

TOP 10

Aurélien Picolet játéka



4-9 fő számára

+14
éves kortól

SZABÁLYOK 4-8 FŐ ESETÉRE

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

- Húzzatok 5 véletlenszerűen választott **téma**kártyát, és alkossatok egy paklit a játéktér közepén!
- Helyezzetek annyi jelölőt a játéktábla **unikornis zónájára**, ahányan játszatok!
- 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 **téma**kártyát, és a rajta lévő 2 téma közül felolvassa hangosan az egyiket.
- 2 Osszatok minden játékosnak egy **szám**kártyát, képpel lefelé! Mindenki nézze meg a kártyáját, de ne mutassátok meg ezeket egymásnak!
- 3 Mindnyájan, a **JÁTÉKMESTERT** is beleértve, találgatok ki egy választ, ami illik a témához és az előzőleg kapott titkos számotokhoz.

**A VÁLASZTOK 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 került (önmagát is beleértve).

⚠ Ha egy kártya alacsonyabb számú, mint a közvetlenül előtte felfedett kártya: helyezetek 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!

PÉLDA 5 JÁTÉKOSSAL

HA LENNE EGY REJTETT KAMERA
EBBEN A SZOBÁBAN, MIT VETT
VOLNA FEL A KAMERA?

TALÁLJ KI EGY KUTYANEVET!
A LEGUNALMASABBTÓL
A LEGRÉMISZTÓBBIG.

TOP
10

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

Godzilla

9

3

Csőrike

Csillagszemű
juhász

1

Lassie

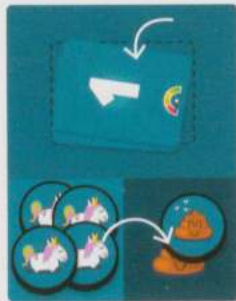
4

Freddie
Krueger

10

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 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** 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 többiekét a válaszaik alapján.

MEGJEGYZÉSEK

- A **szám**kártyák kiosztása után a megmaradt lapokat képpel lefelé tegyétek 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 mondhatsz 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:

	Mind a kaksi zónában	Több a kaksi	Ugyanannyi, vagy több van az unikornis zónában	Csak unikornisok
JELÖLŐK A JÁTÉK VÉGÉN				
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 eitaláltátok. 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 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 **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 felelősségekre!

Például:

*az első körnek már majdnem vége, a **JÁTÉKMESTER** 4 játékosból 3-nak kitalálta a számát helyesen, így 1 jelölőt veszítettek 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