

HERNÍ MATERIÁL

- 1 smartbox
- 10 žetonů odpovědí
- 50 oboustranných karet s otázkami
- pravidla hry



CÍL HRY

Hráči postupně hledají správné odpovědi na položenou otázku. Pokud vědí správnou odpověď nebo ji odhadnou, získají bod. Pokud však budou riskovat příliš, mohou o body přijít. Vítězí hráč, který jako první získá alespoň 20 bodů.

PŘÍPRAVA HRY

Je-li vás více než čtyři, utvořte týmy. Dohodněte se, kdy bude hra končit: standardně se hraje do 20 bodů, ale pokud chcete hru zkrátit, můžete skončit již při dosažení 15 bodů.

V rozích smartboxu se nacházejí počítadla bodů označená symboly. Každý hráč si vybere jeden symbol a tím i příslušné počítadlo (A). Přesvědčte se, že karty jsou ve smartboxu umístěny správně – tj. že odpovědi jsou v otvorech dobře viditelné (B). 10 žetonů odpovědí umístěte do otvorů ve smartboxu. Horní kartu vysuňte a umístěte ji dospodu balíčku karet otázek (C).

Hra může začít.

PRŮBĚH HRY

Hráči se na tahu střídají. Hru zahajuje nejmladší hráč. Nahlas přečte okruh ve středu karty a může zkusit najít první správnou odpověď na otázku dle svého výběru. Hráč na tahu má vždy možnost odpovědět, nebo pasovat.

TIP: V prvním tahu každého kola vždy zkuste odpovědět, v případě nesprávné odpovědi totiž nic neriskujete.

- Pokud se aktivní hráč rozhodne odpovědět, řekne nahlas odpověď, o níž se domnívá, že je správná. Teprve poté vytáhne příslušný žeton odpovědi, aby si správnost odpovědi ověřil (viz příklad na další straně).

• Byla odpověď správná? Skvěle! Hráč si ponechá žeton odpovědi před sebou.

• Špatná odpověď? Hráč pro toto kolo vypadává ze hry – v tomto kole již nebude odpovídat na žádnou další otázku. Žeton odpovědi položí stranou, ale nevrací jej do smartboxu. Nesprávnou odpovědí hráč zároveň ztrácí nárok na všechny žetony, které v tomto kole již získal (body získané v předchozích kolech, tj. z předchozích karet, hráči pochopitelně zůstávají).

- Jakmile hráč odpoví a zkontroluje správnost své odpovědi, předá smartbox dalšímu hráči (nezáleží na tom, zda hráč odpověděl správně nebo chybně). Další hráč postupuje stejně – buď odpoví, nebo se vzdá dalšího tahu (= pasuje). A tak dále...

• Zbývají ve hře již pouze odpovědi, u nichž si nejste jisti správností? Nebo se vám zdá, že už nezbývá žádná správná odpověď? Můžete pasovat a smartbox předat následujícímu hráči. V takovém případě neriskujete ztrátu žetonů odpovědi získaných v tomto kole. Pouze se vzdáváte možnosti v tomto kole nadále odpovídat.



KATEGORIE OTÁZEK



PRAVDA/NEPRAVDA: Odpovědi jsou buď pravdivé, nebo nepravdivé. Zde si pro získání bodu musíte vybrat pouze pravdivou odpověď. Zároveň však předem nevíte, kolik pravdivých odpovědí je v daném kole k dispozici. Pokud si myslíte, že ve hře zbývají již pouze nepravdivé odpovědi, pasujte.

VARIANTA: Dohodnete-li se, můžete udělovat body i za správně určené nepravdivé odpovědi.



ČÍSLO: Dle vlastního výběru otázky odpovězte správný počet či správné datum.



POŘADÍ: Uhodněte správné pořadí odpovědi na otázku dle vlastního výběru. Např. v okruhu „Seřaďte chronologicky úmrtí těchto postav (1 = nejdříve)“ odpovězte „čtvrtý“ a vyberte „Albus Brumbál“. Odstraňte příslušný žeton odpovědi a ponechte si jej jako bod. Nemusíte odpovídat ve správném pořadí, můžete např. zahájit kolo sedmou odpovědí v pořadí.



BARVA: Uveďte správnou barvu.



OTEVŘENÉ OTÁZKY: Uhodněte správné slovo, jméno, atd.

PŘÍKLAD:

V okruhu „Jedná se o člena Fénixova řádu?“ jsou dvě odpovědi již odkryté. „Albus Brumbál“ je správná odpověď a „Bellatrix Lestrangeová“ je nesprávná odpověď. To znamená, že jeden hráč již z kola vypadl.



KONEC KOLA

Kolo končí ve chvíli, kdy je buď odstraněno všech 10 žetonů odpovědí, nebo když všichni hráči pasovali nebo vypadli v důsledku své nesprávné odpovědi. Všichni hráči si po skončení kola sečtou získané žetony odpovědí, za každý si zaznamenají 1 bod na počítadle bodů a žetony vrátí na jejich místa do smartboxu.

NOVÉ KOLO = NOVÁ KARTA

Dříve než zahájíte další kolo, ujistěte se, že všechny žetony ve smartboxu zakrývají odpovědi na otázky. Teprve pak odstraňte horní kartu (kartu hádanou v předchozím kole) a zasuňte ji do spodu balíčku karet. Tento postup je třeba dodržet proto, aby žádný z hráčů předem nezahlédl odpovědi na novou sadu otázek. Nové kolo zahajuje hráč po levici hráče, který zahajoval kolo předchozí.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů či týmů dosáhne alespoň 20 bodů (nebo jiného předem dohodnutého počtu). Tento hráč či tým vítězí.

OTEVÍRÁNÍ A ZAVÍRÁNÍ SMARTBOXU:

Smartbox se otevírá z pravé strany. Otevřete jej tak, že střední část pravé strany (viditelnou shora) mírně odtláčíte směrem doprava a poté celou stranu vysunete nahoru. Zavřete jej opačným postupem. Ujistěte se, že zoubky po stranách správně zapadly do drážek.



martinex®

©2021 Martinex,
All Rights Reserved



Arno Steinwender & Christoph Reiser

SMART 10



MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor pro ČR a SR:
MINDOK, s. r. o., Korunní 810/104, Praha 10



mindok.cz

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

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



Jména postav, názvy reálií a přidružené pojmy ze světa WIZARDING WORLD jsou registrovanou ochrannou známkou Warner Bros. Entertainment, Inc., chráněnou autorským právem. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Vydavatelství práva © JKR. (s21)

Překlad: Kačka Nováková
Korektury: Lucie Hálová, Michaela Růžičková,
Ivana Stárková, Kamila Dudášová