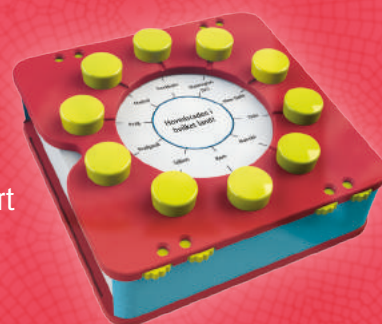


# SMART

# 10 JUNIOR

## INDHOLD

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



## SPILLETS FORMÅL

Målet med Smart10 er at finde så mange korrekte svar som muligt på et stille spørgsmål. Hvis dit svar er rigtigt, får du en svarmarkør. Men hvis det er forkert, er du ude af runden og mister de point, du lige har samlet sammen! Når der er uddelt mindst 30 point, slutter spillet og den, der har flest point, vinder!

## 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 standard-spil 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 sandt eller falskt og målet er at finde de sande svar muligheder. Ingen ved hvor mange sande svarmuligheder der findes på det respektive spørgsmålskort. Hvis du vælger et falskt svar er runden ovre for dig. Hvis du tror der kun er "falske" svar tilbage, så sig pas.



**NUMMER:** Her skal du gætte det præcise nummer/antal eller datoen som gemmer sig bag svarmarkøren.



**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.



**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: Hvilke er brætspil? To af svarene i spørgsmålet er allerede afsløret: Menneske er et pattedyr, men Bikini er ikke et pattedyr. Et svar er altså korrekt og en spiller har dermed fået et point og er stadig med i spil-runden. Et svar er forkert, hvilket betyder at en anden af spillerne ikke længere må svare på dette kort.



## 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 (1 point pr. samlet svarmarkør) 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.

## SPILLETS AFSLUTNING

Spillet fortsætter indtil en spiller/et hold når mindst 30 point (eller det aftalte antal 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



martinex®

© 2018 Martinex,  
All Rights Reserved



Arno Steinwender & Christoph Reiser



Vesteraa 14, 2. sal - DK-9000 Aalborg