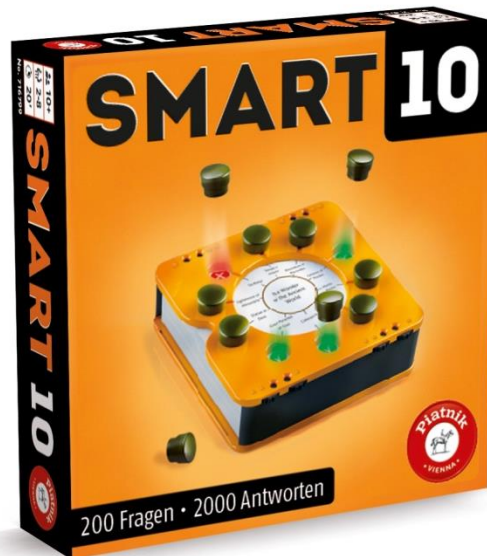




Ein Quizspiel der besonderen Art

Smart 10



Filmpartner von Julia Roberts benennen, Weltstädte nach ihrem Längengrad ordnen, die Herkunftsländer internationaler Pop-Bands erraten, die Gastgeberländer von Fußball-Weltmeisterschaften wissen. Mehr Abwechslung als „Smart 10“ kann ein Quizspiel kaum mehr bieten. Praktisch verpackt in einer reisetauglichen Box gehen die Fragen reihum – und machen schon nach 20 Minuten so was von süchtig...

Auf jeder Seite der 100 Kärtchen stehen 1 Frage und 10 mögliche Antworten. Die Antworten sind mit Markern abgedeckt. Wer an der Reihe ist, wählt eine Antwort, hebt den Marker und kontrolliert, ob's stimmt. Ist die Antwort richtig, behält der Spieler den Marker und gibt die Smartbox an den nächsten Spieler weiter, der dann natürlich nur noch aus 9 Antworten wählen kann. Wer keine Antwort mehr geben will, passt, denn wer falsch antwortet, verliert alle Marker, die er in der laufenden Runde gesammelt hat. Ist eine Runde zu Ende, wird das Ergebnis jedes einzelnen Spielers gleich direkt mit Hilfe der in der Smartbox eingebauten Punktezähler festgehalten, und das nächste Kärtchen mit einer neuen Frage ist an der Reihe. Letztlich gewinnt jener Spieler, der als erster 15 Punkte erreicht. Für ein längeres Spiel kann auch bis zu 30 Punkten gespielt werden.

Smart 10

Spieltyp: Quizspiel

Autoren: Arno Steinwender & Christoph Reiser

	10+
	2-8
	20'
	~ 29,90



Bei den Fragen ist tatsächlich für jeden etwas dabei. Neben klassischen Wissensfragen gilt es manchmal auch, eine Reihenfolge einzuschätzen, eine Farbe oder Jahreszahl zu finden oder Antworten als wahr oder falsch einzustufen. Mitunter kommt man dabei ganz schön ins Grübeln: Stimmt es wirklich, dass der Film „Gladiator“ einst den Oscar bekommen hat? Was bedeutet eigentlich die Abkürzung „SUV“? In welcher Dekade sangen denn die Bee Gees „Staying Alive“? Und welche Farbe hatte die Hose von Asterix noch mal?

„Smart 10“ – vom österreichischen Autorenduo Arno Steinwender und Christoph Reiser entwickelt – revolutioniert das traditionelle Quizspielen. Ohne lange Wartezeiten geht es von einem Spieler zum nächsten, das Spektrum der Fragen ist extrabreit und doch fast immer in der Lebenswelt der Menschen von heute angesiedelt. Zudem lädt die kompakte Box dazu ein, das Spiel auch mal im Urlaubsgepäck zu verstauen.

Die Autoren:

Arno Steinwender zählt seit Jahren zu den renommiertesten österreichischen Spieleautoren. Der 42-jährige Wiener entwickelt mit Leidenschaft seit mehr als 10 Jahren Gesellschaftsspiele. Der Mathematik- und Physiklehrer zählt mit über 40 Spiele-Publikationen zu den kreativsten Köpfen der Branche. Insbesondere schuf Steinwender Kinder- und Familienspiele, für die er auch schon eine Reihe von Preisen erhielt. Bei Piatnik brachte er zuletzt das „Spiel mit dem Essen“ heraus.



Christoph Reiser, 34, erfindet Spiele seit über zehn Jahren und brachte mit Smart 10 nun sein fünftes Spiel auf den Markt. Mehrere Jahre lang war er auch in der Entwicklung und Veröffentlichung von Spiele-Apps tätig. Beruflich ist Christoph Reiser Wissenschaftler in der Krebsforschung. Vergangenen Sommer wurde er zum ersten Mal Vater eines Mädchens.



Weitere Informationen

Piatnik Deutschland GmbH, Karlsbader Straße 31-33
41236 Mönchengladbach
piatnik.com
facebook.com/PiatnikSpiele