

SMART 10

RED-
Light
EDITION

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 riittävää 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 "Ehkäisyvälineet järjestyksessä suosittuuden mukaan (1=maailman suosituin)" pelaaja sanoo "kolme", poistaa vastausmerkin kohdasta "ehkäisy pilleri" ja saa pisteen oikeasta vastauksesta. Vastauksia ei tarvitse antaa oikeassa järjestyksessä, vaan pelaaja voi aloittaa vaikka sijalta seitsemän, jos sen sattuu tietämään.



VUOSISATA TAI -KYMMEN: 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.



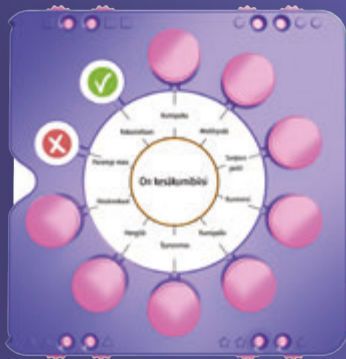
VÄRI: Pelaajan tulee arvata oikea väri.



AVOIN: Pelaajan tulee arvata oikea sana, nimi tms.

ESIMERKKI:

Kysymys kuuluu: "On kesäkumibiisi" Kaksi vastausta on jo paljastettu: "Rakastellaan" on kesäkumibiisi, mutta "Parempi mies" 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 kartin kysymyksiin.



Vinkki vaihtoehtoiseen pelitapaan: Peliseurue voi ennen pelin alkua päättää pelaavansa oikein/väärin -kysymykset siten, että myös väärin vaihtoehtoihin voi vastata. Pelaaja saa tällöin vastausmerkin, kunhan pelaajan vastaus on sama kuin kartin.

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 sovitus 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 luukkua ylöspäin.

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

SMARTBOXIN VALOT JA PARISTOT:

Smartboxin Red-light-version valot saa päälle ja pois Smartboxin sivussa olevasta katkaisimesta.

Laite käyttää 3 x AG13/LR44 paristoja. Ennen ensimmäistä käyttöä on paristokotelosta poistettava mahdollinen muoviliuska, joka estää kontaktin kuljetuksen aikana.

Paristojen vaihtaminen: Avaa paristokotelon kansi avaamalla kannen ruuvit ja nostamalla kansi pois paikaltaan. Kun paristot ovat käyttövalmiina paikoillaan kotelossa, ruuvaa paristokotelon kansi takaisin paikalleen.

PARISTOVAROITUKSET

Tarkista paristot säännöllisesti. Käytä ainoastaan suositellun tyyppisiä tai samankaltaisia paristoja. Älä käytä uusia ja vanhoja paristoja sekaisin keskenään. Vaihda aina kaikki paristot kerralla. Paristot tulee asettaa oikeaa napaisuutta noudattaen. Syöttönapoja ei saa oikosulkea. Poista paristot, jos tuote on pitkään käyttämättömänä. Tyhjentyneet paristot tulee poistaa tuotteesta. Ladattavat paristot tulee poistaa tuotteesta ennen lataamista. Ei-ladattavia paristoja ei saa ladata. Ladattavia paristoja saa ladata vain aikuisen valvonnassa. Älä hävitä tätä tuotetta polttamalla. Tuotteen sisältämät paristot saattavat räjähtää tai vuotaa.

VAROITUS! Tämä tuote sisältää nappiparistoja. Hävitä käytetyt paristot välittömästi. Pidä uudet ja käytetyt paristot poissa lasten ulottuvilta. Jos epäilet, että paristo on voinut tulla niellyksi tai joutunut millä tahansa muulla tavalla kehon sisään, hakeudu välittömästi lääkärin hoitoon.



Pidä huolta luonnosta äläkä hävitä tuotetta tavallisen kotitalousjätteen mukana vaan vie se paikalliseen keräys- tai kierrätyspisteeseen.



martinex®

Kuninkaanväylä 37
20320 TURKU, FINLAND
martinex.fi • martinex.se
martinexshop.com



©2024 Martinex,
All Rights Reserved

SMART 10



Arno Steinwender & Christoph Reiser



VAROITUS. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. Säilytä tämä tieto mahdollista myöhempää tarvetta varten.
VARNING. Små delar. Kvävningsrisk. Spara denna information för ev. framtida referens.
ADVARSSEL. Små deler. Kvelningsfare. Oppbevar denne informasjonen for framtidig referanse.
ADVARSSEL. Små deler. Kvelningsfare. Oppbevar denne informasjon til fremtidig referanse.
WARNING. Small parts. Choking hazard. Please retain this information for future reference.

