

DESIATKA 18+

HERNÝ MATERIÁL

- 1 smartbox
- 10 žetónov odpovedí
- 100 obojstranných kariet s otázkami
- pravidlá hry



CIEĽ HRY

Budete postupne hľadať správne odpovede na položenú otázku. Pokiaľ viete správnu odpoveď alebo ju odhadnete, získate víťazný bod. Pokiaľ však budete príliš riskovať, môžete o body prísť. Víťazí hráč, ktorý ako prvý získa aspoň 20 víťazných bodov.

PRÍPRAVA HRY

Ak sú viac ako štyria hráči, utvorte tímy. Dohodnite sa na ukončení hry: štandardne sa hrá do 20 víťazných bodov, ale ak chcete hru skrátiť, môžete sa dohodnúť, že hra bude končiť už pri dosiahnutí 15 bodov.

V rohoch smartboxu sa nachádzajú počítadlá bodov označené symbolmi. Každý hráč si vyberie jeden symbol, a tím aj príslušné počítadlo (A). Presvedčte 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. Hornú kartu vysuňte a umiestnite ju naspodok balíčka kariet otázok (C). Hra môže začať.



PRIEBEH HRY

Hráči sa na ťahu striedajú. Hru zahájí 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 ťah vynechať.

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 sa domnieva, že je správna. Vytiahne príslušný žetón odpovede, aby si správnosť odpovede overil (pozri príklad na ďalšej strane).

- Bola odpoveď správna? Skvelé! Hráč si ponechá žetón odpovede pred sebou.
- Nesprávna odpoveď? Hráč toto kolo vypadáva z hry – v tomto kole už nebude odpovedať na žiadnu ďalšiu otázku. Žetón odpovede položí nabok, 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 zostávajú).
- 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 ťah vynechá. A tak ďalej...

Zostávajú v hre už len odpovede, pri ktorých si nie ste istý správnosťou? Alebo sa vám zdá, že už nezostáva žiadna správna odpoveď? Môžete sa vzdať ďalšieho ťahu a smartbox podať nasledujúcemu hráčovi. V takom 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 bodov musíte vybrať len pravdivú odpoveď. Zároveň však vopred neviete, koľko pravdivých odpovedí je v danom kole k dispozícii. Pokiaľ si myslíte, že v hre zostávajú už len nepravdivé odpovede, vynechajte ťah.

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 „Zoradte športy podľa veľkosti ihriska (1 = najväčšie)“ odpovedzte „štvrtý“ a vyberte „ľadový hokej“. Odstráňte príslušný žetón odpovede a ponechajte si ho ako víťazný bod. Nemusíte odpovedať v správnom poradí, môžete napr. zahájiť kolo siedmym v poradí.



STOROČIE/DESAŤROČIE: Uved'te správne storočie či desaťročie (napr. „v sedemdesiatych rokoch dvadsiateho storočia“).



FARBA: Uved'te správnu farbu.



OTVORENÉ OTÁZKY: Uhádnite správne slovo, meno, atď.

PRÍKLAD:

V okruhu „Jedná se o oficiální název rostliny/houby?“ sú dve odpovede už odkryté. „šourník bílý“ (moruša biela) je správna odpoveď a „pochvatek šišíakovitý“ (africká žihľava) je neprávna 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 vo chvíli, keď všetci hráči vynechali ťah alebo vypadli v dôsledku svojej nesprávnej odpovede. Všetci hráči si po skončení kola sčítajú získané žetóny odpovedí, za každý si zaznamenajú 1 bod na počítadle bodov a žetóny sa vracajú na ich miesta do smartboxu.

NOVÉ KOLO = NOVÁ KARTA

Skôr než zahájite ďalšie kolo, uistite sa, že všetky žetóny v smartboxe zakrývajú odpovede na otázky. Až potom odstráňte hornú kartu (kartu hádanú v predchádzajúcom kole) a zasunúť ju dospodu balíčka kariet. Tento postup je treba dodržať preto, aby žiadny z hráčov vopred nezahliadol odpovede na novú sadu otázok. Nové kolo zahájí hráč po ľavici hráča, ktorý zahajoval predchádzajúce kolo.

KONIEC HRY

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

OTVÁRANIE A ZATVÁRANIE SMARTBOXU:

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

SVETLÁ A BATÉRIE SMARTBOXU

Svetlá smartboxu sa zapínajú či vypínajú pomocou páčky na boku boxu. Potrebné batérie: 3 × AG13/LR44 (nie sú súčasťou balenia). Pre vloženie batérií povoľte skrutky držiace kryt batérie, vložte batérie a kryt opäť utiahnite.

UPOZORNENIE!

Batérie pravidelne kontrolujte. Používajte len odporúčané batérie či batérie im podobné. Nemiešajte rôzne typy batérií ani batérie rôzneho opotrebenia. Všetky batérie vymieňajte súčasne. Nové batérie vkladajte správne podľa uvedených značiek polarity. Napájacie svorky nesmú byť skratované. Ak nebudete produkt dlhšiu dobu používať, batérie vyberte. Dobíjacie batérie pred dobíťím vyberte zo smartboxu. Nepokúšajte sa dobíjať batérie, ktoré nie sú k dobíjaniu určené. Batérie nabíjajte len pod dohľadom dospelého osoby. Nelikvidujte produkt ohňom, batérie by mohli explodovať alebo vytiecť.

VAROVANIE: Použité batérie ihneď zlikvidujte. Nové i použité batérie uschovávajú mimo dosah detí. Ak máte podozrenie, že dieťa batérie prehltlo či si inak vložilo do akejkolvek časti tela, bezodkladne vyhľadajte lekársku pomoc.



V prípade likvidácie musíte vytriediť osobitne plastovú a papierovú časť produktu, ako aj batérie. Nevyhadzujte do zmiešaného odpadu.



SMART 10

©2026 Martinex, All Rights Reserved



Arno Steinwender & Christoph Reiser

18+



VAROVÁNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let! Obsahuje malé části. Nebezpečí udušení. **UPOZORNENIE!** Nevhodné pre deti do 3 rokov! Obsahuje malé časti. Nebezpečenstvo udusenía.

MINDOK
HRÁME ♥ SRDCOM

Výhradný distribútor pre ČR a SR:



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

