel mit der Rückseite nach oben nebeneinandergelegt und mit einem Klebestreifen auf dem markierten Bereich verbunden. Das wiederholt ihr für alle 4 Tafeln.
- Die Klebestreifen bleiben dauerhaft dran. Zum Verstauen könnt ihr die Tafeln einfach zusammenfalten.
- Jede Person nimmt eine Wertungstafel und legt sie offen vor sich hin.
- Jede Person bekommt 6 Punktechips und stellt sie auf das Feld 0 der jeweils farbgleichen Reihe.
- Eine Person mischt die 60 Symbolkarten und teilt jedem, auch sich selbst, verdeckt 6 Karten aus.
- Danach erhält jede Person 1 weitere Karte, die offen vor ihr abgelegt wird.
- Die übrigen Karten kommen verdeckt als Nachziehstapel bereit. In der Tischmitte entsteht im Lauf des Spiels der verdeckte Ablagestapel.

Spielbeginn

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Es beginnt die Person links neben der Person, die die Karten ausgeteilt hat.

Spielablauf

Der Grundzug

Wenn du am Zug bist, wählst du eine Karte von deiner Hand und legst sie offen vor dir ab, und zwar unterhalb der Karte, die dort bereits liegt. Die neue Karte ist damit die tischmittenfernere.

Anschließend wird gewertet. Du schaust dir die 2 Farbsymbole deiner gerade gespielten Karte an und vergleichst sie mit den Symbolen auf allen offen ausliegenden Karten am Tisch. Dazu gehören auch die offenen Karten deiner Mitspieler und deine eigene Karte aus der Vorrunde. Für jede Übereinstimmung rückst du den Punktechip dieser Farbe um 1 Feld nach rechts.

Beide Farben werden gewertet

Jede Karte zeigt 2 Farbsymbole, und beide werden immer ausgewertet. Du nimmst dir erst die eine Farbe vor und schiebst den gleichfarbigen Chip entsprechend weit vor. Danach machst du dasselbe mit der zweiten Farbe. Welche Farbe du zuerst wertest, darfst du frei entscheiden. Das kann wichtig sein, weil die Bereichsregel das Vorrücken begrenzen kann.

Die Bereiche auf der Wertungstafel

Die Tafel ist in 4 Bereiche eingeteilt:

- 1 Bereich: Er besteht allein aus Spalte 0.
- 2 Bereich: Hierzu zählen die Spalten 1, 2 und 3.
- 3 Bereich: Er umfasst die Spalten von 4 bis 6.
- 4 Bereich: Dazu gehören die Spalten 7 bis einschließlich 10.

Einen Bereich verlassen darf ein Chip erst, sobald all deine übrigen Chips wenigstens den Bereich davor erreicht haben. Dadurch stehen deine Punktechips immer nur in höchstens 2 benachbarten Bereichen. Steht also zum Beispiel noch ein Chip auf Feld 0, kann kein anderer Chip in den 3. Bereich vorrücken. Punkte, die du deshalb nicht umsetzen kannst, verfallen.

Karten abwerfen und nachziehen

Am Ende deines Zuges legst du deine Karte aus der Vorrunde, also die Karte, die näher zur Tischmitte liegt, verdeckt auf den Ablagestapel. Die soeben gespielte Karte rückt auf diesen Platz nach. Danach füllst du deine Hand vom Nachziehstapel wieder auf 6 Karten auf. Dann ist die Person links von dir dran.

Der Ablagestapel liegt verdeckt, damit die Symbole dort nicht versehentlich mitgewertet werden. Lasst ihn ruhig unordentlich liegen, so verwechselt ihr ihn nicht mit dem Nachziehstapel. Ist die letzte Karte des Nachziehstapels genommen worden, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Handkarten komplett tauschen

Manchmal hast du nach deiner Wertung keine einzige Karte mit der Farbe auf der Hand, die auf deiner Tafel gerade am weitesten hinten steht. Dann darfst du deine kompletten Handkarten den anderen zeigen und sie danach verdeckt ablegen. Stehen mehrere Chips gemeinsam auf der niedrigsten Position,

ist dieser Tausch nur erlaubt, wenn du von keiner dieser Farben eine Karte auf der Hand hast. Danach beendest du deinen Zug wie gewohnt: alte offene Karte ablegen, neue Karte nachschieben, auf 6 Karten nachziehen.

Bonuszug

Erreicht ein Punktechip die letzte Spalte, also das Feld 10, rufst du "Einfach Genial" und bist sofort noch einmal am Zug. Vor diesem Bonuszug ziehst du keine Karten nach. Du legst deine offen ausliegende Karte der Vorrunde ab und spielst eine weitere Karte offen unterhalb der bereits liegenden Karte aus. Diese Karte wird ganz normal gewertet. Erreichen dabei erneut Chips die Spalte 10, gibt es entsprechend weitere Bonuszüge. Für jeden Chip, der die Spalte 10 erreicht, bekommst du einen Bonuszug.

Der Spielzug

- 1 Spiele eine Handkarte offen aus und lege sie unterhalb deiner bereits ausliegenden Karte ab.
- 2 Werte das erste Farbsymbol: Zähle alle gleichen Symbole auf allen offenen Karten am Tisch und rücke den Chip entsprechend vor.
- 3 Werte das zweite Farbsymbol genauso. Die Reihenfolge der beiden Farben wählst du selbst.
- 4 Beachte dabei die Bereichsregel: Ein Chip darf nur dann in den nächsten Bereich, wenn alle anderen Chips mindestens im Bereich davor stehen.
- 5 Erreicht ein Chip die Spalte 10, rufe "Einfach Genial" und mache einen Bonuszug, bevor du nachziehst.
- 6 Lege deine Karte aus der Vorrunde verdeckt auf den Ablagestapel und schiebe die neue Karte auf diesen Platz.
- 7 Ziehe vom Nachziehstapel auf 6 Handkarten nach. Danach ist die Person zu deiner Linken am Zug.

Sonderregeln

- Bereichsregel: Deine Punktechips dürfen nie in mehr als 2 benachbarten Bereichen stehen. Ein Chip darf erst in den nächsten Bereich ziehen, wenn alle anderen Chips mindestens im Bereich davor angekommen sind.
- Die Reihenfolge, in der du die beiden Farbsymbole einer Karte wertest, darfst du frei wählen.
- Beim Werten zählen ausschließlich offen ausliegende Karten, also auch die der Mitspieler und deine eigene Karte aus der Vorrunde. Karten auf dem Ablagestapel liegen deshalb verdeckt.
- Handkartentausch: Hast du keine Karte in der Farbe deines am weitesten zurückliegenden Chips, darfst du deine Hand offen zeigen und komplett ablegen. Bei mehreren gleichauf hintenliegenden Chips gilt das nur, wenn du von keiner dieser Farben eine Karte hast.
- Bonuszug: Für jeden Chip, der Spalte 10 erreicht, rufst du "Einfach Genial" und spielst sofort ohne Nachziehen eine weitere Karte aus.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel genutzt.
- Die Klebestreifen an den Wertungstafeln bleiben nach der Partie dran, die Tafeln werden zum Verstauen gefaltet.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort, wenn eine Person mit jedem ihrer 6 Punktechips die Spalte 7 erreicht oder überschritten hat. Diese Person gewinnt. Für die weitere Platzierung vergleichen die anderen jeweils ihren am weitesten zurückliegenden Punktechip: Wer hier den höheren Wert hat, ist besser platziert. Bei Gleichstand entscheidet der jeweils nächsthöhere Punktechip. Spielt ihr mehrere Durchgänge, notiert ihr nach jedem Durchgang die Punkte: Jede Person bekommt so viele Siegpunkte, wie ihr niedrigster Punktechip anzeigt. Wer nach der vereinbarten Zahl an Durchgängen die meisten Siegpunkte hat, ist Gesamtsieger.

Varianten

- Spiel zu zweit: Jede Person nimmt 6 Handkarten und legt zusätzlich nacheinander 2 Karten offen vor sich ab. Die erste dieser Karten liegt näher zur Tischmitte, die zweite darunter. Neu ausgespielte Karten kommen immer unterhalb der bereits liegenden Karten dazu. Am Zugende wird die oberste, also tischmittennächste Karte verdeckt abgelegt. Ansonsten gelten alle Regeln unverändert, nur liegen bei jedem mehr offene Karten aus.
- Mehrere Durchgänge: Ihr vereinbart eine Anzahl Durchgänge und notiert nach jedem Durchgang den Wert des niedrigsten Punktechips als Siegpunkte.

Tipps

- Achte immer auf deine schwächste Farbe. Nur sie entscheidet über das Spielende und über die Platzierung.
- Überlege dir die Wertungsreihenfolge der beiden Farben genau. Manchmal kannst du eine Farbe nur dann voll vorrücken, wenn du zuerst die andere wertest.
- Werf einen Blick auf die offenen Karten der Mitspieler. Je öfter ein Symbol dort liegt, desto mehr Felder bringt dir eine passende Karte.
- Bedenke, dass deine eigene offen liegende Karte mitzählt. Eine Karte auszuspielen, die zu deiner Vorrundenkarte passt, bringt sicher mindestens einen Punkt.
- Vergeude keine Punkte an der Bereichsgrenze. Wenn ein Chip wegen der Bereichsregel stehen bleiben muss, verfallen die überzähligen Schritte.
- Den Handkartentausch kannst du nur nutzen, wenn du wirklich keine Karte der hintersten Farbe hast. Prüfe diese Option, bevor du eine passende Karte unnötig ausspielst.

Häufige Fragen

Zählen meine eigenen offenen Karten bei der Wertung mit?

Ja. Du vergleichst die Symbole deiner neuen Karte mit allen offen ausliegenden Karten, also auch mit deiner eigenen Karte aus der Vorrunde.

Muss ich beide Farbsymbole einer Karte werten?

Ja, beide Farbsymbole der neu gelegten Karte werden immer gewertet. Du darfst aber selbst bestimmen, welche Farbe du zuerst abhandelst.

Was passiert, wenn ein Chip wegen der Bereichsregel nicht weiterziehen darf?

Er bleibt am letzten erlaubten Feld stehen. Ein Chip darf nur dann in den nächsten Bereich, wenn alle übrigen Chips mindestens im Bereich davor stehen.

Wann darf ich meine kompletten Handkarten abwerfen?

Wenn du nach deiner Wertung keine Karte mit dem Farbsymbol auf der Hand hast, das auf deiner Tafel die niedrigste Position einnimmt. Du zeigst die Karten den Mitspielern und legst sie dann verdeckt ab.

Was gilt, wenn mehrere meiner Chips gleichauf ganz hinten stehen?

Dann darfst du deine Handkarten nur austauschen, wenn du von keinem dieser Farbsymbole eine Karte auf der Hand hast.

Was bringt der Ruf "Einfach Genial"?

Er wird für jeden Punktechip gerufen, der die Spalte 10 erreicht. Du bist dann sofort noch einmal am Zug, spielst eine weitere Karte aus und ziehst erst danach wieder nach.

Was passiert, wenn der Nachziehstapel leer ist?

Sobald die letzte Karte genommen wurde, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Wie werden die Plätze 2 bis 4 bestimmt?

Die übrigen Spieler vergleichen ihren jeweils niedrigsten Punktechip. Wer hier den höheren Wert hat, ist besser platziert. Bei Gleichstand entscheidet der nächsthöhere Chip.

Was ändert sich beim Spiel zu zweit?

Jede Person legt zu Beginn 2 Karten offen vor sich aus statt nur 1. Alle anderen Regeln bleiben gleich, es liegen nur mehr Karten zur Wertung aus.

Warum liegt der Ablagestapel verdeckt?

Damit die Farbsymbole abgelegter Karten nicht versehentlich in die Wertung einbezogen werden. Außerdem sollte der Stapel unordentlich bleiben, damit ihr ihn vom Nachziehstapel unterscheiden könnt.

Informationen zum Spiel

Autor	Reiner Knizia
Erscheinungsjahr	2008
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 23.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/einfach-genial-das-kartenspiel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/einfach-genial-das-kartenspiel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026