SMART 10 Sverige

INNEHÅLL



- 1 Smartbox
- 10 svarsmarkörer
- 100 dubbelsidiga frågekort
- Regler

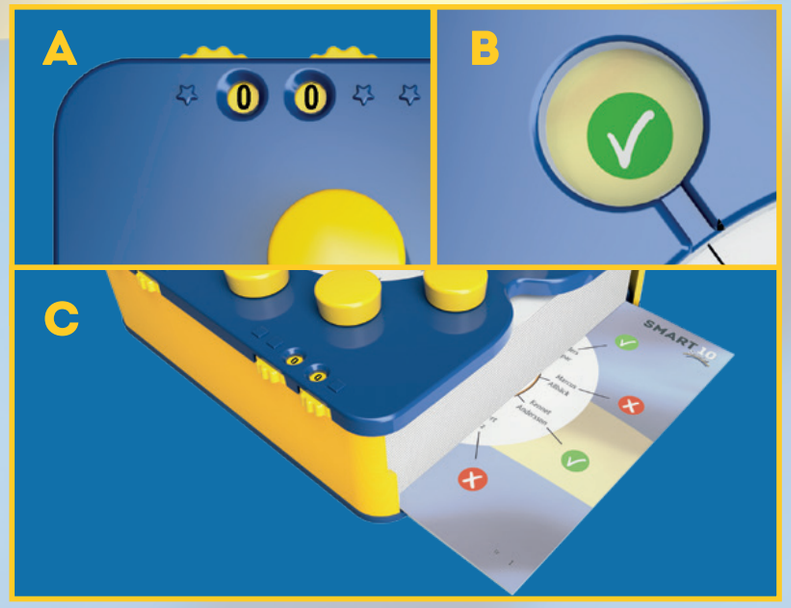
MÅLET MED SPELET

Målet i Smart10 är att pricka in så många korrekta svar som möjligt på en uppställd fråga. Om ditt svar är rätt, får du ett poäng. Men är det fel är du ute ur rundan och förlorar de poäng du just skrapat ihop! När någon eller några fått ihop minst 30 poäng slutar spelet och den som då har mest poäng vinner!

FÖRBEREDELSER

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 30 poäng. Men vill ni spela ett kortare spel kan ni tex sätta gränsen vid 15 poäng istället.

I hörnen på Smartboxen finns poäng-räknare 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**). Ni är nu redo att börja spela!



SPELA

Ni svarar i turordning. Den yngste bland er 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 svara fler gånger på detta kort. 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 bara boxen vidare till nästa spelare.

- Du riskerar då inte att förlora dina nyligen inspelade poäng, men får heller inte svara fler gånger på detta kort.

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

FRÅGETYPER



RÄTT/FEL: Svaret är antingen "sant" eller "falskt" och målet är att hitta de sanna svarsalternativen. Men ingen vet hur många rätta svar det finns på respektive kort. Om du plockar ett "falskt" alternativ är rundan över för din del. När du tror att det bara finns "falska" svar kvar är det dags att passa.



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

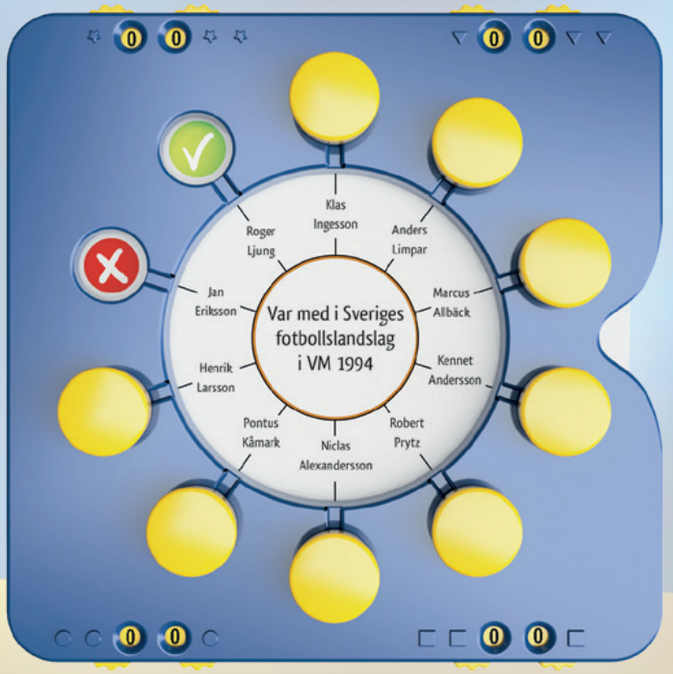
SIFFRA: Gissa den exakta siffra eller datum som finns bakom den valda svars-markören.

ORDNING: Gissa den korrekta rangordningen/ positionen av det valda svaret. T.ex. vid frågan "Bergstoppar i ordning efter höjd (1=högst)" säger du "den tredje" och avlägsnarsvarsmarkören vid "Helagsfjället". Om siffran "3" visas vinner du ett poäng. 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 decennium.

FÄRG: Gissa rätt färg.

EXEMPEL:



Frågan är: "Var med i Sveriges fotbolls-landslag i VM 1994". Två svar har redan avslöjats: Roger Ljung var med men Jan Eriksson var inte. 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.

Alternativ spelstil: Spelarna kan före spelets start komma överens om att i frågetypen rätt/fel spela både om rätt- och om fel-svaren. Spelaren får en svarsmarkör om spelarens svar motsvarar svaret på kortet.

SPELRUNDANS SLUT

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

NY RUNDA – NYTT KORT

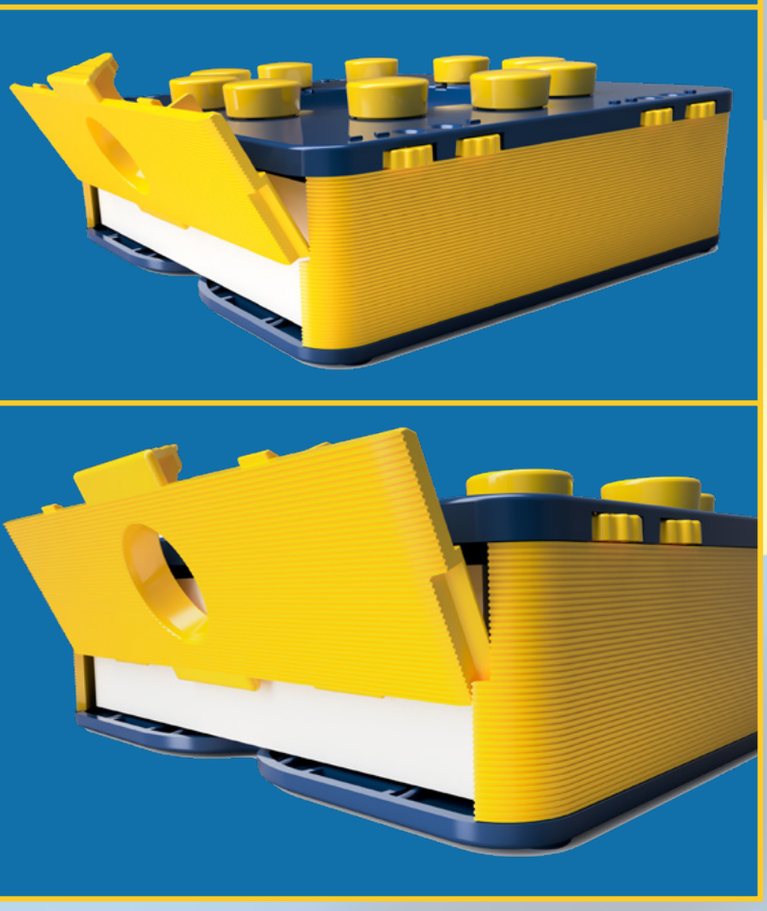
Innan ni startar nästa runda, sätt först tillbaka alla svarsmarkörer på spelenheten. Ta sedan ut det översta kortet och lägg det underst för att få fram nästa fråga. Sedan är det näste spelare i turordningen som börjar svara.

SPELETS SLUT

Spelet fortsätter tills någon spelare/lag har fått ihop minst 30 poäng eller det överenskomna antalet poäng. Den spelare/lag som har mest poäng efter den omgången vinner spelet!

ATT ÖPPNA OCH STÄNGA LUCKAN PÅ SMARTBOX:

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.



martinex®

PELIKO®

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