



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 єдинорога** на килимку стільки tokenів, 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** вигадують і озвучують відповідь з огляду на числа їхніх таємних карт.

ІНТЕНСИВНІСТЬ ВІДПОВІДІ ЗАЛЕЖИТЬ ВІД ЧИСЛА.

ВІД 1 (ЗЕЛЕНИЙ) ДО 10 (ЧЕРВОНІЙ).

- 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 token із **зони єдинорога** в **зону какунця** (але раунд продовжується).

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

ПОВЕСЕЛІТЬСЯ!

ЕКСПЕРТНИЙ РІВЕНЬ

ДЛЯ 4-8 ГРАВЦІВ, ЯКІ ВЖЕ МАЮТЬ ДОСВІД У ЦІЙ ГРИ



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**;
 - 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



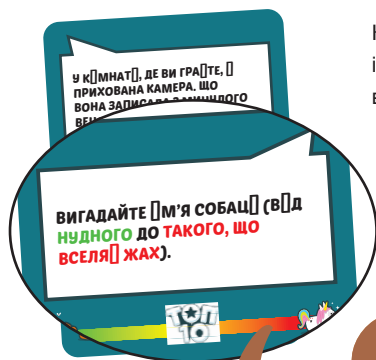
- 10 карт із **числами**
- 8 токенів



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
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 вП'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:

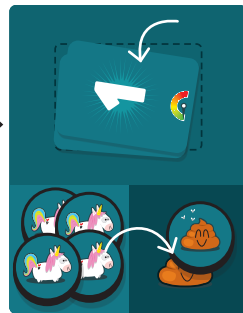
- «Комісар Рекс». Гравець, який дав цю відповідь, кладе свою карту з числом 4 на килимок.

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

- «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 какунця**.



ПРАВИЛА ДЛЯ ГРИ ВДЕВ'ЯТЬОХ

- Розпочніть гру з 8 токенами у **зоні єдинорога**: 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 какуня**, **ТІЛЬКИ** якщо число **ПОПЕРЕДНЬОЇ** карти було вищим. *Розіграється карта з числом 4, після неї – карта з числом 2 → токен переміщується у **зону какуня**. Якщо після цього розіграється карта з числом 3, то нічого не відбувається, адже число 3 більше за число 2.*

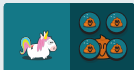
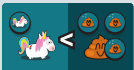
Відповіді

- 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 змінюйте положення токенів.

Перевірте свої здобутки

ТОКЕНИ НАПРИКІНЦІ ГРИ	Тільки какуні 	Більше какунів, ніж єдинорогів 	Єдинорогів більше або стільки ж, як і какунів 	Тільки єдинороги 
РІВЕНЬ	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! 