

PROFI JÁTÉKVARIÁCIÓ AZOKNAK, AKIK MÁR GYAKORLOTTAK!



A következő változtatásokra lesz szükség (a többi szabály ugyanaz):

- A kör **4** lépésében,
- amikor a **JÁTÉKMESTER** megnevez egy játékost, előtte azt is meg kell tippelnie, hogy milyen szám van annak a játékosnak a kártyáján, akit meg akar nevezni. Minden rossz tippért 1 jelölőt át kell helyeznie a **kaksi zónába**.
- Továbbá a **JÁTÉKMESTER** ekkor még nem fedi fel a saját kártyáját.

Megjegyzések: - Ebben a játékmódban már nincs jelentősége számszordernek.

- A **JÁTÉKMESTER** többször is megnevezheti ugyanazt a számot.

- Amikor már minden játékos **szám**kártyája felfedésre került, és ki lett terelve a játéktáblára, a többieknek kell kitárolniuk (csak egy számot mondhatnak, ebben meg kell egyezniük) a **JÁTÉKMESTER**

számát.

→ Ha ez sikerült, akkor a **kaksi zónából** egy jelölőt visszarakhattok az **unikornis zónába**.

→ Ha ez nem sikerült, semmi gond, ilyenkor nem veszítelek újabb jelölőt. Ezután új kör veszi kezdetét.

Csak a saját felelősségeitekrel!

Például:

az első körnek már majdnem vége, a **JÁTÉKMESTER**

4 játékosból 3-nak kitárolta a számát helyesen, így

1 jelölőt veszítettek a játékosok. Ha most a többi játékos kitárolja a **JÁTÉKMESTER** számát, visszaszerzhetitek az elvesztett jelölőket. Am ha tévedtek, nem történik semmi.



JÁTÉKELEMEK:

- 125 **témakártya**
- 10 **szám** kártya
- játéktábla
- 8 jelölő
- játékszabály

TOP 10



4-9 fő számára

+14
éves kortól

Aurélien Picolet játéka

SZABÁLYOK 4-8 FŐ ESETÉRE

A Top Tiz egy kooperatív játék: a játékosok egy csapatot alkotnak, nem egymással kell versengeniük.

- Húzzatok 5 véletlenszerűen választott **témakártyát**, és alkossatok egy paklit a játéktár közepéni
- Helyezetek annyi jelölőt a játéktábla **unikornis zónájára**, ahányan játszottok!
- A legviccesebb játékos lesz a **JÁTÉKMESTER**, ő kezdi az első kört, majd minden kör után a **JÁTÉKMESTERTŐL** balra ülő játékos veszi át ezt a szerepet.

Ezzel meg is vagyunk, már játszhattok is! A játék 5 körből fog állni.

Egy kör menete:

- 1** A **JÁTÉKMESTER** felhúzza az első **témakártyát**, és a rajta lévő 2 téma közül felolvassa hangosan az egyiket.
- 2** Osszátok minden játékosnak egy **szám**kártyát, képpel lefelé! Mindenki nézze meg a kártyáját, de ne mutassátok meg ezeket egymásnak!
- 3** Mindnyájan, a **JÁTÉKMESTERT** is beleértve, találgatok ki egy választ, ami illik a témához és az előzőleg kapott titkos számotokhoz.

A VÁLASZOTOK INTENZITÁSA A SZÁMOTOKON MŰLIK,

A SZÁMOZÁS 1-TŐL (PIROS) 10-IG (ZÖLD) TERJED.

- 4** A **JÁTÉKMESTERNEK** ezután növekvő számszorderbe kell rendeznie a játékosokat a válaszaik alapján a következő módon:
 - megnevez egy játékost,
 - a megnevezett játékos a saját **szám**kártyáját képpel felülé a játéktáblára helyezi,
 - ezt a **JÁTÉKMESTER** addig folytatja, amíg minden játékos kártyája felfedésre nem került (önmagát is beleértve).

! Ha egy kártya alacsonyabb számú, mint a közvetlenül előtte felfedett kártya, helyezetek át egy jelölőt az **unikornis zónából** a **kaksi zónába**, a kör pedig folytatódik.

- Ha bármikor az összes jelölő a **kaksi zónába** került, a játék azonnal véget ér és veszítettetek.
- Ha azonban az ötödik kör végére legalább 1 jelölő is az **unikornis zónában** marad, nyertétek!

JÓ SZÓRAKOZÁST!

PÉLDA 5 JÁTÉKOSSAL

Minden játékos kitalálja és elmondja a választát
1-től (legunalmasabb) 10-ig (legremisztőbb) :



A **JÁTEKMESTER** megpróbálja ezek alapján a megfelelő, növekvő sorrendbe tenni a válaszokat.

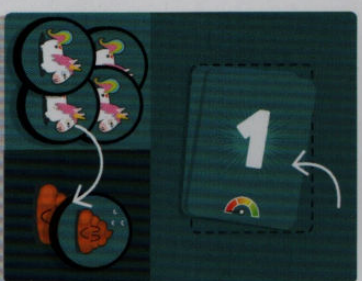
- Lassivel kezd, így az a játékos feleli, hogy nála a **4-es** kártya volt, amit képpel felelé a játéktáblára helyez.

- A Csillagszemű juhászt nevezi meg másodiknak, a játékos pedig feleli, hogy nála az **1-es** kártya volt, majd a játéktáblára helyezi azt. Ez a sorrend ezzel már nem helyes, ezért tegyék át **1** jelölt a **kakasi zónába!**

- A következő válasznak a **JÁTEKMESTER** Csőrnikét választja, → a játékos feleli a **3-as** számú kártyát és a játéktáblára helyezi. Bár az eredeti sorrend nem jó, a **3-as** kártya nagyobb, mint a közvetlenül előtte feledekt, ezért ebben az esetben ez ténben van, már nincs levonás.

- Végül a **JÁTEKMESTER** megnevezi Godzillát (**9-es** kártya) és Freddie Kruegert (**10-es** kártya).

Ebben a körben **1** jelölt a **kakasi zónába** került.



SZABÁLYOK 9 FÖRE

- Helyezetek **8** jelölt az **unikornis zónába!** Körönként csak **8** választok lesz.
- A **JÁTEKMESTER** ebben a játékvariánsban nem kap saját **szám** kártyát, így nem is fog választokat adni. Most csak megpróbálja sorba rendezni a többieket a választaik alapján.

MEGJEGYZÉSEK

- A **szám**kártyák kiosztása után a megmaradt lapokat képpel lefelé tegyék az asztalra!
- Jelölt CSAK AKKOR kell a **kakasi zónába** áthelyeznünk, ha az újonnan feledekt kártya kisebb, mint a közvetlenül előtte feledekt szám volt. *Feledekre került a 4-es lap, utána a 2-es → egy jelölt a kakasi zónába került. Ezután a 3-as kártya került feledekre, ami, mivel nagyobb, mint a 2-es, nem történt baj.*

A válaszok:

- A cél, hogy a **témához** kapcsolódjak szavakkal vagy mutogatással. Azonban nem mondhatjuk ki a számokat, még közvetve sem. *Például, ha a 3-as kártya van nálad, nem mondhatj olyankor, hogy „3 fok” vagy „három kismalac”.*
- Bármikor megismételhetik a választásokat, de nem változtathatók azokon.

Új kör:

- Vegyék vissza az összes **szám**kártyát, a kiosztottakat és a félrerakottakat is, és keverjék újra a paklit!
- A jelöket ne mozgassátok!

Az eredményetek a jelölőitek alapján:

JELÖLŐK A JÁTÉK VÉGÉN	Mind a kakasi zónában	Több a kakasi	Ugyannyi, vagy több van az unikornis zónában	Csak unikornisok
Mi volt ez a pontyantas? Most csak bemelegítő partit játszottatok?				
Nem rossz. Próbáljátok újra, legközelebb jobb lesz!				
Profi vagytok! Megy ez nektek.				
Bajnokok vagytok! Ez a tökéletes eredmény, próbáljátok ki a profi játékvariációt!				

EREDMÉNY

