

SMART 10

스마트10

구성품

- 스마트 박스 1개
- 정답 마커 10개
- 양면 문제 카드 100장
- 규칙서



게임 목표

한 가지의 질문을 이어가면서 답변해보세요. 만약 정답을 맞았다면 점수를 얻습니다. 하지만 무리하다가는 받은 점수를 다 잃을 수도 있습니다. 누군가 제일 먼저 30점을 획득하면 게임은 끝나고, 가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리합니다.

게임 준비

만약 4명 이상의 참가자들과 게임을 한다면, 두 명 이상이 팀을 이뤄 진행합니다. 먼저 게임의 종료 조건을 정하세요. 일반적으로는 누군가 30점을 넘으면 끝냅니다. 하지만 게임을 더 빠르게 끝내기 위해서 15점 정도로 정할 수도 있습니다.

스마트 박스의 각 구석에는 점수를 표시할 수 있는 다이얼이 아이콘과 함께 만들어져 있습니다. 각 참가자는 자신의 아이콘을 결정합니다 (A). 아울러 문제 카드가 스마트 박스 안에 잘 들어가 있는지 확인합니다. 문제가 구멍을 통해서 보여야 합니다 (B). 10개의 정답 마커를 스마트박스의 해당 자리에 꽂습니다. 맨 위의 문제 카드를 빼서 맨 아래로 집어넣습니다 (C).

이제 게임을 할 준비가 되었습니다.

게임 방법

게임은 여러 차례의 라운드로 진행합니다. 가장 어린 사람부터 시작합니다. 시작하는 사람이 문제를 크게 읽고 첫 번째 답을 말합니다. 두 번째 부터는 자신의 차례가 오면 답을 말하거나 패스할 수 있습니다.

- 만약 답을 말하기로 했다면, 특정한 보기에 연결된 답을 모두가 들도록 얘기한 뒤에 해당 보기에 연결된 정답 마커를 스마트 박스에서 빼냅니다.

- 만약 말한 답이 맞다면? 대단합니다! 빼낸 마커를 갖고 계세요.
- 만약 말한 답이 틀렸다면? 당신은 탈락하고 이후로 이 문제에 대한 답을 말할 수 없습니다. 빼낸 마커를 반납하되, 아직 스마트 박스에는 꽂지 않습니다. 여기에 추가로 지금까지 갖고 있던 다른 정답 마커들이 있다면 모두 반납하고 이번 라운드에서는 점수를 받을 수 없습니다. (이전 라운드에서 받았던 점수들은 계속 유지합니다.)
- 답을 말하고 난 다음에는, (정답/오답 여부에 관계없이) 다음 차례 참가자에게 스마트박스를 건넵니다.

- 만약 자기 차례가 되었는데, 정답이 확실치 않거나, 혹은 더 이상 정답이 없다고 생각한다면? 그때는 패스를 하고, 그냥 다음 차례에게 스마트 박스를 넘깁니다.

- 패스를 선택했다면 지금까지 받은 정답 마커들은 잃을 염려가 없습니다! 하지만 이 질문에 대해서는 더 이상 답할 수도 없습니다.

다음 차례 참가자가 답을 하거나 패스를 하면, 그다음으로 넘어가고 계속 이렇게 진행합니다.



질문 종류



참/거짓 : 이 질문의 답은 언제나 “참” 혹은 “거짓”으로, 언제나 “참”이라 예상되는 답만 시도해야 합니다. 물론 진짜 “참”의 개수는 문제마다 다릅니다. 만약 남은 답이 “거짓”밖에 없다고 생각한다면 패스하세요.



숫자 : 숫자나 날짜로 답을 해야 합니다.



순서 : 보기들을 순서로 나열했을 몇 번째일지를 맞춰 보세요. 예를 들어 : “1988년 서울 올림픽에서 국가 메달 획득 순위는? (1=1위)”이라는 문제가 있을 경우 ‘대한민국’은 ‘네번째’로 답하면서 정답 마커를 뺄 수 있습니다. 정답을 반드시 1번부터 순서대로 맞출 필요는 없습니다. 원한다면 7로 정답을 맞출 수도 있습니다.



세기 / 10년 단위 : 정답을 ‘몇 세기’ 혹은 ‘몇십년대 (70년대, 1890년대...)’로 답을 해야 합니다.



색깔 : 정답을 색깔로 답을 해야 합니다.



주관식 : 정답을 이름이나 단어 등 해당하는 답으로 말합니다.

라운드 종료

질문은 다음과 같습니다 : “보드게임은?” 그리고 정답 마커 두 개가 빠져있습니다. ‘카탄’은 “참”이고, ‘브리오슈’는 “거짓”입니다. 이로서 누군가 한 명이 탈락했다는 것을 알 수 있습니다.



라운드 종료

10개의 정답 마커가 모두 빠졌거나, 모든 참가자가 패스했거나 탈락했다면 라운드가 끝납니다.

탈락하지 않은 모든 참가자는 이번에 받은 점수(=가지고 있는 정답 마커 수)를 점수 다이얼에 더하고 정답 마커들을 다시 스마트 박스에 꽂습니다.

새로운 라운드, 새로운 카드

다음 라운드를 시작하기 전에 정답 마커가 모두 스마트 박스에 꽂혀있는 것을 확인하세요. 이번 라운드의 카드를 빼서 덱 맨 아래로 넣어 다음 문제 카드가 공개되게 합니다.

이전 라운드를 시작했던 사람의 다음 사람부터 새로운 라운드를 시작합니다.

게임 종료

게임은 어떤 참가자나 팀이 30점을 넘으면 그 라운드를 마지막으로 끝납니다. 이때 가장 최고 점수를 받은 참가자나 팀이 승리합니다.

스마트 박스를 열 때:

스마트 박스의 카드 넣는 곳을 열려면, 여는 면의 측면을 밀고 왼쪽의 손잡이 힌지를 당기면서, 끌어내듯이 쫓으면 됩니다.
주의하세요! 박스를 열고 닫을 때, 문제 카드들을 완전히 수납해야 합니다.



‘Smart10 스마트10’은 Martinex와 (주)아스모디코리아의 계약에 의해 출판된 공식 한국어판으로 무단복제 및 도용은 민형사상의 처벌을 받을 수 있습니다.

제작 도움 : 오상희, 김미애, 이수진, 임동진, 장효정



Arno Steinwender & Christoph Reiser

BOARDM.CO.KR
BOARDMFACTORY.COM