

SMART 10

LËTZEBUERG

SPILLINHALT

- 1 Smartbox mat integréierte Punktenzieleren
- 10 Stëpp (fir d'Äntwerten ze verstopp)
- 100 zweesäiteg bedréckte Quizkaarten
- Spillreegelen



SPILLIDDI

Bei SMART 10 - Lëtzebuerg dréit sech alles ëm d'Land Lëtzebuerg. D'Froe baséieren op Geschicht, Kultur, Geographie, Mënschen a ganz vill Interessantem ronderëm Lëtzebuerg.

SPILLZIL

Bei SMART 10 geet et dorëms, mam Fanne vun de richtegen Äntwerten als Éische 15 Punkten ze sammelen (eleng oder als Equipe).

SPILLOPBAU

An all Eck vun der Smartbox ass ee Punktenzieler mat all Kéiers engem anere Symbol dernieft (A). All Matspiller sicht sech ee Symbol aus - bei méi wéi véier Matspiller ginn Equipe gemaach. Dëst Symbol ass bis zum Schluss vun der Partie säint (hiert). D'Quizkaarte gi gemëscht an esou an d'Smartbox gestach, dass d'Äntwerten duerch d'Lächer ze gesi sinn (B). Déi 10 Stëpp ginn esou an d'Lächer vun der Smartbox gestach, dass een d'Äntwerten net méi gesäit. Déi iewescht Quizkaart gëtt erausgezunn an ënnert de Koup an der Smartbox gestach (C). Sämtlech Punktenzielere ginn op 0 gesat.

SPILLOFLAF

Smart 10 gëtt iwver méi Tier am Sënn vun der Auer gespillt. Dee jéngste Spiller fänkt un.

Hiwäis: Wann ee mat Equipe spillt (z.B. A+B), ass et recommandéiert, datt d'Spiller sech ofwiesselend niewentenee setzen (also A-B-A-B etc.), sou datt all Equipe ofwiesselend un den Tour kënnst.

Den aktive Spiller hëlt d'Smartbox a liest d'Fro an der Mëtt vun der Kaart haart vir. Hien däerf sech elo dofir entscheiden, ob hie wëll:

- Eng Äntwert ginn: Wann den aktive Spiller mengt, eng richtig Äntwert ze wëssen, muss hien se haart soen, hëlt dann dee Stopp ewech, deen e fir dee richtegen hält, a gesäit direkt do drënner, ob seng Äntwert richtig ass oder net.

- Ass d'Äntwert richtig? Super! Den aktive Spiller däerf de Stopp halen a gëtt d'Smartbox un den nächste Spiller lénks vun sech weider.

- Ass d'Äntwert falsch? Pech! Den aktive Spiller muss de Rescht vum Tour aussetzen an däerf fir déi aktuell Quizkaart keng weider Äntwert méi ginn. Do dernieft verléiert hie sämtlech an dësem Tour gesammelt Stëpp. Déi ginn op d'Säit geluecht an de Spiller lénks vun him gëtt neien, aktive Spiller.

- Passen: Wann den aktive Spiller keng richtig Äntwert mei wees an och dei an dësem Tour gesammelt Stëpp nët wëll verléieren, dierf hie passen. Hie muss den Rescht vum Tour aussetzen (an däerf fir déi aktuell Quizkaart och keng Äntwert méi fir seng Equipe ginn).



FROEKATEGORIEN



RICHTEG/FALSCH D'Äntwerte sinn entweder „richteg“ oder „falsch“. Et sollen nëmmen déi „korrekt“ Äntwerte gerode ginn.

Hiwäis: Alternativ kann och esou gespilt ginn, dass ee fir „richteg“ awer och fir „falsch“ Äntwerten e Stopp kritt, esou laang d'Äntwert déi selwecht ass wéi d'Äntwert op der entsprecher Quizkaart.



ZUEL/DATUM Et muss bei enger belibeger Äntwert déi genau Zuel oder de genaue Datum gerode ginn.



REIEFOLLEG Es muss gerode ginn, op wéi enger Plaz eng vun den Äntwerten an d'Reiefolleg passt.

Beispill: Fro: „Zortéier d'Wäinzorten no hirer Ubaufäch (1=klengsten)“.

Äntwert: „Déi drëttgréissten“. Den aktive Spiller hëlt de Stopp nieft „Gewürztraminer“ ewech, fir ze kucken, ob déi Äntwert richteg ass.

Hiwäis: Dës Froe mussen net der Rei no beäntwert ginn!



JOERZÉNGT/JOERHONNERT Et muss dat richtegt Joerzéngt oder Joerhonnert gerode ginn.



FAARF Et muss déi richteg Faarf gerode ginn.



VERSCHIDDENES Et muss dat richtegt Wuert, de richtige Numm asw. gerode ginn.

Beispill: Fro: „Ass/war ee Spill vu Ludolux?“ Et si schonn zwou Äntwerten opgedeckt: „Op der Spillplaz“ ass richteg a „Muckefuck“ ass falsch. Dat heescht, dass an dësem Tour schonn e Spiller eraus ass oder ee Spiller bei der alternativer Spillvariant wousst, dass „Muckefuck“ ebe falsch ass.



ENN VUN ENGEM TOUR

En Tour ass eriwwer, wann déi 10 Stëpp aus der Smartbox erausgezu goufen oder sämtlech Spiller gepasst hunn oder eraus sinn. All Spiller oder all Equipe zielt seng an dësem Tour gesammelt Stëpp an addéiert déi Zuel als Punkte bei sengem Punktenzieler dobäi. D'Stëpp ginn nees op d'Lächer vun der Smartbox gesat, déi aktuell Kaart gëtt ënner de Koup gestach an et kann en neien Tour, ewéi uewe beschriwwen, mam Spiller lénsk vum leschten Startspiller ufänken.

ENN VUM SPILL

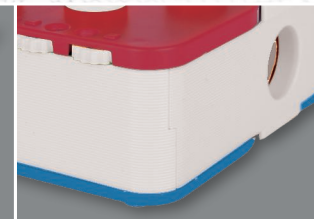
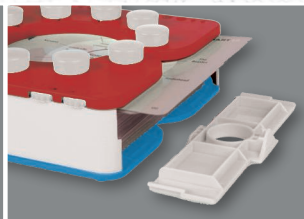
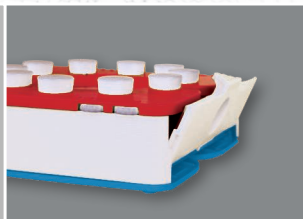
D'Spill ass eriwwer, wann no engem Tour op d'mannst ee Spiller oder eng Equipe 15 oder méi Punkten op sengem Punktenzieler gesammelt huet. Dee Spiller oder déi Equipe huet gewonnen. Hu méi Spiller oder Equippen no engem Tour op d'mannst 15 Punkten erreicht, gewënnt, wien déi meeschte Punkten huet. Am Fall vun engem Gläichstand kann nach eng weider Quizkaart gespilt ginn, bis et ee klore Gewënner gëtt.

Hiwäis: Fir méi eng laang Partie kann d'Zuel vun de Punkten, déi mussen erreicht ginn, um Ufank vun der Partie zum Beispill op 30 festgeluecht ginn.

Opgepasst! Net gëeigent fir Kanner ënner 36 Méint. Huet kleng Stécker, déi verschléckt kënnen ginn. Erstéckungsgefor.

D'OP- AN ZOUMAACHE VUN DER SMARTBOX:

D'Smartbox ass gutt zou, fir dass een se ouni Problemeer iwwerall hi mathuele kann! Mat engem klengen Trick léisst si sech ganz einfach opmaachen: De säitlichen Deckel mat der Uewerkant erauszéien a gläichzäitig d'Ënnerkant eropdrécken. Fir dat einfacht Zoumaache vun der Smartbox muss den Deckel schif an déi säitlich Féierungen agesat an erofgedréckt ginn.



Wann Dir zu „Smart 10 - Lëtzebuerg“ nach Froen oder Ureegungen hutt, da schreift eis w.e.g. un: Ludolux S.à r.l., 19 rue de Bitbourg, L-1273 Hamm oder schéckt eis eng Mail un: info@ludolux.lu.



© 2023 Martinex, All Rights Reserved



Arno Steinwender & Christoph Reiser



piatnik.com



Dir fannt eis och op facebook.com/Ludoluxlu instagram.com/ludolux.lu



LUDOLUX

UMIERKUNG: Duerch d'Produktionszäit vum Spill baséiere verschidde Froen op Statistiken aus de Joren 2021 an 2022. Et kann duerch virkommen, dass et duerch aktuell Statistiken zu klengen Differenze komme kann, déi dem Spill awer net schuede sollten. Froen an Iwwersetzung: Christian Kruchten