TOP TEN ADVENTURES



4–9 Personen

Ein Spiel von:
Aurélien Picolet

Illustriert von:
Laura Michaud

ANLEITUNG

TOP TEN ist ein kooperatives Spiel – das heißt, dass ihr alle zusammen als Team spielt.

VORBEREITUNG:

- Legt so viele Plättchen in die **Einhornzone** der Spielmatte, wie Personen mitspielen.
- Der oder die Lustigste von euch wird **KÄPTEN** der ersten Runde. In den folgenden Runden wechselt der **KÄPTEN** im Uhrzeigersinn.
- Als **KÄPTEN** nimmst du eine zufällige **Abenteuerkarte** und steckst sie in den Halter. Lies die Überschriften auf beiden Seiten und entscheide dich für eine. Das ist euer **Abenteuer** für die ganze Partie (5 Runden). Das war's auch schon!

RUNDENABLAUF:

Eine Partie besteht aus 5 Runden, die in vier Schritte aufgeteilt sind:

1. Der **KÄPTEN** zieht die **Abenteuerkarte** ein Stückchen aus dem Halter, um das Thema der Runde zu enthüllen (Thema 1 für Runde 1, Thema 2 für Runde 2 usw.), und liest es laut vor.
2. Mischt alle **Zahlenkarten** (von 1 bis 10). Dann ziehen alle (auch der **KÄPTEN**) jeweils eine davon. Schaut sie euch im Geheimen an.
3. Dann gebt ihr jeweils eine Antwort auf das Thema der Runde (angefangen mit dem **KÄPTEN**, dann in beliebiger Reihenfolge). Deine Antwort muss der Zahl auf deiner Karte entsprechen (1–10).

   DEINE ANTWORT MUSS AUF DER SKALA DER KARTE (VON GELB BIS ROT) DEINER GEHEIMEN ZAHL ENTSPRECHEN (VON 1 BIS 10).

4. Danach musst du als **KÄPTEN** die Reihenfolge der Antworten raten, aufsteigend von der kleinsten bis zur größten Zahl. Benenne eine Person, die dann ihre **Zahlenkarte** offen auf die Spielmatte legt. Das wiederholst du, bis alle **Zahlenkarten** aufgedeckt wurden (auch deine).

   ⚠ Immer wenn eine aufgedeckte Zahl kleiner als die vorherige Zahl ist, musst du ein Plättchen von der **Einhornzone** umdrehen und auf die **Häufchenzone** bewegen. Danach geht es mit der nächsten **Zahlenkarte** weiter.

- Wenn alle Plättchen in der **Häufchenzone** liegen, **habt ihr sofort verloren**!
- Liegen nach der fünften Runde noch Plättchen in der Einhornzone, **habt ihr alle zusammen gewonnen**.

BEISPIEL MIT 5 PERSONEN



Alle denken sich eine Antwort aus, die zu ihrer geheimen Zahl passt. Dabei ist **1** NUTZLOS und **10** EIN HEILIGES RELIKT.

Ein benutztes Kaugummi. **1**

4 *Das Fossil einer Mücke.*

Ein Diamant, so groß wie eine Melone. **9**

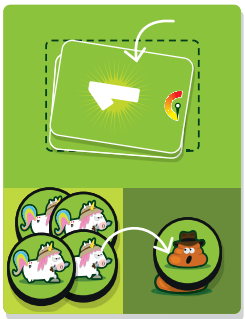
10 *Der heilige Gral mit einer Inschrift: „Wer aus diesem Kelche trinkt, bringt der Welt ewigen Frieden und ofenwarme Kekse“.*

3 *Ein altes Nokia-Handy.*

Peachy ist **KÄPTEN**. Sie versucht, die Reihenfolge zu erraten:

- Sie beginnt mit dem *Fossil einer Mücke*. Die Person, die diese Antwort gegeben hat, deckt die **4** auf und legt sie auf die Spielmatte.
- Dann versucht sie es mit *dem benutzten Kaugummi*. Die Person mit dieser Antwort deckt die **1** auf und legt sie auf die **4**. Weil die **1** kleiner ist als die **4**, muss das Team ein Plättchen aus der **Einhornzone** umdrehen und in die **Häufchenzone** bewegen.
- Als nächstes tippt sie auf *das alte Nokia-Handy* und die **3** wird auf die **1** gelegt. **3** ist höher als **1**, also ist alles top!
- Danach tippt sie auf *den Diamanten* (**9**) und schließlich auf *den heiligen Gral* (**10**).

Am Ende der Runde liegt 1 Plättchen in der **Häufchenzone**.



HINWEIS

TOP TEN ADVENTURES zeichnet sich dadurch aus, dass jede Partie aus einem zusammenhängenden Abenteuer besteht:

- Eine Abenteuerkarte besteht aus 5 Themen. Die Themen bauen aufeinander auf und bilden so ein Abenteuer. Von Runde zu Runde erkundet ihr mit dem nächsten Thema der Runde einen neuen Abschnitt des Abenteuers.
- Es ist erlaubt und sogar erwünscht, eure Antworten aus vorherigen Runden wiederzuverwenden und euch darauf zu beziehen. So erlebt ihr ein individuelles Abenteuer!

In einigen Themen seht ihr so etwas: **(DEINE ANTWORT BEI 3)**. Dann müsst ihr euch auf eure Antworten aus Runde 3 beziehen.

Beispiel:

1 AUF WELCHES TIER BIST DU IM DSCHUNGEL GESTOSSEN? VON KLITZEKLEIN BIS RIESENGROSS.

- Indiana hat eine **1** und sagt: *Eine kleine rote Ameise*.
- Dora hat eine **9** und sagt: *Ein Elefant, der zu viele Burger gegessen hat*.
- Lara hat eine **7** und sagt: *Ein Känguru*.

2 PLÖTZLICH REGT SICH (DEINE ANTWORT BEI 1). WAS MACHT ES? VON NIEDLICH BIS FURCHTERREGEND.

- Indiana hat eine **10** und sagt: *Die Ameise stößt einen Schlachtruf aus und Millionen ihrer Artgenossen krabbeln aus allen Richtungen auf mich zu.*
- Dora hat eine **2** und sagt: *Der Elefant stupst mit seinem Rüssel einen Ball zu mir herüber. Er will mit mir spielen.*
- Lara hat eine **8** und sagt: *Ein Baby-Känguru hüpft aus dem Beutel, zückt ein Messer und springt in meine Richtung.*

Wichtig:

- Die **Zahlenkarten**, die nicht verteilt werden, bleiben verdeckt liegen.
- Ihr bewegt **nur dann** ein Plättchen in die **Häufchenzone**, wenn die **vorherige** Zahl höher war. *Beispiel: Wird nach einer **4** eine **2** umgedreht, kommt ein Plättchen in die **Häufchenzone**. Wird danach eine **3** umgedreht, passiert nichts, da **3** größer ist als **2**.*
- Die nächste Runde:
  - Mischt für die nächste Runde wieder **alle** **Zahlenkarten** zusammen.
  - Lasst die Plättchen so liegen, wie sie am Ende der Runde lagen.
  - Die Person zur Linken des alten **KÄPTEN** wird neuer **KÄPTEN** und liest das nächste Thema vor.

Die Antworten:

- **Ihr dürft NIEMALS** eure geheime Zahl sagen oder andeuten.
  *Beispiel: Bei einer **3** darfst du nicht sagen* „Es ist 3° kalt.“ *oder* „Wie die drei Musketiere.“.
- **Ihr dürft** Gestik und Mimik einsetzen, Geräusche machen, euch bewegen oder Gegenstände einbauen. Schmückt eure Antworten aus. Ihr dürft eure Antworten wiederholen, sie dabei aber nicht verändern.

ANPASSUNGEN FÜR 9 PERSONEN

- Legt bei den Vorbereitungen 8 Plättchen in die **Einhornzone**. In jeder Runde werden immer nur 8 von euch antworten.
- Der **KÄPTEN** zieht keine **Zahlenkarte** und denkt sich keine Antwort aus. Er rät nur die Reihenfolge der Antworten, die die anderen geben.



SPIELMATERIAL:



- 40 **Abenteuerkarten**



- 10 **Zahlenkarten**



- 8 Plättchen



- 1 Spielmatte



- 1 Halter für die Abenteuerkarte
- Diese Anleitung