

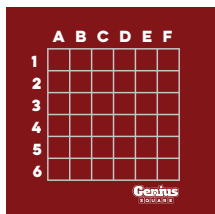
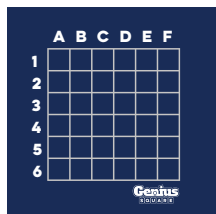
Importer i wydawca na terenie Polski:
Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6762465516 | smart@iuvip.pl | www.iuvigames.pl
Dystrybutor na terenie Polski:
Ateneum M. Kogut, A. Zegiel Spółka komandytowa | ul. Półtanki 12C,
30-740 Kraków | NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 www.ateneum.pl

OSTRZEŻENIE:
Produkt nie do spożycia. Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy. Istnieje ryzyko zadławienia.
Wyprodukowano w Chinach.



Przygotowanie do gry i zawartość

Każdy gracz otrzymuje planszę, zestaw 9 kolorowych elementów oraz 7 blokad.



zestaw 7 kości



2 zestawy po 9 kolorowych elementów po jednym na gracza

(niektóre elementy mają białe obwódki po jednej ze stron - używa się ich w zadaniach od poziomu **JUNIOR** do **WIZARD**)



2 zestawy po 7 blokad

2 kwadratowe plansze

Jak grać?

Oto podstawowe zasady, które obowiązują w każdej rozgrywce (bez względu na poziom trudności):

1. Jeden gracz rzuca wszystkimi kośćmi. Następnie obaj gracze biorą po 7 blokad i kładą je na swoich planszach na polach odpowiadających wartościom na kościach.
2. Gracze ścigają się, o to kto pierwszy zapełni puste miejsca na planszy 9 elementami. Nie można zmieniać położenia blokad.
3. Wygrywa gracz, który umieści wszystkie elementy na swojej planszy jako pierwszy.

W Genius Square można grać na 5 poziomach trudności

Niektóre elementy mają białą obwódkę. Im wyższy poziom trudności, tym więcej takich elementów należy odwrócić na stronę z białą obwódką (zob. poniżej). Elementy z białą obwódką nie mogą leżeć obok siebie na planszy i stykać się ściankami (mogą stykać się jedynie rogami). Przed rozpoczęciem rozgrywki wybierzcie poziom trudności, sprawdźcie które elementy nie mogą ze sobą sąsiedować i ułóżcie je przed sobą białą obwódką do góry.

- STARTER** → wszystkie elementy mogą się stykać
- JUNIOR** → elementy ① i ② nie mogą się stykać ściankami
- EXPERT** → elementy ①, ② i ③ nie mogą się stykać ściankami
- MASTER** → elementy ②, ③ i ④ nie mogą się stykać ściankami
- WIZARD** → elementy ①, ②, ③ i ④ nie mogą się stykać ściankami

①



②



③



④



Mecz

Mecz składa się z kilku partii. W pierwszej partii obydwaj gracze zaczynają z poziomu **STARTER** (bez białych obwódek na elementach).

Gdy gracz wygrywa partię, przechodzi na wyższy poziom, a przeciwnik zostaje na swoim obecnym poziomie.

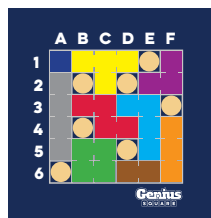
Rozpoczyna się kolejna partia - w tym celu należy ponownie rzucić kośćmi (by określić, na jakich polach ułożyć blokady).

Wygrywa gracz, który jako pierwszy ukończy poziom **WIZARD**.

Wyniki wyrzucone na kościach



Możliwe rozwiązanie poziomu **STARTER**



Możliwe rozwiązanie poziomu **WIZARD**

