



Genius™

CONNECTION



JÁTÉKSZABÁLY

A Genius Connection különböző játékmódokban játszható:

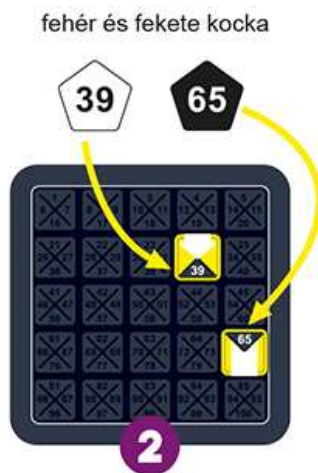
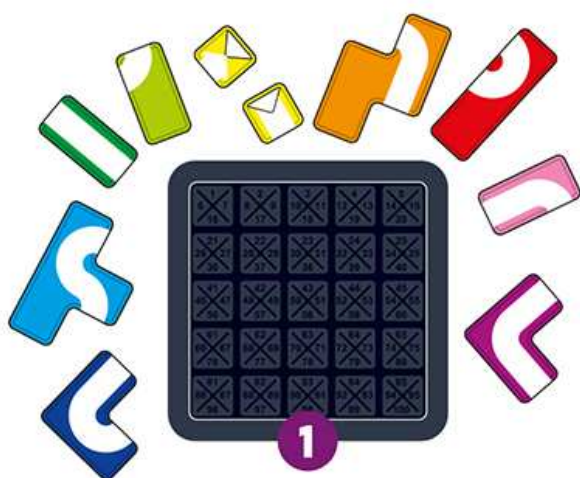
- Véletlenszerűen és szintek szerint.
- Többjátékos vagy egyjátékos módban.

TÖBBJÁTÉKOS MÓD:

Véletlenszerű játékmód (csak a dobókockákat használva)

1. Az egyik játékos dob mindkét kockával. Mindkét játékos leteszi a két sárga lapkát a játéktáblájára úgy, hogy a sárga lapkák kivágásain keresztül még látható számok megegyezzenek a dobókockákon lévő számokkal. Nem számít, melyik sárga lapkát melyik számhoz használod. Bár az egyik lapkán a nyíl hegye, a másikon pedig a nyíl farka látható, mindkettőnek ugyanaz a funkciója (a pálya végpontjai).
2. Minden játékos megpróbál útvonalat létrehozni a sárga lapkák között a többi játékelem útoldalát felhasználva. **MINDEN** olyan lapkát, amelyre nincs szükség ehhez az útvonalhoz, át kell fordítani az üres oldalára, és a játéktáblán fennmaradó helyek kitöltésére kell használni.
3. Az a játékos nyer, aki elsőként tud útvonalat létrehozni És teljesen feltölti a játéktábláját. Játsszatok annyi kört, amennyit csak akartok.

Vegyétek figyelembe, hogy a kockák véletlenszerűsége miatt nincs befolyásotok a feladat nehézségére. Lehet nagyon egyszerű vagy nagyon nehéz. Ha ez nem tetszik, játsszatok az alábbi szintek szerinti játékmódban. Ez különösen kezdőknek és kisgyermeknek ajánlott.



Szintek szerinti játékmód (a kockák ÉS a szintkártyák használatával)

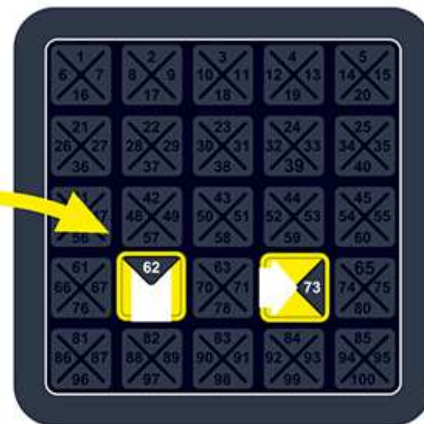
1. Az egyik játékos dob mindkét kockával. Vegyék elő a **Starter** szintkártyát. Keressék meg a kockák fehér és fekete számát a kártya bal és felső oldalán, majd keressék meg a kezdőpozíciót a sor és az oszlop találkozásánál. Ezek a számok lesznek a sárga lapkák helyei. Ebben a módban a kockákon lévő számok nem egyeznek meg a játéktáblán lévő számokkal, hanem egy szintkártyán lévő kezdő felállásra mutatnak!

fehér és
fekete kocka

39

65

	1	4	12	32	35	38	39	50
2	69-96	49-76	62-91	46-97	23-53	41-89	24-30	44-95
8	73-98	8-15	30-59	43-68	75-95	10-40	5-0	4-28
41	62-63	28-78	33-57	5-52	26-46	15-59	44-20	13-55
64	41-86	78-79	49-97	28-35	1-46	62-93	53-73	9-57
65								
69	6-33	21-31	43-55	21-42	15-33	41-43	6-58	26-35
76	38-59	22-43	1-89	73-91	30-52	2-23	4-95	4-50



2. Játsszatok egy normál játékot.

3. Az a játékos nyeri a kört, aki elsőként tud útvonalat létrehozni ÉS teljesen feltölti a játéktábláját. Dobj a kockákkal a következő körhöz. A vesztes kikeresi az új számkombinációt a **STARTER** szintkártyán. Az első kör győztesének az új számkombinációt a **JUNIOR** szintkártyán kell megnéznie. Minden kör után a győztes magasabb szintre lép, míg a vesztes nem. Az a játékos nyeri a játékot, aki elsőként teljesíti a 4 szintet. A szintek helyes sorrendje:

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

Vegyék figyelembe, hogy egy játék során a játékosoknak gyakran más-más feladatot kell megoldaniuk. Bár mindkét játékos ugyanazt a számkombinációt használja, a szintkártyától függően eltérő felállásban kell helytállniuk.

EGYJÁTÉKOS MÓD (csak a szintkártyákat használva)

Ezt a játékot normál egyszemélyes SmartGame-ként is játszhatod. Nincs szükséged dobókockákra. Csak kezdj azzal, hogy megoldod az első feladványt a **STARTER** szintkártyán a bal felső sarokban, és haladj lefelé a jobb alsó sarokba, majd folytatd a **JUNIOR**, **EXPERT** és **MASTER** kártyákkal. Fontos megjegyezni, hogy a legtöbb feladványnak több helyes megoldása is van. Nem számít, hogy az út rövid vagy hosszú. Mindkét út helyes. Ha nem találtál megoldást, de kíváncsi vagy rá, a weboldalunkon találsz egyet, bár más megoldások is megfelelőek lehetnek.



© 2024 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Genius Connection
Manufacturer: SMART nv
Neerveld 14, 2550 Kontich, Belgium
Contact us: www.SmartGames.eu/contact
Imported in the UK by Smart Toys & Games Limited
The Barn, Upper Broomhurst Farm,
Crossbush Lane, Crossbush,
Arundel, West Sussex. BN18 9PQ

dd: 20250213B

Made in China