

WARIANT EKSPERCKI DLA ZAPRAWIONYCH W BOJACH!



Rozgrywka przebiega według standardowych zasad z następującymi zmianami.

- W punkcie 4 przebiegu rundy:
 - Zanim **KAPITAN** wskaże kolejnego gracza, próbuje odgadnąć numer na jego karcie **numerka**. Gdy **KAPITAN** się pomyli, przelóżcie 1 żeton do **strefy dwójki**.
 - **KAPITAN nie odsłania** swojej karty **numerka**.

⚠ *Rosnąca kolejność odsłanianych kart przestaje obowiązywać.
KAPITAN może podać ten sam numer więcej niż raz.*

- Gdy wszystkie karty **numerków** zostaną odsłonięte, wspólnie ustalacie, jaki numer znajduje się na karcie **KAPITANA**.
 - Jeśli udało się Wam zgadnąć, przelóżcie 1 żeton ze **strefy dwójki** do **strefy jednoroźca**.
 - Jeśli spudłowaliście, nie przekładajcie dodatkowego żetonu. Możecie rozpocząć kolejną rundę.

Gracie na własną odpowiedzialność!

*Przykład. Pierwsza runda dobiega końca.
KAPITANOWI udało się odgadnąć 3 z 4 numerów na kartach graczy. Teraz gracze próbują odgadnąć, jaki numer znajduje się na karcie dobranej przez **KAPITANA**. Jeśli im się uda, odzyskują utracony żeton. Jeśli im się nie uda, nic się nie dzieje.*

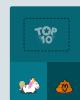


ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:



- 125 kart **zajawki**

- mata



- instrukcja



- 10 kart **numerków**

- 8 żetonów



TOP 10

Autor: Aurélien Picolet



4–9 graczy

wiek
14+

Tłumaczenie:
Agnieszka Wawrzkiwicz

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Top 10 to gra kooperacyjna, co oznacza, że jesteście jedną wielką drużyną!

- Dobierzcie 5 losowych kart **zajawki** i utwórzcie z nich stos.
- Potasujcie wszystkie karty **numerków** i utwórzcie z nich zakryty stos.
- Na macie w **strefie jednoroźca** umieśćcie liczbę żetonów równą liczbie graczy.
- Wybierzcie osobę, która według Was jest największym śmieszkiem – to właśnie ona będzie **KAPITANEM** w 1. rundzie (w kolejnej rundzie tę funkcję przejmie gracz siedzący po lewej stronie tej osoby i tak dalej).

Wszyscy gotowi? No to zaczynamy!

PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka w *Top 10* składa się z 5 rund. W każdej z nich:

- 1 **KAPITAN** dobiera wierzchnią kartę **zajawki** i czyta na głos 1 z 2 zajawek.
- 2 **Każdy z graczy** (w tym **KAPITAN**) dobiera 1 zakrytą kartę **numerka**. Oglądacie dobrane karty, nie pokazując ich treści pozostałym graczom.
- 3 **KAPITAN**, a następnie pozostali gracze w dowolnej kolejności podają wymyślone odpowiedzi na zajawkę.

DOBRANA KARTA NUMERKA WSKAZUJE, GDZIE W SKALI ZAJAWKI OD 1 (ZIELONE KRYTERIUM) DO 10 (CZERWONE KRYTERIUM) POWINNA ZNALEŻĆ SIĘ ODPOWIEDŹ KAŻDEGO GRACZA.

- 4 Na koniec rundy, gdy wszyscy gracze podali swoje odpowiedzi, **KAPITAN** musi odgadnąć, gdzie na skali zajawki znajduje się każda z odpowiedzi. **KAPITAN** układa odpowiedzi w kolejności rosnącej:
 - wybiera gracza,
 - wybrany gracz umieszcza swoją kartę **numerka** odkrytą na macie,
 - **KAPITAN** postępuje tak z odpowiedzią każdego gracza (w tym swoją).
- ⚠** Jeśli numer na odkrytej karcie **numerka** jest niższy od numeru na poprzedniej odkrytej karcie **numerka**, musicie przelóżyc 1 żeton ze **strefy jednoroźca** do **strefy dwójki**. Runda toczy się dalej.

- Jeśli wszystkie żetony znajdują się w **strefie dwójki**, przegraliście!
- Jeśli na koniec 5. rundy w **strefie jednoroźca** znajduje się choć 1 żeton, wygraliście!

BAWCIE SIĘ DOBRZE!

PRZYKŁAD. ROZGRYWKA 5-OSOBOWA

W POKOJU, W KTÓRYM GRACIE, JEST UKRYTA KAMERA. CO NACISNĄC?

WYMYŚL IMIĘ DLA PSA. OD NIEROBIĄCEGO NA NIKIM WRAŻENIA DO NAPRAWDĘ PRZERAŻAJĄCEGO.

TOP 10

Kapitan wybiera zajawkę: „Wymyśl imię dla psa. Od **nierobiącego na nikim wrażenia** do **naprawdę przerażającego**”. Następnie gracze wymyślają odpowiedzi zgodnie z numerem na dobranej karcie **numerka** od **1** (imię **nierobiącego na nikim wrażenia**) do **10** (**najbardziej przerażające imię**).

Reksio 1

Lassie 4

Godzilla 9

Kundel Bury 3

Freddy Krueger 10

KAPITAN stara się uporządkować odpowiedzi w kolejności rosnącej i po kolei wybiera graczy.

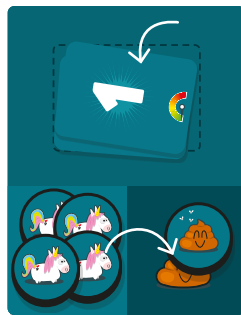
→ „Lassie”. Gracz, który udzielił tej odpowiedzi, odsłania swoją kartę **numerka** i kładzie odkrytą na macie – to karta z numerem 4.

→ „Reksio”. Na karcie tego gracza widnieje numer 1. Niedobrze! Przełóżcie 1 żeton do **strefy dwójki**.

→ „Kundel Bury”. Na macie leży karta z numerem 3. Wszystko się zgadza – 3 jest wyższe od położonej przed chwilą 1.

Następnie karty odkrywają gracze, którzy odpowiedzieli „Godzilla” (9) i „Freddy Krueger” (10).

Na koniec rundy w **strefie dwójki** macie tylko 1 żeton. Dobra robota!



ROZGRYWKA 9-OSOBOWA

- Na początku rozgrywki umieście w **strefie jednorożca** 8 żetonów – w każdej rundzie będzie jedynie 8 odpowiedzi.
- **KAPITAN** nie doбира karty **numerka** i nie wymyśla swojej odpowiedzi na zajawkę. Na koniec rundy próbuje jedynie odgadnąć, w jakim porządku powinny być ustawione odpowiedzi pozostałych graczy.

DODATKOWE WYJAŚNIENIA

- Nieużywane karty **numerków** odłóżcie zakryte na bok.
- Żeton przekładacie do **strefy dwójki** tylko wtedy, gdy **poprzednia** karta **numerka** jest wyższa.
*Przykład. Najpierw odsłoniлиście kartę z numerem 4, potem kartę z numerem 2, więc przekładacie żeton do **strefy dwójki**. Na kolejnej karcie jest numer 3 – nic się nie dzieje, ponieważ 3 jest wyższe od widocznej na poprzedniej karcie 2.*

Jak odpowiadać na zajawkę?

- Wasze odpowiedzi muszą być związane z wybraną zajawką. Możecie używać gestów lub słów, ale nie wolno Wam zdradzić, jaki numer macie na swojej karcie **numerka**.
Przykład. Gracz, który dobrał kartę z numerem 3, nie może powiedzieć „Są 3 stopnie mrozu” albo „Ile było małych świnek w tej bajce?”.
- Możecie powtarzać swoje odpowiedzi, ale pod żadnym pozorem nie możecie ich zmieniać w trakcie rundy.

Jak przygotować następną rundę?

- Potasujcie wszystkie karty **numerków** (zarówno te z maty, jaki i te odłożone na bok) i utwórzcie z nich zakryty stos.
- Nie przekładajcie żetonów.

Na koniec ostatniej rundy sprawdźcie swój wynik!

	Wszystkie w strefie dwójki.	Więcej w strefie dwójki.	Więcej w strefie jednorożca albo po równo w obu strefach.	Wszystkie w strefie jednorożca.
GDZIE ZNAJDUJĄ SIĘ ŻETONY NA KONIEC GRY?				
WASZ POZIOM	Totalna porażka... To była tylko rozgrzewka, prawda? 	Zachowaliście twarz, ale chyba musicie spróbować jeszcze raz! 	Profeska! Macie to! 	Mistrzostwo świata! Rozwaliście system, spróbujcie wariantu eksperckiego!