

TOP TEN

CLASSA
ERAS IDÉAS
DETHS TUES
COMPANHS



Top ten (en anglés top dètz) qu'ei un jòc cooperatiu, on cau exprimir proposicions/conerias (qu'ei era buèta qu'ac ditz !) e classar-las de çò de piri a çò de miéltor.

Aqueste còp, que vos parli d'un jòc d'ambient collaboratiu, qu'ei era mia darrera descobèrta : Top Ten. Eth costat collaboratiu qu'ei ua realitat pro segondària e que vos i vatz mès arregalar e arríder-vo'n deras proposicions que deth hèt de vos i escàiger o pas. Bon d'acòrd, mès alavetz qu'ei aquò ?

Que vos cau trobar amics, familia o aute, manièra d'èster au mens quate e pas mès de nau, e aver entram vint minutás e ua ora temps tranquilòt. De tanpè que tenguetz tot aquò, ja podetz atacar un torn.

Que cau distribuir ath azard ua carta a cada jogaire, aquesta qu'indica ua chifra secreta entram un e nau. Eras cartas que sobran, que las cau tirar e que las cau amagar.

Après, un jogaire qu'ei causit entà pescar ua carta « Tèmas » e que legís a votz hauta eth tèma imposat entad aqueth torn.

Cada-un deths autes jogaires que hè donc ua proposicion en arresponsa ad aqueth tèma e segon era sua chifra, en tot saber que 1 ei era pejora proposicion a hèr e 10 era mès bona possibla.

N'ai pas clar ? Aquiu un exemple :

Eth jogaire designat (que'u vam aperar Marcus) que legís : « Quin objècte e calia aver quan s'ahonsava eth Titanic ? » sus era sua carta, que demandan tanben de classar aqueres objèctes « deth mens utile ath mès utile ». Alavetz, après aver calculat, Sofia, qu'a era chifra secreta 6, que propòsa donc un daquòs atau-atau, « ua bòia guít », mentre qu'Amina, qu'a era chifra 10, que propòsa eth « un jet-esquí ». Enter temps, Anaëla, qu'a era chifra 1, que va bilhèu proposar « un aparelh entà hèr era rascleta », « un saquet entaths glaçons »...

Un còp qu'a escotat eras diferentas proposicions, Marcus que va ensajar de classar-las dera mès petita chifra ara mès grana, e tanplan – dificultat mès grana – ensajar d'enduviar era chifra secreta de cada-un. Tot còp que's trompa, qu'òm passa un deths getons plaçades sus era jauja deth escòr deth jòc dera casa « licòrna » ara casa... « cagalhon ».

Après, que cau cambiar de jogaire designat, e donc de tèma, e atau que podem començar un torn de mès !

Ath cap de cinc torns, que compdam s'era còlha a meslèu perdot o se s'i ei escaijuda, çò que vò díguer s'era balança penja mès deth costat licòrna o deth costat cagalhon.



AVIS

Top ten qu'ei un jòc avient, suber plasent e que passa coma un limbrete, e donc ua partida que n'apèra ua auta. Que propòsa ua paquetàs de tèmas e plan cambiadisses (mima, teatrau, comic...), qu'a un univèrs visuau meslèu ara mòda de ara (licòrnas Vs cagalhons manhaguets) e non cai pas en excès de vulgaritat (coma d'autas jòcs d'ambient dera època...) Ua version entaths adultes qu'exista se jamès ! Sonque quauques coacs, eth sistèma de victòria/des-hèta que n'ai pas absolutament de besohn e tanben que, dambe un bricalh d'imaginacion, que's pòt crear aqueth jòc tot solet... o adaptar-le's.



Top Ten
Aurelian Picolet
Cocktail games (Francés)
20 € - Referéncia : CGTOPo

4 - 9
jogaires

+ 14
ans

15 mn
a 1h



Escàiger : réussir / S'ahonsar : sombrer, couler, faire naufrage / Atau-atau : moyen, médiocle
Bòia : bouée / Enduviar : deviner