

TOP ★ 10

Aurélien Picolet játéka



 reflexshop

4-9 fő számára

+14
éves kortól

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 jelölőt 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 **szám**kártyát, 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 MŰLIK, A SZÁMOZÁS 1-TŐL (PIROS) 10-IG (ZÖLD) TERJED.

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

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

JÓ SZÓRAKOZÁST!

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

PÉLDA 5 JÁTÉKOSSAL



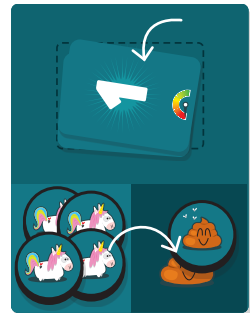
Minden játékos kitalálja és elmondja a választát 1-től (legunalmasabb) 10-ig (legrémisztóbb) :



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

- Lassievel kezd, így az a játékos felfedi, hogy nála a 4-es kártya volt, amit képpel felfelé a játéktáblára helyez.
- A Csillagszemű juhászt nevezi meg másodikként, 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** Csőrikét választja, a játékos felfedi a 3-as számú kártyát és a játéktáblára helyezi. Bár az eredeti sorrend nem jó, a 3-as kártya nagyobb, mint a közvetlenül előtte felfedett, ezért ebben az esetben ez rendben van, már nincs levonás.
- Végül a **JÁTÉKMESTER** megnevezi Godzillát (9-es kártya) és Freddie Kruegert (10-es kártya).

Ebben a körben 1 jelölő a **kaksi zónába** került.



SZABÁLYOK 9 FŐRE

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

MEGJEGYZÉSEK

- A **szám**kártyák kiosztása után a megmaradt lapokat képpel lefelé tegyék az asztalra!
- Jelölőt 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 jelölő 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 mondatsz olyanokat, hogy „3 fok” vagy „három kismalac”.*
- Bármikor megismételhetitek a válaszaitokat, de nem változtathattok azokon.

Új kör:

- Vegyétek vissza az összes **szám**kártyát, a kiosztottakat és a félrerakottakat 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 | Ugyanannyi, vagy több van az unikornis zónában | Csak unikornisok |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| EREDMÉNY | Mi volt ez a pottyantás? Most csak bemelegítő partit játszottatok?  | Nem rossz. Próbáljátok újra, legközelebb jobb lesz!  | Profik vagytok! Megy ez nektek.  | Bajnokok vagytok! Ez a tökéletes eredmény, ezt jól eltaláltátok. Próbáljátok ki a profi játékváriációt!  |

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 jelölőt át kell helyeznie 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 **szám**kártyája 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 jelölőt visszarakhattok az **unikornis zónába**.
 - Ha ez nem sikerült, semmi gond, ilyenkor nem veszítetek újabb jelölőt. Ezután új kör veszi kezdetét.

Csak a saját felelősségeitekre!

Például:

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



JÁTÉKELEMEK:



- 125 **téma**kártya



- 10 **szám**kártya

- játéktábla



- 8 jelölő



- játékszabály