SMART 10 KIDS

SISÄLTÖ:

- 1 Smartbox
- 10 vastausmerkkiä
- 50 kaksipuolista kysymyskorttia
- 12 itse täytettävää kysymyskorttia
- kynä
- säännöt



PELIN TAVOITE

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

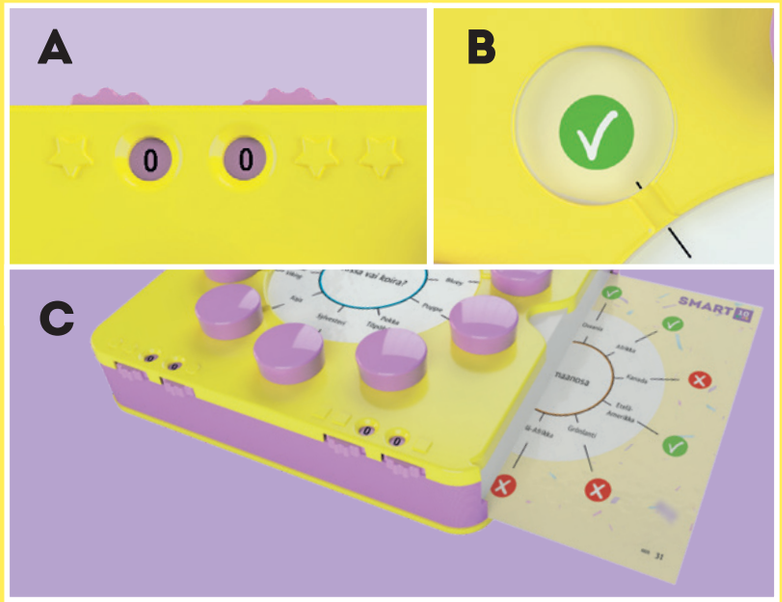
PELIVALMISTELUT

Jos peliin osallistuu enemmän kuin neljä pelaajaa, muodostetaan joukkueet. Perus-peli päättyy 30 pisteeseen. Lyhyemmän pelin halutessaan pelaajat voivat ennen pelin alkua päättää mihin pistemäärään peli päättyy (esim. 15 pistettä).

Jokaisessa Smartboxin kulmassa on symbolilla merkitty pistelaskuri. Kukin pelaaja valitsee symbolin, jonka vieressä olevaan laskuriin merkitään pelaajan pisteet (**A**).

Varmistetaan, että kysymyskortit on asetettu oikein, jolloin jokaisesta Smart-boxin 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**, hän valitsee haluamansa vaihtoehdon, sanoo vastauksen ääneen ja poistaa vastaavan vastausmerkin.
    - Onko vastaus **oikein**? Mahtavaa! Vastausmerkki jää pelaajan eteen pöydälle.
    - Onko vastaus **väärin**? Voihan nenä! Pelaaja ei saa vastausmerkkiä, eikä hän saa enää vastata saman kortin kysymykseen. Lisäksi pelaaja menettää kaikki pelattavana olevalla kortilla jo saamansa vastausmerkit (ei kuitenkaan aiemmin pistelaskuriin merkittyjä pisteitä). Vastausmerkit siirretään sivuun odottamaan kierroksen päättymistä.
    - Smartbox annetaan seuraavalle pelaajalle riippumatta siitä, oliko vastaus oikein vai väärin.
- Mikäli pelaaja päättää **PASSATA**, hän antaa 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. (Katso myös Vinkki vaihtoehtoiseen pelitapaan.)



AVOIN: Pelaajan tulee arvata oikea sana, nimi tms.



JÄRJESTYS: Pelaajan tulee arvata valitun vastauksen oikea

sija. Esim. kysymyksessä "Eläimet painojärjestyksessä (1=painavin)" pelaaja sanoo "kolme", poistaa vastausmerkin kohdasta "karhu" ja saa pisteen oikeasta vastauksesta. Vastauksia ei tarvitse antaa oikeassa järjestyksessä, vaan pelaaja voi aloittaa vaikka sijalta seitsemän, jos sen sattuu tietämään.

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

HAASTE: Pelaajan tulee valita kortin vaihtoehdoista yksi ja suorittaa tehtävä. Muut kilpailijat toimivat tuomarina, ja jos suoritus hyväksytään, pelaaja saa pitää vastausmerkin.

VÄRI: Pelaajan tulee arvata oikea väri.

TÄYTETTÄVÄT KYSYMYSKORTIT

Pelin mukana tulee 12 itse täytettävää korttia, joista osa on esitäytettyjä ja osa kokonaan tyhjiä. Kortit saa täyttää omien mieltymysten mukaan. Jos peliin otetaan mukaan täytettäviä kortteja, kysymyspakasta poistetaan yhtä monta korttia ennen pelin aloittamista.



ESIMERKKI:

Kysymys kuuluu: On lautapeli. Kaksi vastausta on jo paljastettu: Suomen aarre on lautapeli mutta UNO 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.

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

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

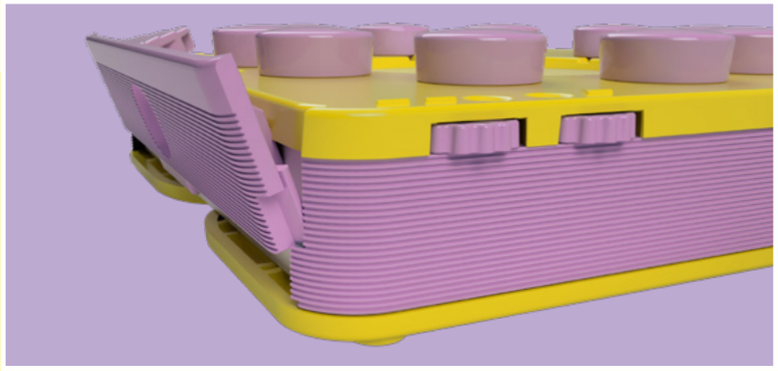
Peli päättyy, kun jonkun pelaajan tai jonkin joukkueen pistemäärä ylittää 30 pistettä tai sovitun pistemäärän. Pelaaja/joukkue, jolla on eniten pisteitä, voittaa pelin!

SMARTBOXIN LUUKUN KÄYTTÖ:

Avaa Smartboxin luukku painamalla ja kallistamalla varovasti Smartboxin reiällistä sivua ja liu'uta samalla luukkua ylöspäin.

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





martinex®

Peliko
Martinex Oy
Kuninkaanväylä 37
21280 RAISIO, FINLAND
www. peliko.com
customersupport@martinex.fi

SMART 10

©2026 Martinex, All Rights Reserved

WHITE CASTLE GAMES AGENCY

Arno Steinwender & Christoph Reiser