

# справжній ЕРУДИТ 10

## ВМІСТ

- 1 Смарт-бокс
- 10 чорних фішок
- 100 двосторонніх карток із запитаннями
- правила

## МЕТА ГРИ

Спробуйте по черзі знайти всі правильні відповіді на одне запитання. Якщо ви вгадали – отримаєте бал. Помілились – втрачаєте всі бали в цьому раунді. Коли хтось з гравців отримав щонайменше 30 балів – гру закінчено. Гравець з найбільшою кількістю балів стає переможцем гри.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Якщо грати планує більш ніж 4 людини, об'єднайтеся у команди. Домовтесь щодо фінального результату: зазвичай гра триває до 30 балів, але ви можете грати, скажімо, до 15.

У верхню частину смарт-боксу вмонтовані коліщатка для фіксування рахунку. Всі коліщатка позначені окремою фігурою - кружечком, квадратом, трикутником, зірочкою. Кожен гравець чи команда обирають, якою фігурою будуть позначатись (мал. А). Вкладайте картки до смарт-боксу так, щоб ви потім могли бачити відповіді в отворах (мал. В). Закрийте всі 10 отворів на смарт-боксі чорними фішками. Зніміть верхню картку і вкладіть її у самісінький низ колоди всередині боксу (мал. С).

Ви готові до гри?



## ПРАВИЛА ГРИ

Гравці або команди ходять по черзі. Починає гру наймолодший гравець. Перший гравець у раунді читає вголос запитання в центрі картки й дає свою відповідь. У кожного гравця є вибір – відповісти чи пропустити хід.

– Якщо ви вирішили **відповідати**, озвучте свій варіант відповіді вголос так, щоби його почула решта гравців й вийміть ту чорну фішку, яка приховує правильну відповідь.

• Ви відповіли правильно? Чудово! Покладіть фішку на стіл перед собою.

• Помілились? Ви вибуваєте з цього раунду і більше не можете відповідати по цій картці.

• Відкладіть фішку убік, але не повертайте в отвір на смарт-боксі. Ви втрачаєте всі фішки, які отримали за відповіді по цій карточці. (Однак, бали, які ви отримали в попередніх раундах зберігаються).

• Після вашої відповіді на запитання передайте смарт-бокс наступному гравцеві. Незалежно від того, була ваша відповідь правильною чи ні, хід переходить до наступного гравця.

– Ви не впевнені у своїй відповіді або вважаєте, що під фішками не залишилось правильних відповідей? Можете **пропустити хід** і просто передати смарт-бокс далі.

• Таким чином, ви не ризикуєте фішками, отриманими в цьому раунді. АЛЕ і брати участь у цьому раунді ви більше теж не зможете.

Тепер наступний гравець вирішує – відповісти чи пропустити хід. І так далі...

## КАТЕГОРІЇ ЗАПИТАНЬ



**ТАК чи НІ:** Ці запитання мають відповіді – «так» або «ні». Ваше завдання – відкрити всі правильні відповіді. Але ж ви не завжди знаєте скільки з них правильних. Якщо вам здається, що закритими лишилися лише неправильні відповіді, краще пропустити хід.



**ЧИСЛО:** Щоб відповісти на запитання, назвіть правильне число або дату.



**ПОСЛІДОВНІСТЬ:** Вгадайте яке місце в переліку займає ваш варіант відповіді. Наприклад, перед вами запитання «Метрополітени різних міст впорядковані за роками їх відкриття (1=найстаріший)». Ви кажете вголос свою відповідь: “третє місце” та виймаєте фішку навпроти слова “Париж”. На ці запитання не обов’язково відповідати за годинниковою стрілкою чи неодмінно починати з першого місця. Ви впевнені у варіанті, який, на вашу думку, посідає 7 місце, починайте з нього.



**СТОЛІТТЯ/РОКИ:** Відповіддю на запитання є число, що позначає століття або десятиліття.



**КОЛІР:** Просто назвіть колір.



**ВІДКРИТЕ ПИТАННЯ:** Назвіть слово, назву, ім’я тощо.

### ЯК ВІДКРИТИ СМАРТ-БОКС:

Одна з чорних бічних панелей смарт-боксу має отвір у вигляді кола. Щоб відкрити цю панель, притисніть легенько пальцями з обох боків цього кола і потягніть вгору верхній край.

**Зверніть увагу!** Ця та сусідні бічні панелі мають пази. Щоб належним чином відкрити та закрити смарт-бокс, треба правильно вставити знімну панель у пази.



Справжній ЕРУДИТ 10 is a Ukrainian language adaptation of the Smart10 – board game designed and created by Martinex Oy, and the Справжній ЕРУДИТ 10 is subject to the intellectual property rights of Martinex Oy. Martinex Oy owns the trademarks, whether registered or not, in the Справжній ЕРУДИТ 10, MARTINEX, MINDTWISTER and SMART10 names and logos, the designs, whether registered or not, in the appearance of the Smart10 – board game and question cards as well as the copyright in the Smart10 – board game, question cards and game rules as well as their Ukrainian adaptations and/or translations. All rights reserved.

## ПРИКЛАД:

Запитання: Чи вживали ці продукти у середньовічній Європі? Два отвори з відповідями вже відкриті. Мед – правильна відповідь, а М’ясо індички – ні. З цього можна зрозуміти, що один з гравців вже вибув з раунду.



## КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд закінчується, коли або всі 10 відповідей відкриті, або всі гравці пропустили хід чи вибули.

Всі гравці встановлюють свій результат за допомогою коліщаток і повертають чорні фішки в отвори на панелі смарт-боксу.

## НОВИЙ РАУНД, НОВА КАРТКА

Перед початком гри пересвідчіться, що всі отвори з відповідями закриті фішками. Витягніть верхню картку, вкладіть її під низ колоди. Тепер у вас відкрита нова картка з наступним запитанням.

Новий раунд починає гравець, що сидить ліворуч.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується, коли будь-який гравець чи команда набрали щонайменше 30 балів. Він (вони) й стають переможцями гри.