

ЕКСПЕРТНИЙ РІВЕНЬ

ДЛЯ 4-8 ГРАВЦІВ, ЯКІ ВЖЕ МАЮТЬ ДОСВІД У ЦЬЙ ГРІ



Внесіть такі зміни (інші правила залишаються без змін):

- Під час 4-ї фази раунду:
 - перш ніж назвати гравця, КАПІТАН має вгадати точне число карти, яку переверне інший гравець. За кожну неправильну відповідь токен на килимку переміщується до **зони какунця**;
 - окрім того, КАПІТАН не перевертає власну карту.

Примітки: - порядок карт за зростанням більше не має значення;

- КАПІТАН може називати те саме число більш ніж один раз.

- Коли всі карти з **числами** гравців перевернуті горілиць на килимку, гравці мають вгадати число на карті КАПІТАНА:
 - якщо вони називають правильне число, 1 токен із **зони какунця** повертається у **зону єдинорога**;
 - якщо вони називають неправильне число, то додатковий токен не втрачають. Після цього розпочинається новий раунд.

Дійте на свій страх і ризик!

ПРИКЛАД.

1-й раунд добігає кінця, КАПІТАН правильно назвав числа на 3-х із 4-х карт гравців. Тепер, якщо інші гравці вгадують число його карти, один втрачений раніше токен повертається назад. Якщо гравці не вгадують – нічого не відбувається.



- правила гри



- 125 карт із **темами**

- килимки



- 10 карт із **числами**

- 8 токенів



КОМПОНЕНТИ ГРИ



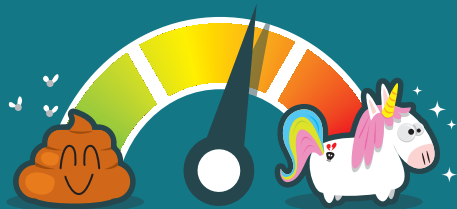
Ігромаг

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Данило Рега
Редакторка: Аліна Тимошук
Головні редактори: Оксана Квасняк,
Віктор Шлехт

© ТОВ «Ігромаг», 2023.
Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0



Орельєн Піколе



4-9 гравців

14+
вік

ПРАВИЛА ДЛЯ 4–8 ГРАВЦІВ

«ТОП 10» – кооперативна гра, в якій усі гравці перебувають в одній команді.

- Візьміть 5 випадкових карт із **темами**, сформуйте з них колоду та розташуйте її на столі.
- Покладіть у **зону єдинорога** на килимку стільки tokenів, скільки є гравців.
- Гравець із найкращим почуттям гумору буде КАПІТАНОМ у першому раунді (наступним КАПІТАНОМ буде гравець ліворуч і далі по черзі).

Тепер ви готові до гри! Партія триває 5 раундів.

Раунд:

- 1 КАПІТАН бере верхню карту з **темою** і на свій вибір зачитує вголос одну з двох тем.
- 2 Роздайте **кожному гравцеві** карту з **числом** допілиць. Гравці таємно один від одного дивляться на свої карти.
- 3 Спочатку КАПІТАН, а після нього й інші гравці **в будь-якому порядку** вигадують і озвучують відповідь з огляду на числа їхніх таємних карт.

ІНТЕНСИВНІСТЬ ВІДПОВІДІ ЗАЛЕЖИТЬ ВІД ЧИСЛА.

ВІД 1 (ЗЕЛЕНИЙ) ДО 10 (ЧЕРВОНІЙ).

- 4 Після цього КАПІТАН має відгадати ПОРЯДОК відповідей – від найменшого числа до найбільшого:
 - КАПІТАН називає гравця;
 - цей гравець кладе карту з **числом** горілиць на килимок;
 - КАПІТАН називає наступного гравця, доки не назве всіх (включно із собою).
- ⚠ Якщо число карти менше за число **попередньої** карти – перемістіть token із **зони єдинорога** в **зону какунця** (але раунд продовжується).

- Якщо всі токени опиняються у **зоні какунця** – ви програли!
- Якщо принаймні один token залишився у **зоні єдинорога** наприкінці 5-го раунду – ви перемогли!

ПОВЕСЕЛІТЬСЯ!

ПРИКЛАД для гри вп'яťох

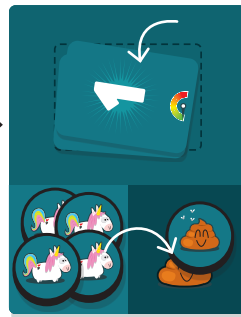


Кожен гравець вигадує й озвучує відповідь із огляду на число своєї **таємної** карти: від 1 (нудно) до 10 (вселяє жах).

КАПІТАН намагається впорядкувати відповіді у правильній послідовності:

- «Комісар Рекс». Гравець, який дав цю відповідь, кладе свою карту з числом **4** на килимок.
- «Лісова мавка». Карта з числом **1** кладеться на попередню карту. Це помилка, тому один токен переміщується у **зону какунця**.
- «Кенар Твіті». Карта з числом **3** кладеться на попередню карту (число 3 є більшим за число 1, тому все добре).
- Керуємося тим самим принципом із картами «Годзілла» (**9**) і «Фредді Крюгер» (**10**).

Наприкінці раунду один токен лежить у **зоні какунця**.



ПРАВИЛА ДЛЯ ГРИ ВДЕВ'ЯТЬОХ

- Розпочніть гру з 8 токенами у **зоні єдинорога**: у кожному раунді буде тільки 8 відповідей.
- КАПІТАН** не отримує карту з числом і не вигадує відповідь, а лише намагається відгадати порядок відповідей решти гравців.

ПРИМІТКИ

- Відкладіть незадіяні **карти з числами** долілиць.
- Ви переміщуєте токен до **зони какунця**, **ТІЛЬКИ** якщо число **ПОПЕРЕДНЬОЇ** карти було вищим. *Розіграється карта з числом 4, після неї – карта з числом 2 → токен переміщується у **зону какунця**. Якщо після цього розіграється карта з числом 3, то нічого не відбувається, адже число 3 більше за число 2.*

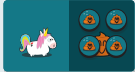
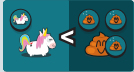
Відповіді

- Метою гри є дати відповідь (словами, жестами тощо) залежно від теми. Ви не можете називати число своєї карти, навіть натякаючи на нього. *Наприклад, маючи карту з числом 3, ви не можете сказати «заблукати в трьох соснах» або «стільки поросят було у казці».*
- Ви можете повторити свою відповідь, однак не можете її змінити.

Новий раунд

- Зберіть назад усі карти з **числами**: з килимка, а також ті, що не були задіяні.
- Не змінюйте положення tokenів.

Перевірте свої здобутки

ТОКЕНИ НАПРИКІНЦІ ГРИ	Тільки какунці	Більше какунців, ніж єдинорогів	Єдинорогів більше або стільки ж, як і какунців	Тільки єдинороги
				
РІВЕНЬ	Яка невдача! Це був лише розігрів? 	Непогано, спробуйте ще раз – і у вас точно вийде краще! 	Ви справжні профі! 	Ви чемпіони! Прекрасний результат. Спробуйте експертний рівень! 