

DESIATKA

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 poznajú správnu odpoveď alebo ju odhadnú, získajú bod. Pokiaľ však budú riskovať príliš, môžu o body prísť. Víťazí hráč, ktorý ako prvý získa aspoň 20 bodov.

PRÍPRAVA HRY

Ak je vás viac ako štyria, utvorte tímy. Dohodnite sa, kedy bude hra končiť: štandardne sa hrá do 20 bodov, ale pokiaľ chcete hru skrátiť, môžete skončiť už pri dosiahnutí 15 bodov.

V rohoch smartboxu sa nachádzajú počítadlá bodov označené symbolmi. Každý hráč si vyberie jeden symbol a tým i príslušné počítadlo (A). Presvedčíte sa, že karty sú v smartboxe umiestnené správne – t. j. že odpovede sú v otvoroch dobre viditeľné (B). 10 žetónov odpovedí umiestnite do otvorov v smartboxe. Vrchnú kartu vysuňte a umiestnite ju dospodu balíčka kariet otázok (C).

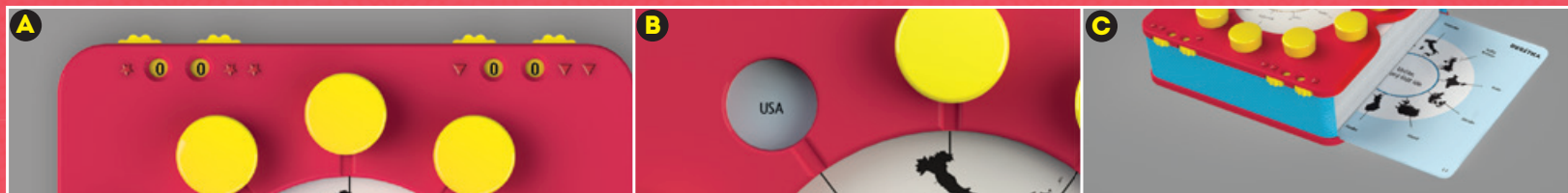
Hra môže začať.

PRIEBEH HRY

Hráči sa na ťahu striedajú. Hru zahajuje najmladší hráč. Nahlas prečíta okruh v strede karty a môže skúsiť nájsť prvú správnu odpoveď na otázku podľa svojho výberu. Hráč na ťahu má vždy možnosť odpovedať, alebo pasovať.

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 si myslí, že je správna. Až potom vytiahne príslušný žetón odpovede, aby si správnosť odpovede overil (viď príklad na ďalšej strane).
 - Bola odpoveď správna? Skvelé! Hráč si ponechá žetón odpovede pred sebou.
 - Nesprávna odpoveď? Hráč pre toto kolo vypadáva z hry – v tomto kole už nebude odpovedať na žiadnu ďalšiu otázku. Žetón odpovede položí bokom, ale nevracia ho do smartboxu. Nesprávnou odpoveďou hráč zároveň stráca nárok na všetky žetóny, ktoré v tomto kole už získal (body získané v predchádzajúcich kolách, t. j. z predchádzajúcich kariet, hráčovi pochopiteľne ostávajú).
- Len čo 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 sa vzdá ďalšieho ťahu (= pasuje). A tak ďalej...
- Ostávajú v hre už len odpovede, pri ktorých si nie ste istý správnosťou? Alebo sa vám zdá, že už neostáva žiadna správna odpoveď? Môžete pasovať a smartbox podať nasledujúcemu hráčovi. V tom prípade neriskujete stratu žetónov odpovedí získaných v tomto kole. Len sa vzdávate možnosti v tomto kole naďalej odpovedať.



KATEGÓRIE OTÁZOK



PRAVDA/NEPRAVDA: Odpovede sú buď pravdivé, alebo nepravdivé. Tu si pre získanie bodu musíte vybrať len pravdivú odpoveď. Zároveň však vopred neviete, koľko pravdivých odpovedí je v danom kole k dispozícii. Pokiaľ si myslíte, že v hre ostávajú už len nepravdivé odpovede, pasujte. **Variant:** Ak sa dohodnete, môžete udeľovať body i za správne určené nepravdivé odpovede.



ČÍSLO: Podľa vlastného výberu otázky odpovedzte správny počet.



PORADIE: Uhádnite správne poradie odpovede na otázku podľa vlastného výberu. Napr. v okruhu „Zoraďte športy podľa veľkosti ihriska (1 = najväčšie)“ odpovedzte „štvrtý“ a vyberte „hokej“. Odstráňte príslušný žetón odpovede a ponechajte si ho ako bod. Nemusíte odpovedať v správnom poradí, môžete napr. začať kolo siedmou odpoveďou v poradí.



FARBA: Uvedte správnu farbu.



OTVORENÉ OTÁZKY: Uhádnite správne slovo, meno, atď.

PRÍKLAD:

V okruhu „Leží táto krajina na juh od rovníka?“ sú dve odpovedi už odkryté. „Austrália“ je správna odpoveď a „Mexiko“ 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 odpovedí, alebo keď všetci hráči pasovali alebo vypadli v dôsledku svojej nesprávnej odpovede. Všetci hráči si po skončení kola spočítajú získané žetóny odpovedí, za každý si zaznamenajú 1 bod na počítadle bodov a žetóny vrátia na ich miesta do smartboxu.

NOVÉ KOLO = NOVÁ KARTA

Skôr než začnete 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 zasunite ju dospodu balíčka kariet. Tento postup je potrebné dodržať preto, aby žiadny z hráčov vopred nezahliadol odpoveď na novú sadu otázok. Nové kolo zahajuje hráč po ľavici hráča, ktorý zahajoval kolo predchádzajúce.

KONIEC HRY

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

OTVÁRANIE A ZATVÁRANIE SMARTBOXU:

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



MARTINEX®
© 2021 Martinex,
All Rights Reserved

SMART 10



Arno Steinwender & Christoph Reiser



Preklad: Ondrej Pudmerický
Dodávatelia okruhov: Danča Greisslerová,
Lucka Endlová, MINDOK,
Ondrej Pudmerický
Korektúry: Martina Pudmerická Barboríková

MINDOK
HRÁME ♥ SRDCOM

Výhradný distribútor
pre ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10



mindok.cz



[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)



[/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)