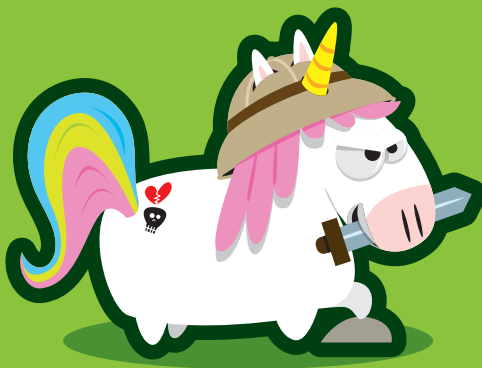




REGLAS PARA PARTIDAS DE 9 PARTICIPANTES

- 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

¿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...

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

Un trozo de chicle masticado

1

El fósil de un mosquito

4

Un diamante del tamaño de un melón

9

Un móvil Nokia viejo

3

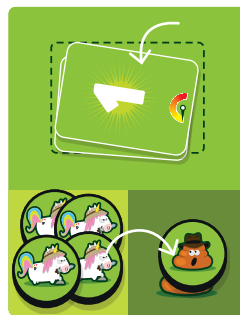
10

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

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!

