

PRAVIDLA PRO DEVĚT HRÁČŮ

- Hru začínáte s 8 žetony v **jednorožčí části**. V každém kole bude jen 8 odpovědí.
- **KAPITÁN** nedostává kartu s číslem a sám neodpovídá. Pouze se snaží správně určit pořadí odpovědí ostatních hráčů.



ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad: Martin Hrabálek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Daniel Knápek, Jan Březina a Vladimír Smolík

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexy.cz a my vám ji pošleme.



OBSAH HRY:

- 40 velkých karet **dobrodružství**



- 1 držák na karty dobrodružství



- 8 žetonů



- 10 karet s **čísly**



- 1 podložka



- 1 pravidla



Autor hry: Aurélien Picolet



4–9 hráčů

+14

Ilustrace: Laura Michaud

PRAVIDLA PRO 4 AŽ 8 HRÁČŮ

TOP 10 je kooperativní hra. Všichni hráči hrají společně v jednom týmu.

- Do **jednorožčí části** podložky položte tolik žetonů, kolik je hráčů.
- Nejzábavnější hráč se stane **KAPITÁNEM** pro první kolo (v dalším kole to bude hráč po jeho levici a pak kapitánství postupuje dále po směru hodinových ručiček).
- **KAPITÁN** si náhodně vezme jednu z karet **dobrodružství** a zasune ji do držáku. Poté si **KAPITÁN** přečte názvy dobrodružství na obou stranách karty a vybere si jedno ze dvou dobrodružství.

Jdeme na to! 1 karta **dobrodružství** = 1 hra sestávající z 5 kol.

Průběh kola:

- 1 **KAPITÁN** povytáhne kartu **dobrodružství** z držáku, odhalí téma pro dané kolo (1. téma v 1. kole, 2. téma ve 2. kole atd.) a přečte ho nahlas ostatním.
- 2 **KAPITÁN** zamíchá všechny karty s **čísly** a rozdá každému hráči jednu lícem dolů. Každý hráč se na svou kartu podívá tak, aby ji neviděl žádný ze spoluhráčů!
- 3 **KAPITÁN** a poté ostatní hráči v **libovolném pořadí** vymyslí a řeknou odpověď odpovídající číslu na jejich kartě.

ODPOVĚĎ A JEJÍ INTENZITA ZÁVISÍ NA KARTĚ, KTEROU HRÁČ MÁ, OD 1 (V TEXTU ŽLUTĚ) PO 10 (V TEXTU ČERVENĚ).

- 4 **KAPITÁN** se poté musí pokusit správně seřadit odpovědi, a to od nejnižšího po nejvyšší číslo:
→ Vybere hráče.
→ Tento hráč poté otočí svou kartu s **číslem** a položí ji na podložku.
→ Takto pokračuje, dokud každý z hráčů (včetně jeho samotného) nezahrál kartu s číslem.
⚠ Pokud je na otočené kartě nižší číslo, než je na předchozí, hráči musí vzít jeden žeton a přemístit jej z **jednorožčí části** podložky do **části s bobkem**. Hra poté dál pokračuje.

- V okamžiku, kdy jsou v **části s bobkem** všechny žetony, **hráči prohrávají!**
- Pokud na konci pátého kola v **jednorožčí části** zbývají nějaké žetony, **hráči vyhrávají!**

BAVTE SE!

PŘÍKLAD HRY V PĚTI HRÁČÍCH

PROKLETÝ CHRÁM

★ JAKÝ PŘEDMĚT NAJDEŠ V CHRÁMU UKRYTÉM V DŽUNGLI? OD NEUŽITEČNÉHO PŘEDMĚTU PO MIMOŘÁDNOU RELIKVII.

ANALYZE A... PŘEVÁPENÍ CO JE NA NI ZVLASTNÍHO? OD ŠPATNÉHO PO SKVĚLÉ.

★ RELIKVIE JE PROKLETÁ! PODLE RYTINY KLETBU ZLOMÍŠ TAK, ŽE...

Každý hráč musí vymyslet a říct odpověď, dle svého **skrytého** čísla na kartě od 1 (**neužitečný předmět**) do 10 (**mimořádná relikvie**):

Vyžvýkaný kousek žvýkačky

1

4

Zkamenělina komára

Diamant velikosti melounu

9

3

Stará Nokia

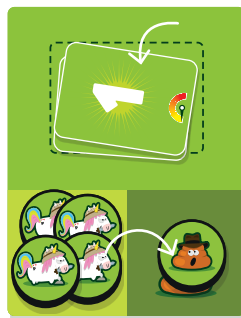
10

Svatý grál s nápisem „Napij se a přineseš světový mír a teplé sušenky pro všechny!“

KAPITÁN se poté pokusí poskládat odpovědi ve správném pořadí:

- „Zkamenělina komára“. → Hráč s číslem 4 otočí svou kartu a položí ji na podložku.
- „Vyžvýkaný kousek žvýkačky“. Hráč otočí a položí číslo 1. To je špatně, protože to je nižší než 4. Jeden žeton putuje do **části s bobkem**.
- „Stará Nokia“. Hráč otočí kartu 3 a položí ji navrch. Vše je v pořádku, protože 3 je vyšší než 1.
- Pak následují „Diamant velikosti melounu“ (9) a nakonec „Svatý grál“ (10).

Na konci kola tak v **části s bobkem** leží jeden žeton.



POZNÁMKY

Zvláštnosti hry TOP 10 DOBRODRUŽSTVÍ (Pokud už znáte TOP 10 nebo TOP 10 18+, stačí, když si přečtete tuto část, a můžete hrát):

- Jakmile na začátku hry vyberete dobrodružství, bude 5 témat tohoto dobrodružství představovat 5 kol hry. V průběhu hry je budete postupně odhalovat a číst.
- Můžete, a dokonce to doporučujeme, v druhém až pátém kole odkazovat na **SVÉ VLASTNÍ ODPOVĚDI** z předchozích témat. Dobrodružství tím jen vylepšíte! Každý hráč tak vypráví SVÉ VLASTNÍ dobrodružství.

V některých tématech se například píše „**(TVOJE ODPOVĚĎ ★)**“, což znamená VAŠI odpověď na třetí téma tohoto dobrodružství.

Příklad:

★ **JAKÉ ZVÍŘE POTKÁŠ V DŽUNGLI? OD MALÉHO PO OBROVSKÉ.**

- Bětka má 1 a řekne: „Malého červeného mravence.“
- Tereza má 9 a řekne: „Slona, který snědl příliš mnoho hamburgerů.“
- Laďa má 7 a řekne: „Klokana.“

★ **CO NAJEDNOU ZAČNE DĚLAT TOTO ZVÍŘE (TVOJE ODPOVĚĎ ★)? OD UKLIDŇUJÍCÍHO PO DĚSIVÉ.**

- Bětka má 10 a řekne: „Mravenec... Spustí bojový pokřik a kolem mě se shromáždí miliony dalších mravenců.“
- Tereza má 2 a řekne: „Slon... Přinese balón a zřejmě chce, abych mu ho hodila a hrála si s ním.“
- Laďa má 8 a řekne: „Z vaku vyskočí klokani mládě s nožem mezi zuby a rozzuřeným výrazem ve tváři.“

Důležité informace:

- Nerozdané karty s **číslem** zůstávají otočené lícem dolů.
- Žeton do **části s bobkem** přesouváte, pouze pokud je **PŘEDCHOZÍ** karta vyšší.
Příklad: Otočíte kartu 4 a pak kartu 2 → přesunete žeton do **části s bobkem**. Pokud však ale poté otočíte kartu 3, je to v pořádku, protože 3 je vyšší než 2 (poslední zahrnaná karta).
- Nové kolo:
 - Vezměte zpět všechny karty s **čísly**: ty na podložce i ty, které jste v předchozím kole nepoužili.
 - Žetonů se nedotýkejte.
 - Nový **KAPITÁN** přečte další téma dobrodružství.

Odpovědi:

- **NIKDY nesmíte říct číslo své karty, a to ani nepřímo.** Například s číslem 3 nemůžete říct „Jsou 3 stupně“ nebo „Tolik, jako bylo mušketýrů“.
- **VŽDY můžete** mluvit, dělat pantomimu, vydávat zvuky, pohybovat se, používat předměty nebo kulisy, opakovat svou odpověď (aniž byste ji změnili)...
- **Nejdůležitější je být praštění a dobře se bavit!**