

Smart 10 säännöt ja ohjeet

Ennen pelin aloittamista sovitaan tavoitepistemäärä, johon pyritään, vaikkapa 30 pistettä.

Nuorin pelaaja aloittaa pelin.

Jokaisella kierroksella esitetään yksi kysymys, joka on luettavissa pelilaitteen keskeltä.

Kysymystä ympäröi 10 vastausvaihtoehtoa, joiden ratkaisut on piilotettu mustien nappuloiden taakse.

Jokainen pelaaja odottaa vuoroaan ja vastaa tai passaa tämän kysymyksen.

Jos vastaus menee oikein, pelaaja saa vastata uudelleen seuraavalla kierroksella.

Jos vastaus menee väärin, hän menettää kaikki sen kysymyksen aikana kerätyt pisteet.

Yksi pelikerta kestää tyypillisesti noin 20 min.

Peli päättyy, kun joku on kerännyt vähintään 30 pistettä, ja eniten pisteitä kerännyt voittaa.

Kysymysten esittäminen

Kysymykset ovat luettavissa pelilaitteen keskeltä, ja ne kattavat erilaisia teemoja, kuten luonto, historia, urheilu ja musiikki. Ei siis kannata turhautua, vaikka jotkut kysymykset tuntuisivatkin haastavilta.

Vastauksien valitseminen

Pelaajat valitsevat vastauksia vuorotellen kääntämällä mustia nappuloita.

1. Jos vastaus on oikein, pelaaja saa pisteen ja voi jatkaa vastaamista, kun vuoro seuraavan kerran tulee hänen kohdalleen.

2. Jos pelaaja vastaa väärin kysymykseen, hänen vuoronsa päättyy ja kysymyksen aikana kerätyt pisteet menetetään.

3. Pelissä on kuitenkin mahdollista myös passata, mikäli tuntuu siltä, ettet osaa enää vastata. Tällöin vuorosi päättyy kierroksen osalta, mutta saat kuitenkin pitää kaikki sen aikana kerätyt pisteet itselläsi.

Pisteiden laskeminen

Jokaisen kierroksen jälkeen pisteet lasketaan ja merkitään pelilaitteen kulmissa oleviin laskureihin. Pelaajat saavat yhden pisteen jokaisesta oikeasta vastauksesta. Jos pelaaja on kuitenkin vastannut väärin, menettää hän kaikki pisteet, eli kierroksen pistesaldo on silloin nolla.

Pelivinkkejä voittamiseen

Smart 10:ssä laaja tietämys on todellista valttia. Kannattaa kuitenkin olla varovainen liiallisen riskinoton kanssa. Jos olet jo saanut pisteitä kierroksen aikana, mieti tarkkaan, kannattaako sinun enää vastata, vai olisiko ehkäpä parempi passata. Väärä vastaus vie kaikki pisteet mukanaan, joten välillä voi olla viisaampaa tyytyä varmaan pisteeseen kuin menettää kaikki.



Euroopan unionin
osarahoittama



Правила и рекомендации Smart 10

Перед началом игры согласовывается целевой балл, например, 30 очков.

Самый младший игрок начинает игру.

В каждом раунде задаётся один вопрос, который можно прочитать в середине игрового устройства.

Вопрос окружён 10 вариантами ответов, решения которых скрыты за чёрными кнопками.

Каждый игрок ждёт своего хода и отвечает или проходит этот вопрос.

Если ответ верен, игрок может ответить снова в следующем раунде.

Если ответ окажется неправильным, он теряет все накопленные очки в этом вопросе.

Одна сессия обычно длится около 20 минут.

Игра заканчивается, когда кто-то набирает не менее 30 очков, и побеждает тот, у кого наибольшее количество очков.

Вопросы

Вопросы можно читать в середине игрового устройства, и они охватывают различные темы, такие как природа, история, спорт и музыка. Так что не расстраивайтесь, даже если некоторые вопросы кажутся сложными.

Выбирайте свои ответы

Игроки по очереди выбирают ответы, переворачивая чёрные фигуры.

1. Если ответ правильный, игрок получает очко и может продолжить ответ в следующий раз, когда наступит его ход.

2. Если игрок отвечает неверно, его ход заканчивается, и накопленные очки теряются.

3. Однако можно пройти в игре, если вы чувствуете, что больше не знаете, как ответить. В этом случае ваш ход заканчивается в раунде, но вы всё равно сохраняете все набранные очки.

Подсчёт очков

После каждого раунда очки подсчитываются и отмечаются на фишках в углах игрового устройства. Игроки получают одно очко за каждый правильный ответ. Однако если игрок ответил неправильно, он теряет все очки, то есть баланс очков за раунд равен нулю.

Советы по играм для победы

В Smart 10 обширные знания — это настоящее преимущество. Однако следует быть осторожным с чрезмерным риском. Если вы уже набрали очки в раунде, тщательно подумайте, стоит ли отвечать дальше или лучше проверить. Неправильный ответ забирает с собой все баллы, поэтому иногда разумнее довольствоваться определённой точкой, чем потерять всё.



Euroopan unionin
osarahoitama



Smart 10 Rules and Guidelines

Before starting the game, the target score is agreed upon, for example 30 points.

The youngest player starts the game.

In each round, one question is asked, which can be read in the middle of the game device.

The question is surrounded by 10 answer options, the solutions of which are hidden behind black buttons.

Each player waits for their turn and answers or passes this question.

If the answer is correct, the player may answer again in the next round.

If the answer goes wrong, he loses all the points accumulated during that question.

One session typically lasts about 20 minutes.

The game ends when someone has scored at least 30 points, and the one with the most points wins.

Asking questions

The questions can be read in the middle of the game device and cover a variety of themes, such as nature, history, sports, and music. So don't get frustrated even if some questions seem challenging.

Choose your answers

Players take turns choosing answers by turning over black pieces.

1. If the answer is correct, the player gets a point and can continue answering the next time it is their turn.
2. If a player answers a question incorrectly, their turn ends and the points accumulated during the question are forfeited.
3. However, it is also possible to pass in the game if you feel that you no longer know how to answer. In this case, your turn ends for the round, but you still get to keep all the points collected during the round.

Scoring

After each round, the points are counted and marked on the counters in the corners of the game device. Players get one point for each correct answer. However, if the player has answered incorrectly, he loses all points, i.e. the point balance for the round is zero.

Game Tips for Winning

In the Smart 10, extensive knowledge is a real asset. However, you should be careful with excessive risk-taking. If you've already scored points during the round, think carefully about whether you should answer anymore, or whether it might be better to check. A wrong answer takes all the points with it, so sometimes it can be wiser to settle for a sure point than lose everything.



Euroopan unionin
osarahoitama



10 سمارت وإرشادات قواعد

كل في اللعبة لاعب أصغر يبدأ نقطة 30 مثل، المستهدفة النتيجة على الاتفاق يتم، اللعبة بدء قبل خيارات بعشرة محاط السؤال. اللعبة جهاز منتصف في قراءته يمكن واحد سؤال يطرح، جولة إذا السؤال هذا يتجاوز أو ويجب دوره لاعب كل ينتظر. سوداء أضرار خلف مخفية حلولها، للإجابة، الإجابة أخطأت إذا. التالية الجولة في أخرى مرة الإجابة للاعب يمكن، صحيحة الإجابة كانت دقيقة 20 حوالي واحدة جلسة تستغرق ما عادة. السؤال ذلك خلال جمعها التي النقاط جميع يخسر طرح. النقاط من عدد أكبر لديه من ويفوز، نقطة 30 الأقل على ما شخص يسجل عندما اللعبة تنتهي مثل المواضيع من متنوعة مجموعة وتغطي اللعبة جهاز منتصف في الأسئلة قراءة يمكن الأسئلة صعبة الأسئلة بعض بدت لو حتى بالإحباط تشعر لا لذا. والموسيقى، الرياضة، التاريخ، الطبيعة الإجابة كانت إذا 1. سوداء قطع بقلب الإجابات اختيار على اللاعبون يتناوب إجاباتك اختر فيها يحين التي القادمة المرة في الإجابة في الاستمرار ويمكنه نقطة على اللاعب يحصل، صحيحة أثناء جمعها التي النقاط وتفقد دوره ينتهي، خاطئ بشكل سؤال على اللاعب أجاب إذا 2. دوره تجيب كيف تعرف تعد لم أنك شعرت إذا اللعبة تتجاوز أن أيضا الممكن من، ذلك ومع 3. السؤال الجولة خلال جمعها التي النقاط بجميع تحتفظ تزال لا لكنك، للجولة دورك ينتهي، الحالة هذه في يحصل. اللعبة جهاز زوايا في العدادات على وتمييزها النقاط عد يتم، جولة كل بعد التسجيل يخسر، خاطئ بشكل اللاعب أجاب إذا، ذلك ومع. صحيحة إجابة كل عن واحدة نقطة على اللاعبون Smart 10، فريق في للفوز للعبة نصائح. صفرا يساوي للجولة النقاط رصيد أن أي، النقاط جميع كنت إذا. المفردة المخاطرة من حذرا تكون أن يجب، ذلك ومع. حقيقية ميزة تعتبر الواسعة المعرفة من كان إذا أو، أكثر الإجابة عليك يجب كان إذا فيما جيدا فكر، الجولة خلال بالفعل نقاطا سجلت قد بنقطة تكتفي أن الحكمة من يكون أحيانا لذا، معها النقاط كل تأخذ الخاطئة الإجابة. التحقق الأفضل بشيء كل تخسر أن من بدلا مؤكدة