

WARIANT EKSPERCKI

DLA ZAPRAWIONYCH W BOJACH! (OD 4 DO 8 GRACZY)



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.

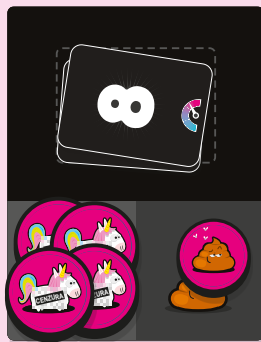
- Gdy wszystkie karty numerków zostaną odsłonięte, wspólnie ustalacie, jaki numer znajduje się na karcie **KAPITANA**.

→ Jeśli udało się Wam zgadnąć, przelóżcie 1 żeton ze strefy dwójki do strefy jednorozca.

→ 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:



- 126 kart zajawki,



- 10 kart numerków,

- mata,
- 8 żetonów,
- instrukcja.



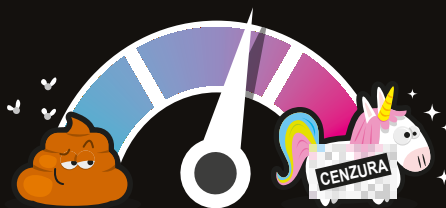
Pamiętajcie, że to tylko zabawa. Twórcy gry nie chcieli nikogo urazić.



TOP 10

18+

Autor: Aurélien Picolet



4–9 graczy

wiek
18+

Ilustracje:
Cocktail games

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Top 10: 18+ 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 jednoroźca** 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: 18+* 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 wymyślane odpowiedzi na **zajawkę**.

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

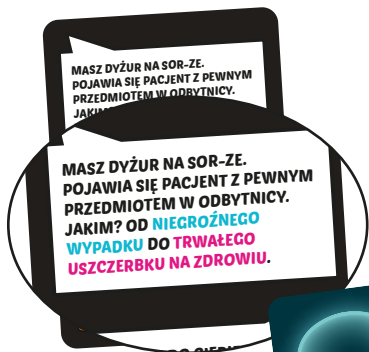
- 4 Na koniec rundy, gdy wszyscy gracze podali swoje odpowiedzi, **KAPITAN** musi odgadnąć, gdzie na skali **zajawki** znajduje się każda z odpowiedzi. **KAPITAN** układa odpowiedzi w kolejności rosnącej:
 - wybiera gracza,
 - wybrany gracz umieszcza swoją kartę **numerka** odkrytą na macie,
 - **KAPITAN** 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 przełożyć 1 żeton ze **strefy jednoroźca** do **strefy dwójki**. Runda toczy się dalej.

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

BAWCIE SIĘ DOBRZE!

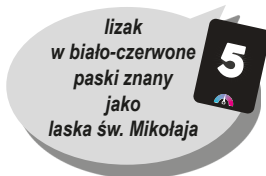
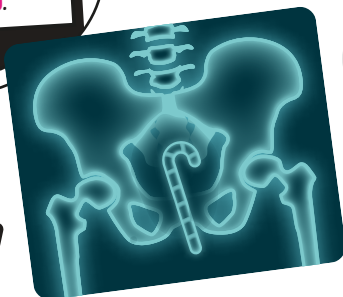
ROZGRYWKA 5-OSOBOWA

PRZYKŁAD



Kapitan wybiera zajawkę: „Masz dyżur na SOR-ze. Pojawia się pacjent z pewnym przedmiotem w odytncy. Jakim? Od **niegroźnego wypadku do trwałego uszczerbku na zdrowiu**”.

Następnie gracze wymyślają odpowiedzi zgodnie z numerem na dobranej karcie numerka od **1 (niegroźny wypadek)** do **10 (trwały uszczerbek na zdrowiu)**:



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

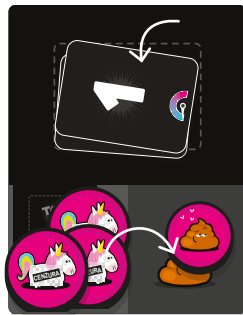
→ „Patyczek do uszu”. Gracz, który udzielił tej odpowiedzi, odsłania swoją kartę **numerka** i kładzie odkrytą na macie. To karta z numerem **3**.

→ „Sopel lodu”. Na karcie tego gracza widnieje numer **1**. Niedobrze! Przelóżcie **1 żeton do strefy dwójki**.

→ „Laska św. Mikołaja”. Na macie lądjuje karta z numerem **5**. Wszystko się zgadza – **5** jest wyższa od położonej przed chwilą **1**.

Następnie karty odkrywają gracze, którzy odpowiedzieli: „kijek do selfie” (**7**) i „skuter wodny” (**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 dobiera 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 odsłoniłicie 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 wyższa 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 mały, jak i te odłożone na bok) i utwórzcie z nich zakryty stos.
- Nie przekładajcie żetonów.

Na koniec ostatniej rundy sprawdźcie swój wynik!

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| GDZIE ZNAJDUJĄ SIĘ ŻETONY NA KONIEC GRY | Wszystkie w strefie dwójki.  | Więcej w strefie dwójki.  | Więcej w strefie jednorożca albo po równo w obu strefach.  | Wszystkie w strefie jednorożca.  |
| WASZ POZIOM | 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!  |