

MOOMIN SMART 10

SISÄLTÖ:

- 1 Smartbox
- 10 vastausmerkkiä
- 50 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 20 pisteeseen. Pidemmän (esim. 30 pistettä) tai lyhyemmän (esim. 15 pistettä) pelin halutessaan pelaajat voivat ennen pelin alkua päättää mihin pistemäärään peli päättyy.

Smartboxin kulmissa on symbolein merkityt pistelaskurit. 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 pakan alimmaisiksi (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:

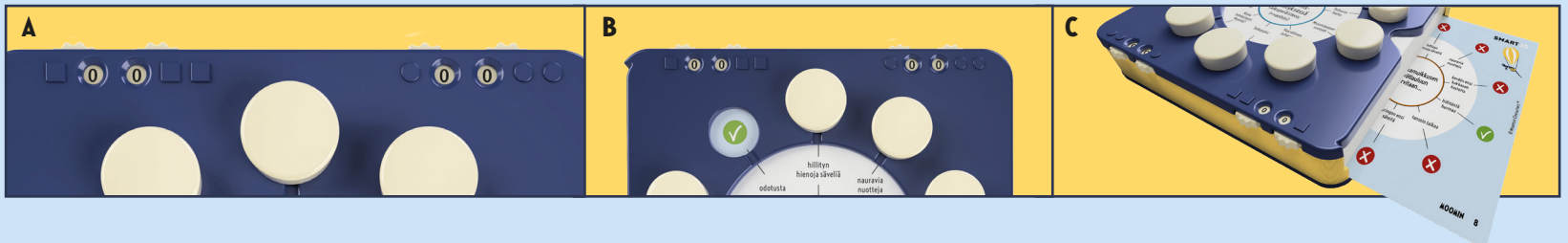
Mikäli pelaaja päättää **VASTATA**, valitsee hän haluamansa vaihtoehdon, sanoo vastauksen ääneen ja poistaa vastaavan vastausmerkin.

- Vastaus on oikein? Mahtavaa! Vastausmerkki jää pelaajan eteen pöydälle.
- Vastaus on väärin? Voihan nenä! Pelaaja ei saa vastausmerkkiä, eikä hän enää saa vastata saman kortin kysymykseen. Lisäksi pelaaja menettää kaikki pelattavana olevalla kortilla jo saamansa vastausmerkit, muttei kuitenkaan aiemmin pistelaskuriin merkitsemiään pisteitä. Vastausmerkit laitetaan sivuun odottamaan kierroksen päättymistä.
- 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, ei välttämättä 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”. Pelaaja ansaitsee vastausmerkin, jos hänen vastauksensa vastaa kortissa olevaa vastausta.



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



JÄRJESTYS: Pelaajan tulee arvata valitun vastauksen oikea sija (välillä 1-10). Esim. kysymyksessä ”Tv-sarjat aikajärjestyksessä (1=varhaisin)” pelaaja vastaa ”kolme” (tai ”kolmas”), poistaa vastausmerkin kohdasta ”Muumipeikko (Sveriges Radio)” ja saa pisteen oikeasta vastauksesta. Vastauksia ei tarvitse antaa oikeassa järjestyksessä, vaan pelaaja voi aloittaa vaikka sijalta seitsemän, jos sen sattuu tietämään.



VIOSISATA TAI -KYMMENT: Pelaajan tulee arvata oikea vuosisata tai vuosikymmen. Vuosisadan ja vuosikymmenen ensimmäisen vuoden viimeinen numero on 0, kun taas näiden viimeinen vuosi päättyy numeroon 9. Esim. 1800-luku käsittää vuodet 1800-1899 ja 1980-luku vuodet 1980-1989.



VÄRI: Pelaajan tulee arvata oikea väri.



AVOIN: Pelaajan tulee arvata oikea sana, nimi tms.

Kysymysten lähteenä on käytetty Tove Janssonin kirjoja ja sarjakuvia. Teoksista on olemassa eri laitoksia, joissa esiintyvät hahmot ja käytetyt sanavalinnat osin eroavat toisistaan.

SMARTBOXIN LUUKUN KÄYTTÖ:

Avaa Smartboxin luukku painamalla ja kallistamalla varovasti Smartboxin reiällistä sivua, samalla liu'uttaen luukkua ylöspäin. Huom! Luukun reunoissa olevien urien pitää olla kohdakkain, jotta luukku aukeaa ja sulkeutuu oikein.



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

martinex®

©2025 Martinex, All Rights Reserved



Arno Steinwender & Christoph Reiser



© Moomin Characters™



Kysymykset ovat laatineet Sirke Happonen ja Keijo Säikkä

ESIMERKKI:

KYSYMYS KUULUU: On hahmo Tove Janssonin Muumi-kirjoissa.

Kaksi vastausta on jo paljastettu: ”Pikku Myy” on muumikirjojen hahmo, mutta ”Hotikki” 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 alimmaiseksi. Uuden kierroksen aloittaa edeltävän kierroksen aloittaneen pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun jonkun pelaajan/joukkueen pistemäärä ylittää 20 pistettä tai sovitun pistemäärän. Pelaaja/joukkue jolla on eniten pisteitä voittaa pelin!

