

REGOLAMENTO PER 9 GIOCATORI

- Iniziate con 8 gettoni nell'**area unicorno**: verranno fornite solamente 8 risposte per turno.
- Il CAPITAN TEN non ha una carta **Numero** e non deve fornire alcuna risposta.
Deve soltanto indovinare l'ordine delle risposte degli altri giocatori.

CONTENUTO:

- 40 carte **Avventura** giganti



- 1 bustina per le carte **Avventura**



- 8 gettoni



- 10 carte **Numero**



- 1 tappetino



- 1 regolamento

RICONOSCIMENTI

Ideato da: Aurélien Picolet

Illustrato da: Laura Michaud

Traduzione: Martina Matassoni, Silvano Sorrentino

Revisione: Roberto Corbelli, Vincenzo Ricci, Anna Scovenna

Adattamento grafico: Daniele Solfrini, Francesca Tomassini



Prodotto da Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, Francia
info@cocktailgames.com
[/jeux.cocktailgames](https://jeux.cocktailgames.com)
www.cocktailgames.com



Distribuito da Ghenos S.r.l.
Viale Ortles 82, 20139 Milano, Italia
info@ghenosgames.com
Ghenos Games® è un marchio registrato di daVinci Editrice S.r.l.
www.ghenosgames.com    





4-9 giocatori

14+
anni

REGOLAMENTO PER 4-8 GIOCATORI

TOP TEN è un gioco collaborativo in cui tutti giocano nella stessa squadra.
Una partita dura 5 turni.

- Mettete un numero di gettoni pari a quello dei giocatori nell'**area unicorno** del tappetino.
- A turno, in senso orario, un giocatore sarà il **CAPITAN TEN**. Inizia il giocatore più divertente.
- Il **CAPITAN TEN** pesca una carta **Avventura** casuale e la infila nell'apposita bustina. Poi, legge il titolo su entrambe le facce della carta e sceglie una delle due avventure.

Ricordate: 1 carta **Avventura** = 1 partita di 5 turni. **Pronti? Via!**

Turno di gioco

Il **CAPITAN TEN** di turno procede come segue:

- 1 Estrae la carta **Avventura** dalla bustina per rivelare il tema del turno (*il primo tema nel primo turno, il secondo tema nel secondo turno, etc.*) e lo legge ad alta voce.
- 2 Mescola tutte le carte **Numero** e ne distribuisce una coperta a **ogni giocatore** (*incluso sé stesso*). Ogni giocatore guarda la propria carta, senza farla vedere agli altri.
- 3 Inventa e dichiara ad alta voce la sua risposta di intensità corrispondente al proprio numero segreto. Poi, anche gli altri giocatori, **in ordine casuale**, fanno lo stesso.

**L'INTENSITÀ DELLA RISPOSTA DIPENDE DAL NUMERO SULLA CARTA,
DA 1 (IN GIALLO) A 10 (IN ROSSO).**

- 4 Deve indicare i giocatori indovinando l'**ORDINE** delle risposte, dal numero più basso al più alto. Ogni giocatore indicato deve rivelare la propria carta **Numero** mettendola a faccia in su sul tappetino. Il **CAPITAN TEN** procede così con la carta di ogni giocatore (*compresa la propria*) cercando di indovinare la progressione crescente.

⚠ Se una carta posata è più bassa rispetto alla precedente, il **CAPITAN TEN** prende un gettone e lo sposta dall'**area unicorno** all'**area cacca**. Il turno di gioco prosegue allo stesso modo.

- Se in qualsiasi momento tutti i gettoni si trovano nell'**area cacca**: **avete perso la partita!**
- Se alla fine del 5° turno è rimasto almeno 1 gettone nell'**area unicorno**: **avete vinto!**

BUON DIVERTIMENTO!

ESEMPIO IN 5 GIOCATORI

INDIANA JONES E IL TOP TEN MALEDETTO

SEI IL SUCCESSORE DI INDIANA. PER LA TUA PRIMA AVVENTURA,

SEI IL SUCCESSORE DI INDIANA. PER LA TUA PRIMA AVVENTURA, QUALE RELIQUIA DOVRAI RECUPERARE? DA **BANALE** A **STRAORDINARIA**.

DAVANTI A TE SI ERGE IL TESORO PREZIOSO! METTI LA SCATOLA DI TOP TEN IN PIEDI AL CENTRO DEL TAVOLO. PER PRENDERLA, DEVI RIMPIAZZARLA CON QUALCOSA DELLO STESSO PESO. SCAMBIALA CON UN OGGETTO PRESENTE NELLA STANZA, DA UN FALLIMENTO TOTALE A UN SUCCESSO GARANTITO.

Ogni giocatore formula una risposta in base al proprio numero **segreto** da 1 (reliquia banale) a 10 (reliquia straordinaria):

Una gomma già masticata

1

Il fossile di una zanzara

4

Un diamante grande come un melone

9

Un vecchio cellulare Nokia

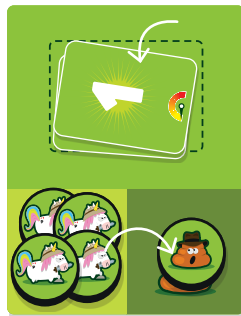
3

10

Il Sacro Graal che reca l'incisione "Bere da questa coppa darà al mondo la pace e i biscotti della nonna appena sfornati"

Il **CAPITAN TEN** di turno cerca di ricomporre le risposte nell'ordine giusto e chiama:

- "Il fossile di una zanzara": il giocatore che ha fornito questa risposta mette la carta numero **4** a faccia in su sul tappetino;
- "Una gomma già masticata": la carta numero **1** viene posta sopra la precedente. È un errore, dato che 1 è minore di 4, e di conseguenza viene spostato un gettone nell'**area cacca**;
- "Un vecchio cellulare Nokia": la carta numero **3** viene posta sopra la precedente. 3 è maggiore di 1, quindi è corretto; →
- il gioco prosegue con "Un diamante grande come un melone" (numero **9**), poi con "Il Sacro Graal" (numero **10**). Poiché 9 è maggiore di 3 e 10 è maggiore di 9 la progressione risulta corretta. Alla fine del turno, quindi, un solo gettone è stato spostato nell'**area cacca**.



NOTA

Ecco una lista dei **punti chiave fondamentali di TOP TEN ADVENTURES**

(se avete già giocato a TOP TEN, vi basterà leggere quanto segue per giocare):

- Una volta scelta un'avventura all'inizio della partita, i 5 temi dell'avventura costituiranno i 5 turni della partita in corso. I temi verranno rivelati e letti con il procedere del gioco.
- È consentito, e caldamente incoraggiato, riutilizzare le **PROPRIE RISPOSTE** ai temi precedenti, per immergersi appieno nell'avventura. In tal modo, ogni giocatore racconterà la **PROPRIA PERSONALISSIMA** avventura.

In alcuni casi, per esempio, troverete scritto "**(LA TUA RISPOSTA ✨)**": questo si riferisce alla **VOSTRA** risposta al terzo tema dell'avventura in corso.

Esempio.

✨ **QUALE ANIMALE HAI INCONTRATO NELLA GIUNGLA?**

DA PICCOLO A ENORME.

- Luca ha 1 e dice: "una **formica** rossa".
- Sara ha 9 e dice: "un **elefante** che ha mangiato qualche hamburger di troppo".
- Matilde ha 7 e dice: "un **canguro**".

✨ **ALL'IMPROVVISO, COSA FA QUESTO ANIMALE (LA TUA RISPOSTA ✨)?**

DA RASSICURANTE A TERRIFICANTE.

- Luca ha 10 e dice: "la **formica**... lancia un grido di battaglia e mi ritrovo accerchiato da milioni di formiche".
- Sara ha 2 e dice: "l'**elefante**... prende una palla e vuole che gliela lanci per giocare con lui".
- Matilde ha 8 e dice: "un cucciolo di **canguro** salta fuori dal marsupio con un coltello fra i denti e uno sguardo assassino".

Attenzione

- Lasciate le carte **Numero** rimanenti a faccia in giù, non guardatele!
- Spostate un gettone nell'**area caccia** **SOLAMENTE SE** la carta **PRECEDENTE** ha un valore più alto.

*Esempio. Viene girata la carta numero 4, poi la carta numero 2, quindi spostate un gettone nell'**area caccia** (2, che è successiva, è minore di 4). Se in seguito viene girata la carta numero 3, non è un errore, perché 3 è maggiore di 2.*

- A ogni nuovo turno:
 - riprendete tutte le carte **Numero**, sia quelle sul tappetino, sia quelle che non sono state utilizzate, ma non spostate i gettoni;
 - il nuovo **CAPITAN TEN** legge ad alta voce il tema successivo dell'avventura.

Le risposte

- **È VIETATO:** dire il numero della propria carta, anche in maniera indiretta. Per esempio, se la propria carta è la 3, non si può dire "Ci sono 3 gradi" o "Come i Moschettieri".
- **È PERMESSO:** parlare, mimare, fare versi, muoversi, utilizzare oggetti o quello che vi circonda, ripetere la vostra risposta (senza modificarla), fare una scenata esagerata, etc.
- **La cosa più importante è divertirsi senza pensieri!**