

WIZARDING
WORLD

Harry Potter

SMART 10

CONTENIDO

- 1 caja Smart
- 10 marcadores de respuesta
- 50 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. Cuando alguien alcance 20 puntos o más, la partida finaliza y quien tenga más puntos gana.

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 20 puntos, pero podéis variar vuestro objetivo, por ejemplo a 30 puntos para partidas más largas o 15 puntos para hacerlas más cortas.

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).

¡Ya estáis listos para jugar!

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.

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 mesa. 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.

Si decides **PASAR**, dale la caja Smart al siguiente jugador/a.

- Si no estás seguro sobre las respuestas restantes, lo mejor puede ser pasar y no arriesgarse a perder tus marcadores conseguidos en esta ronda.
- Pero ya no podrás dar más respuestas a esta 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».



NÚMERO: Adivina el número exacto o la fecha.



ORDEN: Las respuestas son números del 1 al 10. Adivina la posición correcta de una de las opciones a tu elección. Por ejemplo, para la pregunta «Ordena las películas de Harry Potter según su año de estreno (1º la más antigua)», tú dices 3 para la opción «... y el Prisionero de Azkaban», y retiras el marcador que se corresponde a dicha respuesta. No es necesario responder en orden, es decir, no tienes que empezar por el número 1; puedes dar directamente la respuesta 7, por ejemplo, si es la que te sabes.



SIGLO/DÉCADA: Adivina el siglo o la década.



COLOR: Adivina el color correcto.



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

EJEMPLO:

La pregunta es: «Es un personaje de las películas de Harry Potter.»

Dos respuestas ya han sido reveladas: «Harry Potter» es verdadero y «Lavender Longbottom» es falso.



FIN DE RONDA

Una ronda finaliza cuando se hayan retirado los 10 marcadores, o cuando todos los jugadores/as hayan decidido pasar. Todos/as deberán sumar sus puntos (un punto por cada marcador que haya acumulado esa ronda) y anotarlos en su rueda de puntuación. Luego, deberán colocar los marcadores, de nuevo, en los huecos de la caja Smart.

NUEVA RONDA, NUEVA TARJETA

Antes de comenzar una nueva ronda, los jugadores/as deberán asegurarse de haber colocado 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 20 puntos al final de la ronda. Quien tenga más puntos habrá ganado la partida.

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.



Arno Steinwender & Christoph Reiser



martinex®
© 2022 Martinex,
Todos los derechos reservados



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s22)