

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Genius™

G E M M E S

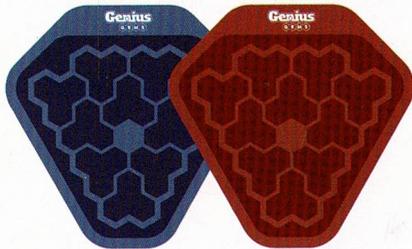


RÈGLES DU JEU

Contenu et mise en place :

Chaque joueur prend un plateau de jeu et un ensemble identique de DIX tuiles recto-verso, les « Gemmes », et les place devant lui.

Chaque tuile présente toujours une association de deux couleurs par face (bleu-vert par exemple) et n'existe qu'en un seul exemplaire dans chaque ensemble. Une tuile présentant une gemme bleue et deux gemmes vertes sur son recto présentera sur son verso deux gemmes bleues et une gemme verte. Il en va de même pour toutes les autres associations de couleurs : vert, jaune, rouge, violet et bleu.



Deux plateaux de jeu en forme d'hexagone de couleurs différentes avec dix emplacements définis permettant d'encaster les tuiles.



Cinq dés blancs de niveau **DÉBUTANT**



Quatre dés de couleur, un pour chaque niveau supérieur : jaune pour **JUNIOR**, rouge pour **EXPERT**, violet pour **MAÎTRE**, bleu pour **GRAND-MAÎTRE**



Deux ensembles identiques de dix tuiles « Gemmes » recto-verso.

Comment jouer :

1. L'un des deux joueurs se saisit des cinq dés BLANCS et les lance pour déterminer quelles formes imposées par les résultats sont à réaliser pour chacune des cinq couleurs de gemmes.
2. La partie peut maintenant débiter ! Vous devez réaliser, AVANT votre adversaire, les cinq formes de gemmes imposées en complétant obligatoirement votre plateau à l'aide de vos dix tuiles, même si toutes ne servent pas à la réalisation des formes demandées. Il n'est pas nécessaire que cette forme soit strictement respectée. Ainsi, une ligne demandée de trois gemmes de la même couleur pourrait être composée de quatre gemmes. L'hexagone plein central ne peut être occupé et aucun espace ne doit être vacant en fin de manche à l'intérieur du plateau.
3. Le premier joueur à compléter son plateau, tout en validant chacune des formes imposées, met immédiatement fin à la manche et l'emporte.

Les cinq niveaux de difficulté du jeu :

« Genius Gemmes » propose CINQ niveaux de difficulté. Choisissez celui auquel vous souhaitez jouer comme présenté ci-après. Aux niveaux supérieurs, les dés blancs seront remplacés par le dé de la couleur correspondant aux formes imprimées. Seul le dé blanc aux formes imprimées vertes restera toujours en jeu. Vous pouvez tout aussi bien décider de jouer à deux niveaux différents pour équilibrer la manche entre un adulte et un enfant par exemple, ou entre un joueur débutant et un vétéran.

Les formes imprimées sur les dés jaune, rouge et violet sont identiques et sont plus difficiles à réaliser que les formes imprimées sur les dés blancs. Les formes du dé bleu sont les plus complexes à réaliser et surpassent celles déjà rencontrées.

DÉBUTANT

→ Jouez avec les CINQ dés BLANCS. La couleur des formes correspond à la couleur des gemmes associées.



JUNIOR

→ Le dé blanc aux formes jaunes est remplacé par le dé jaune aux formes blanches.



EXPERT

→ Le dé blanc aux formes rouges est remplacé par le dé rouge aux formes blanches.



MAÎTRE

→ Le dé blanc aux formes violettes est remplacé par le dé violet aux formes blanches.



GRAND-MAÎTRE

→ Le dé blanc aux formes bleues est remplacé par le dé bleu aux formes blanches.



Jouer en mode duel :

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

Lors de la première manche, chaque joueur débute au niveau **DÉBUTANT**.

Lancez **UNIQUEMENT** les CINQ dés blancs afin de déterminer les cinq formes à réaliser pour chaque couleur distincte de gemmes.

Le vainqueur d'une manche jouera la suivante en appliquant les règles du niveau supérieur, dans l'ordre suivant : **DÉBUTANT** -> **JUNIOR** -> **EXPERT** -> **MAÎTRE** -> **GRAND-MAÎTRE**, tandis que son adversaire restera à son niveau de difficulté en cours.

Il vous suffit alors de lancer à nouveau les cinq dés blancs pour déterminer les formes communes à réaliser, ainsi que le dé jaune qui sera pris en compte **uniquement** par le vainqueur de la manche précédente à la place du dé blanc aux formes jaunes. Procédez de la même manière pour les niveaux suivants jusqu'à ce que l'un des joueurs trouve une solution du niveau **GRAND-MAÎTRE** et remporte la partie.

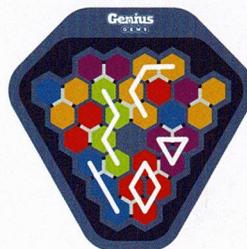
Pour une meilleure lecture des formes demandées, placez tous les dés en ligne entre les deux joueurs au milieu de la table.

Exemples :

DÉBUTANT

Lancez les cinq dés blancs pour définir la combinaison de cinq formes qui doivent être créées avec les dix tuiles gemmes recto-verso. Placez les tuiles à l'intérieur du plateau de jeu de manière à reproduire **AU MOINS UNE** fois chaque forme dans la couleur demandée.

Les cinq dés blancs sont identiques et proposent six formes différentes à réaliser présentées ci-dessous :



JUNIOR

EXPERT

MAÎTRE

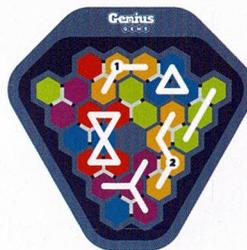
Les dés blancs aux formes jaunes, rouges et violettes seront remplacés respectivement par les dés jaune, rouge et violet en fonction du niveau de difficulté atteint. Ces dés de couleur proposent des formes plus difficiles à réaliser rendant l'objectif à atteindre plus ardu.

Les dés jaune, rouge et violet sont identiques et proposent six formes différentes à réaliser présentées ci-dessous :



Le pictogramme ② n'a pas de forme particulière définie. Il exige cependant que **TOUTES** les gemmes visibles de **CETTE** couleur sur le plateau de jeu **NE** forment **QUE DEUX** groupes distincts.

Les gemmes représentées uniquement par leur contour dans une forme imposée pourront être de n'importe quelle **AUTRE** couleur que celle du dé. Les gemmes « blanches » devront quant à elles être obligatoirement de la couleur du dé.



GRAND-MAÎTRE

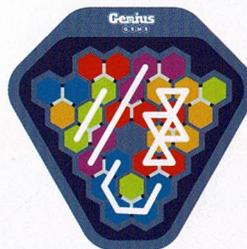
Le dé bleu présente des formes encore plus difficiles à réaliser. Il remplace le dé blanc aux formes bleues.

Les six formes proposées sont présentées ci-dessous :



Le pictogramme ① n'a pas de forme particulière définie. Il exige cependant que **TOUTES** les gemmes bleues visibles sur le plateau de jeu **NE** forment qu'**UN SEUL** groupe.

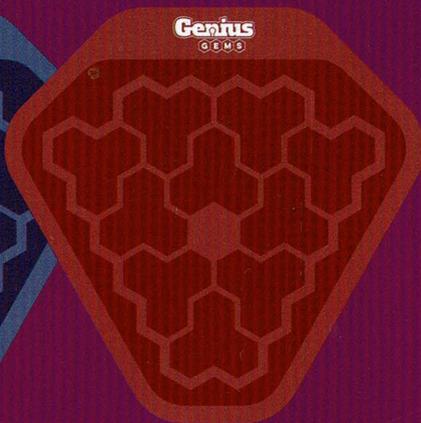
Le pictogramme ④ n'a pas de forme particulière définie. Il exige cependant que **TOUTES** les gemmes visibles de **CETTE** couleur sur le plateau de jeu **NE** forment **QUE QUATRE** groupes distincts.



PIÈCES DE RECHANGE



SGHP 003-A



SGHP 003-B



SGHP 003-C



SGHP 003-D



SGHP 003-E



SGHP 003-F



SGHP 003-G



SGHP 003-H



SGHP 003-I



SGHP 003-J



SGHP 003-K



SGHP 003-L



SGHP 003-M



SGHP 003-N



SGHP 003-O



SGHP 003-P



SGHP 003-Q



SGHP 003-R



SGHP 003-S



SGHP 003-T



SGHP 003-U



© 2022-2023 Genius Gems – 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 Gems – original game by
The Happy Puzzle Company Ltd. All right reserved.
Devised by Rob Fisher
Manufacturer: SMART nv
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
Contact us: www.SmartGames.eu/contact

dd: 20240625B Fabriqué en Chine



5 414301 526612