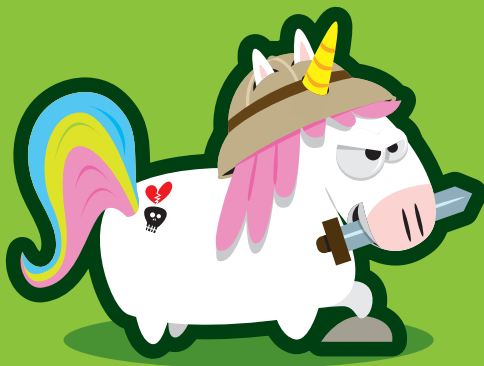


SZABÁLYOK 9 FŐ RÉSZÉRE

- Helyeztetek 8 jelölőt az **unikorniszónába**: fordulónként csak 8-8 válasz lesz.
- A JÁTÉKMESTERNEK nincs számkártyája, és nem is ad választ a játék során.
Kizárólag a válaszokat kell sorrendbe állítania.



JÁTÉKELEMEK:

- 40 nagyméretű **kaland**kártya



- 1 tartó a kalandkártyáknak



- 8 jelölő



- 10 **szám**kártya



- 1 játéktábla



- 1 szabályfüzet



Impresszum:

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



SZABÁLYOK 4-8 JÁTEKOS RÉSZÉRE

A TOP 10 egy kooperatív játék: az összes játékos egy csapatként játszik.

- Helyeztetek annyi jelölőt a játéktábla **unikorniszónájára**, ahányan játszatok.
- A legviccesebb játékos lesz az 1. forduló JÁTEKMESTERE (a 2. fordulóban a tőle balra ülő játékos lesz az, és így tovább).
- A JÁTEKMESTER vegyen el egy véletlenszerűen választott **kaland**kártyát és csúsztassa bele a tartóba. Ezután olvassa el a kártya mindkét oldalán található címet, és válasszon egyet a két kaland közül.

Meg is vagytok! 1 **kaland**kártya = 5 fordulóból álló parti.

Egy forduló menete:

- 1 A JÁTEKMESTER elhúzza a kártyát a tartóba, hogy megmutassa az aktuális forduló témáját (az 1. témát az 1. fordulóban, a 2. témát a 2. fordulóban stb.), majd hangosan felolvassa.
- 2 A JÁTEKMESTER megkeveri a számkártyákat és mindegyik játékosnak képpel lefelé oszt 1–1-et. Mindenki nézze meg a kapott kártyáját, de ne mutassátok meg egymásnak őket.
- 3 A JÁTEKMESTER és az összes többi játékos, **bármilyen sorrendben** mondjon 1–1 választ a titkos számuknak megfelelően.

**A VÁLASZOK INTENZITÁSA A SZÁMOTOKON MŰLIK.
A SZÁMOZÁS 1-TŐL (SÁRGA) 10-IG (PIROS) TERJED.**

- 4 Ezután a JÁTEKMESTERNEK növekvő számsorrendbe kell rendeznie a játékosok válaszait a következő módon:
 - megnevez egy játékost,
 - a megnevezett játékos **szám**kártyáját felfordítva a játéktáblára helyezi,
 - ez addig tart, amíg a JÁTEKMESTER az összes játékos **szám**kártyáját (beleértve a sajátját is) felfordítja.
- ⚠ Ha egy felfordított **szám**kártya alacsonyabb sorszámu, mint a közvetlenül előtte felfordított **szám**kártya, helyeztetek át 1 jelölőt az **unikorniszónából** a **kakszónába**. A forduló ezután folytatódik.

- Ha a játék során bármikor átkerül az utolsó jelölő is a **kakszónába**: **azonnal elveszítitek a játékot!**
- Ha az 5. forduló végén legalább 1 jelölő van az **unikorniszónában**: **megnyeritek a játékot!**

JÓ SZÓRAKOZÁST!

PÉLDA 5 játékkal

AZ ELÁTKOZOTT TEMPLOM

★ **MILYEN TÁRGYAT TALÁLTÁL A DZSUNGEL MÉLYÉN REJTŐZŐ TEMPLOMBAN? A LEGHASZONTALANABBTÓL A LEGKÜLÖNLEGESEBB EREKLYÉIG?**

BENNE, DE MI? A ROSSZ HÍRTŐL A LEGJOBB HÍRIG.

★ ÓH, JAJ, A KINCSEK ÁTKOZOTTAK! A VÉSETEK SZERINT CSAK ÚGY OLDHATOD FEL AZ ÁTKOT...

Mindegyik játékos válaszol a kérdésre a titkos számának intenzitása alapján, 1-től (haszontalan vacak) 10-ig (különleges ereklye):

Egy megrágott rágógumi

1

Egy szúnyogfosszília

4

Egy dinnye méretű gyémánt

9

Egy ősrégi Nokia

3

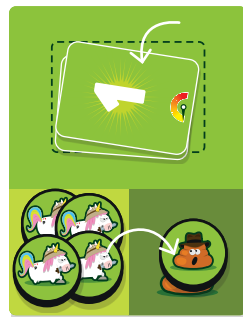
10

A Szent Grál, amire az van írva: „Ha iszol belőle, a világ békére lel és mindenki meleg sütit kap!”

A JÁTEKMESTER megpróbálja megfelelő sorrendbe helyezni a válaszokat:

- Az „Egy szúnyogfossziliát” választja először. A választ adó játékos felfordítja a kártyáját a játéktáblára, amin egy 4-es van.
- Utána az „Egy megrágott rágógumi” választ választja. Ez a válasz az 1-es számhoz tartozik, így egy jelölőt át kell helyezni a **kaksizónába**.
- Következőnek az „Egy ősrégi Nokiat” választja. Megfordítja a válaszdó kártyáját, amin egy 3-as van. A 3-as nagyobb, mint a legutóbb táblára felfordított 1-es, így minden rendben.
- Ezután az „Egy dinnye méretű gyémántot” választja (9), és legvégül „A Szent Grált” (10).

A forduló végén 1 jelölő van a **kaksizónában**.



MEGJEGYZÉSEK

Ha ismeritek a TOP 10 szabályait, elég csak ezt az oldalt elolvasnotok!

A TOP 10: KALANDOK újdonságai:

- Ha a játék elején kiválasztottátok a kalandkártyát, a rajta lévő 5 téma lesz a játék 5 fordulója. Egyesével fogjátok őket felfedezni, ahogy fordulóról fordulóra haladtok.
- Lehetséges, sőt erősen ajánljuk, hogy használjátok fel néhány témánál az előző témában használt válaszokat. Így minden játékos egy **SAJÁT** történetet tud elmesélni.

Néhány témában például az olvasható, hogy **(SAJÁT VÁLASZOD ☆)**, ami a 3. témában adott SAJÁT válaszdra vonatkozik.

Példa:

★ **MILYEN ÁLLATTAL TALÁLKOZTÁL A DZSUNGELBEN? KICSITŐL A NAGYIG.**

- Indianánál van az 1-es, és azt mondja: „egy vöröshangyával”.
- Dóránál van a 9-es, és azt mondja: „egy elefánttal, ami túl sok hamburgert evett”.
- Laránál van 7-es, és azt mondja: „egy kenguruval”.

★ **MIT CSINÁL EZ AZ ÁLLAT (SAJÁT VÁLASZOD ☆) HIRTELEN A MEGNYUGTATÓTÓL AZ IJESZTŐIG?**

- Indianánál van a 10-es, és azt mondja: „a hangya hatalmas csatakiáltást hallat, és milliányi hangya özönlik körém”.
- Dóránál van a 2-es, és azt mondja: „az elefánt egy óriási labdát hoz és felém dobja, jelezve, hogy játszani akar”.
- Laránál van a 8-as, és azt mondja: „egy bábikenguru ugrik ki az anyja erszényéből mérgesen morogva, a foga között egy hatalmas késsel”.

Fontos:

- A megmaradt **szám**kártyák képpel lefelé maradnak.
- CSAK akkor kell jelölőt áthelyezni a **kaksizónába**, ha az ELŐZŐLEG kijátszott kártya nagyobb számú.

*Példa: A 4-es kártya van felfordítva a játéktáblára, majd felfordítjátok a 2-es kártyát → egy jelölőt át kell mozgatni a **kaksizónába**. De ha ezek után a 3-as kártyát fordítjátok fel, nem történik semmi, ugyanis a 3 nagyobb, mint a 2.*

- Minden forduló végén:
 - Gyűjtsétek össze az összes **szám**kártyát: azokat is, amiket nem használtak, és azokat is, amik a játéktáblán vannak.
 - Ne nyúljatok a jelölőkhöz.
 - A következő JÁTEKMESTER olvassa fel a kaland következő témáját.

A válaszok:

- **SOHA** nem mondhatjátok ki a számkártyák értékét, még közvetett módon sem. Például, ha nálad van a 3-as, nem mondhatod azt, hogy „3 fok van” vagy, „olyan mint a három muskétás”.
- **BÁRMIKOR** beszélhettek, mutogathattok, adhatok ki hangokat, mozoghattok, használhattok segédeszközöket, eljátszhatjátok a jelenetet, megismételhetitek a válaszokat (de ne változtassatok rajta) stb.
- A legfontosabb dolog, hogy legyetek bolondosak és érezzétek jól magatokat!