



# Genius™

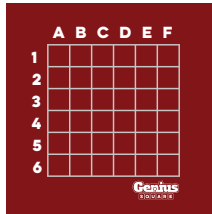
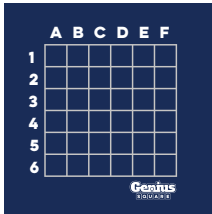
## S Q U A R E



# GAME RULES

## Setup & Contents

Each player receives a game board, a set of the 9 puzzle pieces and 7 blockers.



2 square game boards



1 set of  
7 dice



2 sets of 9 colourful puzzle pieces  
(some with white square markers on 1 side,  
which are only placed face up  
in the **JUNIOR** to **WIZARD** levels)



2 sets of 7  
blockers

## How to play

Regardless of the chosen level, these basic rules apply:

1. Roll the dice and place the blockers into the squares matching the 7 coordinates that appear on the dice.
2. Race your opponent to fill the empty spaces on the game board using the 9 puzzle pieces.
3. The first player to fill their game board wins the game.

## The Genius Square can be played in 5 levels of difficulty

As levels increase in difficulty, certain pieces cannot be placed next to each other (although they can still touch at the corners). To clearly indicate which pieces cannot touch, turn the white square markers of those specific pieces face up.

**STARTER** → all pieces can be placed next to each other.

**JUNIOR** → ① and ② cannot be placed next to each other.

**EXPERT** → ①, ② and ③ cannot be placed next to each other.

**MASTER** → ②, ③ and ④ cannot be placed next to each other.

**WIZARD** → ①, ②, ③ and ④ cannot be placed next to each other.



## Competitive match

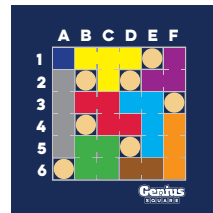
A match consists of multiple games. In the first game, both players begin in the **STARTER** level (no pieces are showing white square markers). When a player wins a game, they move on to the next level and their opponent stays at his current level.

Reroll the dice again to start the next game. The first player to complete the **WIZARD** level wins the match.

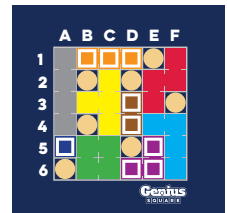
Dice  
rolled



Possible **STARTER** solution



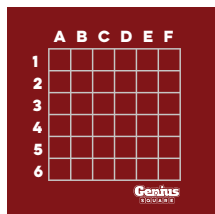
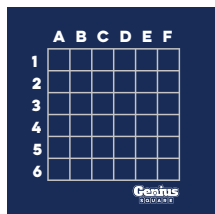
Possible **WIZARD** solution



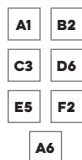
# SPELREGELS

## Inhoud & Voorbereiding:

Elke speler ontvangt een spelbord, een set van 9 puzzelstukken en 7 blokkers.



2 vierkante spelborden



7 dobbelstenen



2 sets van 9 kleurrijke puzzelstukken  
(sommigen met witte markeringen aan 1 zijde,  
die alleen met deze kant naar boven  
gebruikt mogen worden vanaf  
het **JUNIOR** tot het **WIZARD** level)



2 sets van 7  
blokkers

## Het spel spelen

Ongeacht het gekozen level, gelden de volgende basisregels:

1. Rol de dobbelstenen en plaats de 7 blokkers in de vakjes die overeenkomen met de coördinaten die op de dobbelstenen verschijnen.
2. Race tegen je tegenstander en vul zo snel mogelijk alle lege vakjes op het spelbord met de 9 puzzelstukken.
3. De eerste speler die zijn spelbord helemaal vult, wint het spel.

## De 5 moeilijkheidslevels

Naarmate de moeilijkheidslevels toenemen mogen bepaalde stukken niet naast elkaar worden geplaatst (de hoeken mogen wel nog raken). Om duidelijk aan te geven welke stukken elkaar niet mogen raken, draai je de specifieke stukken met de witte markeringen naar boven.

- STARTER** → alle stukken mogen naast elkaar geplaatst worden.
- JUNIOR** → ① en ② mogen niet naast elkaar geplaatst worden.
- EXPERT** → ①, ② en ③ mogen niet naast elkaar geplaatst worden.
- MASTER** → ②, ③ en ④ mogen niet naast elkaar geplaatst worden.
- WIZARD** → ①, ②, ③ en ④ mogen niet naast elkaar geplaatst worden.



## Duel

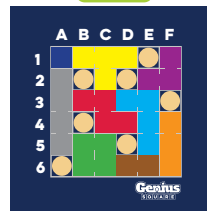
Een duel bestaat uit meerdere rondes. In de eerste ronde beginnen beide spelers in het **STARTER**-level (geen enkel puzzelstuk toont witte markeringen naar boven). Wanneer een speler een ronde wint, gaat hij naar het volgende level en blijft zijn tegenstander in het huidige level.

Gooi opnieuw met de dobbelstenen om de volgende ronde te starten. De speler die er uiteindelijk in slaagt als eerste het **WIZARD**-level te voltooien, wint het duel.

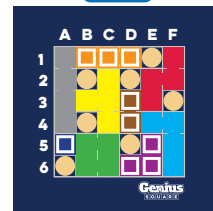
Gerolde  
dobbel-  
stenen



Mogelijke oplossing  
**STARTER**



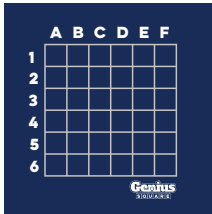
Mogelijke oplossing  
**WIZARD**



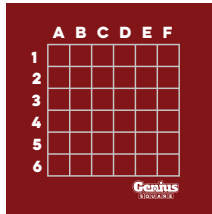
# SPIELREGELN

## Vorbereitung & Inhalt

Jeder Spieler erhält ein Spielfeld, ein Set 9 farbiger Formen und 7 Blocker.



2 x Spielbrett



7 Würfel



2 x Sets von 9 farbigen Formen

(manche haben weiße Muster auf einer Seite, welche nur im **JUNIOR** bis zum **WIZARD**-Level nach oben zeigen)



2 x 7 Blocker

## So wird gespielt

Unabhängig vom Level lauten die Spielregeln:

1. Wirf alle Würfel und platziere die 7 Blocker entsprechend der Koordinaten auf dem Spielfeld.
2. Löse die Herausforderungen so schnell wie möglich, indem du alle Formen auf dem Spielfeld platzierst. Du hast es geschafft? Stoppt diese Runde und startet neu: Der Gewinner spielt eine Challenge des höheren Levels. Wer alle 5 Level geschafft hat, ist der Sieger!
3. Wer zuerst das Spielfeld gefüllt hat, gewinnt.

## The Genius Square kann in 5 verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden

Mit steigendem Schwierigkeitsgrad dürfen bestimmte Spielsteine nicht mehr nebeneinander platziert werden (obwohl sie sich an den Ecken noch berühren dürfen). Um deutlich zu machen, welche Spielsteine sich berühren dürfen, sollten diese mit dem weißen Muster nach oben gedreht werden.

- STARTER** → Alle Spielsteine dürfen sich berühren.
- JUNIOR** → ① und ② dürfen sich nicht berühren.
- EXPERT** → ①, ② und ③ dürfen sich nicht berühren.
- MASTER** → ②, ③ und ④ dürfen sich nicht berühren.
- WIZARD** → ①, ②, ③ und ④ dürfen sich nicht berühren.



## Duellmodus

Ein Spiel besteht aus mehreren Partien. Im ersten Spiel beginnen beide Spieler mit dem **STARTER**-Level (keine Steine zeigen weiße Muster).

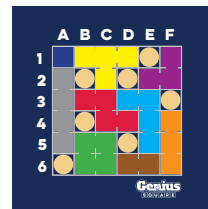
Wenn ein Spieler eine Partie gewinnt, steigt er zum nächsten Level auf, der Gegner bleibt in seinem aktuellen Level.

Um die nächste Partie zu beginnen, wird erneut gewürfelt. Der erste Spieler, der das **WIZARD**-Level geschafft hat, gewinnt das Spiel.

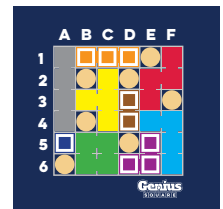
Wirf die Würfel



Mögliche Lösung **STARTER**



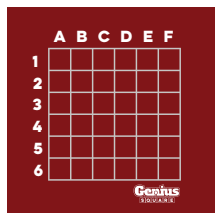
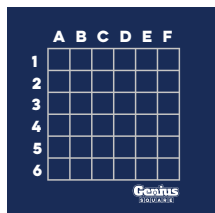
Mögliche Lösung **WIZARD**



# RÈGLES DU JEU

## Contenu et mise en place :

Chaque joueur prend un plateau de jeu, un jeu de neuf pièces de couleurs différentes et sept cylindres neutres. Les sept dés spéciaux sont placés entre les joueurs.



7 dés spéciaux



2 jeux de 9 pièces de formes et de couleurs différentes

(certaines pièces ont sur leur verso des bords blancs, ces faces seront utilisées pour jouer du niveau **JUNIOR** jusqu'au niveau **WIZARD**)



2 jeux de 7 cylindres neutres

2 plateaux de jeu de couleurs différentes

## Comment jouer

Les règles ci-dessous s'appliquent quel que soit le niveau de jeu choisi :

1. L'un des deux joueurs lance les sept dés simultanément. Chaque joueur place ses sept cylindres neutres sur le plateau de jeu aux coordonnées indiquées par les dés.
2. La partie peut débuter ! Vous devez compléter votre plateau de jeu avant votre adversaire en plaçant vos neuf pièces à l'intérieur.
3. Le premier joueur à y parvenir met immédiatement fin à la manche et l'emporte.

## Les cinq niveaux de difficulté du jeu :

Choisissez le niveau de difficulté auquel vous souhaitez jouer comme présenté ci-après. Selon le niveau choisi, aucun côté de certaines pièces ne pourra être en contact (les coins de ces pièces pourront en revanche se toucher). Afin d'identifier facilement ces pièces, retournez-les sur leur côté avec des bords blancs. Elles devront être posées sur le plateau de jeu bords blancs apparents.

**STARTER** → L'ensemble des pièces peut être en contact.

**JUNIOR** → ① et ② ne doivent pas être en contact.

**EXPERT** → ①, ② et ③ ne doivent pas être en contact.

**MASTER** → ②, ③ et ④ ne doivent pas être en contact.

**WIZARD** → ①, ②, ③ et ④ ne doivent pas être en contact.

①



②



③



④



## Jouer en mode tournoi :

Un tournoi consiste à jouer plusieurs manches afin de déterminer le vainqueur de la partie.

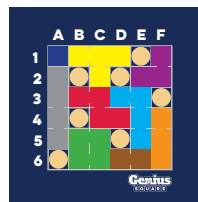
Lors de la première manche, chaque joueur débute au niveau **STARTER**. Le vainqueur d'une manche jouera la suivante en appliquant les règles du niveau supérieur tandis que son adversaire restera à son niveau de difficulté actuel.

Le premier joueur à remporter une manche du niveau **WIZARD** remporte la partie.

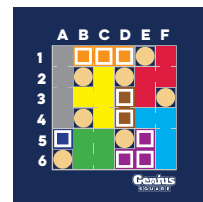
Résultat du lancer de dés



Exemple de solution du niveau **STARTER**



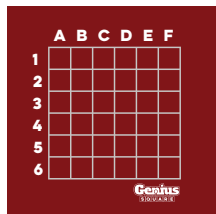
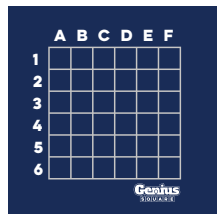
Exemple de solution du niveau **WIZARD**



# REGLAS DEL JUEGO

## Contenido y configuración:

Cada jugador recibe un tablero de juego, un set de 9 fichas de rompecabezas y 7 bloqueadores.



2 tableros de juego cuadrados



1 set de 7 dados



2 sets de 9 fichas de rompecabezas de colores

(algunas con marcadores cuadrados blancos en 1 cara, que solo se pueden colocar boca arriba en los niveles **JUNIOR** a **MAGO**)



2 sets de 7 bloqueadores

## Cómo jugar

Independientemente del nivel elegido, se aplican estas reglas básicas:

1. Tira el dado y coloca los bloqueadores en las casillas que coincidan con las 7 coordenadas que aparecen en el dado.
2. Compite con tu contrincante por completar los espacios vacíos del tablero de juego utilizando las 9 fichas de rompecabezas.
3. El primer jugador que complete su tablero gana el juego.

## Genius Square puede jugarse en 5 niveles de dificultad

A medida que los niveles aumentan en dificultad, algunas fichas no pueden colocarse unas junto a otras (aunque pueden seguir tocándose en los extremos). Para indicar claramente qué fichas no pueden tocarse, pon boca arriba los marcadores cuadrados blancos de esas fichas concretas.

**PRINCIPIANTE** → todas las fichas pueden colocarse una al lado de la otra.

**JUNIOR** → ① y ② no pueden colocarse una al lado de la otra.

**EXPERTO** → ①, ② y ③ no pueden colocarse una al lado de la otra.

**MÁSTER** → ②, ③ y ④ no pueden colocarse una al lado de la otra.

**MAGO** → ①, ②, ③ y ④ no pueden colocarse una al lado de la otra.



## Partida de competición

Una partida consta de varios juegos.

En el primer juego, ambos jugadores comienzan en el nivel **PRINCIPIANTE** (ninguna ficha muestra marcadores cuadrados blancos). Cuando un jugador gana un juego, pasa al siguiente nivel y su oponente se queda en el nivel actual.

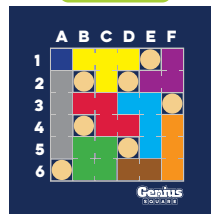
Vuelve a tirar los dados para empezar el siguiente juego. El primer jugador que complete el nivel **MAGO** gana la partida.

Dados tirados



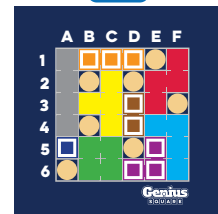
Possible solución

**PRINCIPIANTE**



Possible solución

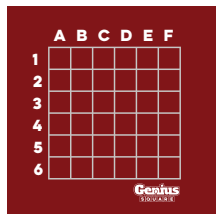
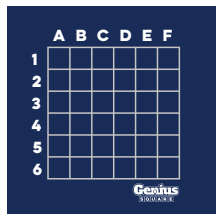
**MAGO**



# REGRAS DO JOGO

## Conteúdo e preparação:

Cada jogador recebe um tabuleiro de jogo, um conjunto de 9 peças de puzzle e 7 bloqueadores.



2 tabuleiros de jogo quadrados



1 conjunto de 7 dados



2 conjuntos de 9 peças de puzzle coloridas  
(algumas com marcadores quadrados brancos em 1 dos lados, que só são colocados com a face para cima nos níveis **JÚNIOR** e **SÁBIO**)



2 conjuntos de 7 bloqueadores

## Como jogar

Independentemente do nível escolhido, aplicam-se as regras básicas seguintes:

1. Lança o dado e coloca os bloqueadores nos quadrados que correspondem às 7 coordenadas apresentadas no dado.
2. Compete com o teu adversário para preencherem os espaços vazios no tabuleiro de jogo utilizando as 9 peças do puzzle.
3. O primeiro jogador a preencher todo o tabuleiro ganha o jogo.

## O Genius Square pode ser jogado em 5 níveis de dificuldade

À medida que a dificuldade aumenta com os níveis, deixa de ser possível colocar algumas peças ao lado umas das outras (embora ainda possam tocar-se nos cantos). Para indicar claramente quais as peças que não se podem tocar, vira os marcadores quadrados brancos dessas peças específicas para cima.

**PRINCIPIANTE** → todas as peças podem ser colocadas umas ao lado das outras.

**JÚNIOR** → ① e ② não podem ser colocadas uma ao lado da outra.

**PERITO** → ①, ② e ③ não podem ser colocadas uma ao lado da outra.

**MESTRE** → ②, ③ e ④ não podem ser colocadas uma ao lado da outra.

**SÁBIO** → ①, ②, ③ e ④ não podem ser colocadas uma ao lado da outra.

①



②



③



④



## Jogo competitivo

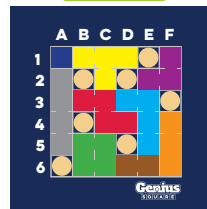
Um jogo é composto por uma série de partidas. Na primeira partida, ambos os jogadores começam no nível **PRINCIPIANTE** (não há peças com marcadores quadrados brancos). Quando um jogador vence uma partida, passa para o nível seguinte e o seu adversário mantém-se no nível em que estava.

Volta a lançar os dados para iniciar a partida seguinte. O primeiro jogador a terminar o nível **SÁBIO** vence o jogo.

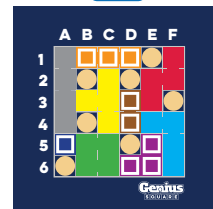
Dados lançados



Possível solução **PRINCIPIANTE**



Possível solução **SÁBIO**



# SPARE PARTS



SGHP 001-A



SGHP 001-B



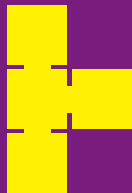
SGHP 001-C



SGHP 001-D



SGHP 001-E



SGHP 001-F



SGHP 001-G



SGHP 001-H



SGHP 001-I





SGHP 001-J

A6

SGHP 001-K

B5

SGHP 001-L

C3

SGHP 001-M

A2

SGHP 001-N

E1

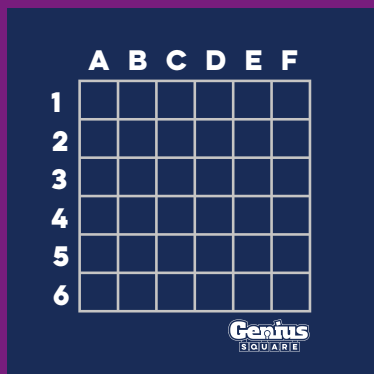
SGHP 001-O

F3

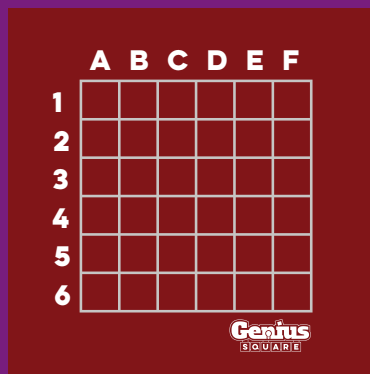
SGHP 001-P

D5

SGHP 001-Q



SGHP 001-R

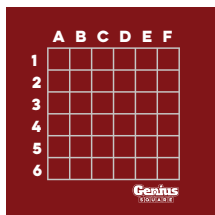
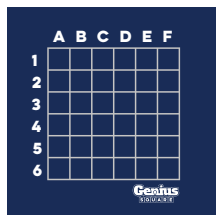


SGHP 001-S

# REGOLE DEL GIOCO

## Contenuto e impostazione:

Ogni giocatore/trice riceve un tabellone di gioco, una serie di 9 tessere del puzzle e 7 blocchi.



2 tabelloni quadrati



1 serie di 7 dadi



2 serie di 9 tessere colorate  
(alcune con marcatori quadrati bianchi su 1 lato, che vengono posizionati a faccia in su solo nei livelli da **JUNIOR** a **WIZARD**)



2 serie di 7 blocchi

## Come si gioca

Indipendentemente dal livello scelto, si applicano queste regole di base:

1. Lancia i dadi e posiziona i blocchi nelle caselle corrispondenti alle 7 coordinate che appaiono sui dadi.
2. Sfidare l'avversario/a a riempire gli spazi vuoti sul tabellone usando le 9 tessere del puzzle.
3. Il/La giocatore/trice che riempie per primo/a il proprio tabellone vince la partita.

## Genius Square può essere giocato in 5 livelli di difficoltà

Man mano che i livelli aumentano di difficoltà, alcune tessere non possono essere posizionate una accanto all'altra (sebbene possano comunque toccarsi in corrispondenza degli angoli). Per indicare chiaramente quali tessere non possono toccarsi, girare a faccia in su i marcatori quadrati bianchi di quelle tessere specifiche.

**STARTER** → tutte le tessere possono essere posizionate una accanto all'altra.

**JUNIOR** → ① e ② non possono essere posizionate una accanto all'altra.

**EXPERT** → ①, ② e ③ non possono essere posizionate una accanto all'altra.

**MASTER** → ②, ③ e ④ non possono essere posizionate una accanto all'altra.

**WIZARD** → ①, ②, ③ e ④ non possono essere posizionate una accanto all'altra.



## Gara competitiva

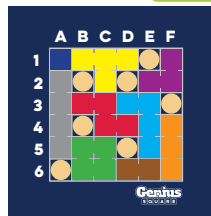
Una gara è composta da più partite. Nella prima partita, entrambi/e i/le giocatori/trici iniziano a livello **STARTER** (nessuna tessera mostra marcatori quadrati bianchi). Quando un/a giocatore/trice vince una partita, passa al livello successivo e l'avversario/a rimane al suo livello attuale.

Lanciare di nuovo i dadi per iniziare la partita successiva. Il/La giocatore/trice che raggiunge per primo/a il livello **WIZARD** vince la gara.

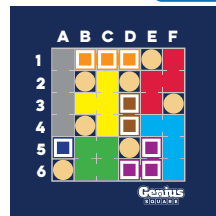
Dadi lanciati



Possibile soluzione **STARTER**



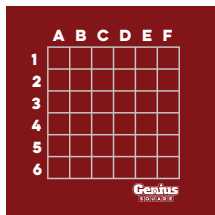
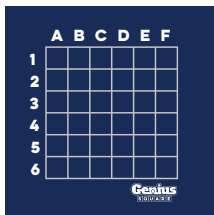
Possibile soluzione **WIZARD**



# ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

## Περιεχόμενα και Στήσιμο:

Κάθε παίκτης παίρνει ένα ταμπλό παιχνιδιού, ένα σετ με 9 κομμάτια παζλ και 7 εμπόδια.



1 σετ με 7 ζάρια



2 σετ με 9 χρωματιστά κομμάτια παζλ  
(κάποια με λευκό τετράγωνο πλαίσιο στη μία πλευρά τους, τα οποία τοποθετούνται με στραμμένη προς τα επάνω αυτή την πλευρά, στα επίπεδα **JUNIOR** και **WIZARD**)



2 σετ με 7 εμπόδια

2 τετράγωνα ταμπλό παιχνιδιού

## Οδηγίες Παιχνιδιού

Ανεξάρτητα από το επιλεγμένο επίπεδο, εφαρμόζονται οι ακόλουθοι βασικοί κανόνες:

1. Ρίξτε τα ζάρια, δείτε τις θέσεις που υποδεικνύουν και τοποθετήστε τα 7 εμπόδια μέσα στα αντίστοιχα τετράγωνα των θέσεων αυτών.
2. Προλάβετε τον αντίπαλό σας και συμπληρώστε πιο γρήγορα τις κενές θέσεις που απομένουν στο ταμπλό, χρησιμοποιώντας τα 9 χρωματιστά κομμάτια του παζλ.
3. Ο πρώτος παίκτης που θα συμπληρώσει όλο το ταμπλό, είναι και ο νικητής.

## Το Geniuss Square μπορεί να παιχτεί σε 5 επίπεδα δυσκολίας

Καθώς η δυσκολία των επιπέδων αυξάνεται, κάποια συγκεκριμένα κομμάτια δεν μπορούν να τοποθετηθούν δίπλα σε άλλα (αν και μπορούν να εφάπτονται οι γωνίες τους). Για να υποδείξετε με σαφήνεια ποια κομμάτια δεν μπορούν να βρίσκονται δίπλα-δίπλα, τοποθετήστε τα με στραμμένες προς τα επάνω τις πλευρές τους με τα λευκά τετράγωνα πλαίσια.

**APXAPIOY** → όλα τα κομμάτια μπορούν να τοποθετηθούν το ένα δίπλα στο άλλο.

**JUNIOR** → ① και ② δεν μπορούν να τοποθετηθούν το ένα δίπλα στο άλλο.

**ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΥ** → ①, ② και ③ δεν μπορούν να τοποθετηθούν το ένα δίπλα στο άλλο.

**MASTER** → ②, ③ και ④ δεν μπορούν να τοποθετηθούν το ένα δίπλα στο άλλο.

**WIZARD** → ①, ②, ③ και ④ δεν μπορούν να τοποθετηθούν το ένα δίπλα στο άλλο.

①



②



③



④



## Αγώνας Ανταγωνισμού

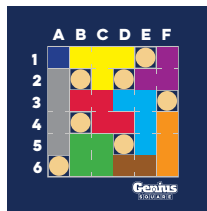
Ένας αγώνας αποτελείται από πολλά παιχνίδια. Στο πρώτο παιχνίδι και οι δύο παίκτες ξεκινούν στο επίπεδο **APXAPIOY** (κανένα κομμάτι δεν είναι τοποθετημένο με την πλευρά που έχει το λευκό τετράγωνο πλαίσιο προς τα επάνω). Όταν ένας παίκτης κερδίζει ένα παιχνίδι, προχωράει στο επόμενο επίπεδο και ο αντίπαλός του παραμένει στο τρέχον.

Ρίξτε ξανά τα ζάρια για να ξεκινήσετε το επόμενο παιχνίδι. Ο πρώτος παίκτης που θα ολοκληρώσει το επίπεδο **WIZARD** κερδίζει τον αγώνα.

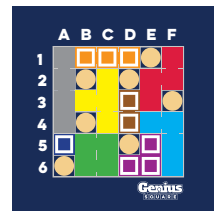
Ζάρια που ρίχνονται



πιθανή λύση **APXAPIOY**



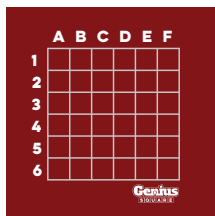
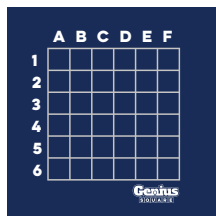
πιθανή λύση **WIZARD**



# SPILLEREGLER

## Indhold og opsætning:

Hver spiller får et spillebræt, et sæt med 9 puslebrikker og 7 forhindringer.



2 firkantede spillebrætter



1 sæt terninger  
a 7 stk



2 sæt farverige puslebrikker a 9 stk  
(nogle af dem har hvide firkantede markører på den ene side, som på niveauerne fra **JUNIOR** til **WIZARD** skal anbringes med den side op)



2 sæt  
forhindringer  
a 7 stk

## Sådan gør du

Følgende grundregler gælder uanset det valgte niveau:

1. Kast terningen, og anbring forhindringerne i de felter, der svarer til de 7 koordinater på terningen.
2. Spil om kap med din modstander om at fylde de tomme felter på spillebrættet med de 9 puslebrikker.
3. Den første spiller, der fylder sit spillebræt, vinder spillet.

## Genius Square kan spilles på 5 niveauer af forskellig sværhedsgrad

På de sværere niveauer må bestemte brikker ikke anbringes ved siden af hinanden (de må dog godt røre hinanden i hjørnerne). For at gøre det tydeligt, hvilke brikker der ikke må være i berøring, vendes de hvide firkantede markører opad på de pågældende brikker.

**BEGYNDER** → Alle brikker kan lægges ved siden af hinanden.

**JUNIOR** → ① og ② må ikke lægges ved siden af hinanden.

**EKSPERT** → ①, ② og ③ må ikke lægges ved siden af hinanden.

**MASTER** → ②, ③ og ④ må ikke lægges ved siden af hinanden.

**WIZARD** → ①, ②, ③ og ④ må ikke lægges ved siden af hinanden.

①



②



③



④



## Spillekamp

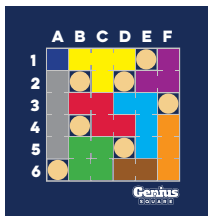
En spillekamp består af flere omgange. I første omgang begynder begge spillere på **BEGYNDER**-niveau (ingen brikker viser hvide markørfirkanter). Når en spiller vinder en omgang, går vedkommende videre til næste niveau, mens modstanderen bliver på sit aktuelle niveau.

Kast terningen igen for at gå i gang med næste omgang. Den spiller, der først fuldfører **WIZARD**-niveauet vinder spillet.

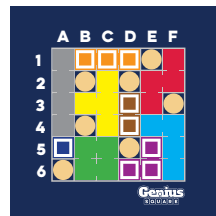
Terninger kastet



Mulig løsning **BEGYNDER**



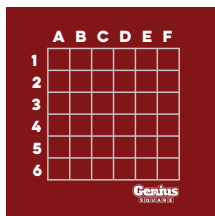
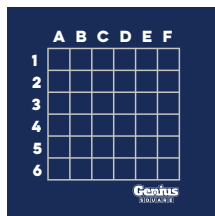
Mulig løsning **WIZARD**



# SPELREGLER

## Innehåll och förberedelser:

Varje spelare får en spelplan, ett set med 9 pusselbitar och 7 blockeringsbitar.



2 fyrkantiga spelplaner



1 set med 7 tärningar



2 set med 9 färgglada pusselbitar  
(vissa med vita fyrkantiga markörer på ena sidan, som endast placeras med framsidan uppåt i **JUNIOR** - till **WIZARD** -nivåerna)



2 set med 7 blockeringsbitar

## Så här spelar du

Oavsett vald nivå gäller dessa grundläggande regler:

1. Kasta tärningarna och placera blockeringsbitarna i rutorna som matchar de 7 koordinaterna som visas på tärningarna.
2. Tävla mot din motståndare för att fylla de tomma utrymmena på spelplanen med de 9 pusselbitarna.
3. Den första spelaren som fyller sin spelplan vinner spelet.

## Genius-rutan kan spelas i 5 svårighetsnivåer

När nivåerna ökar i svårighetsgrad kan vissa bitar inte placeras bredvid varandra (även om de fortfarande kan röras vid i hörnen). För att tydligt ange vilka bitar som inte kan röra varandra, vänd de vita fyrkantiga markörerna för de specifika bitarna uppåt.

- STARTER** → alla bitar kan placeras bredvid varandra.
- JUNIOR** → ① och ② kan inte placeras bredvid varandra.
- EXPERT** → ①, ② och ③ kan inte placeras bredvid varandra.
- MASTER** → ②, ③ och ④ kan inte placeras bredvid varandra.
- WIZARD** → ①, ②, ③ och ④ kan inte placeras bredvid varandra.

①



②



③



④



## Tävlingsinriktad match

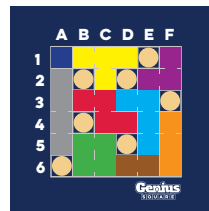
En match består av flera spel. I det första spelet börjar båda spelarna på **STARTER** -nivån (inga bitar visar vita fyrkantiga markörer). När en spelare vinner ett spel går de vidare till nästa nivå och deras motståndare stannar på sin nuvarande nivå.

Kasta tärningarna igen för att starta nästa spel. Den första spelaren som klarar **WIZARD** -nivån vinner matchen.

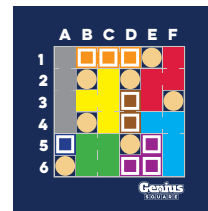
Tärning kastad



Möjlig lösning **STARTER**



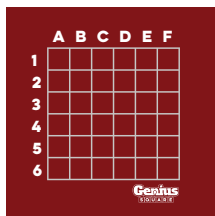
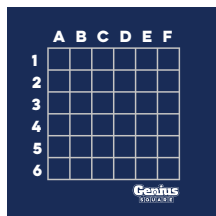
Möjlig lösning **WIZARD**



# SPILLEREGLER

## Innhold og oppsett:

Hver spiller tildeles et spillbrett, et sett med 9 spillbrikker og 7 hinder.



2 firkantede spillbrett



1 sett med  
7 terninger



2 sett med 9 fargerike spillbrikker  
(noen med hvite firkantede merker på den ene  
siden, som kun plasseres vendt opp i  
nivåene **JUNIOR** til **TROLLMANN**)



2 sett med  
7 hinder

## Spilleregler

Uansett hvilket nivå som velges, gjelder disse grunnleggende reglene:

1. Kast terningene og plasser hindrene i firkantene som samsvarer med de 7 koordinatene som vises på terningene.
2. Konkurrer mot motstanderen din for å fylle de tomme plassene på brettet ved å bruke de 9 spillbrikkene.
3. Den første spilleren som fyller brettet sitt, vinner spillet.

## Genius Square kan spilles i 5 vanskelighetsnivåer

Ettersom vanskelighetsnivåene øker, kan enkelte brikker ikke plasseres ved siden av hverandre (selv om de fortsatt kan berøre hverandre i hjørnene). Du kan tydeliggjøre hvilke brikker som ikke kan berøre hverandre ved å plassere siden med hvite firkantede merker vendt opp for de brikkene det gjelder.

**BEGYNNER** → alle brikkene kan plasseres ved siden av hverandre.

**JUNIOR** → ① og ② kan ikke plasseres ved siden av hverandre.

**EKSPERT** → ①, ② og ③ kan ikke plasseres ved siden av hverandre.

**MASTER** → ②, ③ og ④ kan ikke plasseres ved siden av hverandre.

**TROLLMANN** → ①, ②, ③ og ④ kan ikke plasseres ved siden av hverandre.

①



②



③



④

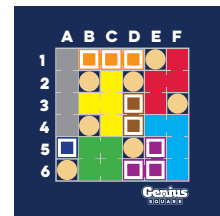
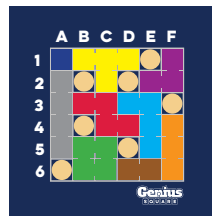


## Konkurranskamp

En kamp består av flere spill. I det første spillet begynner begge spillerne på **BEGYNNER**-nivået (ingen brikker viser hvite firkantede merker). Når en spiller vinner et spill, går de videre til neste nivå, mens motstanderen forblir på sitt nåværende nivå.

Kast terningene på nytt for å starte det neste spillet. Den første spilleren som fullfører **TROLLMANN**-nivået, vinner kampen.

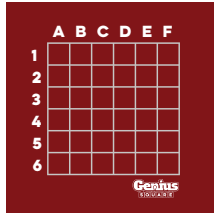
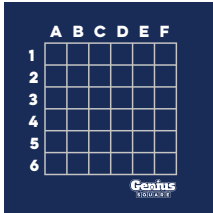
Terningkast Mulig løsning **BEGYNNER** Mulig løsning **TROLLMANN**



# PELISÄÄNNÖT

## Sisältö & valmistelut:

Molemmat pelaajat saavat samanlaiset setit sisältäen pelilaudan, 9 palikkaa ja 7 estettä.



2 pelilautaa



7  
noppaa



2x 9 värikästä palikkaa



2x 7 estettä

## Pelissäännöt

Perussäännöt ovat samat kaikilla tasoilla:

1. Heitä nopat ja aseta 7 estettä noppien osoittamille paikoille.
2. Aseta 9 värikästä palikkaa pelilaudan tyhjiin kohtiin mahdollisimman nopeasti.
3. Ensimmäiseksi pelilautansa täyttänyt pelaaja voittaa pelin.

## Genius Square -pelissä on 5 eri vaikeustasoa

Vaikeustason noustessa, tiettyjä palikoita ei saa asettaa vierekkäin (palikoiden kulmat voivat kuitenkin olla kosketuksissa). Muistaaksesi tämän säännön, käännä ko. palikat siten, että niiden valkoiset ruutukuviot ovat ylöspäin.

**STARTER** → kaikki palikat voidaan asettaa vierekkäin.

**JUNIOR** → ① ja ② ei saa asettaa vierekkäin.

**EXPERT** → ①, ② ja ③ ei saa asettaa vierekkäin.

**MASTER** → ②, ③ ja ④ ei saa asettaa vierekkäin.

**WIZARD** → ①, ②, ③ ja ④ ei saa asettaa vierekkäin.

①



②



③



④



## Kaksinpeli

Peli sisältää useamman kierroksen. Pelaajat aloittavat **STARTER** -tasolta (palojen valkoiset ruutukuviot ovat piilossa). Kun pelaaja on ratkaissut haasteen, hän siirtyy seuraavalle tasolle toisen pelaajan jäädessä alemmalle tasolle.

Heittäkää noppia uudelleen aloittaaksenne seuraavan kierroksen. Ensimmäinen pelaaja, joka ratkaisee **WIZARD** -tason haasteen voittaa pelin.

Noppaa heitetty

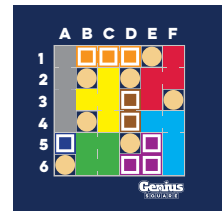
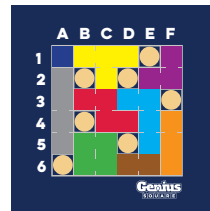


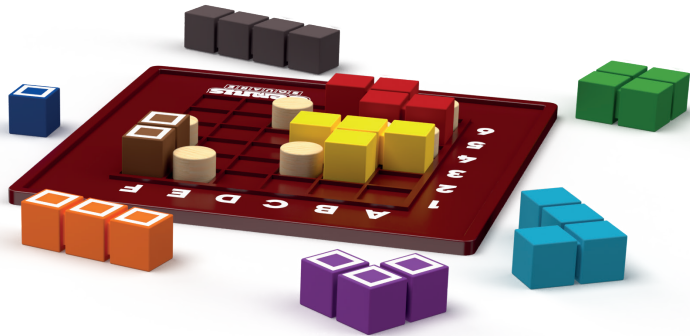
Mahdollinen ratkaisu

**STARTER**

Mahdollinen ratkaisu

**WIZARD**





dd: 20230714

Made in China



5 414301 525370



© 2022-2023 Genius Square – concept, game design & artwork: SMART – Belgium. All rights reserved.  
 Multilevel gameplay by STUDIO SMART  
 Under license from The Happy Puzzle Company Ltd.  
 Elstree, Hertfordshire, WD6 3SY, UK  
 © 2018 The Genius Square – original game by  
 The Happy Puzzle Company Ltd. All right reserved.  
 Devised by Salim Berghiche  
 Manufacturer: SMART nv  
 Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium  
 info@smart.be www.SmartGames.eu

Imported in the UK by: SMART Toys and Games Ltd.  
 1, London Road, Arundel, West Sussex, BN18 9BH, UK  
 uk@smart.be