

SMART 10

SISÄLTÖ

- 1 Smartbox
- 10 vastausmerkkiä
- 100 kaksipuolista kysymyskorttia
- säännöt



PELIN TAVOITE

Pelaajat yrittävät vuorotellen löytää oikeat vastaukset yhteen kysymykseen. Jos vastaus on oikein, pelaaja saa pisteen. Mutta jos pisteitä ei talleta ajoissa, voi ne menettää. Eniten pisteitä pelissä kerännyt voittaa pelin.

PELIVALMISTELUT

Jos peliin osallistuu enemmän kuin neljä pelaajaa, muodostetaan joukkueet. Peruspeli päättyy 30 pisteeseen. Lyhyemmän pelin halutessaan pelaajat voivat ennen pelin alkua päättää mihin piste-määrään peli päättyy.

Smartboxin kulmissa on pistelaskurit ja niiden vieressä symbolit. Kukin pelaaja valitsee symbolin, jonka vieressä olevaan laskuriin merkitään pelaajan pisteet (A).

Varmistetaan, että kysymyskortit on asetettu oikein, jolloin jokaisesta Smartboxin kolosta näkyy vastaus (B). Kun kortit ovat oikein, kaikki 10 vastausmerkkiä asetetaan Smartboxin koloihin.

Peli voi alkaa, kun päällimmäinen kortti on liu'utettu korttipakan alimmaiseksi (C).



PELIN KULKU

Pelaajat vastaavat vuorotellen. Nuorin pelaaja aloittaa lukemalla kortin keskellä olevan kysymyksen ääneen ja vastaamalla ensimmäisenä. Pelivuorollaan pelaaja voi joko vastata kysymykseen tai passata:

- Mikäli pelaaja päättää **VASTATA**, valitsee hän haluamansa vaihtoehdon, sanoo vastauksen ääneen ja poistaa vastaavan vastausmerkin.

- Vastaus on oikein? Mahtavaa! Vastausmerkki jää pelaajan eteen pöydälle.
- Vastaus on väärin? Voihan nenä! Pelaajan peli keskeytyy, eikä hän enää saa vastata saman kortin kysymykseen. Vastausmerkki laitetaan sivuun, ei takaisin Smartboxiin. Lisäksi pelaaja menettää kaikki pelattavana olevalla kortilla jo saamansa vastausmerkit, muttei kuitenkaan aiemmin pistelaskuriin merkitsemiään pisteitä.
- Smartbox annetaan seuraavalle pelaajalle riippumatta siitä oliko vastaus oikein vai väärin.

- Mikäli pelaaja päättää **PASSATA**, antaa hän Smartboxin seuraavalle pelaajalle.

- Mikäli jäljellä olevista vastauksista ei ole riittävästi tuntumaa tai oikeita vastauksia ei tunnu olevan jäljellä, ei kannata jatkaa ja menettää jo kerättyjä merkkejä.
- Passattuaan pelaaja ei saa enää vastata saman kortin kysymykseen.

Seuraava pelaaja puolestaan vastaa tai passaa. Ja niin edelleen...

KYSYMYSTYYPIT



OIKEIN/VÄÄRIN: Vastaukset ovat joko "totta" tai "valetta". Vain "totta" olevia vastauksia etsitään. Oikeiden vastausten määrä vaihtelee kortista toiseen. Kun oikeita vastauksia ei enää tunnu olevan jäljellä, on aika passata.



MÄÄRÄ: Pelaajan tulee arvata valitsemansa vastausmerkin alla oleva luku tai päivämäärä täsmälleen.



JÄRJESTYS: Pelaajan tulee arvata valitun vastauksen oikea sija. Esim. kysymyksessä "Maailman metrot ikäjärjestyksessä vanhimmasta alkaen" pelaaja sanoo "kolme", poistaa vastausmerkin kohdasta "Pariisi" ja saa pisteen oikeasta vastauksesta. Vastauksia ei tarvitse antaa oikeassa järjestyksessä, vaan pelaaja voi aloittaa vaikka sijalta seitsemän, jos sen sattuu tietämään.



VUOSISATA TAI -KYMMENTÄ: Pelaajan tulee arvata oikea vuosisata tai vuosikymmen.



VÄRI: Pelaajan tulee arvata oikea väri.



AVOIN: Pelaajan tulee arvata oikea sana, nimi tms.

ESIMERKKI:

Kysymys kuuluu: Mitkä vastauksista ovat lautapelejä? Kaksi vastausta on jo paljastettu: Pentago on lautapeli, mutta Brillo ei ole. Yksi vastaus on oikein, ja yksi pelaaja on saanut siitä pisteen ja saa jatkaa pelikierroksella. Toinen vastaus on väärä eli yksi pelaaja on jo pudonnut tältä kierrokselta, eikä enää saa vastata tämän kortin kysymyksiin.



KIERROKSEN PÄÄTTYMINEN

Kierros päättyy, kun kaikki 10 vastausmerkkiä on poistettu, tai kun kaikki pelaajat ovat joko passanneet tai pudonneet. Kaikki pelaajat, joilla on merkkejä edessään merkitsevät pisteensä pistelaskureihin, yksi piste kustakin merkistä.

UUSI KIERROS – UUSI KORTTI

Ennen seuraavan kierroksen alkua, kaikki vastausmerkit asetetaan takaisin paikoilleen Smartboxiin ja päällimmäinen eli juuri pelattu kortti liu'utetaan korttipakan alimmaisiksi. Uuden kierroksen aloittaa edeltävän kierroksen aloittaneen pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun jonkun pelaajan/joukkueen pistemäärä ylittää 30 pistettä tai sovitun pistemäärän. Pelaaja/joukkue jolla on eniten pisteitä voittaa pelin!

SMARTBOXIN LUUKUN KÄYTTÖ:

Avaa Smartboxin luukku painamalla ja kallistamalla varovasti Smartboxin reiällistä sivua, samalla liu'uttaen luukku ylöspäin.

Huom! Luukun reunoissa olevien urien pitää olla kohdakkain, jotta luukku aukeaa ja sulkeutuu oikein.



martinex*
Kuninkaankäytävä 37
20320 TURKU, FINLAND
www.martinex.fi
www.martinex.se



Arno Steinwender & Christoph Reiser