

## WARIANT EKSPERCKI DLA ZAPRAWIONYCH W BOJACH!



Rozgrywka przebiega według standardowych zasad z następującymi zmianami.

- W punkcie 4 przebiegu rundy:
  - Zanim **KAPITAN** wskaże kolejnego gracza, próbuje odgadnąć numer na jego karcie **numerka**. Gdy **KAPITAN** się pomyli, przelóżcie 1 żeton do **strefy dwójki**.
  - **KAPITAN nie odsłania** swojej karty **numerka**.

**⚠** *Rosnąca kolejność odsłanianych kart przestaje obowiązywać.*  
**KAPITAN może podać ten sam numer więcej niż raz.**

- Gdy wszystkie karty **numerków** zostaną odsłonięte, wspólnie ustalacie, jaki numer znajduje się na karcie **KAPITANA**.
  - Jeśli udało się Wam zgadnąć, przelóżcie 1 żeton ze **strefy dwójki** do **strefy jednorożca**.
  - Jeśli spudłowaliście, nie przekładajcie dodatkowego żetonu. Możecie rozpocząć kolejną rundę.

Gracie na własną odpowiedzialność!

*Przykład. Pierwsza runda dobiega końca. **KAPITANOWI** udało się odgadnąć 3 z 4 numerów na kartach graczy. Teraz gracze próbują odgadnąć, jaki numer znajduje się na karcie dobranej przez **KAPITANA**. Jeśli im się uda, odzyskują utracony żeton. Jeśli im się nie uda, nic się nie dzieje.*

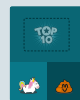


## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:



- 125 kart **zajawki**

- mata



- instrukcja



- 10 kart **numerków**

- 8 żetonów



# TOP 10

Autor: Aurélien Picolet



4–9 graczy

wiek  
14+

Tłumaczenie:  
Agnieszka Wawrzkiwicz

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

*Top 10* to gra kooperacyjna, co oznacza, że jesteście jedną wielką drużyną!

- Dobierzcie 5 losowych kart **zajawki** i utwórzcie z nich stos.
- Potasujcie wszystkie karty **numerków** i utwórzcie z nich zakryty stos.
- Na macie w **strefie jednorożca** umieśćcie liczbę żetonów równą liczbie graczy.
- Wybierzcie osobę, która według Was jest największym śmieszkiem – to właśnie ona będzie **KAPITANEM** w 1. rundzie (w kolejnej rundzie tę funkcję przejmie gracz siedzący po lewej stronie tej osoby i tak dalej).

Wszyscy gotowi? No to zaczynamy!

## PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka w *Top 10* składa się z 5 rund. W każdej z nich:

- 1 **KAPITAN** dobiera wierzchnią kartę **zajawki** i czyta na głos 1 z 2 zajawek.
- 2 **Każdy z graczy** (w tym **KAPITAN**) dobiera 1 zakrytą kartę **numerka**. Oglądacie dobrane karty, nie pokazując ich treści pozostałym graczom.
- 3 **KAPITAN**, a następnie pozostali gracze w dowolnej kolejności podają wymyślone odpowiedzi na zajawkę.

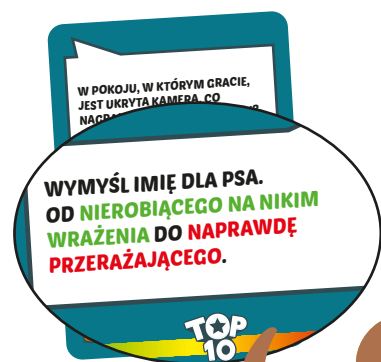
**DOBRANA KARTA NUMERKA WSKAZUJE, GDZIE W SKALI ZAJAWKI OD 1 (ZIELONE KRYTERIUM) DO 10 (CZERWONE KRYTERIUM) POWINNA ZNALEŻĆ SIĘ ODPOWIEDŹ KAŻDEGO GRACZA.**

- 4 Na koniec rundy, gdy wszyscy gracze podali swoje odpowiedzi, **KAPITAN** musi odgadnąć, gdzie na skali zajawki znajduje się każda z odpowiedzi. **KAPITAN** układa odpowiedzi w kolejności rosnącej:
    - wybiera gracza,
    - wybrany gracz umieszcza swoją kartę **numerka** odkrytą na macie,
    - **KAPITAN** postępuje tak z odpowiedzią każdego gracza (w tym swoją).
- ⚠** Jeśli numer na odkrytej karcie **numerka** jest niższy od numeru na poprzedniej odkrytej karcie **numerka**, musicie przelóżyc 1 żeton ze **strefy jednorożca** do **strefy dwójki**. Runda toczy się dalej.

- Jeśli wszystkie żetony znajdują się w **strefie dwójki**, przegraliście!
- Jeśli na koniec 5. rundy w **strefie jednorożca** znajduje się choć 1 żeton, wygraliście!

**BAWCIE SIĘ DOBRZE!**

## PRZYKŁAD. ROZGRYWKA 5-OSOBOWA



Kapitan wybiera zajawkę: „Wymyśl imię dla psa. Od **nierobiącego na nikim wrażenia** do **naprawdę przerażającego**”. Następnie gracze wymyślają odpowiedzi zgodnie z numerem na dobranej karcie **numerka** od **1** (imię **nierobiącego na nikim wrażenia**) do **10** (**najbardziej przerażające imię**).



**KAPITAN** stara się uporządkować odpowiedzi w kolejności rosnącej i po kolei wybiera graczy.

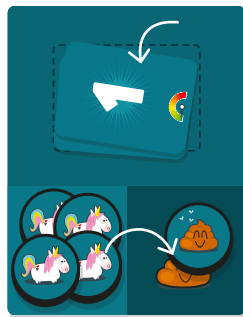
→ „Lassie”. Gracz, który udzielił tej odpowiedzi, odsłania swoją kartę **numerka** i kładzie odkrytą na macie – to karta z numerem 4.

→ „Reksio”. Na karcie tego gracza widnieje numer 1. Niedobrze! Przełóżcie 1 żeton do **strefy dwójki**.

→ „Kundel Bury”. Na macie ląduje karta z numerem 3. Wszystko się zgadza – 3 jest wyższe od położonej przed chwilą 1.

Następnie karty odkrywają gracze, którzy odpowiedzieli „Godzilla” (9) i „Freddy Krueger” (10).

Na koniec rundy w **strefie dwójki** macie tylko 1 żeton. Dobra robota!



## ROZGRYWKA 9-OSOBOWA

- Na początku rozgrywki umieście w **strefie jednorożca** 8 żetonów – w każdej rundzie będzie jedynie 8 odpowiedzi.
- **KAPITAN** nie doбира karty **numerka** i nie wymyśla swojej odpowiedzi na zajawkę. Na koniec rundy próbuje jedynie odgadnąć, w jakim porządku powinny być ustawione odpowiedzi pozostałych graczy.

## DODATKOWE WYJAŚNIENIA

- Nieużywane karty **numerków** odłóżcie zakryte na bok.
- Żeton przekładacie do **strefy dwójki** tylko wtedy, gdy **poprzednia** karta **numerka** jest wyższa.  
*Przykład. Najpierw odsłoniлиście kartę z numerem 4, potem kartę z numerem 2, więc przekładacie żeton do **strefy dwójki**. Na kolejnej karcie jest numer 3 – nic się nie dzieje, ponieważ 3 jest wyższe od widocznej na poprzedniej karcie 2.*

### Jak odpowiadać na zajawkę?

- Wasze odpowiedzi muszą być związane z wybraną zajawką. Możecie używać gestów lub słów, ale nie wolno Wam zdradzić, jaki numer macie na swojej karcie **numerka**.  
*Przykład. Gracz, który dobrał kartę z numerem 3, nie może powiedzieć „Są 3 stopnie mrozu” albo „Ile było małych świnek w tej bajce?”.*
- Możecie powtarzać swoje odpowiedzi, ale pod żadnym pozorem nie możecie ich zmieniać w trakcie rundy.

### Jak przygotować następne rundy?

- Potasujcie wszystkie karty **numerków** (zarówno te z maty, jaki i te odłożone na bok) i utwórzcie z nich zakryty stos.
- Nie przekładajcie żetonów.

### Na koniec ostatniej rundy sprawdźcie swój wynik!

	Wszystkie w strefie dwójki.	Więcej w strefie dwójki.	Więcej w strefie jednorożca albo po równo w obu strefach.	Wszystkie w strefie jednorożca.
<b>GDZIE ZNAJDUJĄ SIĘ ŻETONY NA KONIEC GRY?</b>				
<b>WASZ POZIOM</b>	Totalna porażka... To była tylko rozgrzewka, prawda? 	Zachowaliście twarz, ale chyba musicie spróbować jeszcze raz! 	Profeska! Macie to! 	Mistrzostwo świata! Rozwaliście system, spróbujcie wariantu eksperckiego! 