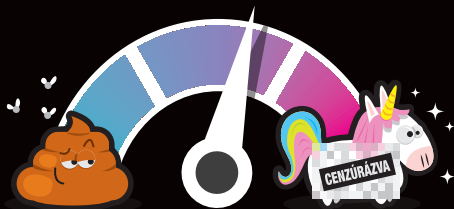


TOP 10¹⁸⁺

Aurélien Picolet játéka



4-9 fő számára

+18
éves
kortól

Grafika:
Cocktail games

SZABÁLYOK 4-8 FŐ ESETÉRE

A Top 10 egy kooperatív játék: a játékosok egy csapatot alkotnak, nem egymással kell versengeniük.

- Húzzatok 5 véletlenszerűen választott **témakártyát**, és alkossatok egy paklit a játéktér közepén.
- Helyeztetek annyi jelölt a játéktábla **unikornis zónájára**, ahányan játszottok.
- A legviccesebb játékos lesz a **JÁTÉKMESTER**, ő kezdi az első kört, majd minden kör után a **JÁTÉKMESTERTŐL** balra ülő játékos veszi át ezt a szerepet.

Ezzel meg is vagyunk, már játszhattok is. A játék 5 körből fog állni.

Egy kör menete:

- 1 A **JÁTÉKMESTER** felhúzza az első **témakártyát**, és a rajta lévő 2 téma közül választ egyet, amit hangosan felolvas a többieknek.
- 2 Osszatok minden játékosnak egy **számkártyát**, képpel lefelé. Mindenki nézze meg a saját kártyáját, de ne mutassátok meg ezeket egymásnak.
- 3 Mindnyájan, a **JÁTÉKMESTERT** is beleértve, találjátok ki egy választ, ami illik a témához és az előzőleg kapott titkos számotokhoz.

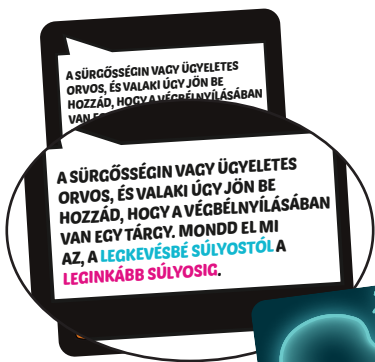
A VÁLASZOTOK INTENZITÁSA A SZÁMOTOKON MÚLIK, A SZÁMOZÁS 1-TŐL (KÉK) 10-IG (RŐZSASZÍN) TERJED.

- 4 A **JÁTÉKMESTERNEK** ezután növekvő számsorrendbe kell rendeznie a játékosokat a válaszaik alapján a következő módon:
 - megnevez egy játékost,
 - a megnevezett játékos a saját **számkártyáját** képpel felfelé a játéktáblára helyezi,
 - ezt a **JÁTÉKMESTER** addig folytatja, amíg minden játékos kártyája felfedésre nem került (önmagát is beleértve).
- ⚠ Ha egy kártya alacsonyabb számú, mint a közvetlenül előtte felfedett kártya: helyeztetek át egy jelölt az **unikornis zónából** a **kaksi zónába**, a kör pedig folytatódik.

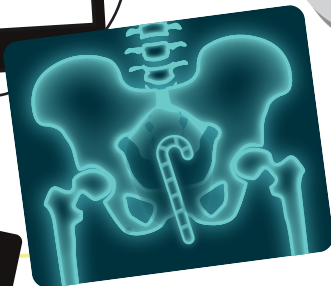
- Ha bármikor az összes jelölt a **kaksi zónába** kerül, a játék azonnal véget ér és veszítettek.
- Ha azonban az ötödik kör végére legalább 1 jelölt is az **unikornis zónában** maradt, nyertetek.

JÓ SZÓRAKOZÁST!

PÉLDA 5 JÁTÉKOSSAL

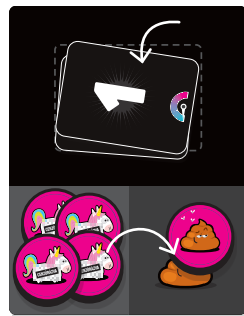


Minden játékos kitalálja és elmondja a választát 1-től (legkevesebb súlyostól) 10-ig (legsúlyosabbig):



A **JÁTÉKMESTER** megróbálja ezek alapján a megfelelő, növekvő sorrendbe tenni a válaszokat.

- A vattacsomóval kezd, így az a játékos felfedi, hogy nála a 3-as kártya volt, amit képpel felfelé a játéktáblára helyez.
- A jégkockát nevezi meg másodiknak, a játékos pedig felfedi, hogy nála az 1-es kártya volt, majd a játéktáblára helyezi azt. Ez a sorrend ezzel már nem helyes, ezért tegyetek át 1 jelölőt a **kaksi zónába**.
- A következő válasznak a **JÁTÉKMESTER** a cukorpálcát választja, a játékos felfedi az 5-ös számú kártyát és a játéktáblára helyezi. Bár az eredeti sorrend nem jó, az 5-ös kártya nagyobb, mint a közvetlenül előtte felfedett, ezért ebben az esetben ez rendben van, már nincs levonás.
- Végül a **JÁTÉKMESTER** megnevezi a szelfi botot (7-es kártya) és a jet-skit (10-es kártya). Ebben a körben 1 jelölőt a **kaksi zónába** került.



SZABÁLYOK 9 FÖRE

- Helyeztetek 8 jelölt az **unikornis zónába**. Körönként csak 8 választotk lesz.
- A **JÁTÉKMESTER** ebben a játékváriánsban nem kap saját számkártyát, így nem is fog választokat adni. Most csak megpróbálja sorba rendezni a többieket a válaszaik alapján.

MEGJEGYZÉSEK

- A **számkártyák** kiosztása után a megmaradt lapokat képpel lefelé tegyétek az asztalra.
- Jelöltöt CSAK AKKOR kell a **kaksi zónába** áthelyeztetek, ha az újonnan felfedett kártya kisebb, mint a közvetlenül előtte felfedett szám volt. *Felfedésre került a 4-es lap, utána a 2-es → egy jelölt a kaksi zónába kerül. Ezután a 3-as kártya került felfedésre, ami, mivel nagyobb, mint a 2-es, nem történt baj.*

A válaszok:

- A cél, hogy a témához kapcsolódjatok szavakkal vagy mutogatással. Azonban nem mondhatjátok ki a számotokat, még közvetve sem. *Például, ha a 3-as kártya van nálad, nem mondhatsz olyanokat, hogy „3 fok” vagy „három kismalac”.*
- Bármikor megismételhetitek a választaitokat, de nem változtathattok azokon.

Új kör:

- Vegyétek vissza az összes **számkártyát**, a kiosztottakat és a félrakerottakat is, és keverjétek újra a paklit.
- A jelölőket ne mozgassátok!

Az eredményetek a jelölőitek alapján:

JELÖLŐK A JÁTÉK VÉGÉN	Mind a kaksi zónában	Több a kaksi	Ugyannyi vagy több van az unikornis zónában	Csak unikornisok
EREDMÉNY	 <p>Mi volt ez a pottyantás? Most csak bemelegítő partit játszottatok?</p> 	 <p>Nem rossz. Próbáljátok újra, legközelebb jobb lesz!</p> 	 <p>Profik vagytok! Megy ez nektek.</p> 	 <p>Bajnokok vagytok! Ez a tökéletes eredmény, ezt jól eltaláltátok. Próbáljátok ki a profi játékváriációt!</p> 

PROFI JÁTÉKVARIÁCIÓ AZOKNAK, AKIK MÁR GYAKORLOTTAK



A következő változtatásokra lesz szükség (a többi szabály ugyanaz):

- A kör 4 lépésében,
 - amikor a **JÁTÉKMESTER** megnevez egy játékost, előtte azt is meg kell tippelnie, hogy milyen szám van annak a játékosnak a kártyáján, akit meg akar nevezni. Minden rossz tippért 1 jelölt át kell helyezni a **kaksi zónába**.
 - Továbbá a **JÁTÉKMESTER** ekkor még **nem fedi fel a saját kártyáját**.

*Megjegyzések: - Ebben a játékmódban már nincs jelentősége számsorrendnek.
- A **JÁTÉKMESTER** többször is megnevezheti ugyanazt a számot.*

- Amikor már minden játékos **számkártyája** felfedésre került, és ki lett terítve a játéktáblára, a többieknek kell kitalálniuk (csak egy számot mondhatnak, ebben meg kell egyezniük) a **JÁTÉKMESTER** számát.
 - Ha ez sikerült, akkor a **kaksi zónából** egy jelölt visszarakhattok az **unikornis zónába**.
 - Ha ez nem sikerült, semmi gond, ilyenkor nem veszítetek újabb jelölt.Ezután új kör veszi kezdetét.

Csak a saját felelősségekre!

Például:

*Az első körök már majdnem vége, a **JÁTÉKMESTER** 4 játékosból 3-nak kitalálta a számát helyesen, így 1 jelölt vesztek a játékosok. Ha most a többi játékos kitalálja a **JÁTÉKMESTER** számát, visszaszerezhetitek az elveszített jelöltöket. Ám ha tévedtek, nem történik semmi.*



JÁTÉKELEMELK:



• 125 **témakártya**



• 10 **számkártya**

- játéktábla
- 8 jelölt
- játékszabály



Ezeket a kérdéseket és feladatokat a pusztai szórakozás reményében készítettük, senkit sem állt szándékunkban megsérteni. Ne vess, ne háborúzz!

