

SMART 10

A JÁTÉK TARTALMA:

- smartbox pontszámlálókkal
- 10 válaszjelző
- 100 kétoldalas kvízkártya
- játékszabály



A JÁTÉK CÉLJA

Az a célotok, hogy a helyes válaszok felfedésével elsőként összegyűjtsetek 15 pontot.

ELŐKÉSZÜLETEK

A smartbox négy sarkán találjátok a pontszámlálókat, különböző szimbólumokkal **(A)**. Minden játékos válasszon egy szimbólumot. Több mint 4 játékos esetén alkossatok csapatokat. Keverjétek meg a kvízkártyákat, majd csúsztassátok be őket a smartboxba úgy, hogy lássátok a válaszokat **(B)**. *Megjegyzés:* a játékszabály végén olvashatjátok el, hogy hogyan lehet a smartboxot a legkönnyebben kinyitni és bezárni. Helyeztétok a 10 válaszjelzőt a smartbox tetején lévő lyukakba, így már nem látjátok a válaszokat. Húzzátok ki a legfelső kvízkártyát, majd csúsztassátok vissza a smartboxba a pakli alá **(C)**.

Állítsátok a pontjelzőket 00 állásra.

A JÁTÉK MENETE

A Smart 10 játékot több körön át játsszátok. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Tőle kiindulva egymás után az óramutató járásával megegyező irányban kerültök majd sorra.

A soron lévő játékos magához veszi a smartboxot, majd felolvassa a kérdést és dönt arról, hogy a) válaszol, vagy b) passzol.

a) Válaszol:

ebben az esetben a játékos kiemeli az egyik válaszjelzőt, és megnézi, hogy a válasza helyes-e vagy sem.

Helyes a válasz? Nagyszerű! A játékos megtartja a válaszjelzőt és továbbadja a smartboxot a következő játékosnak.

Hibás a válasza? Ez sajnálatos. A játékos kiesett, és ebben a körben már nem adhat további választ erre a kvízkártyára. Ezen felül elveszíti az összes válaszjelzőt, amit ebben a körben gyűjtött. Ezeket félreteszi, majd továbbadja a smartboxot a következő játékosnak.

b) Passzol:

ha a játékos nem tud helyes választ adni, és nem szeretné elveszíteni a körben már összegyűjtött válaszjelzőit, akkor passzol. A játékos megtartja az összegyűjtött válaszjelzőit és továbbadja a smartboxot a következő játékosnak.



KÉRDÉSKATEGÓRIÁK



IGAZ/HAMIS: A válaszok igazak, vagy hamisak. Csak az igaz válaszokat kell kitalálnotok.



SZÁMOK: A kérdésre adható válaszok konkrét számok, dátumok, ezeket kell megmondanotok.



SORREND: A kérdésre adható válaszok valamilyen sorrendben állnak, és a sorrendben elfoglalt helyüket kell válaszként megmondanotok. *Például: a kérdés az, hogy „Melyek a legnagyobb országok? (1. a legnagyobb)” Az egyik játékos azt a választ adja, hogy „USA a harmadik”, majd felemeli az USA melletti válaszjelzőt, és megnézi, hogy helyes-e a válasza.*



ÉVSZÁZADOK/ÉVTIZEDEK: A kérdésre adható válaszok konkrét évszázadok, vagy évtizedek.



SZÍNEK: A kérdésre adható válaszok konkrét színek.



VEGYES: A kérdésre adható válaszok konkrét szavak, nevek, stb. lehetnek. *Például: a kérdés az, hogy „Melyik egy társasjáték?” Az egyik játékos azt a választ adja, hogy „Activity”, majd felemeli az Activity melletti válaszjelzőt, és megnézi, hogy helyes-e a válasza.*

A SMARTBOX AJTAJÁNAK NYITÁSA ÉS ZÁRÁSA

A smartbox jól zárható azért, hogy bárhová könnyedén magatokkal vihesétek. Az ajtaja egy egyszerű trükkal könnyedén nyitható és zárható. Nyitáskor dugd az ujjad az ajtó nyílásába, majd egy könnyed mozdulattal húzd felfelé. Bezáráskor illeszd az ajtó két szélén lévő fület a vágatokba, majd told az ajtót a helyére.



EGY KÖR VÉGE

Egy körnek kétféleképpen lehet vége: vagy mind a 10 válaszjelzőt levettétek a smartboxról, vagy mindenki passzolt. Miután a kör véget ért, minden játékos, illetve minden csapat számolja össze a megszerzett pontjait, majd állítsa be pontszámlálóján.



Tegyétek vissza a válaszjelzőket a smartboxba. Húzzátok ki a legfelső kvízkartyát, majd csúsztatassátok vissza a smartboxba a pakli alá.

Kezdődhet is az új forduló, amit az eddig megismertek szerint játszhattok. Az új forduló kezdőjátékosa az előző forduló kezdőjátékosának bal oldali szomszédja.

A JÁTÉK VÉGE

A játék annak a körnek a végén véget ér, amelyikben egy játékos illetve csapat 15 vagy annál több pontot szerzett. A játékot az a játékos illetve csapat nyerte, akinek a legtöbb pontja lett. Ha szeretnétek meghosszabbítani a játékidőt, akkor a játék megkezdése előtt egyeztetek meg abban, hogy a győzelemhez minimum 30 pont szükséges.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!



SMART 10



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu
www.facebook.com/PiatnikBudapest



Arno Steinwender & Christoph Reiser