



Геній

СТЕЖКИ

ПРОКЛАДИ МАРШРУТ ПЕРШИМ!



ПРАВИЛА ГРИ

У грі "Геній. Стежки" є різні режими гри:

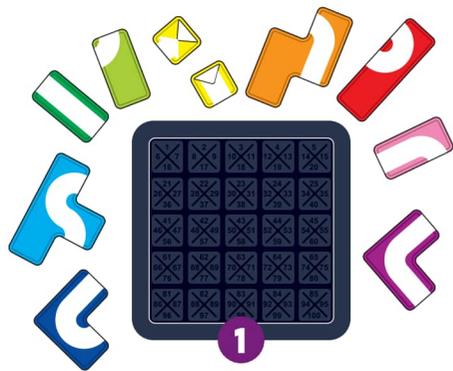
- випадковий та проходження рівнів
- на одного або двох гравців

ГРА НА ДВОХ ГРАВЦІВ:**Випадковий режим гри (використовуються лише кубики)**

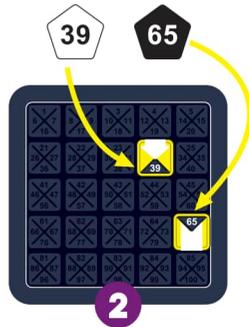
1. Один з гравців кидає обидва кубики. На номерах, що випали, кожен гравець розміщує свої жовті деталі на ігровому полі. Номери мають лишатися видимі через отвори в деталях. Неважливо, яку з деталей на якому номері поставити, адже вони виконують єдину функцію - визначають кінці стежки, хоч і мають різний вигляд (початок та кінець стрілки).
2. Гравці розміщують деталі на ігровому полі зображенням горілиць, намагаючись таким чином з'єднати стежкою жовті деталі. Порожніх місць на ігровому полі не має бути - їх потрібно зайняти зайвими деталями, перевернувши їх зображенням долиць.
3. Переможцем стає той, хто першим з'єднає жовті деталі стежкою, повністю заповнивши при цьому своє ігрове поле.

Кількість раундів у грі необмежена.

Момент випадковості випадання номерів на кубиках виключає можливість вибрати рівень складності завдання. Її забезпечить режим рівнів (див. нижче) - він найкраще підійде новачкам та дітям меншого віку.



білий та чорний кубики

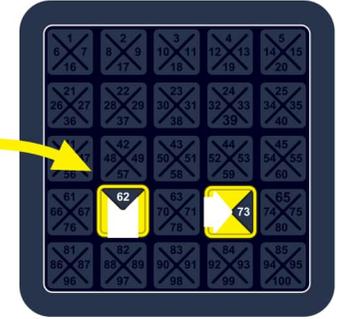
**Режим рівнів (з використанням кубиків ТА карт рівнів)**

1. Один з гравців кидає обидва кубики. Скористайтеся картою **ПОЧАТКІВЕЦЬ**. Знайдіть чорні та білі номери, що випали на кубиках серед номерів того ж кольору на карті. Координати на перетині номерів на карті - це і є стартові позиції жовтих деталей, тож викладіть їх відповідно на ігровому полі. В цьому режимі гри номери на кубиках - лише комбінація на карті рівнів.

білий і чорний кубики



	1	4	12	32	35	38	39	50
2	69-96	49-76	62-91	46-97	23-53	41-89	24-50	44-98
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	44-30	13-58
64	41-86	78-79	49-97	28-35	1-46	62-93	53-73	9-57
65						5-1	62-73	8-98
69	6-33	21-31	43-55	21-42	15-33	41-43	6-58	26-36
76	38-59	22-43	1-89	73-91	30-52	2-23	4-95	4-50



2. Грайте, як зазвичай.

3. Переможцем стає той, хто першим з'єднає стежкою жовті деталі, заповнивши при цьому рештою деталей все ігрове поле. Киньте кубики, щоб розпочати наступний раунд! Гравець, що програв, знову шукатиме комбінацію на карті **ПОЧАТКІВЕЦЬ**, а от переможець першого раунду переходить до карти **ЮНІОР**. Після кожного раунду лише переможець може перейти до вищого рівня складності. В грі перемагає той, хто першим завершить четвертий рівень - **МАЙСТЕР**.

ПОЧАТКІВЕЦЬ **ЮНІОР** **ЕКСПЕРТ** **МАЙСТЕР**

ЗВЕРНИТЬ УВАГУ!

Гра ставитиме перед гравцями різні завдання! Стартові комбінації розташування жовтих деталей на ігровому полі залежатимуть від рівня, на якому знаходиться гравець.

РЕЖИМ ОДНОГО ГРАВЦЯ (використовуються лише карти рівнів)

В цю гру також можна грати в режимі одного гравця так само, як і у звичайну гру від SmartGames.

ВМІСТ ГРИ



SGHP 006-A



SGHP 006-B



SGHP 006-C



SGHP 006-D



SGHP 006-E



SGHP 006-F



SGHP 006-G



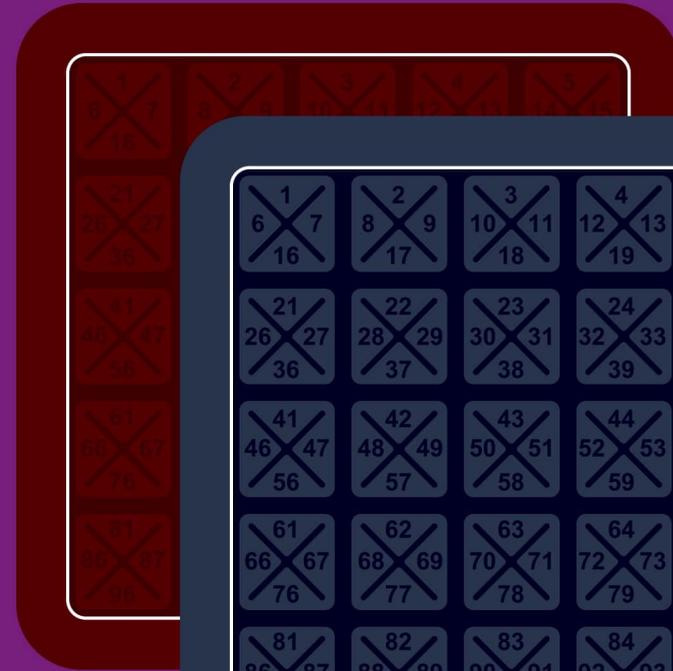
SGHP 006-H



SGHP 006-I



SGHP 006-J



SGHP 006-N



SGHP 006-K



SGHP 006-L



© 2024 Концепція, ігровий дизайн та художнє оформлення: SMART - Бельгія.
 Всі права застережено.
 Дизайнер: Раф Пітерс.
 Оригінальна назва продукту: Genius Connection.
 Зареєстрований патент(и): www.smart.be/ip.
 Виробник: SMART nv, Neerveld 14, 2550 Kontich, Belgium.
 (Смарт нв, Нірвелд 14, 2550 Контіч, Бельгія).
 Зв'яжіться з нами: www.SmartGames.eu/contact.

dd: 20250213B Виготовлено в Китаї

