

# SMART 10

DGTL<sup>®</sup>  
DETOX

## INHOUD

- 1 Smartbox
- 10 antwoordknopjes
- 100 dubbelzijdige vragenkaarten
- spelregels



## DOEL VAN HET SPEL

Geef om beurten een correct antwoord. Als je het juist hebt, scoor je een punt. Heb je het fout, dan kan je punten verliezen! Het spel eindigt wanneer iemand minstens 30 punten scoort.

## VOORBEREIDING

Als je met meer dan 4 spelers speelt, vorm dan teams. Beslis samen hoe lang je wil spelen: een standaard spelletje gaat tot 30 punten, maar je kunt ook al eerder stoppen, bijvoorbeeld bij 15 punten.

In de hoeken van de Smartbox zitten scoreschijfjes met een symbool. Elke speler kiest een symbool **(A)**. Schuif de kaarten correct in de Smartbox zodat de antwoorden zichtbaar zijn door de gaatjes **(B)**. Plaats de 10 antwoordknopjes in de gaatjes van de Smartbox. Verwijder de bovenste kaart en schuif die onderaan de stapel **(C)**.

## NU BEN JE KLAAR OM TE STARTEN!

## SPELVERLOOP

Spelers spelen om beurten. De jongste speler start. Hij/zij leest de vraag in het midden van de kaart hardop voor en geeft het eerste antwoord. Wanneer het jouw beurt is, mag je antwoorden of "pas" zeggen.

- Als je wil antwoorden, zeg je het juiste **ANTWOORD** (of dat denk je toch) hardop en verwijder je daarna het antwoordknopje.

- Was je antwoord juist? Super! Houd het antwoordknopje even bij.
- Was je antwoord fout? Dan ben je af en mag je niet meer antwoorden op deze kaart. Leg het antwoordknopje opzij (niet in de Smartbox). Bovendien verlies je ook alle antwoordknopjes die je eerder al verdiende op deze kaart. (De punten die je in de vorige rondes scoorde, houd je wel.)
- Nadat je hebt geantwoord en je antwoordknopje hebt genomen (of al je antwoordknopjes hebt verloren en opzij gelegd), geef je de Smartbox door aan de volgende speler.

- Weet je de overige antwoorden niet of ben je niet zeker? Dan zeg je "**PAS**" en geef je de Smartbox door aan de volgende speler. Nu ben je af en mag je de rest van de ronde niet meer antwoorden. Je verliest echter geen antwoordknopjes!

Daarna kiest de volgende speler of die wil antwoorden of passen, en zo blijven spelers om beurten verder spelen.



## CATEGORIEËN



**JUIST/FOUT:** het antwoord is altijd "juist" of "fout". Je mag enkel de "juiste" onthullen, maar je weet niet hoeveel dat er zijn. Als je denkt dat er alleen nog "foute" antwoorden overblijven, moet je passen.



**AANTAL:** raad het exacte cijfer of de datum bij een antwoord naar keuze.



**VOLGORDE:** raad de juiste positie in de rangorde van een antwoord naar keuze. Bijvoorbeeld: op "Volgorde van de metronetten naargelang het openingsjaar (1=oudste)" zeg je "derde" en kies je "Parijs". Daarna mag je het antwoordknopje verwijderen om te zien of je het wint. Je moet de antwoorden niet op volgorde van 1 tot 10 raden; je mag bijvoorbeeld ook bij nummer 7 starten.



**EEUW/DECENNIUM:** raad de juiste eeuw of het juiste decennium.



**KLEUR:** raad de juiste kleur.



**OPEN:** raad een woord, een naam,...

## VOORBEELD:

De vraag is: Welke van deze zijn bordspellen? Twee antwoorden zijn al onthuld: Pentago is juist en brillo is fout. Dat betekent dat één speler al af is.



## HET EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde wordt beëindigd als alle antwoordknopjes verwijderd werden, of als alle spelers gepast hebben of af zijn. Alle spelers tellen hun punten en passen hun scoreschijfje aan. Daarna gaan de antwoordknopjes weer op de Smartbox.

## NIEUWE RONDE, NIEUWE KAART

Wanneer alle antwoordknopjes weer op de Smartbox staan, schuif je de bovenste kaart uit de Smartbox om de volgende vraag te onthullen. Schuif de kaart onderaan de stapel in de box. De speler links van de startspeler van de vorige ronde is de nieuwe startspeler en mag beginnen.

## DE WINNAAR(S)

Het spel eindigt zodra een speler/team minstens 30 punten scoorde. De speler of het team met de meeste punten is gewonnen!

### DE SMARTBOX OPENEN:

Om het zijluikje van de Smartbox te openen, druk op de kant met het gat en kantel het voorzichtig naar buiten terwijl je het naar boven schuift.

**Opgelet!** De groeven moeten overeenkomen met de kanten zodat het luikje goed open en dicht gaat.



• **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Geproduceerd in China. • **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine. • **ACHTUNG !** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China.

©2023 MGBI. ©2023 Martinex. Smart10 is een geregistreerd merk van Martinex. Alle rechten voorbehouden.



martinex®

**SMART 10**

Verdeeld in  
Nederland  
en België  
door MGBI,  
Kolonienstraat 11,  
1000 Brussel, België.



[www.megableu.com](http://www.megableu.com)