TOP TEN AVENTURES

Aurélien Picolet

4-9 joueurs

+14 ans

Illustrations : Laura Michaud

RÈGLE DU JEU POUR 4 À 8 JOUEURS

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

- Placer autant de jetons qu'il y a de joueurs dans la **zone licorne** du tapis.
- Le joueur le plus aventureux est le CAP'TEN pour la 1re manche (à la 2e manche, ce sera son voisin de gauche, etc.).
- Le CAP'TEN prend 1 carte **Aventure** au hasard, qu'il glisse dans l'étui. Il lit alors le titre sur chaque face de la carte et choisit une aventure parmi les deux.

C'est parti ! 1 carte **Aventure** = 1 partie de 5 manches.

Une manche :

1. Le CAP'TEN tire sur la carte **Aventure** dans l'étui afin de révéler et lire tout haut le thème de la manche (le 1er thème à la manche 1, etc.).
2. Il mélange les 10 cartes **Numéro** et en distribue une face cachée à chaque joueur (lui compris). Chacun la regarde secrètement pour découvrir son numéro.
3. 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 JAUNE) ET 10 (CRITÈRE EN ROUGE).

4. 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 tapis,
   → 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 au moins un jeton dans la **zone licorne** à la fin de l'aventure (les 5 manches) : **c'est gagné** !

BONNE AVENTURE !

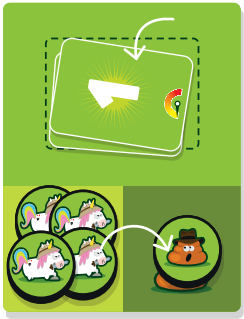
EXEMPLE À 5 JOUEURS

Chaque joueur invente et annonce une réponse, selon son n° **secret** de 1 (objet nul) à 10 (relique extraordinaire) :

Le CAP'TEN tente de remettre les réponses dans l'ordre :

- « *Un moustique fossilisé* ». Le joueur qui avait répondu cela pose sa carte **4** face visible sur le tapis.
- « *Un vieux chewing-gum mâché* ». La carte **1** est posée au-dessus. C'est une erreur : un jeton passe dans la **zone caca**. →
- « *Un vieux portable Nokia* ». La carte **3** est posée au-dessus (3 est supérieur à 1, donc pas de problème).
- Et ainsi de suite en indiquant « *Un gros diamant* » (**9**) puis « *Le Graal* » (**10**).

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



PRÉCISIONS

Les particularités du TOP TEN AVENTURES (si vous connaissez déjà TOP TEN, lire seulement ceci vous suffira pour jouer) :

- Lorsqu'une aventure a été choisie en début de partie, les 5 manches de la partie seront les 5 thèmes de l'aventure. Ils seront découverts et lus au fur et à mesure.
- Il est possible, et même fortement encouragé, de réutiliser **VOS PROPRES RÉPONSES** aux thèmes précédents pour renforcer votre aventure. Chaque joueur raconte ainsi SON aventure.

Pour certains thèmes, il est indiqué par exemple « **(VOTRE RÉPONSE 3)** », ce qui fait référence à **VOTRE** réponse au thème n°3 de l'aventure en cours.

Exemple :

1 QUEL ANIMAL AVEZ-VOUS RENCONTRÉ DANS LA JUNGLE ? DE PETIT À GRAND.

- Indiana a un 1, il répond : « *une fourmi rouge naine* ».
- Dora a un 9, elle répond : « *un éléphant qui a mangé trop de burgers* ».
- Lara a un 7, elle répond : « *un kangourou* ».

2 TOUT À COUP, QUE FAIT CET ANIMAL (VOTRE RÉPONSE 1) ? DE RASSURANT À EFFRAYANT.

- Indiana a un 10, il répond : « *la fourmi … pousse un cri de ralliement et un million d'autres fourmis se retrouvent autour de moi* ».
- Dora a un 2, elle répond : « *l'éléphant … apporte une baballe et a manifestement envie que je la jette pour jouer avec lui* ».
- Lara a un 8, elle répond : « *un bébé kangourou saute de la poche avec un couteau entre les dents et un air enragé* ».

Important :

- Les cartes **Numéro** non distribuées restent cachées.
- On déplace un jeton dans la **zone caca** UNIQUEMENT si la carte PRÉCÉDENTE est plus grande :
  Exemple : la carte 4 est révélée, puis la carte 2 → un jeton passe en **zone caca**. *Mais si l'on retourne ensuite la carte 3, c'est OK (elle est bien supérieure à 2).*
- À chaque nouvelle manche :
  - On reprend toutes les cartes **Numéro** : celles sur le tapis et celles non distribuées.
  - On ne touche pas aux jetons.
  - Le nouveau CAP'TEN lit le thème suivant de l'aventure.

Les réponses :

- **Vous ne pouvez JAMAIS** : dire le numéro de votre carte, même indirectement. Par exemple, avec le numéro 3, on ne peut pas dire « Il fait 3 degrés » ni « Comme les mousquetaires ».
- **Vous pouvez TOUJOURS** : parler, mimer, bruiter, vous déplacer, utiliser des objets ou le décor, répéter votre réponse (sans la modifier), en faire des tonnes, etc.
- **Le plus important : dire des bêtises et vous amuser !**

RÈGLE À 9 JOUEURS

- On commence avec 8 jetons dans la **zone licorne** : il n'y aura que 8 réponses par manche.
- Le CAP'TEN n'a pas de numéro et n'invente pas de réponse. Il doit seulement deviner l'ordre des réponses des autres joueurs.

MATÉRIEL :

- 40 grandes cartes **Aventure**

- 1 étui pour cartes Aventure

- 8 jetons

- 10 cartes **Numéro**

- un tapis

- la règle du jeu