


MOOMIN[®]

SMART 10



INNEHÅLL:

- 1 Smartbox
- 10 svarsmarkörer
- 50 dubbelsidiga frågekort
- regler



MÅLET MED SPELET

Målet i Smart10 är att pricka in så många korrekta svar som möjligt på en fråga. Om ditt svar är rätt, får du ett poäng. Men är det fel är du ute ur rundan och förlorar de poäng du nyss skrapat ihop! När någon eller några fått ihop minst 20 poäng slutar spelet och den som då har flest poäng vinner!

FÖRBEREDELSE

Är ni fler än fyra spelare, bilda upp till fyra lag. Bestäm hur långt ni vill att spelet ska vara. I ett standardspel spelar man tills någon eller några fått ihop minst 20 poäng. Men vill ni spela ett längre spel kan ni sätta gränsen t.ex. vid 30 poäng i stället, eller vid 15 poäng för ett kortare spel.

I hörnen på Smartboxen finns poängräknare med varsin symbol intill (A). Varje spelare, eller lag, väljer vilken symbol de ska spela. Sätt in korten i boxen. Om de är korrekt insatta ser man frågan i mitten och svaren i de 10 hålen runt om (B). Sätt i alla svarsmarkörer i hålen. Ta ut det översta kortet och placera det underst (C). Nu är ni redo att börja spela!

SPELA

Ni svarar i turordning på frågan som syns i mitten av kortet. Den yngste spelaren börjar, läser frågan högt och ger sedan det första svaret. Under en speltur kan du välja att ge ett svar eller att passa.

Om du väljer att **SVARA**, ger du ett svar du tror är rätt, genom att säga det högt och sedan ta bort tillhörande svarsmarkör.

- Om svaret var rätt, toppen! Spara svarsmarkören framför dig.
- Hade du fel? Attans. Trippelt attans. Du får inte spara svarsmarkören (lägg åt sidan). Och dessutom förlorar du alla svarsmarkörer som du hittills samlat ihop från detta kort. (Men poäng du tjänat ihop tidigare omgångar behåller du såklart.)
- Ge Smartboxen vidare till nästa spelare på tur, oavsett om svaret var rätt eller fel.

Om du väljer att **PASSA** lämnar du helt enkelt boxen vidare till nästa spelare.

- Är du osäker på de återstående svarsalternativen, lönar det sig kanske att passa. Då riskerar du inte att förlora dina nyligen inspelade poäng...
- ..men får inte heller svara fler gånger på detta kort.

Nästa spelare väljer sedan att passa eller att svara på ett av de kvarstående svarsalternativen enligt ovan. Och så vidare...



FRÅGETYPER



RÄTT/FEL: Sant eller falskt? Spelaren får svarsmarkören om spelarens svar motsvarar svaret på kortet.



SIFFRA: Gissa den exakta siffra eller datum som finns bakom den valda svarsmarkören.



ORDNING: Gissa den korrekta rangordningen/positionen av det valda svaret (från 1 till 10). T.ex. vid frågan "Placera TV-serierna i kronologisk ordning (1=tidigast)", säger du "den tredje", väljer "Mumintrollet (Sveriges TV)" och avlägsnar svarsmarkören vid det svaret. Visas siffran "3", vinner du svarsmarkören. Du behöver inte svara i ordning, dvs. börja med nummer 1, utan du kan börja med den sjunde, om det är den du råkar veta.



ÅRHUNDRADE/DECENNIUM: Gissa rätt århundrade eller årtionde. Århundraden och årtionden börjar alltid med ett årtal som slutar på 0 och tar slut vid årtalet som slutar på 9. Exempel: 1800-talet omfattar åren 1800-1899 och 1980-talet åren 1980-1989.



FÄRG: Gissa rätt färg.



ÖPPET: Gissa det rätta namnet, ordet, området osv.

Som källor i SmartIO Mumin har använts olika utgåvor av Tove Janssons böcker och tecknade serier. Eftersom verken delvis har omskrivits, kan karaktärerna och ordvalen variera mellan utgåvorna.

EXEMPEL:

FRÅGAN ÄR: Är en karaktär i muminböckerna av Tove Jansson.

Två svar har redan avslöjats: "Lilla My" är en karaktär i hennes verk men "Urdjuret" är inte det. Ett svar är alltså rätt och en spelare har därmed fått ihop ett poäng och är kvar i spelrundan. Ett svar är fel, vilket betyder att en annan av spelarna inte längre får svara på detta kort.



SPELRUNDANS SLUT

Spelrundan tar slut när alla 10 svarsmarkörer har avlägsnats, eller när alla spelare har passerat eller svarat fel. Alla spelare som har svarsmarkörer framför sig markerar då sina poäng på poängräknaren, ett poäng per svarsmarkör.

NY RUNDA – NYTT KORT

Innan ni startar nästa runda, sätt först tillbaka alla svarsmarkörer på Smartboxen. Ta sedan ut det översta kortet och lägg det underst för att få fram nästa fråga. Sedan är det följande spelare i turordningen som börjar svara.

SPELETS SLUT

Spelet fortsätter tills någon spelare/lag har fått ihop minst 20 poäng eller det överenskomna antalet poäng. Den spelare/lag som har flest poäng efter den sista spelrundan vinner spelet!

ATT ÖPPNA OCH STÄNGA LUCKAN PÅ SMARTBOXEN:

Tryck på luckan (sidan med ett hål) och dra dess övre kant en aning utåt. Lyft luckan uppåt och låt luckan glida upp. De små snitten på öppningens och luckans kortsidor måste gå in mot varandra när luckan stängs.



Peliko / Martinex
Kuninkaankväylä 37
20320 TURKU, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com

martinex® ©2025 Martinex, All Rights Reserved



Arno Steinwender & Christoph Reiser



© Moomin Characters™



Frågorna har utarbetats av Sirke Happonen och Keijo Säikkä