

SMART 10

DAS REVOLUTIONÄRE QUIZSPIEL

Smart10 Der Herr der Ringe basiert ausschließlich auf den Kinofassungen und den Extended Editions der Der-Herr-der-Ringe-Filme.

SPIELINHALT

- 1 Smartbox
- 10 Antwortmarker
- 50 beidseitig bedruckte Quizkarten
- 1 Spielanleitung



SPIELZIEL

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

SPIELVORBEREITUNG

In jeder Ecke der Smartbox findet ihr einen Punktezähler mit jeweils einem anderen Symbol (A). Wählt alle jeweils ein Symbol. Seid ihr mehr als 4 Personen, bildet ihr Teams. Mischt die Karten und steckt sie so in die Smartbox, dass die Antworten durch die Löcher zu sehen sind (B).

Hinweis: Wie ihr die Smartbox am einfachsten öffnet und wieder schließt, findet ihr am Ende der Spielanleitung.

Steckt die 10 Antwortmarker auf die Löcher der Smartbox, sodass die Antworten nicht mehr zu sehen sind. Zieht die oberste Karte heraus und schiebt sie unter den Stapel in der Smartbox (C). Stellt alle Punktezähler auf 0.

DER HERR DER RINGE

SPIELABLAUF

Smart 10 verläuft über mehrere Runden. Wer von euch am jüngsten ist, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du dir die Smartbox und liest die Frage in der Mitte der Karte laut vor. Du darfst dich nun entscheiden, ob du a) eine Antwort geben, oder b) passen möchtest.

a) **Eine Antwort geben:** Wenn du denkst, eine richtige Antwort gefunden zu haben, darfst du den entsprechenden Antwortmarker entfernen und siehst darunter sofort, ob du richtig liegst.

- Ist die Antwort richtig? Super! Du darfst dir den Antwortmarker behalten und gibst die Smartbox an die nächste Person weiter.
- Ist die Antwort falsch? Pech gehabt! Du musst diese Runde aussetzen und darfst zur aktuellen Quizkarte keine weitere Antwort mehr geben. Außerdem verlierst du alle in dieser Runde bereits gesammelten Antwortmarker. Lege diese zur Seite und die nächste Person ist an der Reihe.

b) **Passen:** Wenn du denkst, keine richtige Antwort geben zu können und nicht deine in dieser Runde bereits gesammelten Antwortmarker verlieren möchtest, darfst du dich entscheiden zu passen. Das bedeutet aber auch, dass du zur aktuellen Quizkarte keine weitere Antwort mehr geben darfst. Danach ist die nächste Person an der Reihe.



FRAGEKATEGORIEN



WAHR/FALSCH: Die Antworten sind entweder *wahr* oder *falsch*. Ihr sollt nur die *wahren* Antworten erraten. Alternativ könnt ihr auch so spielen, dass man sowohl für *wahre* als auch *falsche* Antworten einen Marker erhält, sofern die Antwort mit jener auf der Karte übereinstimmt.



ZAHL: Ihr müsst die exakte Zahl oder das exakte Datum einer beliebigen Antwort erraten.



REIHENFOLGE: Ihr müsst erraten, an welcher Stelle eine beliebige Antwort in der Reihenfolge einzuordnen ist. Beispiel - Frage: „*Ordne die Kampfszenen chronologisch (1=früheste)!*“ Antwort: „*Die Drittfrüheste*“, und der Antwortmarker neben „*Gandalf gegen Saruman in dessen Turm*“ wird entfernt, um zu sehen, ob die Antwort richtig ist. *Hinweis:* Ihr müsst die Fragen nicht der Reihe nach beantworten!



JAHRHUNDERT/JAHRZEHNT: Ihr müsst das richtige Jahrhundert oder Jahrzehnt erraten.



FARBE: Ihr müsst die richtige Farbe erraten.



SONSTIGES: Ihr müsst das richtige Wort, den richtigen Namen etc. erraten.

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

ÖFFNEN UND SCHLIESSEN DER SMARTBOX:

Die Smartbox ist gut verschlossen, damit ihr sie mühelos überall hin mitnehmen könnt! Mit einem kleinen Trick könnt ihr sie ganz einfach öffnen: Zieht die seitliche Verschlussklappe an der Oberseite nach außen und drückt gleichzeitig an der Unterseite nach oben. Zum einfachen Verschließen der Smartbox müsst ihr die Verschlussklappe schräg an die seitlichen Führungen ansetzen und dann nach unten drücken.

Wenn ihr zu „Smart 10 Der Herr der Ringe“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria, oder an info@piatnik.com

BEISPIEL:

Frage:

„*Lebt noch, als der Eine Ring zerstört wird?*“

Zwei Antworten sind bereits aufgedeckt: „*Galadriel*“ ist richtig und „*Théoden*“ ist falsch. Das bedeutet, dass jemand 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 ihr alle 10 Antwortmarker von der Smartbox entfernt habt oder alle im Spiel verbliebenen Personen passen und keine Antwort mehr geben möchten. Zählt die gesammelten Antwortmarker dieser Runde und fügt die Anzahl als Punkte zu eurem Punktezähler hinzu. Setzt anschließend die Antwortmarker wieder auf die Löcher der Smartbox, schiebt die aktuelle Karte unter den Stapel und beginnt eine neue Runde wie zuvor beschrieben mit der Person, die links von der Person sitzt, welche die Runde zuvor gestartet hat.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald nach einer Runde zumindest eine Person bzw. ein Team 15 oder mehr Punkte am Punktezähler erreicht hat. Diese Person bzw. dieses Team gewinnt. Haben mehrere Personen oder Teams nach einer Runde mindestens 15 Punkte erreicht, gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Für ein längeres Spiel könnt ihr die zu erreichende Gesamtpunktzahl auf 30 erhöhen.