

SMART 10 FAMILIAR

CONTENIDO

- 1 caja Smart
- 10 marcadores de respuesta
- 100 tarjetas a doble cara, con preguntas
- reglamento



OBJETIVO DEL JUEGO

En turnos consecutivos, cada jugador/a deberá tratar de responder correctamente a una pregunta. Si acierta, recibe puntos, pero si no logra guardar sus puntos a tiempo, podrá perderlos. Ganará quien tenga más puntos al final de la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Si queréis jugar una partida a más de cuatro jugadores/as, cread equipos. Decidid cuándo queréis que termine la partida: una estándar finaliza cuando alguien llega a 30 puntos, pero para partidas más cortas podéis decidir finalizarla al llegar a los 15 puntos, por ejemplo.

En las esquinas de la caja Smart se encuentran las ruedas de puntuación, junto a un símbolo. Cada jugador/a deberá elegir un símbolo (**A**). Asegúrate que las tarjetas están colocadas correctamente en la caja Smart, es decir, que las respuestas coincidan con los huecos tapados por los marcadores (**B**). Coloca los 10 marcadores en los huecos y retira la primera tarjeta, devolviéndola al final del mazo (**C**).



CÓMO JUGAR

La partida se desarrollará por turnos, empezando por el jugador/a más joven. Este/a leerá la pregunta del centro de la tarjeta y tendrá el primer turno. Cuando sea tu turno, puedes responder o pasar.

- ¿Sabes alguna de las respuestas, o crees saberla y quieres probar suerte? Si eliges responder, da una **RESPUESTA** en voz alta, a una de las 10 opciones que aún tenga el marcador en la caja Smart, retirando el marcador correspondiente.
 - ¿Tu respuesta es **correcta**? ¡Fantástico! Deja el marcador de la respuesta delante de ti.
 - ¿Tu respuesta es **errónea**? Deberás retirarte de la ronda, no pudiendo responder más en esta tarjeta. Deja el marcador de la respuesta a un lado de la caja Smart. Además, perderás todos los marcadores que hayas logrado acumular con dicha tarjeta. Los puntos que has conseguido en rondas anteriores no se restan.

- Después, pasa la caja Smart al siguiente jugador/a, independientemente de si has respondido correctamente o no.
- ¿No estás seguro acerca de las respuestas restantes y no quieres arriesgar, o no sabes ninguna respuesta más? Puedes decidir **PASAR** y darle la caja Smart al siguiente jugador/a.
 - De este modo, no te arriesgas a perder tus marcadores conseguidos en esta ronda, pero tampoco podrás seguir respondiendo a la pregunta de dicha tarjeta.

El siguiente jugador/a deberá decidir si responde o pasa, y así sucesivamente.

CATEGORÍAS DE LAS PREGUNTAS



VERDADERO/FALSO: Las respuestas a las opciones son «verdaderas» ✓ o «falsas» ✗.



LIBRE: Acierta la palabra, nombre, suceso, etc.



ORDEN: Las respuestas son números del 1 al 10. Acierta la posición correcta de una de las opciones a tu elección. Por ejemplo, para la pregunta «Ordena estos edificios (1º el más alto)», tú dices 7 para la opción «Torres Petronas», y retiras el marcador que se corresponde a dicha respuesta. No es necesario responder en orden, es decir, no tendrás que empezar por el número 1.



NÚMERO: Acierta el número exacto. En las preguntas con "Margen": se considera acierto cualquier valor dentro de ese margen respecto a la respuesta. Ejemplo: "¿A qué edad murió...? (Margen de 5)". Si la respuesta es 30, sería correcto dar como respuesta cualquier valor entre el 25 y el 35.



SIGLO-DÉCADA: Acierta el siglo o la década. El último dígito del primer año de un siglo/década es 0, mientras que el último termina en 9. Por ejemplo: el siglo XIX abarca los años 1800-1899 y la década de 1980, los años 1980-1989. Algunas preguntas pueden tener "Margen" como en la categoría anterior.



COLOR: Acierta el color correcto.



EJEMPLO:

La pregunta es: ¿Es un mamífero? Dos respuestas ya han sido reveladas: «Delfín» es verdadero y «Flamenco» es falso.

Nota: Algunas respuestas muestran más de una opción separada por / . Con dar solo una de ellas es suficiente para considerarse correcta.

FIN DE RONDA

Una ronda finaliza cuando se hayan retirado los 10 marcadores, o cuando todos los jugadores/as hayan decidido pasar o estén eliminados por respuesta errónea. Todos/as deberán sumar sus puntos (un punto por cada marcador que haya acumulado esa ronda) y anotarlos en su rueda de puntuación.

NUEVA RONDA, NUEVA TARJETA

Antes de comenzar una nueva ronda, los jugadores/as deberán colocar, de nuevo, todos los marcadores en la caja Smart. Luego, lleva la tarjeta superior debajo del mazo y una nueva tarjeta será revelada. La nueva ronda comenzará con el jugador/a situado a la izquierda del jugador/a inicial de la ronda anterior.

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando un jugador/a o un equipo haya alcanzado al menos 30 puntos al final de la ronda. Quien tenga más puntos habrá ganado la partida.



martinex®

martinex®

Kuninkaanväylä 37
20320 TURKU, FINLAND
www.martinex.fi
www.martinex.se

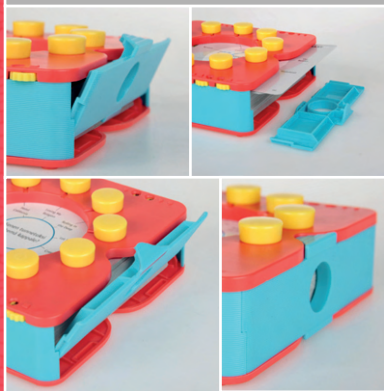


Arno Steinwender & Christoph Reiser

ABRIR LA CAJA SMART:

Para abrir la caja Smart, presiona el lateral con hueco, doblándolo suavemente hacia afuera, mientras lo deslizas hacia arriba.

¡Ojo! Las ranuras deben coincidir con los laterales para poder abrir y cerrar la caja correctamente.



© 2025 Ed. en Español SD Games

c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
Barcelona, España
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com

Traducción: Cèlia Serradesanferm
Adaptación gráfica: Vitamina Disseny
Editor: Toni Serradesanferm
Director editorial: César Sánchez

SMART 10

©2025 Martinex, All Rights Reserved
customersupport@martinex.fi

Si te falta algún componente o te ha llegado defectuoso, escríbenos a info@playsdgames.com o a través de nuestra web playsdgames.com.