

VARIANTE PER ESPERTI

PER 4-8 GIOCATORI CHE HANNO FAMILIARITÀ CON IL GIOCO!



Apportate i seguenti adattamenti; le altre regole restano invariate.

- Al punto 4 di ogni turno:
 - prima di indicare un giocatore, il **CAPITAN TEN** deve indovinarne il valore esatto della carta. Per ogni errore, sposta un gettone nell'**area cacca** sul tappetino;
 - inoltre, il **CAPITAN TEN** non deve rivelare la propria carta.

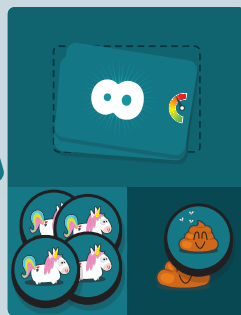
*Note : - l'ordine crescente non ha più rilevanza;
- il CAPITAN TEN può dichiarare lo stesso numero più volte.*

- Quando le carte **Numero** di tutti gli altri giocatori sono state rivelate sul tappetino, i giocatori devono indovinare il numero della carta del **CAPITAN TEN**:
 - se indovinano, rimette un gettone dall'**area cacca** di nuovo nell'**area unicorno**;
 - se non indovinano, non fate nulla.Poi, inizia un nuovo turno.

A vostro rischio!

Esempio a 5 giocatori:

il 1° turno è quasi finito e il CAPITAN TEN ha indovinato il numero corretto di 3 delle 4 carte dei compagni di gioco. Rimane solo la sua carta da indovinare: se gli altri giocatori indovinano, il gettone perduto in precedenza viene spostato di nuovo nell'area unicorno. In caso di errore, non accade nulla.



MATERIALE



• 125 carte **Tema**



• 10 carte **Numero**

• 1 tappetino

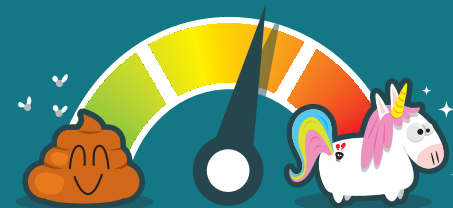
• 8 gettoni



• 1 regolamento

TOP TEN

Aurélien Picolet



4-9 giocatori

+14
anni

REGOLAMENTO PER 4-8 GIOCATORI

TOP TEN è un gioco collaborativo in cui tutti i giocatori giocano insieme per 5 turni.

- Prendete 5 carte **Tema** a caso e posizionatele in una pila accanto al tappetino che avrete posizionato al centro del tavolo.
- Mettete un numero di gettoni pari a quello dei giocatori nell'**area unicorno** del tappetino.
- A turno, in senso orario, un giocatore sarà il **CAPITAN TEN**. Inizia il giocatore più divertente.

Pronti? Via!

Turno di gioco

Il **CAPITAN TEN** di turno procede come segue:

- prende la 1ª carta **Tema** e legge a voce alta uno dei 2 temi, a sua scelta;
- mescola le carte **Numero** e ne distribuisce una coperta a **ogni giocatore** (incluso sé stesso). Ogni giocatore guarda la propria carta, senza farla vedere agli altri;
- inventa e dichiara ad alta voce la sua risposta di intensità corrispondente al proprio numero segreto. Poi, anche gli altri giocatori, **in ordine casuale**, fanno lo stesso;

**L'INTENSITÀ DELLA RISPOSTA DIPENDE DAL NUMERO SULLA CARTA,
DA 1 (IN VERDE) A 10 (IN ROSSO)**

- deve indicare i giocatori indovinando l'ORDINE delle risposte, dal numero più basso al più alto. Ogni giocatore indicato deve rivelare la propria carta **Numero** mettendola a faccia in su sul tappetino. Il **CAPITAN TEN** procede così con la carta di ogni giocatore (compresa la propria) cercando di indovinare la progressione crescente.
- Se una carta posata è più bassa rispetto alla precedente, il **CAPITAN TEN** prende un gettone e lo sposta dall'**area unicorno** all'**area cacca**. Il turno di gioco prosegue allo stesso modo.

- In qualsiasi momento tutti i gettoni si trovino nell'**area cacca**, avete perso la partita!
- Se alla fine del 5° turno è rimasto almeno 1 gettone nell'**area unicorno**, avete vinto!

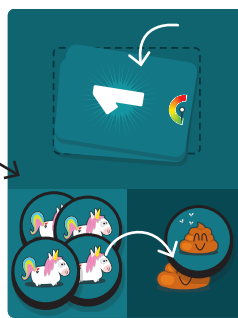
ESEMPIO A 5 GIOCATORI



Ogni giocatore formula una risposta in base al proprio numero **segreto**, da 1 (più docile) a 10 (più pauroso):

Il **CAPITAN TEN** di turno cerca di ricomporre le risposte nell'ordine giusto e chiama:

- "Lassie": il giocatore che ha fornito questa risposta mette la carta numero 4 a faccia in su sul tappetino;
 - "Batuffolino": la carta numero 1 viene posta sopra la precedente. È un errore, dato che 1 è minore di 4, e di conseguenza viene spostato un gettone nell'**area cacca**;
 - "Titti": la carta numero 3 viene posta sopra la precedente. 3 è maggiore di 1, quindi è corretto;
 - il gioco prosegue con "Godzilla" (numero 9), poi con "Freddy Krueger" (numero 10). Poiché 9 è maggiore di 3 e 10 è maggiore di 9 la progressione risulta corretta.
- Alla fine del turno, quindi, un solo gettone è stato spostato nell'**area cacca**.



REGOLAMENTO PER 9 GIOCATORI

- Iniziate con 8 gettoni nell'**area unicorno**: verranno fornite solamente 8 risposte per turno.
- Il **CAPITAN TEN** non ha una carta **Numero** e non deve fornire alcuna risposta. Deve solamente indovinare l'ordine delle risposte degli altri giocatori.

NOTA

- Tenete le carte **Numero** rimanenti a faccia in giù; non guardatele!
- Spostate un gettone nell'**area cacca** SOLAMENTE SE la carta PRECEDENTE ha un valore più alto. *Ad esempio, viene girata la carta numero 4, poi la carta numero 2, quindi spostate un gettone nell'area cacca (2, che è successiva, è minore di 4). Se in seguito viene girata la carta numero 3, non è un errore, perché 3 è maggiore di 2.*

Le risposte

- L'obiettivo del gioco è di rispondere con gesti o con parole in funzione del tema assegnato. Non è consentito svelare il numero della propria carta, nemmeno indirettamente. *Ad esempio, se si ha la carta numero 3, non è consentito affermare: "Oggi fanno 3 gradi" oppure "Come i tre porcellini".*
- È possibile ripetere la risposta, ma non è possibile cambiarla in alcun modo.

Nuovo turno

Riprendete tutte le carte **Numero**, sia quelle sul tappetino sia quelle non utilizzate, ma non spostate i gettoni. Inizia un nuovo turno, con il nuovo **CAPITAN TEN**.

Punteggio finale:

GETTONI AL TERMINE DELLA PARTITA	Solo cacca	Più gettoni nell'area cacca	Più gettoni nell'area unicorno	Solo unicorni
LIVELLO	Che disastro! Ma cosa avete mangiato ieri sera?	Non male, ritentate e sarete più fortunati! Evitando di pestarla...	Siete dei professionisti! Maestri!	Punteggio perfetto! Passate alla variante per ESPERTI!