

上級者向けルール

以下のようにルールを変更してチャレンジしてみてください。



● ラウンドの流れ ④ で

- 親プレイヤーは、指名したプレイヤーの正しい数字を予想し、数字カードを公開する前に宣言しなければなりません。公開されたカードの数字と宣言した数字が異なるたびに**失敗**となり、**ウンチエリア**にチップ1枚を移動します。
- 親プレイヤーは**自分のカードを公開すること、お題に回答すること**としてはいけません。

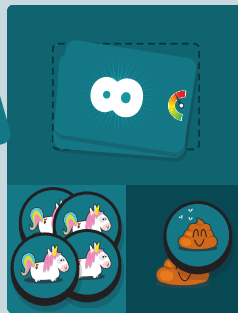
注意：親プレイヤーは同じ数字を何度でも宣言できます。
数字を昇順で当てる必要はありません。

● 親プレイヤー以外のプレイヤーの**数字カード**がマット上に公開されたら、親プレイヤーの数字カードを親プレイヤー以外のプレイヤーが相談して予想し、宣言します。

- もし親プレイヤーの数字カードを当てることができれば、**ウンチエリア**のチップ1枚をユニコーンの面に裏返して、**ユニコーンエリア**に移動させます。
- 間違っても、チップをウンチエリアに移動する必要はありません。
- その後、次のラウンドを行います。

グッドラック！

5人プレイの例：親プレイヤーは4人中3人の数字を当てました。親プレイヤー以外のプレイヤーが親プレイヤーの数字カードを当てることができれば、失ったチップ1枚を回復できます。たとえ間違えたとしても何も起こりません。



9人で遊ぶ場合

- **ユニコーンエリア**に8個のチップを置いてゲームを始めます。1ラウンドで行う回答は8回です。
- 親プレイヤーには**数字カード**を配らず、お題に回答しません。親プレイヤーは他のプレイヤーの数字を予想することだけを行います。



ルールに訂正や誤表記があった場合はこちらに掲載いたします。
jelly2games.com/topten



販売元：株式会社ピチカートデザイン
東京都豊島区東池袋 3-13-7
池三ビル 5 階
© 2023, PIZZICATO DESIGN Inc.



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
www.cocktailgames.com
[/jeux.cocktailgames](https://jeux.cocktailgames.com)

トップテン TOP TEN

Aurélien Picolet 作



4～9人用

14
才以上

内容物



● **お題カード** : 125枚



● マット : 1枚

● 説明書 : 1冊



● **数字カード** : 10枚



● チップ : 8枚

トップテンは協力ゲームです。全員で勝利を目指しましょう！

4～8人で遊ぶ場合

ゲームの準備

- **お題カード**を5枚ランダムに取り、山にしてテーブルに置きます。
- マットをテーブルに置きます。マットの**ユニコーンエリア**に、プレイヤー人数と同じ数だけのチップを、ユニコーンの面を上にして置きます。
- プレイヤーの中で一番おもしろい人が最初の**親プレイヤー**となります。

これでゲームの準備ができました。

ラウンドの流れ

- ① このゲームは5ラウンド行います。親プレイヤーは**お題カード**を山から1枚引き、両面4つのお題からどれか1つを選んでこのラウンドのお題として読み上げます。
- ② 親プレイヤーは10枚の**数字カード**を裏向きでよく混ぜ、自分と各プレイヤーに1枚ずつ配ります。配られたカードの数字は秘密にしておきます。あまったカードの数字を見てはいけません。
- ③ 各プレイヤーは、配られた数字カードに従ってこのラウンドのお題に対する回答を考えます。親プレイヤーが最初に回答した後、思いついた人から順に回答します。

重要:回答の内容は、お題の1(**緑色の基準**)から10(**赤色の基準**)までの数に対応させましょう。

- ④ 親プレイヤーは各プレイヤーの数字を予想します。そして、できるだけ数字が昇順（小さい数字から大きい数字へ進む順番）になるようにプレイヤーを指名します。
- 親プレイヤー自身もしくは、他のプレイヤー1人を指名します。
 - 指名されたプレイヤーは自分の**数字カード**を全員に公開してマットの上に置きます。
 - 親プレイヤー自身を含めた全プレイヤーの**数字カード**が公開されるまで繰り返したら、ラウンドは終了します。

⚠ 公開されたカードの数字が直前のカードよりも小さい場合は**失敗**です！**ユニコーンエリア**のチップ1枚をウチの面に裏返して、**ウチエリア**へ移動させます。失敗しても全プレイヤーの**数字カード**が公開されるまで、ラウンドを続けます。

次のラウンドの準備

- ラウンドが変わるたびに親プレイヤーは左隣のプレイヤーに移ります。
- マット上のものと配られなかった**数字カード**をすべて混ぜて、各プレイヤーに配りなおします。
- チップには触れず、そのままにしておきます。

ゲームの終了

- **ウチエリア**にすべてのチップが移動した場合、ゲームは即座に終了し、**敗北**します！
- 5ラウンドの後、**ユニコーンエリア**にチップが1枚でも残っていれば**勝利**です！

下の評価を参考に、次はもっと上を目指してみてください。レッツ、トップテン！

評価

	ウチチップのみ	ウチチップのほうが多い	ユニコーンチップの枚数がウチチップの枚数以上	ユニコーンチップのみ
ゲーム終了時のチップの状態				
評価	あなたははまだ他人同士のようです。 	少しは仲良くなりましたか？ 	よいお友達ですね！ 	次は上級者向けルールを試してみてください！ 

5人で遊ぶ場合の例

お題：あなたの愛犬に名前をつけるとしたら？**ありきたりなもの**から**本当に怖い**ものまで。1（**ありきたりなもの**）から10（**本当に怖い**）として、各プレイヤーは自分に配られた**数字カード**に従ってお題に回答します。親プレイヤーはその回答を聞いて、次のページの順番でプレイヤーを指名しました。



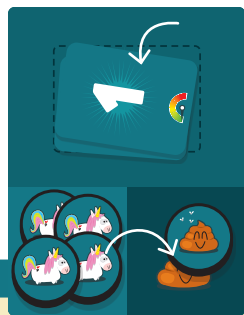
カードの指名順

『ショコラ』→ 4のカードがマットに置かれました。

『ワンちゃん』→ 1のカードがマットに置かれました。失敗です！
チップ1枚を**ウンチエリア**へ移動させます。

『ポチ』→ 3のカードが置かれました。直前の1よりも大きいので、失敗ではありません。

そしてゴジラ (9)、貞子 (10) と続きました。ラウンド終了です。**ウンチエリア**には1枚のチップがあります。



注意

- 配られなかった**数字カード**は、ラウンドが終わるまで常に裏向きのままです。
- 公開されたカードの数字が直前のカードよりも小さい場合にのみ失敗となり、**ウンチエリア**にチップを移動します。
例：4の後に2を公開した場合は失敗となりますが、その後に3を公開しても、直前の2よりも大きいいため失敗にはなりません。

回答について

- 回答はお題に関連する言葉や身振りなどで答えます。
- 「ジェスチャー」と書かれたお題ではしゃべってはいけません。
- 回答は繰り返し伝えることはできますが、回答した内容を変更することはできません。
- **数字カード**に記された数字は、たとえ間接的であっても伝えてはいけません。
例：3の回答として「3度」や、「こぶたのように」といった回答を伝えてはいけません。