

## VARIANTE EXPERTS DE 4 À 8 JOUEURS

### POUR LES PLUS ENTRAÎNÉS



On fait les ajustements suivants (le reste de la règle ne change pas) :

- Lors du point **4** d'une manche :
  - Avant de désigner un joueur, le CAP'TEN doit annoncer la valeur exacte de la carte qui va être retournée. Pour chaque erreur d'annonce, un jeton est déplacé dans la **zone caca** du tapis.
  - De plus, le CAP'TEN **ne révèle pas sa propre carte**.

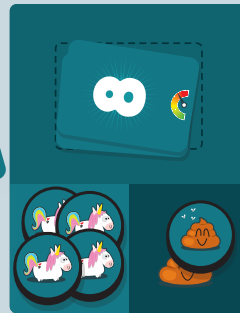
*Notes : - l'ordre croissant n'a plus d'importance  
- le CAP'TEN peut dire plusieurs fois le même numéro*

- Lorsque les cartes **Numéro** de tous les autres joueurs ont été révélées sur le tapis, ces derniers doivent se mettre d'accord sur le numéro de la carte du CAP'TEN.
  - S'ils annoncent le bon numéro, un jeton de la **zone caca** revient dans la **zone licorne**.
  - En cas d'erreur, aucun jeton supplémentaire n'est perdu. Puis une nouvelle manche commence.

À vos risques et périls !

*Exemple :*

*La 1<sup>re</sup> manche est presque finie : le CAP'TEN a trouvé le n° exact de 3 de ses 4 coéquipiers. À présent, si ses coéquipiers trouvent la valeur de sa carte, le jeton perdu est récupéré. S'ils se trompent, rien ne se passe.*

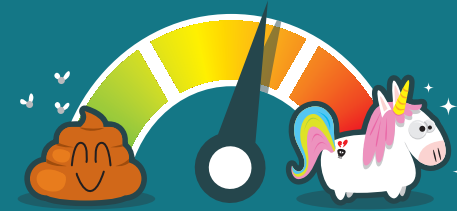


## MATÉRIEL :

- 125 cartes **Thème**
- 10 cartes **Numéro**
- un tapis
- 8 jetons
- la règle du jeu



Aurélien Picolet



4-9 joueurs

**+14**  
ans

Graphismes :  
Cocktail games

## RÈGLE DU JEU 4 À 8 JOUEURS

TOP TEN est un jeu coopératif : tous les joueurs sont dans la même équipe.

- Prendre 5 cartes **Thème** au hasard et les empiler sur la table.
- Placer autant de jetons qu'il y a de joueurs dans la **zone licorne** du tapis.
- Le joueur le plus drôle est le CAP'TEN pour la 1<sup>re</sup> manche (à la 2<sup>e</sup> manche, ce sera son voisin de gauche, etc).

C'est parti ! Une partie dure 5 manches.

Une manche :

- 1 Le CAP'TEN prend la 1<sup>re</sup> carte **Thème** et lit tout haut un des 2 thèmes.
- 2 Il mélange les 10 cartes **Numéro** et en distribue une face cachée à chaque joueur (lui compris).
- 3 Le CAP'TEN d'abord, puis les autres **dans n'importe quel ordre**, inventent et annoncent chacun une réponse correspondant à leur numéro secret.

**L'INTENSITÉ D'UNE RÉPONSE DÉPEND DU NUMÉRO COMPRIS ENTRE 1 (CRITÈRE EN VERT) ET 10 (CRITÈRE EN ROUGE).**

- 4 Ensuite, le CAP'TEN doit deviner l'ORDRE des réponses, du plus petit au plus grand numéro :
  - il désigne un joueur,
  - ce joueur pose sa carte **Numéro** face visible sur le tapis,
  - et ainsi de suite avec la carte de chaque joueur (dont la sienne).
- ⚠ Si une carte est plus petite que la précédente : on passe un jeton de la **zone licorne** à la **zone caca**. Mais la manche continue.

- À tout moment, si tous les jetons sont dans la **zone caca** : **la partie est perdue !**
- S'il reste des jetons dans la **zone licorne** à la fin de la 5<sup>e</sup> manche : **c'est gagné !**

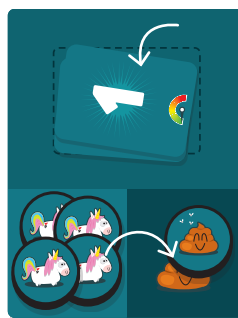
**BON JEU !**

## EXEMPLE À 5 JOUEURS



Chaque joueur invente et annonce une réponse, selon son n° **secret** de 1 (impressionne le moins) à 10 (fait très peur) :

Le **CAP'TEN** tente de remettre les réponses dans l'ordre :  
 - « Rex ». Le joueur qui avait répondu cela pose sa carte 4 face visible sur le tapis.  
 - « Pépette à sa mémère ». La carte 1 est posée au-dessus. C'est une erreur : un jeton passe dans la **zone caca**.  
 - « Chipie ». La carte 3 est posée au-dessus (3 est supérieur à 1, donc pas de problème).  
 - Et ainsi de suite en indiquant « Godzilla » (9) puis « Facteur killer » (10).  
 À la fin de la manche, il y a un jeton dans la **zone caca**.



## RÈGLE À 9 JOUEURS

- On commence avec 8 jetons dans la **zone licorne** : il n'y aura que 8 réponses par manche.
- Le **CAP'TEN** n'a pas de numéro et n'invente pas de réponse. Il doit seulement deviner l'ordre des réponses des autres joueurs.

## PRÉCISIONS

- Les cartes **Numéro** non distribuées restent cachées.
- On déplace un jeton dans la **zone caca** UNIQUEMENT si la carte PRÉCÉDENTE est plus grande : La carte 4 est retournée, puis la carte 2 → un jeton passe en **zone caca**. Mais si l'on retourne ensuite la carte 3, c'est OK (elle est supérieure à 2).

### Les réponses :

- Le but est de répondre (parole, mime...) en restant dans le thème. Il est interdit de dire le numéro de sa carte, même indirectement. Par exemple, avec le numéro 3, on ne peut pas dire « Il fait 3 degrés » ni « Comme les petits cochons ».
- On peut répéter sa réponse (sans la modifier).

### Nouvelle manche :

- On reprend toutes les cartes **Numéro** : celles sur le tapis et celles non distribuées.
- On ne touche pas aux jetons.

### Évaluez votre niveau officiel :

JETONS À LA FIN DU JEU	Que des cacas	Plus de cacas	Plus ou autant de licornes	Que des licornes
NIVEAU	C'est un flop... Ce n'était que l'échauffement ? 	Honorable : relancez-en une, vous ferez sûrement mieux ! 	Professionnels : bravo, vous maîtrisez bien ! 	Champions : c'est un score parfait, rien ne vous résiste ! Essayez la variante EXPERTS ! 