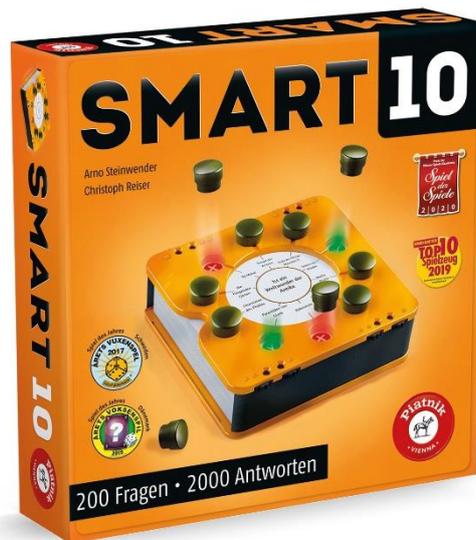




Am 24.2. ist es so weit:

Smart10 BIG – Promi Special im ORF



Seit 25. April 2022 läuft die erfolgreiche ORF-Quizsendung „Smart10: Das Quiz mit den zehn Möglichkeiten“, moderiert von der charmanten Caroline Athanasiadis, bereits im Vorabendprogramm auf ORF 1. Dieses Wochenende, am Samstag, den 24.2. um 20:15 Uhr, gibt es erstmals ein Promi Special: Smart10 BIG, indem vier Promipaare gegeneinander antreten. Der Gewinn in Höhe von 10.000 Euro wird vom Sieger-Team an einen guten Zweck seiner Wahl gespendet.

Vorlage ist Piatniks „Smart10“, das vom österreichischen Autorenduo Arno Steinwender und Christoph Reiser entwickelt wurde. Damit schreibt das bereits vielfach ausgezeichnete Spiel seine eindrucksvolle Erfolgsgeschichte weiter fort. Seit seiner Erstveröffentlichung in Österreich in 2019 durch den heimischen Spieleverlag Piatnik sind bereits zahlreiche Varianten und Erweiterungen erschienen – und zwei neue stehen bereits in den Startlöchern. So kann der Quizspaß auch lange nach der TV-Übertragung zu Hause weitergehen.

Mit Smart10 BIG schafft die beliebte Quizsendung den Sprung ins Hauptabendprogramm. Am Samstag um 20:15 Uhr treten insgesamt vier Promipaare im Turniersystem gegeneinander an: Peter Moizi und Herbert Prohaska, Kristina Sprenger und Thorsteinn Einarsson, Anja Pichler und Mara Romei sowie Reinhard Nowak und Florian Scheuba. In der 90-minütigen Ausgabe der Quizshow, ebenfalls moderiert von Caroline Athanasiadis, gilt wie immer: eine Frage, zehn Antwortmöglichkeiten.

Die Entstehungsgeschichte: Vom Ankleidespiel zu Smart 10

Eigentlich arbeiteten Arno Steinwender und Christoph Reiser gerade an einem Kinderspiel mit Kleidungsstücken und einer Umkleidebox. Das Ergebnis stellte sie zwar nicht zufrieden, inspirierte sie aber zu einer ganz anderen Idee: Der Prototyp zu „Quizit“, der Arbeitstitel des heutigen „Smart 10“, entstand. Das



Interesse der Spieleverlage hielt sich allerdings in Grenzen, da genau zu dieser Zeit, im Jahr 2010, Quizspiele am Smartphone im Trend waren. Fünf Jahre später entschied der finnische Verlag Martinex das Spiel zu verlegen. Es wurde – zunächst nur lokal – ein großer Erfolg. Kurz darauf wurde „Smart 10“ in ganz Skandinavien zum Kassenschlager, wenig später in Polen, Neuseeland und den USA veröffentlicht. Neun Jahre, einige Erweiterungen und etwa 100.000 verkaufte Spiele nach der ersten Skizze landete die Spiel-Idee aus Wien wieder daheim: Der traditionsreiche Spieleverlag Piatnik kümmerte sich um die deutsche Umsetzung. „Diese Entscheidung war goldrichtig und kam genau zur rechten Zeit“, betont Piatnik-Geschäftsführer Mag. Dieter Strehl. „Smart 10 ist übrigens nicht das einzige Piatnik-Spiel, das den Weg ins TV geschafft hat. Von 2006 bis 2007 wurde die Spielshow ‚Extreme Activity‘, basierend auf unserem gleichnamigen Partyspiel-Klassiker, ausgestrahlt“, berichtet Strehl weiter.

Und so funktioniert „Smart 10“

Herzstück ist die smarte, etwa 10 x 10 cm große Box. Darin befinden sich die 200 Fragen und 2.000 Antwortmöglichkeiten. Pro Frage stehen 10 Antwortmöglichkeiten zur Wahl, die mit Markern abgedeckt sind. 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 liegt, verliert alle Punkte, die er in der laufenden Runde gesammelt hat. Neben klassischen Wissensfragen gilt es manchmal auch, eine Reihenfolge einzuschätzen, eine Farbe oder Jahreszahl zu finden oder Antworten als wahr oder falsch einzustufen. Ist eine Runde zu Ende, wird das Ergebnis jedes einzelnen Spielers mit Hilfe der in der Smartbox eingebauten Punktezhler festgehalten. Und schon ist das nächste Kärtchen mit einer neuen Frage an der Reihe. Letztlich gewinnt, wer zuerst 15 Punkte erreicht.

„Smart 10“ revolutioniert das traditionelle Quizspielen. Ohne lange Wartezeiten geht es von einem Spielenden 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...

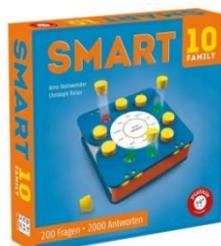
Smart 10

Spieltyp: Quizspiel
Alter: ab 12 Jahren
Anzahl: 2-8 Personen
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Die Smart 10 Spielereihe:



Das Original



Smart 10 Family



Smart 10 Harry Potter



Smart 10 Österreich



Zusatzfragen



Neue Fragen 2.0
Neue Fragen 3.0
Neue Fragen für Family-Edition
Erweiterungen zu allen eigenständigen Smartboxen, jeweils 200 Fragen – 2.000 Antwortmöglichkeiten.
Alter: ab 14 Jahren

Themenfragen



Food & Drink

Travel

Entertainment

History



NEU: Nature



NEU: Rock & Pop

Themen-Erweiterungen zu allen eigenständigen Smartboxen, jeweils 100 Fragen – 1.000 Antwortmöglichkeiten
Alter: ab 14 Jahren

Weitere Informationen

Schindler-PR
Mag. (FH) Susanna Schindler
0664 444 79 34
s.schindler@schindler-pr.at
schindler-pr.at

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
1140 Wien
01 914 41 51
info@piatnik.com
piatnik.com