

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 helyeznie 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 **számkártyája** 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 elvesztett jelölőket. Ám ha tévedtek, nem történik semmi.



JÁTÉKELEMEK:



- 125 **témakártya**



- 10 **számkártya**

- játéktábla
- 8 jelölő
- játékszabály



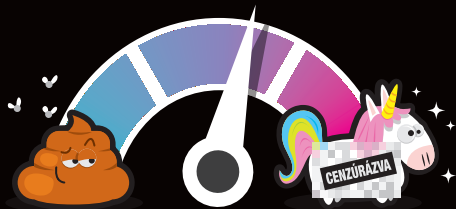
Ezeket a kérdéseket és feladatokat a pusztai szórakozás reményében készítettük, senkit sem állt szándékunkban megsérteni. Nevezz, ne háborúzz!



TOP 10

18+

Aurélien Picolet játéka



4-9 fő számára

+18
éves
kortól

Grafika:

Cocktail games

SZABÁLYOK 4-8 FŐ ESETÉRE

A Top 10 egy kooperatív játék: a játékosok egy csapatot alkotnak, nem egymással kell versengeniük.

- Húzzatok 5 véletlenszerűen választott **témakártyát**, és alkossatok egy paklit a játéktér közepén.
- Helyezzetek annyi jelölőt a játéktábla **unikornis zónájára**, ahányan játszatok.
- A legviccesebb játékos lesz a **JÁTEKMESTER**, ő kezdi az első kört, majd minden kör után a JÁTEKMESTERTŐL 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 **JÁTEKMESTER** felhúzza az első **témakártyát**, és a rajta lévő 2 téma közül választ egyet, amit hangosan felolvas a többieknek.
- 2 Osszatok minden játékosnak egy **számkártyát**, képpel lefelé. Mindenki nézze meg a saját kártyáját, de ne mutassátok meg ezeket egymásnak.
- 3 Mindnyájan, a **JÁTEKMESTERT** is beleértve, találjatok ki egy választ, ami illik a témához és az előzőleg kapott titkos számotokhoz.

A VÁLASZOTOK INTENZITÁSA A SZÁMOTOKON MŰLIK,

A SZÁMOZÁS 1-TŐL (KÉK) 10-IG (RÓZSASZÍN) TERJED.

- 4 A **JÁTEKMESTERNEK** ezután növekvő számsorrendbe kell rendeznie a játékosokat a válaszaik alapján a következő módon:
 - megnevez egy játékost,
 - a megnevezett játékos a saját **számkártyáját** képpel felfelé a játéktáblára helyezi,
 - ezt a JÁTEKMESTER addig folytatja, amíg minden játékos kártyája felfedésre nem került (önmagát is beleértve).

- ⚠ Ha egy kártya alacsonyabb számú, mint a közvetlenül előtte felfedett kártya: helyeztetek 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 veszítettek.
- Ha azonban az ötödik kör végére legalább 1 jelölő is az **unikornis zónában** maradt, nyertetek.

JÓ SZÓRAKOZÁST!

PÉLDA 5 JÁTÉKOSSAL

Minden játékos kitalálja és elmondja a választát 1-től (**legkevesbé súlyostól**) 10-ig (**legsúlyosabbig**):

egyen cukorpálca 5

egy jégkocka 1

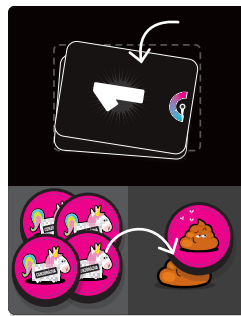
egy szelfi bot 7

egy vattacsomó 3

egy jet-ski 10

A **JÁTÉKMESTER** megpróbálja ezek alapján a megfelelő, növekvő sorrendbe tenni a válaszokat.

- A vattacsomóval kezd, így az a játékos felfedi, hogy nála a 3-as kártya volt, amit képpel felfelé a játéktáblára helyez.
- A jégkockát 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** a cukorpálcát választja, a játékos felfedi az 5-ös számú kártyát és a játéktáblára helyezi. Bár az eredeti sorrend nem jó, az 5-ös kártya nagyobb, mint a közvetlenül előtte felfedett, ezért ebben az esetben ez rendben van, már nincs levonás.
- Végül a **JÁTÉKMESTER** megnevezi a szelfi botot (7-es kártya) és a jet-skit (10-es kártya). Ebben a körben 1 jelölőt a **kaksi zónába** került.



SZABÁLYOK 9 FÖRE

- Helyeztetek 8 jelölőt az **unikornis zónába**. Körönként csak 8 választotk lesz.
- A **JÁTÉKMESTER** ebben a játékvariánsban nem kap saját számkártyát, így nem is fog választokat adni. Most csak megpróbálja sorba rendezni a többieket a válaszaik alapján.

MEGJEGYZÉSEK

- A **számkártyák** kiosztása után a megmaradt lapokat képpel lefelé tegyék 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 mondatsz olyanokat, hogy „3 fok” vagy „három kismalac”.*
- Bármikor megismételhetitek a választaitokat, de nem változtathattok azokon.

Új kör:

- Vegyék vissza az összes **számkártyát**, a kiosztottakat és a félrerakottakat is, és keverjék újra a paklit.
- A jelölőket ne mozgassátok!

Az eredményetek a jelölőitek alapján:

JELÖLŐK A JÁTÉK VÉGÉN	Mind a kaksi zónában	Több a kaksi	Ugyanannyi vagy több van az unikornis zónában	Csak unikornisok
				
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 ettaláltátok. Próbáljátok ki a profi játékvariációt!
				