



BEN & JB



ANTO

# SMASH IT!

**LIVRET DE RÈGLES - RULE BOOK**  
**LIBRO DE REGLAS - REGOLAMENTO**  
**SPIELREGELN - SPELREGELS**  
**LIVRO DE REGRAS**



Apprenez les règles en 1 min!  
Learn the rules in 1 minute!  
;Aprende las reglas en 1 minuto!  
Imparate le regole in 1 minuto!  
Lerne die Regeln in 1 Minute!  
Leer de regels in 1 minuut!  
Lê as regras em 1 minuto!

## BUT DU JEU

Trouvez rapidement les bons mots et évitez les cartes de pénalité!

## PRÉPARATION

Placez les cartes au centre de la table, **face cachée**, pour constituer la pioche.

## COMMENT JOUER ?

Le plus jeune joueur commence.

### 1. Révéler une carte

Le joueur révèle la première carte de la pioche en la retournant vers les autres joueurs. Il la pose à côté de la pile.



### 2. Trouver un mot rapidement

Tous les joueurs cherchent en même temps un mot qui commence par la même lettre que le dessin de la carte.

*Exemple : si la carte montre un chat, vous pouvez dire « cadeau ! ».*

Dès qu'un joueur trouve un mot, il doit :

1. dire son mot
2. taper sur la carte.



### 3. Fin du tour et pénalité

Le dernier joueur à trouver un mot ou taper la carte, la récupère et la place devant lui : c'est une pénalité. En cas de **faute**, le joueur concerné récupère directement la carte en jeu!

### 4. Tour suivant

Le joueur qui vient de perdre révèle la carte suivante.  
Un nouveau tour commence.

## LES FAUTES

- Taper avant de parler
- Répéter un mot déjà dit durant cette partie
- Dire le mot de l'image ou un mot de la même famille
- Donner un mot incorrect (qui ne correspond pas à la contrainte)
- Donner un nom propre (sauf si la contrainte est "Personne")

## FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a récolté 7 cartes, la partie s'arrête. Chacun compte ses cartes de pénalité : celui qui en a le moins gagne!

## LES CONTRAINTES QUI COMPLIQUENT TOUT



Quand vous révélez une nouvelle carte, regardez bien **le dos de la carte en haut de la pioche** : si un pictogramme est présent, la contrainte correspondante s'active immédiatement.



### PAS DE PICTOGRAMME - CLASSIQUE

Première lettre. Ex : chat → « chaussette ».



### PERSONNE

Uniquement des prénoms ou des noms de personnes réelles ou fictives. Ex : chat → « Cendrillon » ou « Céline ».



### 2<sup>e</sup> LETTRE

Le mot doit commencer par la deuxième lettre de l'élément représenté sur la carte. Ex : chat (2<sup>e</sup> lettre = h) → « hôtel ».

### RIME

Votre mot doit rimer avec le nom de l'élément sur la carte. Ex : chat → « rat ».



### COULEUR

Trouvez un mot qui commence par la première lettre de la couleur du fond de la carte. Ex : fond bleu (b) → « bouton ».



### PRÉCÉDENT

Trouvez un mot avec la première lettre de l'élément de la carte du tour précédent. Ex : carte précédente = banane (b). Carte actuelle = chat → « bouteille ».



**SCANNE-MOI  
POUR  
UNE SURPRISE**



**Quelque chose vous a déplu ?**

Laissez-nous une chance de nous rattraper.  
Envoyez-nous un mail à [contact@smash-it.fr](mailto:contact@smash-it.fr)  
ou un message sur Instagram à [@smashit\\_jeu](https://www.instagram.com/smashit_jeu).  
On va se plier en quatre pour trouver  
une solution !

## OBJECTIVE OF THE GAME

Find the right words quickly and avoid penalty cards!

## SETUP

Place the cards **face down** in the center of the table to form the draw pile.

## HOW TO PLAY

The youngest player starts.

### 1. Reveal a card

The player reveals the top card of the draw pile toward the other players. Place it next to the pile.



### 2. Find a word quickly

All players simultaneously look for a word that starts with the same letter as the picture on the card.

*Example: if the card shows a Cat, you can say "Cookie!".*

As soon as a player finds a word, they must:

1. say their word
2. slap the card.



### 3. End of the turn and penalty

The last player to say a word or slap the card takes the card and places it in front of them: it is a penalty.

If a player makes a **mistake**, they immediately take the card in play.

### 4. Next turn

The player who just lost reveals the next card.

A new round begins.

## MISTAKES

- Slapping before speaking
- Repeating a word already said during this game
- Saying the word shown on the card or a word from the same family
- Giving an incorrect word (does not follow the rule)
- Giving a proper noun (unless the rule is "Person")

## END OF THE GAME

When a player has collected 7 cards, the game ends. Each player counts their penalty cards: the one with the fewest wins!

## RULES THAT MAKE THINGS HARDER



When you reveal a new card, look at **the back of the top card of the draw pile**. If a symbol is shown, the corresponding rule applies immediately.



### NO SYMBOL = CLASSIC

First letter. Ex: *Cat* → "Cookie".



### PERSON

Any single name of a real or fictional person (first name, character name, or celebrity name). Ex: *Cat* → "Cinderella" or "Celine".



# 2

### SECOND LETTER

The word must start with the second letter of the item shown. Ex: *Cat* (second letter = A) → "Apple".

### RHyme

Your word must rhyme with the item shown on the card. Ex: *Cat* → "Hat".



### COLOR

You must find a word starting with the first letter of the card's background color. Ex: *Blue background* (B) → "Button".



### PREVIOUS

Find a word starting with the first letter of the previous card's item. Ex: *Previous card = Banana* (B). *Current card = Cat* → "Bottle".



SCAN ME FOR  
A SURPRISE!



*Did something go wrong or make you frown?  
Give us a chance to make it right!  
Send us an email at [contact@smash-it-game.com](mailto:contact@smash-it-game.com)  
or a message on Instagram @smash\_it\_game.  
We'll bend over backwards to find a solution!*

## OBJETIVO DEL JUEGO

¡Encuentra rápidamente las palabras correctas y evita las cartas de penalización!

## PREPARACIÓN

Coloca las cartas **boca abajo** en el centro de la mesa para formar el mazo.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

Empieza el jugador más joven.

### 1. Revela una carta

El jugador gira la primera carta y la coloca boca arriba junto al mazo.



### 2. Encuentra una palabra rápidamente

Todos los jugadores deben buscar al mismo tiempo una palabra que comience por la misma letra que el dibujo de la carta. *P. ej., Si la carta tiene el dibujo de un gato, puedes decir "¡guante!"*.



En cuanto un jugador encuentra una palabra, debe:

1. Anunciar su palabra en voz alta.
2. Poner su mano sobre la carta.

### 3. Fin del turno y penalización

El último jugador en decir una palabra o golpear la carta se la queda como penalización. Si un jugador comete un **error**, se lleva inmediatamente la carta en juego.

### 4. Turno siguiente

El jugador que acaba de llevarse la penalización levanta la siguiente carta y comienza una nueva ronda.

## ERRORES

- Golpear antes de hablar
- Repetir una palabra ya dicha en esta partida
- Decir la palabra de la imagen o palabras derivadas
- Decir una palabra incorrecta
- Decir un nombre propio (salvo si la regla es "Personaje")



## FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador tiene 7 cartas, la partida termina. Cada jugador cuenta sus cartas de penalización: ¡Gana el que tenga menos!

## LAS REGLAS QUE LO CAMBIAN TODO



Cuando reveles una nueva carta, mira bien el **dorso de la carta de arriba del mazo**. Si aparece un pictograma, una regla se activa inmediatamente.



### SIN PICTOGRAMA = CLÁSICO

Primera letra. *P. ej., Gato → Guante.*



### PERSONAJE

Solo se aceptan nombres y apellidos de personajes ficticios y reales. *P. ej., Gato → Goofy o Goya.*



# 2

### SEGUNDA LETRA

La palabra debe empezar por la segunda letra del elemento representado. *P. ej., Gato (2.ª letra = A) → Árbol.*

### RIMA

Tu palabra debe rimar con el nombre del elemento de la carta. *P. ej., Gato → Pato.*



### COLOR

Encuentra una palabra que empiece por la primera letra del color del fondo de la carta. *P. ej., Fondo azul (A) → Avión.*



### ANTERIOR

Encuentra una palabra que empiece por la primera letra del elemento de la carta del turno anterior. *P. ej., Turno anterior = Plátano (P). Carta actual = Gato → Peluche.*



**ESCANÉAME  
PARA  
UNA SORPRESA**



*¿Algo no te ha gustado? Danos la oportunidad de solucionarlo. Envíanos un correo a [contacto@smashit.es](mailto:contacto@smashit.es) o un mensaje en Instagram a [@smashit.juego](https://www.instagram.com/smashit.juego). ¡Vamos a hacer lo imposible y un poquito más para encontrar una solución!*

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Trova rapidamente le parole giuste ed evita le carte penalità!

## PREPARAZIONE

Posizionate il mazzo di carte **a faccia in giù** al centro del tavolo.

## COME SI GIOCA

Inizia il giocatore più giovane.

### 1. Scoprire una carta

Il giocatore gira la prima carta del mazzo mostrandola agli altri e la mette accanto al mazzo.



### 2. Trovare una parola velocemente

Tutti i giocatori cercano contemporaneamente una parola che inizi con la stessa lettera dell'immagine sulla carta. *Esempio: se la carta mostra un Gatto, puoi dire "Guanto".*



Quando un giocatore trova una parola deve:

1. dire la parola ad alta voce
2. mettere la mano sulla carta.

### 3. Fine del turno e penalità

L'ultimo giocatore a parlare o a mettere la mano sulla carta, la prende e la mette davanti a sé come penalità.

In caso di **errore**, il giocatore prende subito la carta e si passa al turno successivo.

### 4. Turno successivo

Il giocatore che ha perso scopre la carta successiva e inizia il nuovo turno.

## ERRORI

- Toccare la carta prima di parlare (non essere impaziente!)
- Ripetere una parola già detta durante la partita
- Dire la parola dell'immagine o una parola della stessa famiglia
- Dire una parola sbagliata (non rispetta la regola)
- Dire un nome proprio (tranne se la regola è "Persona")

## FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando uno dei giocatori accumula 7 carte penalità. Ognuno conta le proprie carte penalità: vince chi ne ha meno!

## LE REGOLE CHE COMPLICANO TUTTO



Quando scopri una nuova carta, guarda **il retro della carta in cima al mazzo**. Se c'è un simbolo, si attiva una regola speciale.



### NESSUN SIMBOLO = CLASSICO

Si gioca con la prima lettera. *Es.: Gatto*  
→ "Gelato".



### PERSONA

Solo nomi o cognomi di persone reali o di fantasia.  
*Es.: Gatto* → "Giulio" o "Garfield" o "Gassman".



### SECONDA LETTERA

La parola deve iniziare con la seconda lettera dell'elemento rappresentato. *Es.: Gatto* (2ª lettera = A) → "Albero".

### RIMA

La parola deve fare rima con il nome dell'elemento rappresentato. *Es.: Gatto* → "Matto".



### COLORE

Trova una parola che inizi con la prima lettera del colore dello sfondo della carta. *Es.: Sfondo blu* (B) → "Bottone".



### PRECEDENTE

Trova una parola che inizi con la prima lettera dell'elemento sulla carta precedente. *Es.: Carta precedente = Banana* (B). *Carta attuale = Gatto* → "Bottiglia".



**SCANSIONAMI  
PER  
UNA SORPRESA**



*Qualcosa non vi è piaciuto? Dateci la possibilità di rimediare. Inviateci una mail a [ciao@smashitgioco.it](mailto:ciao@smashitgioco.it) oppure un messaggio su Instagram a [@smashit\\_gioco](https://www.instagram.com/smashit_gioco). Faremo tutto il possibile per trovare una soluzione!*

## ZIEL DES SPIELS

Findet schnell die richtigen Worte und entgeht den Strafkarten!

## VORBEREITUNG

Legt die Karten verdeckt in die Mitte des Tisches, um einen Nachziehstapel zu bilden.

## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt.



### 1. Eine Karte aufdecken

Der Spieler, der am Zug ist, deckt die oberste Karte so auf, dass die anderen Spieler sie zuerst sehen und legt sie offen neben den Stapel.

### 2. Schnell ein Wort finden

Alle Spieler suchen gleichzeitig ein Wort, das mit dem gleichen Buchstaben beginnt wie das auf der Karte abgebildete Objekt. *Beispiel: Zeigt die Karte eine Katze, könnt ihr „Koffer“ sagen.*



Sobald ein Spieler ein Wort findet, muss er in dieser Reihenfolge:

1. Das Wort sagen
2. Mit der flachen Hand auf die Karte schlagen.

### 3. Ende der Runde und Strafkarte

Der letzte Spieler, der ein Wort findet oder auf die Karte schlägt, nimmt die Karte und legt sie als Strafkarte vor sich ab. Bei einem **Fehler** bekommt der Spieler die ausgespielte Karte sofort!

### 4. Nächste Runde

Der Spieler, der gerade verloren hat, deckt die nächste Karte auf. Damit beginnt eine neue Runde.

## FEHLER

- Vor dem Sprechen auf die Karte schlagen
- Ein Wort wiederholen, das in dieser Partie schon genannt wurde
- Das auf der Karte abgebildete Objekt oder ein Wort aus derselben Wortfamilie nennen
- Ein Wort sagen, das nicht den Regeln entspricht
- Einen Eigennamen nennen (außer wenn die Regel „Person“ ist)

## SPIELLENDE

Sobald ein Spieler 7 Karten gesammelt hat, endet das Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Strafkarten gewinnt!

# SONDERREGELN



Wenn ihr eine neue Karte aufdeckt, schaut auf **die Rückseite der obersten Karte vom Nachziehstapel**. Ist dort ein Symbol, gilt die entsprechende Zusatzregel.



## KEIN SYMBOL = KLASSISCH

Erster Buchstabe. *Bsp.: Katze → „Koffer“.*



## PERSON

Nur Vor- oder Nachnamen von echten oder fiktiven Figuren.

*Bsp.: Katze → „Kermit der Frosch“ oder „Katy Perry“.*



# 2

## ZWEITER BUCHSTABE

Das Wort muss mit dem zweiten Buchstaben des abgebildeten Begriffs beginnen.

*Bsp.: Katze (2. Buchstabe = A) → „Apfel“.*

## REIM

Euer Wort muss sich auf den Begriff der Karte reimern. *Bsp.: Katze → „Tatze“.*



## FARBE

Findet ein Wort, das mit dem ersten Buchstaben der Hintergrundfarbe der Karte beginnt. *Bsp.: Blauer Hintergrund (B) → „Brot“.*



## VORHERIGE KARTE

Findet ein Wort mit dem ersten Buchstaben des Begriffs der vorherigen Karte. *Bsp.: Vorherige Karte = Banane (B). Aktuelle Karte = Katze → „Ball“.*



**SCANNE MICH  
FÜR EINE  
ÜBERRASCHUNG**



*Etwas hat Euch nicht gefallen? Gebt uns die Chance, es wiedergutzumachen. Schreibt uns eine E-Mail an [hallo@atmgaming.de](mailto:hallo@atmgaming.de) oder eine Nachricht auf Instagram an [@smashit\\_spiel](https://www.instagram.com/smashit_spiel). Wir setzen alle Hebel in Bewegung, um eine Lösung zu finden!*

## SPELDOEL

Vind zo snel mogelijk woorden die passen bij het thema en probeer strafkaarten te vermijden!

## VOORBEREIDING

Leg de kaarten **gedekt** in het midden van de tafel om een trekstapel te vormen.

## SPELVERLOOP

De jongste speler begint.

### 1. Een kaart omdraaien

De speler draait de bovenste kaart van de stapel om en toont deze aan de andere spelers. Leg de kaart naast de stapel.



### 2. Snel een woord vinden

Alle spelers bedenken tegelijkertijd een woord dat begint met dezelfde letter als de afbeelding op de kaart. **Voorbeeld:** toont de kaart een kat, dan kun je bijvoorbeeld "knoop" roepen.

Als een speler een woord heeft gevonden, dan moet hij:

1. Zijn woord roepen
2. Op de kaart slaan



### 3. Einde van de beurt en straf

De laatste speler die een woord roept of op de kaart slaat, neemt de kaart en legt die voor zich neer: dat is een strafkaart. Bij een **fout** antwoord neemt de betreffende speler meteen de kaart die in het spel ligt!

### 4. Volgende beurt

De speler die net verloren heeft, draait de volgende kaart om. Een nieuwe ronde begint.

## FOUTEN

- Slaan voordat je iets roept
- Een woord herhalen dat in deze partij al geroepen is
- Het woord van de afbeelding roepen, of een woord uit dezelfde woordfamilie
- Een fout woord roepen (voldoet niet aan de regel)
- Een eigenaam roepen (behalve als de regel "persoon" is)

## EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler 7 kaarten heeft verzameld, is het spel afgelopen. De speler met de minste strafkaarten, wint het spel!

# DE REGELS DIE ALLES MOEILIJER MAKEN



Wanneer je een nieuwe kaart omdraait, kijk je naar **de achterkant van de bovenste kaart van de trekstapel**. Staat er een pictogram, dan geldt er meteen een extra regel.



## GEEN PICTOGRAM = KLASSIEK

Eerste letter. *Voorbeeld: Kat → "Knoop".*



## PERSOON

Aleen voornamen of namen van echte of fictieve personages. *Voorbeeld: Kat → "Kuijfe" of "Karel".*



# 2

## TWEDE LETTER

Het woord moet beginnen met de tweede letter van het afgebeelde object. *Voorbeeld: Kat (2e letter = A) → "Appel".*

## RIJM

Je woord moet rijmen op de naam van het object op de kaart. *Voorbeeld: Kat → "Rat".*



## KLEUR

Zoek een woord dat begint met de eerste letter van de achtergrondkleur van de kaart. *Voorbeeld: Blauwe achtergrond (B) → "Boom".*



## VORIGE

Zoek een woord met de eerste letter van het object van de vorige kaart. *Voorbeeld: Vorige kaart = Banaan (B). Huidige kaart = Kat → "Beker".*



**SCAN MIJ  
VOOR EEN  
VERRASSING**



*Is er iets wat beter had gekund?  
Geef ons de kans om het goed te maken.  
Stuur ons een e-mail naar [hallo@smashit-spel.nl](mailto:hallo@smashit-spel.nl)  
of een berichtje op Instagram via  
[@smashit\\_spel](https://www.instagram.com/smashit_spel). We doen er alles aan om een  
oplossing te vinden!*

## OBJETIVO DO JOGO

Encontra rapidamente as palavras certas e evita as cartas de penalidade!

## PREPARAÇÃO

Coloca as cartas **viradas para baixo** no centro da mesa para formar o monte.

## COMO JOGAR

O jogador mais novo começa.

### 1. Revelar uma carta

O jogador vira a primeira carta do monte e mostra-a aos outros jogadores. Coloca-a ao lado do monte.



### 2. Encontrar uma palavra rapidamente

Todos os jogadores procuram ao mesmo tempo uma palavra que comece pela mesma letra do desenho da carta. *Exemplo: se a carta mostra um Gato, podes dizer "Garrafa".*



Assim que um jogador encontra uma palavra, ele deve:

1. dizer a sua palavra
2. bater na carta

### 3. Fim da ronda e penalização

O último jogador a encontrar uma palavra ou bater na carta pega a carta e a coloca à sua frente: é uma penalidade.

Se um jogador **se enganar**, pega imediatamente na carta em jogo.

### 4. Ronda seguinte

O jogador que acabou de perder revela a próxima carta. Uma nova ronda começa.

## ERROS

- Bater antes de falar
- Repetir uma palavra já dita nesta partida
- Dizer a palavra da imagem ou uma palavra da mesma família
- Dizer uma palavra errada (não cumpre a regra)
- Dizer um nome próprio (exceto se a regra for "Pessoa")

## FIM DA PARTIDA

Quando um jogador tiver juntado 7 cartas, a partida termina. Cada um conta as suas cartas de penalização: ganha quem tiver menos!

## AS REGRAS QUE COMPLICAM TUDO



Quando revelares uma nova carta, olha para o verso da carta do topo do monte. Se houver um pictograma, a restrição correspondente é ativada imediatamente.



### SEM PICTOGRAMA = CLÁSSICO

Primeira letra. Ex.: Gato → "Garrafa".



### PESSOA

Apenas nomes próprios ou apelidos de personagens reais ou fictícias. Ex.: Gato → "Gandalf" ou "Gigi Hadid".



### 2.ª LETRA

A palavra tem de começar pela segunda letra do elemento representado. Ex.: Gato (2.ª letra = A) → "Árvore".

### RIMA

A tua palavra tem de rimar com o nome do elemento na carta. Ex.: Gato → "Rato".



### COR

Encontra uma palavra que comece pela primeira letra da cor do fundo da carta. Ex.: Fundo azul (A) → "Anel".



### ANTERIOR

Encontra uma palavra com a primeira letra do elemento da carta do turno anterior. Ex.: Turno anterior = Banana (B). Carta atual = Gato → "Botão".



LÊ O CÓDIGO  
PARA  
RECEBERES  
UMA SURPRESA



Não gostaste de alguma coisa?  
Dá-nos a oportunidade de resolver!  
Envia-nos um e-mail para  
contacto@smashit.pt ou fala connosco no  
Instagram (@atmgaming.pt) e faremos de  
tudo para encontrar uma solução!

THANK YOU

OBRIGADO

BEDANKT

MERCI

DANKE

GRACIAS

GRAZIE

**SMASH IT** is a game that hits fast, hard... and usually ends in laughter. Spot the connection, shout your word, and slap before anyone else does.

Simple, chaotic and totally unpredictable — who will be the fastest?

Hi there, we're Ben & JB.

Welcome to the world of SMASH IT!

We love quick games, loud tables and good vibes — so we made a game that mixes all three.

It's easy to learn, impossible to play quietly, and guaranteed to create pure, joyful chaos.

We hope you'll love it as much as we loved designing it (and arguing over who slapped first).

**Warning: contains noise, laughter, and mild competitiveness.**



## DO YOU LIKE SMASH IT?

**Check out our best-sellers!**

Discover our QuickStop range, with over 3 million copies sold, and Pili Pili, winner of the Best Toy of the Year award!



More games on [www.atmgaming.com](http://www.atmgaming.com)