

WARIANT EKSPERCKI

DLA ZAPRAWIONYCH W BOJACH! (OD 4 DO 8 GRACZY)



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**.

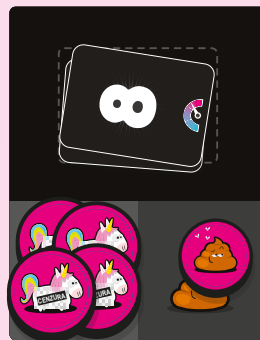
- Jeśli udało się Wam zgadnąć, przelóżcie 1 żeton ze **strefy dwójki** do **strefy jednorożca**.
 - Jeśli spudłowaliście, nie przekładajcie dodatkowego żetonu.
- Możecie rozpocząć kolejną rundę.

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:



- 126 kart **zajawki**,



- 10 kart **numerków**,

- mata,
- 8 żetonów,
- instrukcja.

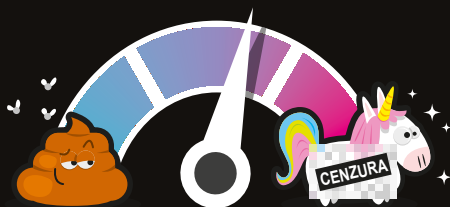


Pamiętajcie, że to tylko zabawa. Twórcy gry nie chcieli nikogo urazić.



TOP 10¹⁸⁺

Autor: Aurélien Picolet



4–9 graczy

wiek
18+

Ilustracje:
Cocktail games

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Top 10: 18+ 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 jednorożca** 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: 18+* 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 wymyślane odpowiedzi na zajawkę.

**DOBRANA KARTA NUMERKA WSKAZUJE, GDZIE W SKALI ZAJAWKI
OD 1 (NIEBIESKIE KRYTERIUM) DO 10 (RÓŻOWE 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 przełożyć 1 żeton ze **strefy jednorożca** do **strefy dwójki**. Runda toczy się dalej.

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

BAWCIE SIĘ DOBRZE!

ROZGRYWKA 5-OSOBOWA

PRZYKŁAD



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

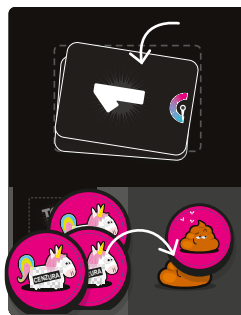
→ „Patyczek do uszu”. Gracz, który udzielił tej odpowiedzi, odsłania swoją kartę **numerka** i kładzie odkrytą na macie. To karta z numerem **3**.

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

→ „Laska św. Mikołaja”. Na macie łąduje karta z numerem **5**. Wszystko się zgadza – **5** jest wyższe od położonej przed chwilą **1**.

Następnie karty odkrywają gracze, którzy odpowiedzieli: „kijek do selfie” (**7**) i „skuter wodny” (**10**).

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



ROZGRYWKA 9-OSOBOWA

- Na początku rozgrywki umieśćcie w **strefie jednorożca** 8 żetonów – w każdej rundzie będzie jedynie 8 odpowiedzi.
- KAPITAN** nie dobiera 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

- Nie używane karty **numerków** odłóżcie zakryte na bok.
- Żeton przekładacie do **strefy dwójki** tylko wtedy, gdy poprzednia karta numerka jest wyższa.
Przykład. Najpierw odsłoniłście 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 wyższa 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 następne rundy?

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

Na koniec ostatniej rundy sprawdźcie swój wynik!

GDZIE ZNAJDUJĄ SIĘ ŻETONY NA KONIEC GRY	Wszystkie w strefie dwójki.	Więcej w strefie dwójki.	Więcej w strefie jednorożca albo po równo w obu strefach.	Wszystkie w strefie jednorożca.
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! 