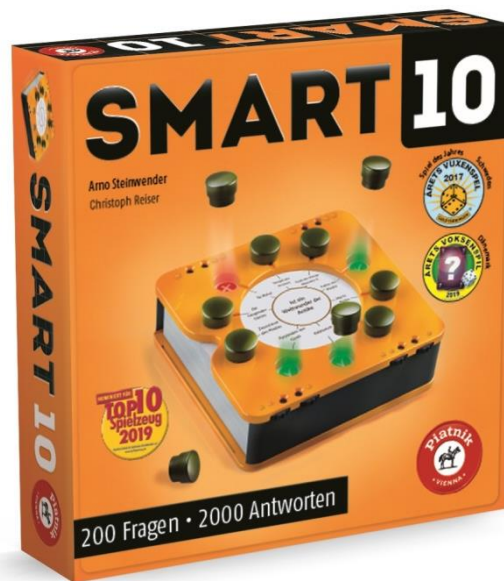




Wer ist der Cleverste?

Ein Quizspiel der besonderen Art – mehrfach ausgezeichnet

Smart 10



Eine kompakte Box, die in jeder Tasche Platz findet, mit 100 doppelseitig bedruckten Kärtchen – mehr braucht es nicht für das revolutionäre Quizspiel „Smart 10“. Pro Frage stehen 10 Antwortmöglichkeiten zur Wahl. Wer an der Reihe ist, wählt eine davon aus, kontrolliert, ob's stimmt und gibt die Smartbox an den nächsten Spieler weiter. Wer keine Antwort mehr geben will, sollte besser passen, denn wer falsch antwortet, verliert alle Punkte, die er in der laufenden Runde gesammelt hat. Vielleicht klappt es ja besser bei der nächsten Frage, bei den Themen ist tatsächlich für jeden etwas dabei.




Das Quizspiel der besonderen Art wurde nominiert zum „Top 10 Spielzeug 2019“ vom Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels (BVS) und ausgezeichnet als „Spiel des Jahres“ in Schweden und Dänemark.

Mehr Abwechslung als „Smart 10“ kann ein Quizspiel kaum bieten: Filmpartner von Julia Roberts benennen, Weltstädte nach ihrem Längengrad ordnen, die Herkunftsländer internationaler Pop-Bands erraten, die Gastgeberländer von Fußball-Weltmeisterschaften wissen. Neben klassischen Wissensfragen gilt es manchmal auch, eine Rei-

Smart 10

Spieltyp: Quizspiel

Autoren: Arno Steinwender & Christoph Reiser

	10+
	2-8
	20'



henfolge 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 die Bee Gees „Staying Alive“? Und welche Farbe hatte die Hose von Asterix noch mal?

Auf jeder Seite der 100 Kärtchen stehen eine Frage und zehn 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 neun Antworten wählen kann. Wer keine Antwort mehr geben will, passt, denn wer falsch antwortet, verliert alle Marker, die er in dieser Runde erspielt hat. Ist eine Runde zu Ende, wird das Ergebnis jedes einzelnen Spielers mit Hilfe der in der Smartbox eingebauten Punktezähler festgehalten. Und schon ist das nächste Kärtchen mit einer neuen Frage an der Reihe. Letztlich gewinnt jener Spieler, der als Erster 15 Punkte erreicht.

Das im Piatnik Spieleverlag erschienene Quizspiel der besonderen Art „Smart 10“ wurde ausgezeichnet als „Spiel des Jahres“ 2017 in Schweden und 2019 in Dänemark (jeweils in der Kategorie „Erwachsenenspiel“). Es wurde auch aus Tausenden Neuheiten in den Kreis der Nominierten für das „TOP 10 Spielzeug 2019“ aufgenommen. Der Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels (BVS) wählt dafür die angesagtesten Neuheiten im aktuellen Jahr aus.

„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. Praktisch verpackt gehen die Fragen reihum – und machen schon nach 20 Minuten so was von süchtig...

ca. 2.168 Zeichen, Oktober 2019





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

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne GmbH & Co. KG
Hütteldorfer Straße 229 - 231, 1140 Wien, Austria
T +43 1 914 41 51 | F +43 1 911 14 45
info@piatnik.com | piatnik.com
facebook.com/PiatnikSpiele