

REGLAS PARA PARTIDAS DE 9 PARTICIPANTES

- 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.



Traducción al español: Laura Castro Trullén
Revisión: Natalia Delgado Mendoza

CONTENIDO:

- 40 cartas de **Aventura** grandes



- 1 portacartas para las cartas de Aventura



- 8 fichas



- 10 cartas de **Número**



- 1 tablero



- 1 reglamento



Diseño: Aurélien Picolet



4-9 participantes

+14

Ilustraciones: Laura Michaud

REGLAS PARA PARTIDAS DE 4 A 8 PARTICIPANTES

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

- Colocad tantas fichas como participantes seáis en la **zona unicornio** del tablero.
 - La persona más graciosa será el **CAPITEN** de la primera ronda (para la segunda, será quien esté a su izquierda, y así sucesivamente).
 - El **CAPITEN** toma 1 carta de **Aventura** al azar y la introduce en el portacartas. Después, el **CAPITEN** lee el título de ambas caras de la carta y elige 1 de las 2 aventuras.
- ¡Y ya está todo listo para jugar! 1 carta de **Aventura** = 1 partida con 5 rondas.

Una ronda:

- 1 El **CAPITEN** tira de la carta de **Aventura** que ha introducido en el portacartas hacia arriba y revela el tema de la ronda (el primer tema en la ronda 1, el segundo tema en la ronda 2, etc.), que debe leer en voz alta.
- 2 El **CAPITEN** baraja las cartas de **Número** y reparte 1 bocabajo a cada participante. Debéis mirarla sin que los demás la vean.
- 3 Después, todos los participantes inventáis y decís una respuesta 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 (EN AMARILLO) AL 10 (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 participante,
 - este participante coloca su carta de **Número** bocarriba sobre el tablero,
 - y así sucesivamente con el resto de 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 PARTICIPANTES

EL TEMPLO MALDITO

Cada participante inventa y dice una respuesta acorde a su número **secreto**, del 1 (**objeto inútil**) al 10 (**reliquia extraordinaria**):

¿QUÉ OBJETO HAS ENCONTRADO EN EL TEMPLO MALDITO PERDIDO EN MEDIO DE LA JUNGLA? DE UN OBJETO INÚTIL A UNA RELIQUIA EXTRAORDINARIA.

MALO A ALGO BUENO.

¿LA RELIQUIA ESTÁ MALDITA! SEGÚN LA INSCRIPCIÓN GRABADA EN ELLA, PARA DESHACER LA MALDICIÓN, NERES...

Un trozo de chicle masticado



El fósil de un mosquito



El Santo Grial con la inscripción: «Si bebes de mí, traerás paz y galletas recién hechas al mundo»



Un diamante del tamaño de un melón



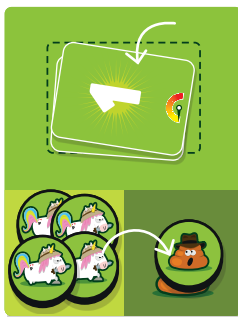
Un móvil Nokia viejo



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

- «El fósil de un mosquito». El participante que ha dado esa respuesta pone su carta bocarriba sobre el tablero. Tiene el número 4.
- «Un trozo de chicle masticado». 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**.
- «Un móvil Nokia viejo». Se coloca encima la carta 3, que es más alta que la carta del 1, así que el orden es correcto.
- Y así sucesivamente con «Un diamante del tamaño de un melón» (9) y la respuesta de «El Santo Grial» (10).

Al final de la ronda, hay 1 ficha en la **zona caca**.



ACLARACIONES

Estas son las **características novedosas de TOP TEN AVENTURAS** (es decir, si ya conocéis **TOP TEN**, esto es todo lo que necesitáis leer para poder jugar):

- Una vez que se ha elegido la aventura al inicio de la partida, las 5 rondas serán los 5 temas de esa aventura, que iréis descubriendo y leyendo conforme avancéis en la partida.
- No solo se puede, sino que se recomienda, reutilizar **VUESTRAS PROPIAS RESPUESTAS** de anteriores temas para mejorar vuestra aventura. Así, cada participante narra SU PROPIA aventura.

En algunos de los temas, por ejemplo, aparece «**(TU RESPUESTA)**», que hace referencia a la respuesta que has dado TÚ al tercer tema de la aventura a la que estáis jugando.

Ejemplo:

★ ¿QUÉ ANIMAL TE HAS ENCONTRADO EN LA JUNGLA? DE PEQUEÑO A GRANDE.

- David tiene el 1, y dice: «Una hormiga roja».
- Irene tiene el 9, y dice: «Un elefante que comió demasiadas hamburguesas».
- Lara tiene el 7, y dice: «Un canguro».

★ DE REPENTE, ¿QUÉ HACE EL ANIMAL **(TU RESPUESTA)**? DE TRANQUILIZADOR A ATERRADOR.

- David tiene el 10, y dice: «La hormiga... lanza un grito de guerra y me rodea un millón de hormigas».
- Irene tiene el 2, y dice: «El elefante... trae una pelota para que se la lance y juegue con él».
- Lara tiene el 8, y dice: «Un bebé canguro salta de la bolsa con una navaja entre los dientes y una mirada enfurecida».

Importante:

- Las cartas de **Número** que no utilizéis se dejan bocabajo.
- Tenéis que mover una ficha a la **zona caca** SOLO si la carta ANTERIOR es más alta. *Ejemplo: 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.*
- Para cada 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.
 - El nuevo **CAPITEN** lee en voz alta el siguiente tema de la aventura.

Las respuestas:

- **NO PODÉIS:** decir el número de vuestra carta, ni siquiera de forma indirecta. Por ejemplo, con el número 3, no puedes decir «estamos a 3 °C» o «como los 3 mosqueteros».
- **PODÉIS:** hablar, hacer mímica, sonidos, moveros, utilizar objetos o decorados, repetir vuestra respuesta (¡sin cambiarla!), darle mucho bombo, etc.
- ¡Lo más importante es hacer el ganso y pasarlo bien!