

EXPERT-VARIANT

VOOR 4 TOT 8 ERVAREN SPELERS!



De regels zijn identiek aan die van het gewone spel, met de volgende uitzonderingen:

- Bij stap 4 in een ronde:
 - Voordat de KAPI'TEN een speler aanwijst, moet hij of zij de exacte waarde raden van het cijfer dat zal worden omgedraaid. Verplaats een fiche naar de **poepzone** voor elke fout die de KAPI'TEN maakt.
 - Bovendien draait de KAPI'TEN **zijn of haar eigen kaart niet om**.

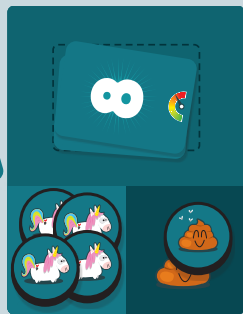
*Opmerkingen: - de oplopende volgorde is niet meer van belang
- de KAPI'TEN mag hetzelfde nummer meerdere malen benoemen*

- Als alle spelers hun **Cijfer**kaarten hebben omgedraaid, mogen ze overleggen en het cijfer op de kaart van de KAPI'TEN raden.
 - Is hun antwoord juist, verplaats dan een fiche van de **poepzone** naar de **eenhoornzone**.
 - Is hun antwoord fout, dan verliezen ze geen extra fiche.

Jullie spelen op eigen risico!

VOORBEELD:

de 1^e ronde is bijna afgelopen. De KAPI'TEN wist bij 3 van de 4 medespelers het exacte nummer te raden. Als ze de juiste waarde van de kaart van de KAPI'TEN kunnen raden, krijgen ze het verloren fiche terug. Als ze verkeerd raden, gebeurt er niets.



INHOUD:



• 125 **Thema**kaarten

• speelmat

• 1 handleiding



• 10 **Cijfer**kaarten

• 8 fiches



TOP TEN

Aurélien Picolet



4-9 spelers

+14
jaar

SPELREGELS VOOR 4 TOT 8 SPELERS

TOP TEN is een coöperatief spel: alle spelers maken deel uit van hetzelfde team.

- Neem 5 willekeurige **Thema**kaarten en leg ze in een gedekte stapel op de tafel.
- Leg net zoveel fiches als het aantal spelers op de **eenhoornzone** van de speelmat.
- De grappigste speler is in de 1e ronde de KAPI'TEN. In de 2e ronde is dit de speler links van deze speler, enzovoort).

Daar gaan we! Het spel verloopt over 5 rondes.

Een ronde:

- 1 De KAPI'TEN neemt de 1e **Thema**kaart en leest hardop 1 van de 2 thema's voor.
- 2 Geef elke speler gedekt een **Cijfer**kaart. Je mag naar jouw eigen kaart kijken, maar hou deze geheim voor je medespelers.
- 3 De KAPI'TEN - en daarna in een willekeurige volgorde de andere spelers - bedenken een antwoord en stellen het voor, afhankelijk van hun geheime cijfer.

DE INTENSITEIT VAN HET ANTWOORD HANGT AF VAN HET CIJFER: (in het **GROEN**) TOT 10 (in het **ROOD**).

- 4 Daarna moet de KAPI'TEN de **VOLGORDE** van de antwoorden raden, van het laagste tot het hoogste cijfer:
 - de KAPI'TEN benoemt een speler,
 - die legt zijn of haar **Cijfer**kaart open op de speelmat,
 - herhaal voor de kaarten van alle andere spelers (inclusief de KAPI'TEN zelf)
- ⚠ Als een kaart lager is dan de voorgaande kaart, verplaats dan een fiche uit de **eenhoornzone** naar de **poepzone**. De ronde gaat op deze manier verder.

- Als alle fiches in de **poepzone** liggen, hebben jullie meteen verloren!
- Als er aan het einde van de 5e ronde nog fiches in de **eenhoornzone** liggen, hebben jullie gewonnen!

VOORBEELD VOOR 5 SPELERS

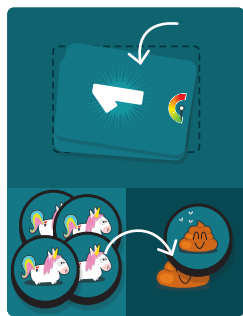


Om de beurt bedenken alle spelers een antwoord en stellen ze het voor, afhankelijk van hun **cijfer**: van 1 (niet zo eng) tot 10 (zeer eng):

De **KAPITEN** probeert nu de antwoorden in de juiste volgorde te leggen:

- «Lassie». De speler die dit antwoord gaf, legt de kaart met het cijfer 4 open op de speelmat..
- «Knorretje». De speler die dit antwoord gaf, legt hier de kaart met het cijfer 1 op. Dit is fout, dus verplaatst er een fiche naar de **poepzone**.
- «Tweety». De kaart met het cijfer 3 wordt omgedraaid. Dit is hoger dan 1, dus dat is prima.
- Het spel gaat verder met «Godzilla» (9) en dan «Freddy Krueger» (10).

Aan het einde van de ronde ligt er 1 fiche in de **poepzone**.



SPELREGELS MET 9 SPELERS

- Leg tijdens de voorbereiding 8 fiches in de **eenhoornzone**: er zijn slechts 8 antwoorden per ronde.
- De **KAPITEN** heeft geen cijfer en stelt geen antwoord voor. Hij of zij raadt alleen de volgorde van de andere antwoorden.

OPMERKING

- De resterende **Cijfer**kaarten blijven gedekt liggen.
- Verplaats **ALLEEN** een fiche naar de **poepzone** als de **VOORGAANDE** kaart hoger is: *Kaart 4 wordt omgedraaid, daarna kaart 2 → verplaats een fiche naar de poepzone. Als je daarna de kaart met het cijfer 3 omdraait, is dat prima, want 3 is hoger dan 2.*

De antwoorden:

- Het doel is om antwoorden te geven (woorden, gebaren, ...) die met het Thema te maken hebben. Je mag het cijfer op je kaart niet verklappen, ook niet indirect. Als je bijvoorbeeld het cijfer 3 hebt, mag je niet antwoorden "Het is 3 graden" of "zoals de 3 biggetjes".
- Je mag je antwoord herhalen, maar niet veranderen.

Nieuwe ronde:

- Neem alle **Cijfer**kaarten terug: zowel de kaarten op de speelmat als de ongebruikte kaarten.
- Laat de fiches liggen.

Hoe goed heb je het gedaan?

| | Alleen maar poep | Meer poep | Meer of evenveel eenhoorns | Alleen maar eenhoorns |
|--|---|---|--|---|
| FICHES AAN HET EINDE VAN HET SPEL | | | | |
| NIVEAU | Wat een flop! Zijn jullie nog niet opgewarmd? | Niet slecht, maar probeer het nog eens! | Jullie zijn geweldig! Goed gedaan! | Ongelooflijk: jullie behaalden de perfecte score! Probeer eens de EXPERT-variant! |