

ТОП 10

Орельєн Піколе



4-9 гравців

14+
ВІК

ПРАВИЛА ДЛЯ 4–8 ГРАВЦІВ

«ТОП 10» – кооперативна гра, в якій усі гравці перебувають в одній команді.

- Візьміть 5 випадкових карт із **темами**, сформуєте з них колоду та розташуйте її на столі.
- Покладіть у **зону єдиного рога** на килимку стільки токенів, скільки є гравців.
- Гравець із найкращим почуттям гумору буде **КАПІТАНОМ** у першому раунді (наступним **КАПІТАНОМ** буде гравець ліворуч і далі по черзі).

Тепер ви готові до гри! Партія триває 5 раундів.

Раунд:

- 1 **КАПІТАН** бере верхню карту з **темою** і на свій вибір зачитує вголос одну з двох тем.
- 2 Роздайте **кожному гравцеві** карту з **числом** долілиць. Гравці таємно один від одного дивляться на свої карти.
- 3 Спочатку **КАПІТАН**, а після нього й інші гравці в **будь-якому порядку** вгадують і озвучують відповідь з огляду на числа їхніх таємних карт.

ІНТЕНСИВНІСТЬ ВІДПОВІДІ ЗАЛЕЖИТЬ ВІД ЧИСЛА.

ВІД 1 (ЗЕЛЕНИЙ) ДО 10 (ЧЕРВОНИЙ).

- 4 Після цього **КАПІТАН** має відгадати **ПОРЯДОК** відповідей – від найменшого числа до найбільшого:
 - **КАПІТАН** називає гравця;
 - цей гравець кладе карту з **числом** горілиць на килимок;
 - **КАПІТАН** називає наступного гравця, доки не назве всіх (включно із собою).

⚠ Якщо число карти менше за число **попередньої** карти – перемістіть токен із **зони єдиного рога** в **зону какунця** (але раунд продовжується).

- Якщо всі токени опиняються у **зоні какунця** – ви програли!
- Якщо принаймні один токен залишився у **зоні єдиного рога** наприкінці 5-го раунду – ви перемогли!

ПОВЕСЕЛІТЬСЯ!

ЕКСПЕРТНИЙ РІВЕНЬ

ДЛЯ 4-8 ГРАВЦІВ, ЯКІ ВЖЕ МАЮТЬ ДОСВІД У ЦЬЙ ГРІ



Внесіть такі зміни (інші правила залишаються без змін):

- Під час 4-ї фази раунду:
 - перш ніж назвати гравця, КАПІТАН має вгадати точне число карти, яку переверне інший гравець. За кожну неправильну відповідь токен на килимку переміщується до **зони какунця**;
 - окрім того, КАПІТАН не перевертає власну карту.

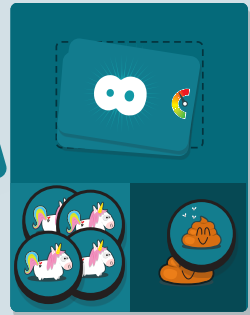
*Примітки: - порядок карт за зростанням більше не має значення;
- КАПІТАН може називати те саме число більш ніж один раз.*

- Коли всі карти з **числами** гравців перевернуті горілиць на килимку, гравці мають вгадати число на карті КАПІТАНА:
 - якщо вони називають правильне число, 1 токен із **зони какунця** повертається у **зону єдиного рога**;
 - якщо вони називають неправильне число, то додатковий токен не втрачають. Після цього розпочинається новий раунд.

Дійте на свій страх і ризик!

ПРИКЛАД.

1-й раунд добігає кінця, КАПІТАН правильно назвав числа на 3-х із 4-х карт гравців. Тепер, якщо інші гравці вгадують число його карти, один втрачений раніше токен повертається назад. Якщо гравці не вгадують – нічого не відбувається.



- правила гри

КОМПОНЕНТИ ГРИ



- 125 карт із **темами**
- килимок



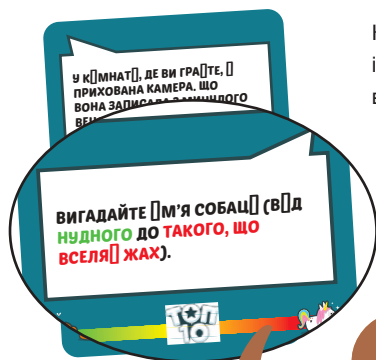
- 10 карт із **числами**
- 8 токенів



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляниченко
Перекладач з англійської: Данило Рега
Редакторка: Аліна Тимошук
Головні редактори: Оксана Квасняк,
Віктор Шлехт

© ТОВ «Ігромаг», 2023.
Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

ПРИКЛАД для гри в'п'ятьох



Кожен гравець вигадує й озвучує відповідь із огляду на число своєї **таємної** карти: від 1 (**нудно**) до 10 (**вселяє жах**).



КАПІТАН намагається впорядкувати відповіді у правильній послідовності:

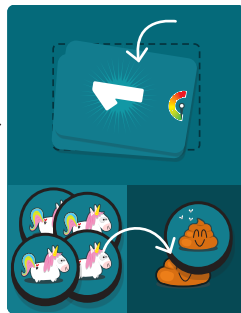
- «**Комісар Рекс**». Гравець, який дав цю відповідь, кладе свою карту з числом **4** на килимок.

- «**Лісова мавка**». Карта з числом **1** кладеться на попередню карту. Це помилка, тому один токен переміщується у **зону кахунця**.

- «**Кенар Твіті**». Карта з числом **3** кладеться на попередню карту (число 3 є більшим за число 1, тому все добре).

- Керуємося тим самим принципом із картами «**Годзілла**» (**9**) і «**Фредді Крюгер**» (**10**).

Наприкінці раунду один токен лежить у **зоні кахунця**.



ПРАВИЛА ДЛЯ ГРИ ВДЕВ'ЯТЬОХ

- Розпочніть гру з 8 токенами у **зоні єдиногога**: у кожному раунді буде тільки 8 відповідей.
- **КАПІТАН** не отримує карту з числом і не вигадує відповідь, а лише намагається відгадати порядок відповідей решти гравців.

ПРИМІТКИ

- Відкладіть незадіяні **карти з числами** долілиць.
- Ви переміщуєте токен до **зони какунця**, ТІЛЬКИ якщо число ПОПЕРЕДНЬОЇ карти було висцим. *Розігрується карта з числом 4, після неї – карта з числом 2 → токен переміщується у **зону какунця**. Якщо після цього розігрується карта з числом 3, то нічого не відбувається, адже число 3 більше за число 2.*

Відповіді

- Метою гри є дати відповідь (словами, жестами тощо) залежно від теми. Ви не можете називати число своєї карти, навіть натякаючи на нього. *Наприклад, маючи карту з числом 3, ви не можете сказати «заблукати в трьох соснах» або «стільки поросят було у казці».*
- Ви можете повторити свою відповідь, однак не можете її змінити.

Новий раунд

- Зберіть назад усі карти з **числами**: з килимка, а також ті, що не були задіяні.
- Не змінуйте положення токенів.

Перевірте свої здобутки

| ТОКЕНИ НАПРИКІНЦІ ГРИ | Тільки какунці | Більше какунців, ніж єдиногогів | Єдиногогів більше або стільки ж, як і какунців | Тільки єдиногоги |
|------------------------------------|---|---|---|---|
| Яка невдача! Це був лише розігрів? |  | Непогано, спробуйте ще раз – і у вас точно вийде краще! | Ви справжні профі! | Ви чемпіони! Прекрасний результат. Спробуйте експертний рівень! |
| РІВЕНЬ |  |  |  |  |