

SMART 10

ŽAIDIMO RINKINYS

- 1 „Smartbox“ dėžutė
- 10 atsakymų žymeklių
- 100 dvipusių klausimų kortelių



ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaisdami paeiliui stenkitės rasti teisingus atsakymus į vieną klausimą. Jei atsakysite teisingai – pelnysite taškų. Tačiau jei laiku šių taškų neišsaugosite, galite juos prarasti. Kai vienas žaidėjas pirmas surenka 30 taškų, žaidimas baigiasi ir daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas laimi žaidimą.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Jei norite žaisti daugiau nei keturiese, pasidalykite į komandas. Susitarkite, kada žaidimas baigsis: įprastas žaidimas trunka tol, kol kas nors surenka 30 taškų, tačiau norėdami trumpesnio žaidimo, galite nuspręsti sustoti surinkę, pavyzdžiui, 15 taškų.

„Smartbox“ dėžutės kampuose yra ratukai žymėti taškams, o šalia jų – po simbolį. Kiekvienas žaidėjas išsirenka simbolį **(A)**. Įsitikinkite, kad kortelės „Smartbox“ dėžutėje sudėtos teisingai, t. y. kad skylutėse matytųsi atsakymai **(B)**. 10 atsakymų žymeklių sudėkite į skylutes „Smartbox“ dėžutėje. Viršutinę kortelę išimkite ir pakiškite po kortelių krūvele **(C)**.

Esate pasiruošę žaidimui.

ŽAIDIMO EIGA

Žaidimas žaidžiamas paeiliui, pradedant nuo jauniausio žaidėjo. Jis perskaito kortelės centre esantį klausimą ir pateikia pirmąjį atsakymą. Kai ateina jūsų eilė, galite arba atsakyti į klausimą, arba praleisti ėjimą.

- Jei nusprendžiate atsakyti į klausimą, garsiai pasakykite, jūsų manymu, teisingą **ATSAKYMĄ** ir nuimkite atitinkamą atsakymo žymeklį.

- Atsakymas teisingas? * Nuostabu! Atsakymo žymeklį pasidėkite priešais save.

** Jei atsakymai perskirti pasviruoju brūkšniu, pakanka įvardinti vieną iš jų.*

- Atsakymas neteisingas? * Jūs iškrentate iš žaidimo ir nebegalite atsakinėti į šios kortelės klausimą. Padėkite atsakymo žymeklį į šalį (ne atgal į langelį „Smartbox“ dėžutėje). Be to, prarandate visus iki šiol už šią kortelę surinktus atsakymų žymeklius. (Ankstesnių raundų metu surinkti taškai lieka nepakitę.)

** Jei pateiktas atsakymas nesutampa su nurodytu sąraše, bet galite įrodyti, kad jis yra teisingas, jis laikomas teisingu.*

- Pateikę savo atsakymą, perduokite „Smartbox“ dėžutę kitam žaidėjui. (Nesvarbu, ar atsakymas buvo teisingas, ar klaidingas.)

- Nesate tikri dėl likusių atsakymų? O gal manote, kad teisingo atsakymo nebėra? Galite pasirinkti **PRALEISTI ĖJIMĄ** ir tiesiog perduoti „Smartbox“ dėžutę kitam žaidėjui.

- Taip nerizikuojate prarasti šiame raunde jau surinktų žymeklių! Tačiau daugiau atsakymų į šios kortelės klausimą pateikti nebegalite.

Tada kitas žaidėjas pasirenka, ar atsakyti į klausimą, ar praleisti ėjimą. Ir taip toliau...



KLAUSIMŲ KATEGORIJOS



TAIP/NE: atsakymas į klausimą yra arba „taip“, arba „ne“. Galite pasirinkti tik tuos atsakymus, į kuriuos atsakymas yra „taip“. Tik niekada nežinote, kiek yra atsakymų „taip“. Jei manote, kad liko tik atsakymai „ne“, praleiskite ėjimą.



SKAIČIUS: įvardinkite tikslų pasirinkto atsakymo skaičių arba datą.



EILIŠKUMAS: teisingai įvardinkite, kuris iš eilės yra pasirinktas atsakymas sekoje. Pvz., į klausimą „Metro sistemų eiliškumas pagal atidarymo metus (1 = seniausia)“ atsakote „trečia“, pasirenkate „Paryžius“, tada nuimkite atitinkamą atsakymo žymeklį ir pasidėkite jį priešais save. Atsakymų neprivalote rinktis iš eilės nuo pirmo iki paskutinio, todėl nebūtina pradėti nuo atsakymo, kuris, jūsų manymu, yra pirmas sekoje; galite pradėti ir nuo atsakymo, kuris, pavyzdžiui, yra septintas.



ŠIMTMETIS/DEŠIMTMETIS: atspėkite teisingą amžių arba dešimtmetį.



SPALVA: atspėkite teisingą spalvą.



ATVIRAS KLAUSIMAS: atspėkite teisingą žodį, pavadinimą ir pan.

PAVYZDYS:

Kortelėje prašoma nurodyti, kuris iš pateiktų filmų yra apdovanotas Oskaru geriausio filmo kategorijoje. Du atsakymai į šį klausimą jau atskleisti: „Narsioji širdis“ yra teisingas atsakymas, o „Kinų kvartalas“ – ne. Tai reiškia, kad vienas žaidėjas iš šio raundo jau iškrito.



RAUNDO PABAIGA

Raundas baigiasi, kai nuimami visi 10 atsakymų žymeklių arba kai visi žaidėjai praleidžia ėimą ar iškrenta iš žaidimo. Dabar visi žaidėjai suskaičiuoja savo taškus (1 žymeklis = 1 taškas) ir pažymi juos savo taškų skaičiavimo ratukais. Tada žymeklius vėl sudėkite į „Smartbox“ dėžutę.

NAUJAS RAUNDAS – NAUJA KORTELĖ

Prieš pradėdami kitą raundą, įsitikinkite, kad visi atsakymų žymekliai yra sudėti į vietas „Smartbox“ dėžutėje. Viršutinę kortelę pakiškite po krūvele ir atidenkite naują klausimą. Naują raundą pradeda žaidėjas, esantis kairėje nuo ankstesnį raundą pradėjusio žaidėjo.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiamas, kai kuris nors žaidėjas (arba komanda) surenka 30 taškų. Daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas arba komanda laimi žaidimą.

KAIP ATIDARYTI „SMARTBOX“ DĖŽUTĘ:

Norėdami atidaryti dangtelį „Smartbox“ dėžutės šone, įspauskite dėžutės kraštą su skylute ir keldami traukite į save.

Dėmesio! Kad dangtelis tinkamai atsidarytų ir užsidarytų, jo grioveliai turi priglusti prie dėžutės šonų.



© 2024 Brain Games SIA
Brīvības 103-4, Rīga,
LV-1001, Latvija
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com



Klausimai buvo patikrinti ir
atnaujinti 2023 m. spalio mėn.



SMART 10

© 2024 Martinex,
Visos teisės saugomos.



Arno Steinwender ir Christoph Reiser