



ANPASSUNGEN FÜR 9 PERSONEN

- Legt bei den Vorbereitungen 8 Plättchen in die **Einhornzone**. In jeder Runde werden immer nur 8 von euch antworten.
- Der **KÄPTEN** zieht keine **Zahlenkarte** und denkt sich keine Antwort aus. Er rät nur die Reihenfolge der Antworten, die die anderen geben.



- 40 **Abenteuerkarten**



- 10 **Zahlenkarten**

SPIELMATERIAL:



- 8 Plättchen



- 1 Spielmatte



- 1 Halter für die Abenteuerkarte

- Diese Anleitung





4–9 Personen

Ein Spiel von:
Aurélien Picolet

Illustriert von:
Laura Michaud

ANLEITUNG

TOP TEN ist ein kooperatives Spiel – das heißt, dass ihr alle zusammen als Team spielt.

VORBEREITUNG:

- Legt so viele Plättchen in die **Einhornzone** der Spielmatte, wie Personen mitspielen.
- Der oder die Lustigste von euch wird **KÄPTEN** der ersten Runde. In den folgenden Runden wechselt der **KÄPTEN** im Uhrzeigersinn.
- Als **KÄPTEN** nimmst du eine zufällige **Abenteuerkarte** und steckst sie in den Halter. Lies die Überschriften auf beiden Seiten und entscheide dich für eine. Das ist euer **Abenteuer** für die ganze Partie (5 Runden). Das war's auch schon!

RUNDENABLAUF:

Eine Partie besteht aus 5 Runden, die in vier Schritte aufgeteilt sind:

- 1 Der **KÄPTEN** zieht die **Abenteuerkarte** ein Stückchen aus dem Halter, um das Thema der Runde zu enthüllen (Thema 1 für Runde 1, Thema 2 für Runde 2 usw.), und liest es laut vor.
- 2 Mischt alle **Zahlenkarten** (von 1 bis 10). Dann ziehen alle (auch der **KÄPTEN**) jeweils eine davon. Schaut sie euch im Geheimen an.
- 3 Dann gebt ihr jeweils eine Antwort auf das Thema der Runde (angefangen mit dem **KÄPTEN**, dann in beliebiger Reihenfolge). Deine Antwort muss der Zahl auf deiner Karte entsprechen (1–10).

**DEINE ANTWORT MUSS AUF DER SKALA DER KARTE (VON GELB BIS ROT)
DEINER GEHEIMEN ZAHL ENTSPRECHEN (VON 1 BIS 10).**

- 4 Danach musst du als **KÄPTEN** die Reihenfolge der Antworten raten, aufsteigend von der kleinsten bis zur größten Zahl. Benenne 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** umdrehen und auf die **Häufchenzone** bewegen. Danach geht es mit der nächsten **Zahlenkarte** weiter.

- 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.**

BEISPIEL MIT 5 PERSONEN

VERFLUCHTER TEMPEL

★ WELCHEN GEGENSTAND HAST DU IN EINEM VERSTECKTEN Dschungeltempel GEFUNDEN? VON **NUTZLOS** BIS **EIN HEILIGES RELIKT**.

★ BESONDERS? VON **SCHLECHT** BIS **GUT**.

★ DER GEGENSTAND IST VERFLUCHT! DIE INSCRIFT VERRÄT DIR, WIE DU DEN FLUCH BRECHEN KANNST. WIE GENAU? VON **LEICHT** BIS **SUPER UMSTÄNDLICH**.

Alle denken sich eine Antwort aus, die zu ihrer geheimen Zahl passt. Dabei ist **1** **NUTZLOS** und **10** **EIN HEILIGES RELIKT**.

Ein benutztes Kaugummi.

1

4

Das Fossil einer Mücke.

Ein Diamant, so groß wie eine Melone.

9

10

Ein altes Nokia-Handy.

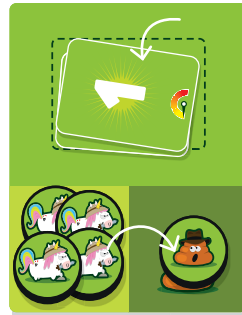
3

Der heilige Gral mit einer Inschrift: „Wer aus diesem Kelche trinkt, bringt der Welt ewigen Frieden und offenen warmen Kekse“.

Peachy ist **KÄPTEN**. Sie versucht, die Reihenfolge zu erraten:

- Sie beginnt mit dem *Fossil einer Mücke*. Die Person, die diese Antwort gegeben hat, deckt die **4** auf und legt sie auf die Spielmatte.
- Dann versucht sie es mit dem *benutzten Kaugummi*. 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 sie auf *das alte Nokia-Handy* und die **3** wird auf die **1** gelegt. **3** ist höher als **1**, also ist alles top!
- Danach tippt sie auf *den Diamanten* (**9**) und schließlich auf *den heiligen Gral* (**10**).

Am Ende der Runde liegt 1 Plättchen in der **Häufchenzone**.





HINWEIS

TOP TEN ADVENTURES zeichnet sich dadurch aus, dass jede Partie aus einem zusammenhängenden Abenteuer besteht:

- Eine Abenteuerkarte besteht aus 5 Themen. Die Themen bauen aufeinander auf und bilden so ein Abenteuer. Von Runde zu Runde erkundet ihr mit dem nächsten Thema der Runde einen neuen Abschnitt des Abenteuers.
- Es ist erlaubt und sogar erwünscht, eure Antworten aus vorherigen Runden wiederzuverwenden und euch darauf zu beziehen. So erlebt ihr ein individuelles Abenteuer!

In einigen Themen seht ihr so etwas: **(DEINE ANTWORT BEI ☆)**. Dann müsst ihr euch auf eure Antworten aus Runde 3 beziehen.

Beispiel:

☆ **AUF WELCHES TIER BIST DU IM DSCHUNDEL GESTOSSEN? VON KLITZKLEIN BIS RIESEN-GROSS.**

- Indiana hat eine **1** und sagt: *Eine kleine rote Ameise.*
- Dora hat eine **9** und sagt: *Ein Elefant, der zu viele Burger gegessen hat.*
- Lara hat eine **7** und sagt: *Ein Känguru.*

☆ **PLÖTZLICH REGT SICH (DEINE ANTWORT BEI ☆). WAS MACHT ES? VON NIEDLICH BIS FUCHTERREGEND.**

- Indiana hat eine **10** und sagt: *Die Ameise stößt einen Schlachtruf aus und Millionen ihrer Artgenossen krabbeln aus allen Richtungen auf mich zu.*
- Dora hat eine **2** und sagt: *Der Elefant stupst mit seinem Rüssel einen Ball zu mir herüber. Er will mit mir spielen.*
- Lara hat eine **8** und sagt: *Ein Baby-Känguru hüpfte aus dem Beutel, zückt ein Messer und springt in meine Richtung.*

Wichtig:

- Die **Zahlenkarten**, die nicht verteilt werden, bleiben verdeckt liegen.
- Ihr bewegt **nur dann** ein Plättchen in die **Häufchenzone**, wenn die **vorherige** Zahl höher war. *Beispiel: Wird nach einer 4 eine 2 umgedreht, kommt ein Plättchen in die Häufchenzone. Wird danach eine 3 umgedreht, passiert nichts, da 3 größer ist als 2.*
- Die nächste Runde:
 - Mischt für die nächste Runde wieder **alle Zahlenkarten** zusammen.
 - Lasst die Plättchen so liegen, wie sie am Ende der Runde lagen.
 - Die Person zur Linken des alten **KÄPTEN** wird neuer **KÄPTEN** und liest das nächste Thema vor.

Die Antworten:

- Ihr **dürft NIEMALS** eure geheime Zahl sagen oder andeuten.
Beispiel: Bei einer 3 darfst du nicht sagen „Es ist 3° kalt.“ oder „Wie die drei Musketiere.“
- Ihr **dürft** Gestik und Mimik einsetzen, Geräusche machen, euch bewegen oder Gegenstände einbauen. Schmückt eure Antworten aus. Ihr dürft eure Antworten wiederholen, sie dabei aber nicht verändern.

