

## PROFIVARIANTE (FÜR 4–8 VOLLPROFIS!)

In der Profivariante gelten folgende Änderungen:

- Bei Schritt 4 des Rundenablaufs:

- Wenn du eine Person benennst, musst du als **KÄPTEN** die genaue Zahl ihrer Karte erraten. Für jeden Fehler musst du ein Plättchen in die **Häufchenzone** bewegen.
- Du musst die Zahlen nicht mehr in aufsteigender Reihenfolge nennen.
- Außerdem deckst du deine eigene Zahl nicht auf.

**Hinweis:** Du darfst dieselbe Zahl mehrfach nennen.

Nachdem ihr alle eure **Zahlenkarten** aufgedeckt habt, müsst ihr zusammen herausfinden, welche Zahl wohl der **KÄPTEN** hat.

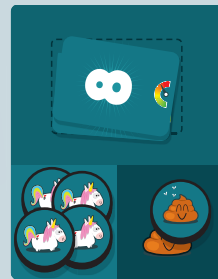
- Falls ihr die richtige Zahl nennt, dürft ihr ein Plättchen aus der **Häufchenzone** umdrehen und zurück in die **Einhornzone** bewegen.
- Falls ihr nicht die richtige Zahl nennt, verliert ihr kein zusätzliches Plättchen.

Danach beginnt die nächste Runde.

**Seid ihr bereit für den Profimodus?**

### Beispiel:

Die erste Runde ist fast vorbei. Der **KÄPTEN** hat drei der vier Zahlen richtig erraten. Wenn die anderen jetzt herausfinden, welche Zahl auf seiner Karte steht, bekommen sie das verlorene Plättchen zurück. Falls sie das nicht schaffen, passiert nichts und die nächste Runde beginnt.



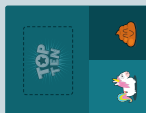
## SPIELMATERIAL:



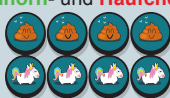
125 Themenkarten



10 Zahlenkarten



1 Spielmatte  
(mit **Einhorn-** und **Häufchenzone**)



8 Plättchen



Diese Spielanleitung



Aurélien Picolet



4–9 Personen

Ab 12 Jahren

## ANLEITUNG

**TOP TEN** ist ein kooperatives Spiel – das heißt, dass ihr alle zusammen als Team spielt. Das Spielmaterial wird auf der letzten Seite gezeigt.

### VORBEREITUNG:

- Um das Spiel vorzubereiten, nehmt fünf zufällige **Themenkarten** und legt sie mit einer beliebigen Seite nach oben als Stapel auf den Tisch.
- Legt so viele Plättchen in die **Einhornzone** der Spielmatte, wie Personen mitspielen. (**Mit 9 Personen:** Legt nur 8 Plättchen in die Einhornzone.)
- Wer am lustigsten ist, wird **KÄPTEN** der ersten Runde. In den folgenden Runden wechselt der **KÄPTEN** im Uhrzeigersinn. Das war's auch schon!

### RUNDENABLAUF:

Jede Partie besteht aus fünf Runden, die in vier Schritte aufgeteilt sind:

- 1 Als **KÄPTEN** ziehst du die erste **Themenkarte** und liest eines der beiden Themen deiner Wahl laut vor. Jedes Thema hat eine Skala für die Antworten, die durch „von ... bis ...“ angegeben wird.
  - 2 Mischt alle **Zahlenkarten** (von 1 bis 10). Dann ziehen alle (auch der **KÄPTEN**) jeweils eine davon verdeckt. Schaut sie euch im Geheimen an.  
(**Mit 9 Personen:** Der Käpten zieht keine eigene Zahlenkarte.)
  - 3 Dann gibst du als **KÄPTEN** als Erstes eine Antwort auf die **Themenkarte**. Deine Antwort muss auf der Skala der Karte deiner geheimen Zahl (1–10) entsprechen. Danach gebt ihr anderen in beliebiger Reihenfolge auch je eine Antwort, passend zu euren geheimen Zahlen. Eure Antworten gehen auf der Skala immer vom **grünen Bereich** (1) bis zum **roten Bereich** (10).
  - 4 Danach musst du als **KÄPTEN** die Reihenfolge der Antworten raten, aufsteigend von der kleinsten bis zur größten Zahl. Benenne dafür eine Person, die dann ihre **Zahlenkarte** offen auf die Spielmatte legt. Das wiederholst du, bis alle **Zahlenkarten** aufgedeckt wurden (auch deine).
- ⚠ Immer wenn eine aufgedeckte Zahl kleiner als die vorherige Zahl ist, musst du ein Plättchen von der **Einhornzone** in die **Häufchenzone** bewegen und es umdrehen. Danach geht es mit der nächsten **Zahlenkarte** weiter.

## BEISPIEL MIT FÜNF PERSONEN

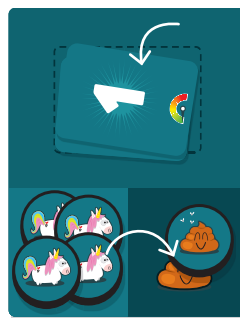


Für dieses Thema denken sich alle einen Hundenamen aus, der zu ihrer **geheimen** Zahl passt. Dabei ist 1 **wenig beeindruckend** und 10 **richtig furchterregend**.

Jetzt versucht der **KÄPTEN**, die Reihenfolge zu erraten.

- Er beginnt mit „Rex“. Die Person, die diese Antwort gegeben hat, deckt die 4 auf und legt sie auf die Spielmatte.
- Dann versucht er es mit „Schnuffel“. Die Person mit dieser Antwort deckt die 1 auf und legt sie auf die 4. Weil die 1 kleiner ist als die 4, muss das Team ein Plättchen aus der **Einhornzone** umdrehen und in die **Häufchenzone** bewegen.
- Als Nächstes tippt er auf „Struppi“ und die 3 wird auf die 1 gelegt. (3 ist größer als 1, also passiert nichts.)
- Danach tippt der **KÄPTEN** auf „Godzilla“ (9) und „Freddy Krueger“ (10).

Insgesamt liegt nach dieser Runde also 1 Plättchen in der **Häufchenzone**.



## SPIELENDE

- Wenn alle Plättchen in der **Häufchenzone** liegen, habt ihr sofort verloren!
- Liegen nach der fünften Runde noch Plättchen in der **Einhornzone**, habt ihr alle zusammen gewonnen!

## WICHTIG

Die **Zahlenkarten**, die nicht verteilt werden, bleiben verdeckt liegen.

- Ihr bewegt **nur dann** ein Plättchen in die **Häufchenzone**, wenn die **vorherige** Zahl höher ist. Wenn zum Beispiel nach der 4 die 2 umgedreht wird, kommt ein Plättchen in die **Häufchenzone**. Wenn danach aber die 3 umgedreht wird, passiert nichts, da 3 größer ist als 2.

### DIE ANTWORTEN:

- Eure Antworten müssen immer (in Form von Worten, Gesten usw.) zum vorgegebenen Thema passen. Ihr dürft nicht die Zahl auf eurer Karte nennen oder sie andeuten. Wenn ihr zum Beispiel die 3 habt, dürft ihr nicht so etwas sagen wie „3° Celsius“ oder „Wie die Musketiere“.
- Ihr dürft eure Antworten wiederholen, sie dabei aber nicht verändern.

### DIE NÄCHSTE RUNDE:

- Mischt für die nächste Runde wieder **alle Zahlenkarten** zusammen.
- Lasst die Plättchen aber in ihren Zonen liegen.

### EURE WERTUNG:

PLÄTTCHEN AM SPIELENDE	Nur Häufchen	Mehr Häufchen als Einhörner	Mehr oder gleich viele Einhörner	Nur Einhörner
WERTUNG	Das lief ja nicht so gut ... aber ihr habt euch ja auch gerade erst aufgewärmt, oder? 	Hmm, schon ganz gut, aber nächstes Mal läuft's bestimmt besser! 	Prima! Ihr seid einfach toll! 	Das war perfekt! Probiert doch mal die PROFIVARIANTE! 