

SMART 10

CONTENU

- 1 boîtier SMART10, avec 4 compteurs de points
- 10 cache-réponses
- 100 cartes questions doubles-faces
- 1 règle du jeu

OBJECTIF DU JEU

Trouve le plus de bonnes réponses possible à chaque question. Si tu réponds correctement, tu marques un point. Mais si tu te trompes, tu perds tous les points de cette question ! Dès qu'un joueur atteint 30 points, le jeu se termine et le joueur avec le plus de points gagne la partie.

PRÉPARATION DU JEU

Si vous voulez jouer à plus de quatre joueurs, formez des équipes. Décidez ensemble le nombre de points de victoire : un jeu standard est proposé à 30 points, mais pour une partie plus courte, vous pouvez décider de vous arrêter à 15 points, par exemple.

Aux 4 coins du boîtier, vous verrez des compteurs de points avec une molette et à côté d'eux un symbole. Chaque joueur ou chaque équipe choisit son symbole (A). Mettez les compteurs à zéro. Assurez-vous que les cartes soient placées correctement dans le boîtier – c'est-à-dire que les réponses puissent être vues par les trous du boîtier (B). Placez les 10 cache-réponses fournis sur les trous dans le boîtier. Ôtez la trappe sur le côté. Retirez la carte supérieure et faites-la glisser sous le jeu de cartes (C).

Vous êtes prêts à jouer.

COMMENT JOUER

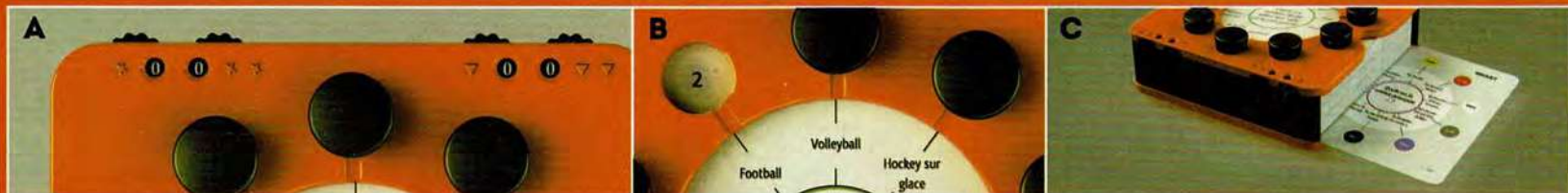
Le jeu se déroule en tours consécutifs. Le plus jeune joueur commence et lit la question au centre de la carte.

A ton tour, tu peux toujours choisir de répondre à l'une des propositions restantes ou de passer.

- Si tu choisis de répondre, donne à voix haute une **RÉPONSE** que tu penses être correcte, et enlève le cache-réponse correspondant.

- La réponse est bonne ? Génial! Garde le cache-réponse devant toi.
- La réponse est fausse ? Tu perds sur cette question et tu ne pourras plus donner de réponse sur cette carte. Mets le cache-réponse de côté, sans le remettre sur le boîtier. Tu perds aussi tous les cache-réponses que tu as gagnés sur cette question (mais tu gardes les points que tu as recueillis lors des questions précédentes).
- Après ta réponse, donne le boîtier au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre (peu importe si la réponse était bonne ou fausse).
- Tu n'es pas sûr des réponses restantes ? Ou tu penses qu'il n'y a plus de réponse correcte ? Tu peux choisir de **PASSER** et simplement donner le boîtier au joueur suivant.
- Dans ce cas, tu ne risques plus de perdre les points que tu as déjà collectés lors de ce tour ! Mais tu ne pourras plus donner d'autre réponse pour cette carte...

Le joueur suivant choisit alors de répondre ou de passer. Et ainsi de suite...



CATÉGORIES DE QUESTIONS



VRAI/FAUX : Les réponses sont « vrai » ou « faux ». Tu ne peux tenter de donner que les bonnes réponses (« vrai »). Mais on ne sait jamais combien de réponses sont « vrai ». Si tu penses qu'il ne reste que des réponses « faux », passe ton tour.



NOMBRE : Devine le nombre exact d'une réponse de ton choix.



ORDRE : Devine la bonne position d'une réponse de ton choix. Par exemple, pour la question « Classe ces terrains de jeu selon leur taille (1=le plus grand) », tu peux tenter «10» pour «Squash» et tu prends le cache-réponse correspondant. Tu n'as pas besoin de répondre dans l'ordre, donc pas besoin de commencer par le numéro 1.



SIÈCLE/DÉCENNIE : Devine le bon siècle ou la bonne décennie.



COULEUR : Devine la bonne couleur.



OUVERTE : Devine la bonne réponse.

EXEMPLE :

La question est : Est-ce un mammifère ? Deux réponses à la question sont déjà révélées : « Le chat » est vrai et « Le pingouin » est faux. Un joueur a donc déjà perdu sur ce tour.



FIN DU TOUR

Un tour se termine, lorsque les 10 cache-réponses sont enlevés, ou lorsque tous les joueurs ont passé ou abandonné.

Tous les joueurs comptent maintenant le nombre de cache-réponses collectés et ajoutent leurs points à leurs compteurs de points respectifs.

NOUVEAU TOUR, NOUVELLE CARTE

Avant de commencer le tour suivant, assurez-vous que tous les cache-réponses soient correctement replacés sur le boîtier et faites glisser la carte supérieure sous le jeu de cartes pour révéler la question suivante.

Le nouveau tour commence avec le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DU JEU

Le jeu se termine dès qu'un joueur ou une équipe atteint au moins 30 points sur le compteur de points. Le joueur ou l'équipe qui a alors le plus de points gagne la partie !

OUVERTURE DU BOÎTIER :

Pour ouvrir la trappe sur le côté du boîtier, appuie sur le côté avec le pouce et glisse l'index dans le trou, tout en faisant remonter la trappe vers le haut.

A noter ! Pour la remettre en place, commence par insérer les rainures sur les côtés avant de faire glisser la trappe.



m SMART 10

martinex®

© 2022 Martinex,
Tous droits réservés



Arno Steinwender & Christoph Reiser



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments. Danger de suffocation.

Distribué par Wilson Jeux
17 bis rue Frémicourt 75015 Paris - FRANCE

