

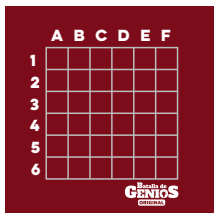
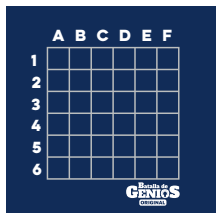
Batalla de GENIOS™

ORIGINAL



CONTENIDO Y PREPARACIÓN

Cada jugador coge un tablero, un set de nueve piezas de rompecabezas de colores y siete bloqueadores.



2 tableros de juego cuadrados



2 sets de 9 piezas de rompecabezas de colores (algunas marcadas con cuadrados blancos en una cara, que solo se pueden colocar boca arriba en los niveles **JUNIOR** a **WIZARD**)



1 set de 7 dados



2 sets de 7 bloqueadores

CÓMO JUGAR

Independientemente del nivel elegido, se aplican estas reglas básicas:

1. Un jugador lanza los dados. Cada jugador coloca en su tablero los bloqueadores que que indican las coordenadas de los dados.
2. Los dos jugadores compiten por ser el primero en colocar las nueve piezas de colores en el tablero.
3. El jugador que antes consiga colocar todas las piezas en el tablero será el ganador.

BATALLA DE GENIOS ORIGINAL PUEDE JUGARSE EN 5 NIVELES DE DIFICULTAD DIFERENTES

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.

①



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

②



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

③



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

④



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

PARTIDA DE COMPETICIÓN

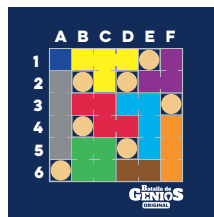
Una partida consta de varias rondas. En la primera ronda, ambos jugadores comienzan en el nivel **PRINCIPIANTE** (ninguna ficha muestra los cuadrados blancos). Cuando un jugador gana la ronda, pasa al siguiente nivel y su oponente se queda en el nivel actual.

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

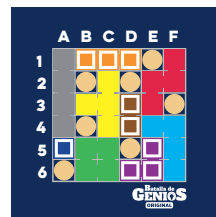
Resultado de los dados



Posible solución **PRINCIPIANTE**

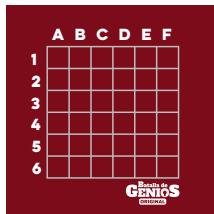
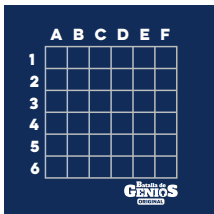


Posible solución **WIZARD**



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



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** a **SÁBIO**)



1 conjunto de 7 dados



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.

BATALHA DE GÊNIOS ORIGINAL 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.

①



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

②



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

③



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

④



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

JOGO COMPETITIVO

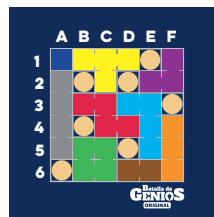
Um jogo é composto por uma série de partidas. Na primeira partida, ambos os jogadores começam no nível **PRINCIPIANTE** (não há peças com marcadores quadrados brancos). Quando um jogador vence uma partida, passa para o nível seguinte e o seu adversário mantém-se no nível em que estava.

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

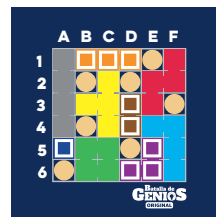
Dados lançados

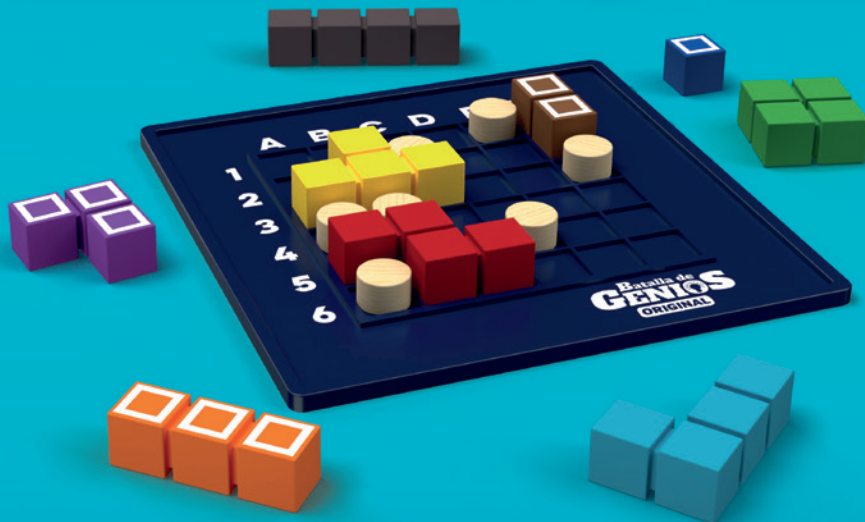
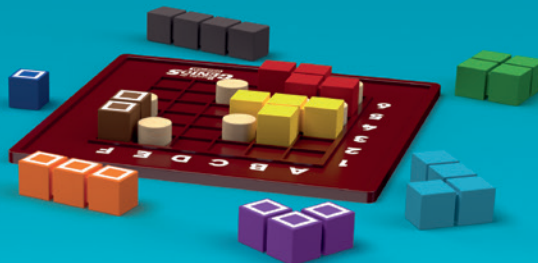


Possível solução **PRINCIPIANTE**



Possível solução **SÁBIO**





**SMART
GAMES**

© 2022-2023 **Genius Square** – concepto, diseño de juego y artwork: SMART – Belgium. Todos los derechos reservados. Juego multinivel de STUDIO SMART. Bajo licencia de The Happy Puzzle Company Ltd. Elstree, Hertfordshire, WD6 3SY, UK.

© 2018 **The Genius Square** – juego original de The Happy Puzzle Company Ltd. Todos los derechos reservados. Diseño de Salim Berghiche.

Fabricante: SMART nv. Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium.
Contact us: www.SmartGames.eu/contact

Distribuido en España y Portugal por: Lúdilo S. L. / Corretger 127. 46980 - Paterna, Valencia (España). www.ludilo.es

Lúdilo S. L.

Parque Empresarial Tàctica
C/ Corretger 127. 46980,
Paterna, Valencia (Spain).
www.ludilo.es



Fabricado en China | Fabricado na China

80800 - V5 - 13032024H4