

SMART 10

ÖSTERREICH

SPIELINHALT

- 1 Smartbox mit integrierten Punktezählern
- 10 Antwortmarker
- 100 beidseitig bedruckte Quizkarten
- 1 Spielanleitung



SPIELZIEL

Das Ziel ist es, durch das Finden der richtigen Antworten als Erster 15 Punkte zu sammeln.

SPIELVORBEREITUNG

In jeder Ecke der Smartbox befindet sich ein Punktezähler mit jeweils einem anderen Symbol daneben abgebildet (A). Jeder Spieler entscheidet sich für ein Symbol – bei mehr als vier Spielern werden Teams gebildet. Die Karten werden gemischt und so in die Smartbox gesteckt, dass die Antworten durch die Löcher zu sehen sind (B). *Hinweis:* Wie die Smartbox am einfachsten geöffnet und wieder geschlossen werden kann, wird am Ende der Spielanleitung beschrieben.

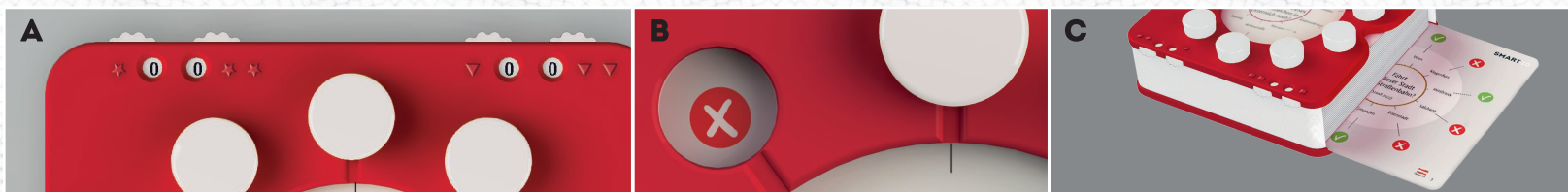
Die 10 Antwortmarker werden auf die Löcher der Smartbox gesetzt, sodass die Antworten nicht mehr zu sehen sind. Die oberste Karte wird herausgezogen und unter den Stapel in der Smartbox geschoben (C). Alle Punktezähler werden auf 0 gestellt.

SPIELABLAUF

Smart 10 wird über mehrere Runden gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler an der Reihe nimmt die Smartbox und liest die Frage in der Mitte der Karte laut vor. Er darf sich nun entscheiden, ob er a) eine Antwort geben möchte, oder b) passen möchte.

- a) Eine Antwort geben: Wenn der Spieler denkt, eine richtige Antwort gefunden zu haben, darf er den entsprechenden Antwortmarker entfernen und sieht darunter sofort, ob er richtig liegt.
 - Ist die Antwort *richtig*? Super! Der Spieler darf den Antwortmarker behalten und gibt die Smartbox an den nächsten Spieler weiter.
 - Ist die Antwort *falsch*? Pech gehabt! Der Spieler muss diese Runde aussetzen und darf zur aktuellen Quizkarte keine weitere Antwort mehr geben. Außerdem verliert er alle in dieser Runde bereits gesammelten Antwortmarker. Diese werden auf die Seite gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- b) Passen: Wenn der Spieler denkt, keine richtige Antwort geben zu können und nicht seine in dieser Runde bereits gesammelten Antwortmarker verlieren möchte, darf er sich entscheiden zu passen. Es passiert nichts weiter und der nächste Spieler ist an der Reihe.



FRAGEKATEGORIEN



WAHR/FALSCH Die Antworten sind entweder „wahr“ oder „falsch“. Es sollen nur die „wahren“ Antworten erraten werden. Alternativ kann auch so gespielt werden, dass man sowohl für „wahre“ als auch „falsche“ Antworten einen Marker erhält, sofern die Antwort jener auf der Karte entspricht.



ZAHL Die exakte Zahl oder das exakte Datum einer beliebigen Antwort müssen erraten werden.



REIHENFOLGE Es muss erraten werden, an welcher Stelle eine beliebige Antwort in der Reihenfolge einzuordnen ist. **Beispiel:** Frage: „Ordne die Seen nach ihrer Fläche (1=kleinster)!“. Antwort: „Der Drittgrößte“, und der Antwortmarker neben „Achensee“ wird entfernt, um zu sehen, ob die Antwort richtig ist. **Hinweis:** Die Fragen müssen nicht der Reihe nach beantwortet werden!



JAHRHUNDERT/JAHRZEHNT Das richtige Jahrhundert oder Jahrzehnt muss erraten werden.



FARBE Die richtige Farbe ist zu erraten.



SONSTIGES Es muss das richtige Wort, der richtige Name etc. erraten werden.

BEISPIEL Frage: „Fährt in dieser Stadt eine Straßenbahn?“ Zwei Antworten sind bereits aufgedeckt: „Wien“ ist richtig und „St. Pölten“ ist falsch. Das bedeutet, dass ein Spieler in dieser Runde entweder bereits ausgeschieden ist oder bei der alternativen Variante die falsche Antwort richtig erraten hat.



ENDE EINER RUNDE

Eine Runde endet, wenn alle 10 Antwortmarker von der Smartbox entfernt wurden oder alle im Spiel verbliebenen Spieler passen und keine Antwort mehr geben möchten. Jeder Spieler bzw. jedes Team zählt seine in dieser Runde gesammelten Antwortmarker und fügt die Anzahl als Punkte zu seinem Punktezähler hinzu. Die Antwortmarker werden wieder auf die Löcher der Smartbox gesetzt, die aktuelle Karte wird unter den Stapel geschoben und eine neue Runde kann wie zuvor beschrieben mit dem Spieler links vom letzten Startspieler beginnen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald nach einer Runde zumindest ein Spieler bzw. ein Team 15 oder mehr Punkte am Punktezähler erreicht hat. Der Spieler bzw. das Team gewinnt. Haben mehrere Spieler oder Teams nach einer Runde mindestens 15 Punkte erreicht, gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Für ein längeres Spiel kann die zu erreichende Gesamtpunktzahl auf 30 erhöht werden.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstkungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

ÖFFNEN UND SCHLIESSEN DER SMARTBOX:

Die Smartbox ist gut verschlossen, damit man sie mühelos überall hin mitnehmen kann! Mit einem kleinen Trick lässt sie sich ganz einfach öffnen: Die seitliche Verschlussklappe an der Oberseite nach außen ziehen und gleichzeitig an der Unterseite nach oben drücken. Zum einfachen Verschließen der Smartbox muss die Verschlussklappe schräg an die seitlichen Führungen angesetzt und dann nach unten geschoben werden.



Wenn Sie zu „Smart 10 Österreich“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com



Arno Steinwender & Christoph Reiser



Du findest uns auf [facebook.com/piatnikSpiele](https://www.facebook.com/piatnikSpiele)
[instagram.com/piatnik_Spiele](https://www.instagram.com/piatnik_Spiele)



[piatnik.com](https://www.piatnik.com)

Wir danken Dr. Lisa-Marie & Mag. Alexander Putzendopler, Ara Karapetyan und Oliver J. Vohryska für das Erstellen der Fragen. Für das Lektorat gilt unser Dank Simon Kriese.