

SMART 10 FAMILLE

CONTENU

- 1 Boîtier SMART10 Famille, 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 ? 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 : Devine si la réponse est correcte (✓) ou fautive (✗).

Par exemple : La question est : « Est-ce un personnage dans Harry Potter ? » Deux réponses à la question sont déjà révélées : « Sirius Black » est vrai et « Bilbon Sacquet » est faux.



ORDRE : Devine la bonne position d'une réponse de ton choix. Tu n'as pas besoin de répondre dans l'ordre, donc pas besoin de commencer par le numéro 1. Par exemple, pour la question « Classe ces animaux selon leur taille (1=le plus gros) », tu peux tenter « 7 » pour « Écureuil » et tu prends le cache-réponse correspondant.



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



COULEUR : Devine la bonne couleur.



OUVERTE : Devine la bonne réponse.

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.

Si les joueurs sont d'âges très différents et donc de niveaux de connaissances différents, il est possible de laisser le plus jeune joueur toujours commencer.

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 !



Pour encore plus de challenge, **SMART10** existe aussi en version "classique", 200 nouvelles questions et 2000 réponses, à partir de 14 ans :-)

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.



martinex®

SMART 10



Arno Steinwender & Christoph Reiser



0-3



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

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

