

### HERNÝ MATERIÁL

- 1 smartbox
- 10 žetónov odpovedí
- 100 obojstranných kariet s otázkami
- pravidlá hry



### CIEĽ HRY

Hráči postupne hľadajú správne odpovede na položenú otázku. Pokiaľ vedia správnu odpoveď alebo ju uhádnu, získajú víťazný bod. Pokiaľ však budú príliš riskovať, môžu o body prísť. Víťazí hráč, ktorý ako prvý získa aspoň 20 víťazných bodov.

### PRÍPRAVA HRY

Ak hráte viacerí ako štyria hráči, utvorte tímy. Dohodnite sa, kedy hra končí: štandardne sa hrá do 20 víťazných bodov, ale môžete hru skrátiť a ukončiť ju už pri dosiahnutí 15 bodov.

V rohoch smartboxu sa nachádzajú počítadlá bodov označené symbolmi. Každý hráč/tím si vyberie jeden symbol, a tým aj príslušné počítadlo (A). Presvedčte sa, či sú karty v smartboxe umiestnené správne – odpovede musia byť v otvoroch dobre viditeľné (B). 10 žetónov odpovedí umiestnite do otvorov v smartboxe. Hornú kartu vysuňte a umiestnite ju naspodok balíčka kariet otázok (C).

Hra môže začať.

### PRIEBEH HRY

Hráči sa na ťahu striedajú. Hru začína najmladší hráč. Nahlas prečíta okruh v strede karty a vyberie si otázku, na ktorú sa pokúsi správne odpovedať. Hráč na ťahu má vždy možnosť rozhodnúť sa, či skúsi odpovedať alebo ťah vynechá.

TIP: V prvom ťahu každého kola vždy skúste odpovedať, v prípade nesprávnej odpovede totiž nič neriskujete.

- Pokiaľ sa aktívny hráč rozhodne odpovedať, povie nahlas odpoveď, o ktorej sa domnieva, že je správna. Vytiahne príslušný žetón odpovede, aby si správnosť odpovede overil (pozri príklad na ďalšej strane).

- Bola odpoveď správna? Výborne! Hráč si žetón odpovede zatiaľ ponechá.
- Nesprávna odpoveď? Hráč pre toto kolo vypadáva z hry – v tomto kole už nebude odpovedať na žiadnu ďalšiu otázku. Žetón odpovede položí nabok, ale nevracia ho do smartboxu. Nesprávnou odpoveďou hráč zároveň stráca všetky žetóny, ktoré už v tomto kole získal (body získané v predchádzajúcich kolách, t. j. z predchádzajúcich kariet, hráčovi pochopiteľne zostávajú).

- Akonáhle hráč odpovie a skontroluje správnosť svojej odpovede, podá smartbox ďalšiemu hráčovi (nezáleží na tom, či hráč odpovedal správne alebo chybné). Ďalší hráč postupuje rovnako – buď odpovie, alebo ťah vynechá. A tak hra pokračuje ďalej...

- Zostávajú v hre už len otázky, kde si nie ste celkom istý odpoveďou? Alebo sa vám zdá, že už nezostáva žiadna správna odpoveď? Môžete sa vzdať ďalšieho ťahu a smartbox podať nasledujúcemu hráčovi. V takom prípade neriskujete stratu žetónov získaných v tomto kole, len sa vzdávate možnosti ďalej v tomto kole odpovedať.



## KATEGÓRIE OTÁZOK



**PRAVDA/NEPRAVDA:** Odpovede sú buď pravdivé alebo nepravdivé. Tu si pre získanie bodov musíte vybrať len pravdivú odpoveď. Zároveň však vopred nevíete, koľko pravdivých odpovedí je v danom kole k dispozícii. Pokiaľ si myslíte, že v hre zostávajú už len nepravdivé odpovede, vynechajte ťah.

**VARIANT:** Ak sa dohodnete, môžete udeľovať body i za správne určené nepravdivé odpovede.



**ČÍSLO:** Uveďte správny počet alebo dátum na otázku podľa vášho výberu.



**PORADIE:** Ako odpoveď na otázku podľa vášho výberu uveďte správne poradie. Napr. v okruhu „V akom poradí zomreli tieto postavy (1 = najskôr)“ odpovedzte „štvrtý“ a vyberte „Albus Dumbledore“. Odstráňte príslušný žetón a ponechajte si ho ako víťazný bod. Nemusíte odpovedať presne v poradí od 1 do 10, pokojne môžete začať odpoveďou číslo 7.



**FARBA:** Uveďte správnu farbu.



**OTVORENÉ OTÁZKY:** Uhádnite správne slovo, meno, atď.

## PRÍKLAD:

V okruhu „Patrí medzi členov Fénixovho rádu?“ sú dve odpovede už odkryté. „Albus Dumbledore“ je správna odpoveď a „Bellatrix Lestrangeová“ je nesprávna odpoveď. To znamená, že jeden hráč už z kola vypadol.



## KONIEC KOLA

Kolo končí vo chvíli, keď je buď odstránených všetkých 10 žetónov, alebo vo chvíli, keď všetci hráči vynechali ťah alebo vypadli v dôsledku svojej nesprávnej odpovede. Po skončení kola si hráči sčítajú získané žetóny, za každý si zaznamenajú 1 bod na počítadle bodov a žetóny vrátia naspäť do smartboxu.

## NOVÉ KOLO = NOVÁ KARTA

Skôr, než zahájite ďalšie kolo, uistite sa, že všetky žetóny v smartboxe zakrývajú odpovede na otázky. Až potom odstráňte vrchnú kartu (kartu s otázkami z predchádzajúceho kola) a zasunú ju naspodok balíčka kariet. Tento postup je treba dodržať, aby žiadny z hráčov vopred nezahliadol odpovede na novú sadu otázok. Nové kolo začne hráč po ľavici hráča, ktorý začínal v predchádzajúcom kole.

## KONIEC HRY

Hra končí vo chvíli, keď niektorý z hráčov či tímov dosiahne aspoň 20 bodov (alebo iný vopred dohodnutý počet). Tento hráč alebo tím víťazí.

### OTVÁRANIE A ZATVÁRANIE SMARTBOXU:

Smartbox sa otvára z pravej strany. Otvorte ho tak, že strednú časť pravej strany (viditeľnú zhora) mierne odtlačíte smerom doprava a potom celú stranu vysunúte nahor. Zavriete ho opačným postupom. Uistite sa, že zúbky na stranách správne zapadli do drážok.



**martinex**

©2021 Martinex,  
All Rights Reserved



Arno Steinwender & Christoph Reiser

**SMART 10**



**MINDOK**  
HRÁME ♥ SRDCOM

Výhradný distribútor pre ČR a SR:  
MINDOK, s. r. o., Korunní 810/104, Praha 10



Mená postáv, názvy reálií a súvisiace pojmy zo sveta WIZARDING WORLD sú registrovanou ochrannou známkou Warner Bros. Entertainment, Inc., chránenou autorským právom. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Vydavateľské práva © JKR. (s21)

Preklad: Kamila Dudášová  
Korektúry: Peter Černák