VARIANTE EXPERTS

POUR LES PLUS ENTRAINÉS



On fait les ajustements suivants (le reste de la règle ne change pas) :

- Lors du point ❹ d'une manche :
  - Avant de désigner un joueur, le CAP'TEN doit annoncer la valeur exacte de la carte qui va être retournée. Pour chaque erreur d'annonce, un jeton est déplacé dans la **zone caca** du plateau.
  - De plus, le CAP'TEN **ne révèle pas sa propre carte**.

Notes : - l'ordre croissant n'a plus d'importance
- le CAP'TEN peut dire plusieurs fois le même numéro

- Lorsque les cartes Numéro de tous les autres joueurs ont été révélées sur le plateau, ces derniers doivent se mettre d'accord sur le numéro de la carte du CAP'TEN.
  → S'ils annoncent le bon numéro, un jeton de la **zone caca** revient dans la **zone licorne**.
  → En cas d'erreur, aucun jeton supplémentaire n'est perdu.
  Puis une nouvelle manche commence.

À vos risques et périls !



Exemple :
La 1re manche est presque finie : le CAP'TEN a trouvé le n° exact de 3 de ses 4 coéquipiers. À présent, si ses coéquipiers trouvent la valeur de sa carte, le jeton perdu est récupéré. S'ils se trompent, rien ne se passe.

MATÉRIEL :

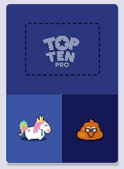


- 179 cartes Thème

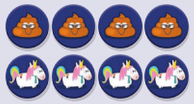


- 10 cartes Numéro

- un plateau de jeu



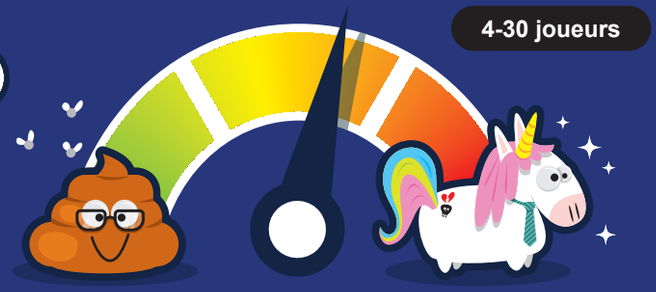
- 8 jetons



- la règle du jeu
- un livret pédagogique

TOP TEN PRO

4-30 joueurs



Auteur : Aurélien Picolet

Graphismes : Cocktail games

RÈGLE DU JEU EN INDIVIDUEL – 4 À 9 JOUEURS

TOP TEN PRO est un jeu coopératif : tous les joueurs sont dans la même équipe.

- Choisir 5 cartes Thème et les empiler sur la table face cachée.
- Placer autant de jetons qu'il y a de joueurs dans la **zone licorne** du plateau de jeu.
- Le joueur le plus drôle est le CAP'TEN pour la 1re manche (à la 2e manche, ce sera son voisin de gauche, etc).

C'est parti ! Une partie dure 5 manches.

Une manche :

❶ Le CAP'TEN prend la 1re carte Thème et lit tout haut le thème écrit sur la carte.
❷ Il mélange les 10 cartes Numéro et en distribue une face cachée à chaque joueur (lui compris).
❸ Le CAP'TEN d'abord, puis les autres **dans n'importe quel ordre**, inventent et annoncent chacun une réponse correspondant à leur numéro secret.

L'INTENSITÉ D'UNE RÉPONSE DÉPEND DU NUMÉRO COMPRIS ENTRE 1 (CRITÈRE EN VERT) ET 10 (CRITÈRE EN ROUGE).

❹ Ensuite, le CAP'TEN doit deviner l'ORDRE des réponses, du plus petit au plus grand numéro :
→ il désigne un joueur,
→ ce joueur pose sa carte Numéro face visible sur le plateau,
→ et ainsi de suite avec la carte de chaque joueur (dont la sienne).

⚠ Si une carte est plus petite que la précédente : on passe un jeton de la **zone licorne** à la **zone caca**. Mais la manche continue.

- À tout moment, si tous les jetons sont dans la **zone caca** : **la partie est perdue** !
- S'il reste des jetons dans la **zone licorne** à la fin de la 5e manche : **c'est gagné** !

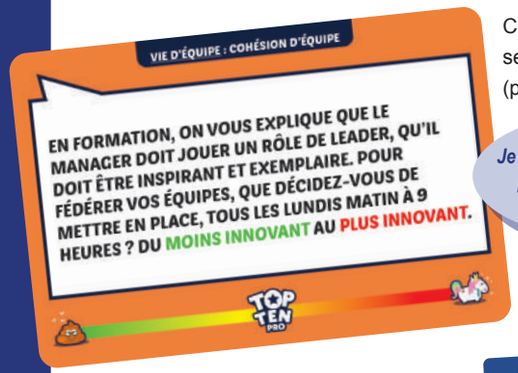
BON JEU !

RÈGLE DU JEU EN EQUIPE – 10 À 30 JOUEURS

Les participants sont répartis en 5, 6, 7 ou 8 équipes de taille équitable. S'il y a plus de personnes dans une des équipes, cela ne pose aucun problème.

Le jeu se joue comme dans la règle en individuel mais les membres de la même équipe vont pouvoir échanger pour donner une réponse commune qui sera dite à voix haute par l'un des leurs.

EXEMPLE À 5 JOUEURS OU 5 ÉQUIPES

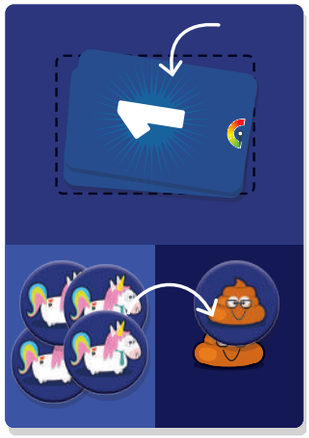


Chaque joueur invente et annonce une réponse, selon son n° secret de 1 (moins innovant) à 10 (plus innovant) :

Le CAP'TEN tente de remettre les réponses dans l'ordre en désignant un à un les joueurs en fonction de ce qu'ils ont dit :

- « *une réunion pour échanger sur les échéances à venir* ». Le joueur qui avait répondu cela pose sa carte **4** face visible sur le plateau.
- « *bonjour à tous les membres mon équipe* ». La carte **1** est posée au-dessus. C'est une erreur : un jeton passe dans la **zone caca**. →
- « *Envoi d'un mail avec le programme de la semaine* ». La carte **3** est posée au-dessus (3 est supérieur à 1, donc pas de problème).
- Et ainsi de suite en indiquant « *speed meeting de 15 minutes* » (**9**) puis « *séance de relaxation collective* » (**10**).

À la fin de la manche, il y a un jeton dans la **zone caca**.





PRÉCISIONS

- Les cartes Numéro non distribuées restent cachées.
- On déplace un jeton dans la **zone caca** UNIQUEMENT si la carte PRÉCÉDENTE est plus grande : *La carte 4 est retournée, puis la carte 2 → un jeton passe en **zone caca**. Mais si l'on retourne ensuite la carte 3, c'est OK (elle est supérieure à 2).*

Les réponses :

- Le but est de répondre (parole, mime...) en restant dans le thème. Il est interdit de dire le numéro de sa carte, même indirectement. *Par exemple, avec le numéro 3, on ne peut pas dire « Il fait 3 degrés » ni « Comme les petits cochons ».*
- On peut répéter sa réponse (sans la modifier).

Nouvelle manche :

- On reprend toutes les cartes Numéro : celles sur le plateau et celles non distribuées.
- On ne touche pas aux jetons.

Évaluez votre niveau officiel :

JETONS À LA FIN DU JEU	Que des cacas	Plus de cacas	Plus ou autant de licornes	Que des licornes
NIVEAU	C'est un flop… Ce n'était que l'échauffement ?	Honorable : relancez-en une, vous ferez surement mieux !	Professionnels : bravo, vous maitrisez bien !	Champions : c'est un score parfait, rien ne vous résiste ! Essayez la variante EXPERTS !