

VARIANTE PARA EXPERTOS

PARA LOS MÁS AVEZADOS



Si ya habéis practicado bastante, ¡esta es la variante perfecta para vosotros!

Haced las siguientes modificaciones (el resto de las reglas se mantienen igual):

- Cuando lleguéis al punto **4** de una ronda:
 - Antes de elegir a un jugador, el CAPITEN tiene que decir el valor exacto de la carta que quiere girar a continuación. Por cada error, moved una ficha a la **zona caca** del tablero.
 - Además, el CAPITEN **no revela su propia carta**.

Aclaraciones:

- El orden no tiene que ser ascendente.
- El CAPITEN puede decir el mismo número más de una vez.

- Una vez que ya se han revelado todas las cartas de **Número** de los jugadores, os tenéis que poner de acuerdo sobre cuál es el número de la carta del CAPITEN.

- Si decís el número correcto, devolvéis una ficha de la **zona caca** a la **zona unicornio**.
- Si el número es incorrecto, no perdéis ninguna ficha.

Después, comenzáis una nueva ronda.

¡Quienes no arriesgan no ganan!

Ejemplo:

Casi habéis terminado la primera ronda: el CAPITEN ha averiguado el número exacto de 3 de los 4 integrantes del equipo. Ahora, si los demás adivináis el valor de la carta del CAPITEN correctamente, recuperáis la ficha que habíais perdido. Si os equivocáis, todo se queda tal y como está.



CONTENIDO:



- 125 cartas de **Tema**

- un tablero



- 1 reglamento



- 10 cartas de **Número**

- 8 fichas



Traducción: Laura Castro Trullén
Revisión: Aurora C. Mena

4-9 jugadores

+14
años

REGLAS PARA PARTIDAS DE 4 A 8 JUGADORES

TOP TEN es un juego cooperativo: ¡formáis un solo equipo!

- Elegid 5 cartas de **Tema** al azar, apílalas y déjalas sobre la mesa.
- Colocad tantas fichas como jugadores seáis en la **zona unicornio** del tablero.
- El más gracioso de vosotros será el CAPITEN de la primera ronda (para la segunda, será quien esté a su izquierda y así sucesivamente).

¡Empieza el juego! Cada partida consta de 5 rondas.

Una ronda:

- 1 El CAPITEN roba la primera carta de **Tema** y lee en voz alta uno de los dos temas.
- 2 Repartís bocarriba una carta de **Número** para cada uno (el CAPITEN incluido). Debéis mirarla sin que los demás la vean.
- 3 Después, todos los jugadores inventáis y decís una respuesta para el tema acorde a vuestro número secreto. Primero lo hará el CAPITEN y luego los demás, en el orden que queráis.

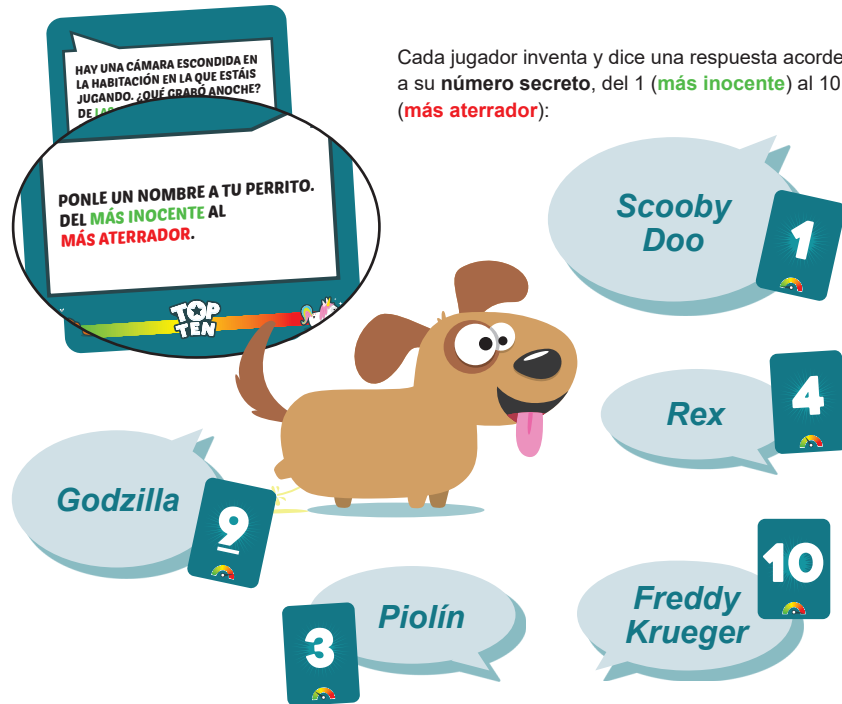
LA INTENSIDAD DE LA RESPUESTA DEPENDERÁ DEL NÚMERO QUE TENGAS, DEL 1 (OPCIÓN EN VERDE) AL 10 (OPCIÓN EN ROJO).

- 4 A continuación, el CAPITEN debe adivinar el ORDEN de las respuestas, del número más bajo al más alto. Para ello:
 - Elige a un jugador.
 - El jugador coloca su carta de **Número** bocarriba sobre el tablero.
 - Y así sucesivamente con el resto de las cartas de **Número** (incluida la del propio CAPITEN).
- ⚠ Si una carta es más baja que la anterior, pasad una de las fichas de la **zona unicornio** a la **zona caca** y seguid con la ronda.

- Si en algún momento todas las fichas están en la **zona caca**: ¡habéis perdido!
- Si al final de la 5.ª ronda todavía quedan fichas en la **zona unicornio**: ¡habéis ganado!

¡DIVERTÍOS!

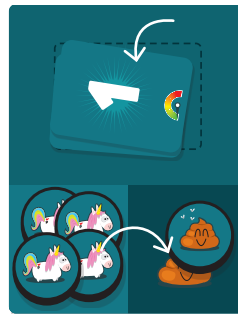
EJEMPLO CON 5 JUGADORES



Cada jugador inventa y dice una respuesta acorde a su **número secreto**, del 1 (**más inocente**) al 10 (**más aterrador**):

El **CAPITEN** intenta ordenar las respuestas correctamente:

- «Rex». El jugador que ha dado esa respuesta pone su carta bocarriba sobre el tablero. Tiene el número 4.
 - «Scooby Doo». En este caso, la carta que se pone sobre el tablero muestra un 1, por lo que el orden es incorrecto: moved una ficha a la **zona caca**.
 - «Piolín». Se coloca encima la carta con el 3, que es más alta que la carta del 1, así que el orden es correcto.
 - Y así sucesivamente con «Godzilla» (9) y «Freddy Krueger» (10).
- Al final de la ronda, hay una ficha en la **zona caca**.



REGLAS PARA PARTIDAS DE 9 JUGADORES

- Comenzad con 8 fichas en la **zona unicornio**: solo habrá 8 respuestas por ronda.
- El **CAPITEN** no recibe carta de **Número** y no tiene que inventar ninguna respuesta. Solo se encarga de adivinar el orden de las respuestas del resto del equipo.

IMPORTANTE

- Las cartas de **Número** que no utilizéis en la partida se dejan bocabajo.
- Tenéis que mover una ficha a la **zona caca** SOLO si la carta ANTERIOR es más alta: Se muestra la carta 4, después la 2 → una ficha pasa a la **zona caca**. Pero, si la siguiente carta es la 3, no pasa nada porque es más alta que la 2.

Las respuestas:

- El objetivo es responder con palabras, gestos u otros recursos relacionados con el tema. No puedes decir el número de tu carta, ni siquiera de forma indirecta. *Por ejemplo, con el número 3, no puedes decir «estamos a 3 °C» o «como los tres cerditos».*
- Puedes repetir una respuesta, pero no cambiarla.

Nueva ronda:

- Recuperad todas las cartas de **Número**, tanto las que están sobre el tablero como las que no habéis utilizado.
- Dejad las fichas como están.

Evaluad vuestro nivel oficial aquí:

FICHAS AL FINAL DE LA PARTIDA	Solo cacas	Mayor cantidad de cacas	Cantidad de unicornios igual o mayor que la de cacas	Solo unicornios
NIVEL	Qué desastre, ¿no? ¿Pensabais que era una partida de calentamiento o qué?	No está nada mal... Probad de nuevo, ¡seguro que lo hacéis aún mejor!	¡Parecéis profesionales! Esto se os da bastante bien...	Una puntuación perfecta, ¡lo habéis clavado! Tenéis que probar la variante para EXPERTOS.