

EKSPERTVARIANT

TIL DEM, DER HAR ØVET SIG!



Lav følgende justeringer (de øvrige regler forbliver de samme).

- Ved punkt 4 i en runde:
 - Før der udpeges en spiller, skal kaptajnen sige det præcise tal på det kort, der skal vendes. For hver fejl, i begår, flyttes en jeton til **lortezonen** på måtten.
 - Desuden afslører kaptajnen ikke sit eget kort.

*Bemærk: - Det spiller ikke længere nogen rolle, om rækkefølgen er stigende.
- Kaptajnen kan sige det samme tal mere end én gang.*

- Når alle de andre spilleres **talkort** er blevet afsløret på måtten, skal spillerne blive enige om tallet på kaptajnens kort.
 - Hvis spillerne siger det rigtige tal, vendes en jeton fra **lortezonen** tilbage til **enhjørningezonen**.
 - Hvis det er forkert, mister holdet ikke en ekstra jeton. Nu starter en ny runde.

Det er på eget ansvar!

Eksempel :

Den 1. runde er næsten slut: kaptajnen har fundet det nøjagtige tal for 3 af sine 4 medspillere. Hvis hans medspillere nu gætter tallet på kaptajnens kort korrekt, får de den tabte jeton tilbage. Hvis de gætter forkert, sker der ikke noget.



INDHOLD:



• 125 **temakort**



• 10 **talkort**

• 1 spillemåtte

• 8 jetoner



• 1 regel



Aurélien Picolet



30 MIN

4-9

14+

REGLER FOR 4 TIL 8 SPILLERE

TOP TEN er et samarbejdsspil, hvor I alle er på samme hold.

- Tag 5 tilfældige **temakort**, og læg dem i en stak på bordet.
- Læg så mange brikker, som der er spillere, i **enhjørningezonen** på spillemåtten.
- Den sjoveste spiller er kaptajnen i 1. runde (det vil være spilleren til venstre for ham i 2. runde osv.).

Og så er vi i gang! Et spil består af 5 runder.

En runde:

- 1 Kaptajnen tager det første **temakort** og læser et af de to temaer højt.
- 2 Giv et **talkort** til hver spiller med billedsiden nedad. Spillerne kigger på deres eget kort, uden at lade de andre spillere se det.
- 3 Kaptajnen starter med at finde på et svar, som svarer til hans hemmelige tal, og alle øvrige spiller gør herefter det samme i vilkårlig rækkefølge.

SVARETS INTENSITET AFHÆNGER AF TALLET

FRA 1 (I GRØNT) TIL 10 (I RØDT).

- 4 Derefter skal kaptajnen gætte rækkefølgen af svarene, fra det laveste til det højeste tal:
 - han nævner en spiller,
 - denne spiller lægger sit **talkort** med billedsiden opad på måtten,
 - dette fortsætter, indtil hver spillers kort er vendt (inklusive kaptajnens eget).
- ⚠ Hvis et kort er lavere end det forrige: flyt en jeton fra **enhjørningezonen** til **lortezonen**. Og runden fortsætter.

- Hvis alle jetoner på noget tidspunkt befinder sig i **lortezonen**: Spillet er slut!
- Hvis der er jetoner tilbage i **enhjørningezonen** i slutningen af 5. runde: I har vundet!

GOD FORNØJELSE!

EKSEMPEL MED 5 SPILLERE

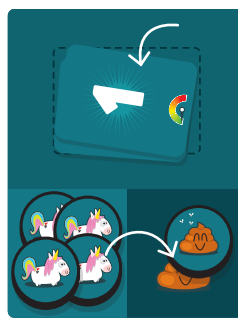


Hver spiller opfinder og giver et svar i henhold til deres hemmelige tal fra 1 (**kedeligt**) til 10 (**virkelig skræmmende**):

Kaptajnen forsøger at sætte svarene i den rigtige rækkefølge:

- "Laban". Den spiller, der gav dette svar, lægger sit 4-kort med billedsiden opad på måtten.
- "Putte". 1-kortet lægges ovenpå. Dette er forkert, og en jeton flyttes til **lortezonen**.
- "Bølleemis". 3-kortet lægges på toppen (3 er højere end 1, så alt er godt).
- Og så videre med "Flænsen" (9) og derefter "Godzilla" (10).

I slutningen af runden ligger der en jeton i **lortezonen**.



REGLER VED 9 SPILLERE

- Start med 8 brikker i **enhjørningezonen**: Der vil kun være 8 svar pr. runde.
- Kaptajnen har ikke et talkort og finder ikke på et svar. Han skal bare gætte på rækkefølgen af de andre spilleres svar.

BEMÆRK

- De resterende **talkort** bliver liggende med billedsiden nedad.
- I skal KUN flytte en jeton til **lortezonen**, hvis det foregående kort er højere: *Bliver kort 4 vendt, inden kort 2 vendes → en jeton til lortezonen. Men vendes 3-kortet umiddelbart herefter, er det fint, fordi 3 er højere end 2.*

Svarene:

- Målet er at svare (med ord, lyde, bevægelser ...) i henhold til temaet. Det er IKKE tilladt at sige tallet. Dette gælder også indirekte hints som f.eks. "Det er 3 grader" eller «de tre små grise».
- Det er tilladt at gentage sit svar, men det er ikke tilladt at ændre det.

Ny runde:

- Tag alle **talkortene** tilbage: dem, der ligger på måtten, og dem, der ikke blev brugt i runden.
- Lad jetonerne ligge.

Hvor godt har I klaret jer?

JETONER I SLUTNINGEN AF SPILLET	Kun lort	Mere lort	Flere eller lige så mange enhjørninger.	Kun enhjørninger
NIVEAU	Et brag af et flop! Var det opvarmningen?	Ikke dårligt! Prøv igen, så skal det nok blive bedre.	I er professionelle!	I ramte plet med en perfekt score! Prøv EKSPERT-varianten!