

SMART 10

INDHOLD

- 1 Smartboks
- 10 svarmarkører
- 100 dobbeltsidede spørgsmålskort
- Regler



SPILLET'S FORMÅL

Du skal forsøge at finde de rigtige svar til et spørgsmål. Hvis du gætter rigtigt, scorer du point. Men hvis du ikke gemmer dine point i tide, så kan det være at du mister dem igen. Den deltager, som først scorer 30 point, vinder og herefter slutter spillet.

INDEN DU GÅR I GANG...

Hvis I gerne vil spille med mere end fire spillere, skal I danne hold.

Inden I går i gang skal I bestemme længden på spillet: Et standardspil går til 30 point, men ønsker I et kortere spil, kan I f.eks. beslutte at stoppe ved 15 point.

I hjørnerne af Smartboksen, er der 4 pointtællere, og ved siden af disse et symbol. Hver spiller vælger hvilket symbol de vil være (**se billede A**). Sørg for at kortene er placeret korrekt i Smartboksen – det vil sige at svarene kan ses i hullerne (**se billede B**). Placer de 10 svarmarkører på de medfølgende huller i Smartboksen. Fjern det øverste kort, vend det rundt og læg det nederst i bunken (**se billede C**).

I er nu klar til at spille.

SÅDAN SPILLER MAN

Smartboksen går på omgang imellem alle spillerne, og den yngste spiller starter. Spilleren læser spørgsmålet fra kortet i midten højt og giver det første svar. Når det er din tur kan du enten vælge at svare eller sige pas.

- Hvis du vælger at svare, skal du give et **SVAR**, som du tror er korrekt ved at sige svaret højt og fjerne den respektive svarmarkør.



- Var svaret korrekt? Fantastisk! Behold svarmarkøren foran dig.
 - Var svaret forkert? Du er nu ude af runden og kan ikke give flere svar på dette kort. Sæt svarmarkøren til side, men ikke tilbage i Smartboksen. Dit forkerte svar resulterer i, at du mister alle svarmarkører, som du har fået fra dette kort indtil nu. (Point som du har optjent i tidligere runder forbliver dine.)
 - Efter dit svar; giv Smartboksen til den næste spiller, uanset om svaret var korrekt eller forkert.
- Er du usikker på de resterende svar, eller tror du, at der ikke er nogen korrekte svar tilbage? Så kan du vælge at sige **PAS** og give Smartboksen til den næste spiller.
- Nu risikerer du ikke at miste de markører, som du allerede har samlet i denne runde/på dette spørgsmålskort! Hvis du passer, kan du ikke give flere svar på dette kort.

Den næste spiller vælger at svare eller sige pas. Sådan fortsætter man...



SPØRGSMÅLSKATEGORIER



SANDT// FALSK: Svarene er enten  eller . Du kan kun vælge de korrekte sande svar. Du ved aldrig hvor mange svar der er korrekte. Hvis du tror der kun er "falske" svar tilbage, så sig pas.



NUMMER: Her skal du gætte det præcise nummer/antal eller datoen.



RÆKKEFØLGE: Gæt den rigtige rækkefølge efter eget valg på de respektive svar. F.eks. for spørgsmålet "Placer metro systemer i rækkefølge efter åbningsåret (1=ældst)" - du siger "tredje", vælg "Paris" og fjern den tilsvarende svarmarkør for at vinde pointet. Du behøver ikke at svare i rækkefølge, så det er ikke nødvendigt at starte med nummer 1; du kan f.eks. også starte med nummer 7.



ÅRHUNDREDE / ÅRTI: Gæt det korrekte århundrede eller årti.



FARVE: Gæt den korrekte farve.



DIVERSE: Denne kategori er blandet, og kan f.eks. indeholde spørgsmål, hvor man skal gætte det korrekte ord, navn, land etc.

EKSEMPEL:

I er nu kommet til spørgsmålet: Er det en blomst i den danske natur? To af svarene i spørgsmålet er allerede afsløret: Håret gøgeurt er korrekt og Passionsblomst er falsk. Dette betyder at der allerede er en spiller som er faldet ud i denne runde.



RUNDENS AFSLUTNING

En runde slutter når alle 10 svarmarkører er fjernet, eller når alle spillere har sagt pas eller har svaret forkert. Alle spillere tæller nu deres point sammen på hver deres pointtællere og placerer markørerne tilbage på Smartboksen.

NY RUNDE, NYT KORT

Før næste runde starter, bør I sikre jer, at alle svarmarkører er tilbage på Smartboksen. Derefter tages det øverste kort ud, vendes rundt og lægges nederst i bunken. Så er I klar til det næste spørgsmål. Den nye runde begynder med spilleren til venstre for den spiller som startede den forrige runde.

SPILLET AFSLUTNING

Spillet slutter så snart en spiller/et hold når mindst 30 point på scoringshjulet. Den spiller der først når 30 point har vundet. I kan alternativt også vælge at spille på tid. Her er det den spiller eller det hold som har flest point, der er vinderen, når tiden er gået.

SÅDAN ÅBNES SMARTBOKSEN:

For at åbne lugen på siden af Smartboksen skal du trykke på siden med hullet og bøje den forsigtigt udad mens den glider op.

Bemærk venligst! Rillerne skal passe på siderne for at lugen kan åbnes og lukkes ordentligt.



 **SMART 10**





