TOP TEN

Aurélien Picolet



4-9 joueurs

+14 ans

RÈGLE DU JEU 4 À 8 JOUEURS

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

- Prendre 5 cartes **Thème** au hasard et les empiler sur la table.
- Placer autant de jetons qu'il y a de joueurs dans la **zone licorne** du tapis.
- 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 :

1. Le CAP'TEN prend la 1re carte **Thème** et lit tout haut un des 2 thèmes.
2. On distribue une carte **Numéro** face cachée à chacun des joueurs, qui la regardent secrètement.
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 VERT) 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 des jetons dans la **zone licorne** à la fin de la 5e manche : **c'est gagné** !

BON JEU !

EXEMPLE À 5 JOUEURS

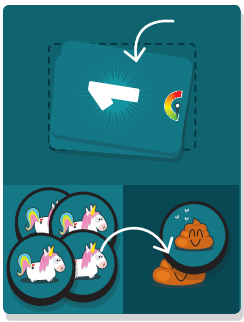


Chaque joueur invente et annonce une réponse, selon son n° **secret** de 1 (impressionne le moins) à 10 (fait très peur) :

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

- « *Rex* ». Le joueur qui avait répondu cela pose sa carte **4** face visible sur le tapis.
- « *Pépette à sa mémère* ». La carte **1** est posée au-dessus. C'est une erreur : un jeton passe dans la **zone caca**.
- « *Chipie* ». La carte **3** est posée au-dessus (3 est supérieur à 1, donc pas de problème).
- Et ainsi de suite en indiquant « *Godzilla* » (**9**) puis « *Facteur killer* » (**10**).

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



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.

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).*

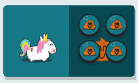
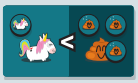
Les réponses :

- 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 tapis 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 ! 

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 tapis.
  - 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 tapis, 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 :



- 125 cartes Thème



- 10 cartes Numéro

- un tapis



- 8 jetons



- la règle du jeu