

Règles du Top Ten

Comment jouer à Top Ten

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Coopérer pour faire deviner au Capitaine l'ordre exact des réponses, du plus petit au plus grand.
- **Mécanique principale** : Improvisation, créativité et notation secrète sur une échelle de 1 à 10.
- **Condition de victoire** : Accumuler assez d'étoiles ensemble avant d'épuiser les vies du groupe.

Installez-vous confortablement, prenez un café (ou un thé, on ne juge pas) et laissez-moi vous présenter **Top Ten**, un jeu d'ambiance coopératif où vous allez devoir lire dans les pensées de vos amis... ou du moins essayer ! Le principe est ultra simple : chacun reçoit un chiffre secret, doit donner une réponse plus ou moins extrême en fonction de ce chiffre, et le **Capitaine** doit ensuite remettre tout ce petit monde dans le bon ordre. Croyez-moi, c'est aussi drôle qu'imprévisible.

Le matériel et la mise en place

Avant de commencer, sortez tout de la boîte et étalez ça sur la table. Vous allez trouver des **cartes thèmes** (avec deux situations rigolotes à interpréter), des **cartes numérotées de 1 à 10** (vos fameuses notes secrètes), un **plateau de score**, un pion **étoile** et un pion **vie**.

Pour démarrer, posez le plateau au centre, placez le pion étoile sur la case 0 et le pion vie sur la case correspondant au nombre de joueurs (oui, plus vous êtes nombreux, plus vous avez de vies, c'est généreux). Mélangez les cartes thèmes face cachée pour former la **pioche**.

Choisissez un premier **Capitaine**, ce sera celui qui devra deviner. Astuce de testeur :

commencez par quelqu'un qui connaît bien le groupe, ça aide énormément pour la première manche !

La distribution des cartes numérotées

Distribuez à chaque joueur (sauf le Capitaine) une **carte numérotée secrète**, face cachée. Personne ne doit voir le chiffre des autres. Ce chiffre va de 1 à 10 et représente l'intensité de votre réponse. Un 1 c'est tout petit, tout discret, tout faible. Un 10 c'est gigantesque, énorme, démesuré. À vous de doser !

Le choix du thème

Le Capitaine pioche une carte thème et choisit l'une des deux situations proposées. Il la lit à voix haute. C'est parti pour la réflexion : chacun doit trouver une réponse correspondant à son chiffre secret.

Le déroulement d'une manche

Voici le coeur du jeu, et c'est là que ça devient savoureux. Une fois le thème annoncé, chaque joueur réfléchit à une réponse qui colle à son chiffre. Par exemple, si le thème est « ta façon de réagir à une mauvaise nouvelle » et que vous avez le 2, vous pouvez dire quelque chose de très calme. Avec un 9, attendez-vous à des cris et des larmes.

Ensuite, le Capitaine désigne les joueurs un par un dans l'ordre qu'il souhaite. Chacun donne sa réponse à voix haute, en jouant le jeu, en mimant si besoin. Le Capitaine doit alors deviner l'ordre exact des chiffres, du plus petit (1) au plus grand (10), parmi les réponses entendues.

L'art de bien doser sa réponse

Le piège classique : vouloir absolument bien faire et donner une réponse trop évidente. Petit conseil bienveillant : si vous avez un 5 ou un 6, restez dans le ventre mou, ne soyez ni trop fade ni trop spectaculaire. La nuance, c'est tout l'art du jeu. Et si vous tirez un 1 ou un 10, lâchez-vous : c'est là que les meilleurs fous rires arrivent.

La phase de devinette du Capitaine

Une fois toutes les réponses entendues, le Capitaine annonce sa proposition d'ordre. Il place les joueurs (ou note leurs prénoms) du chiffre le plus bas au plus haut. Les joueurs révèlent ensuite leurs **cartes numérotées** dans l'ordre annoncé par le Capitaine.

[IMAGE_MATERIEL]

Le système de score et les étoiles

C'est ici que le suspense monte. À chaque carte révélée dans le bon ordre, le pion étoile avance d'une case. Mais dès qu'une carte est dans le mauvais ordre, le Capitaine perd une **vie** et la manche s'arrête immédiatement. Pas de seconde chance, on passe à la suite avec un nouveau Capitaine.

Nombre de joueurs	Nombre de vies de départ	Objectif d'étoiles
4 joueurs	4 vies	21 étoiles
5 joueurs	5 vies	26 étoiles
6 joueurs	6 vies	31 étoiles
7 joueurs	7 vies	36 étoiles
8 à 9 joueurs	8 vies	41 étoiles

Si vous atteignez l'objectif d'étoiles avant d'avoir épuisé toutes vos vies, vous gagnez la partie tous ensemble ! Si les vies tombent à zéro avant, c'est la défaite collective. L'esprit coopératif est vraiment central ici, comme dans [Just One](#) où l'on doit aussi s'écouter pour réussir.

Les variantes pour pimenter vos parties

Une fois que vous maîtrisez les règles de base, sachez qu'il existe plusieurs façons d'épicer le tout. Si le groupe trouve la version classique un peu trop facile, vous pouvez décider de jouer en mode plus exigeant en réduisant le nombre de vies de départ. À l'inverse, pour initier des enfants ou des débutants, ajoutez une vie supplémentaire.

La variante en équipes

À partir de 6 joueurs, vous pouvez vous séparer en deux équipes et faire s'affronter les Capitaines. C'est plus compétitif et un peu plus tendu, parfait pour les soirées où l'ambiance est déjà chaude.

Le mode silencieux

Pour les joueurs aguerris : interdiction de parler ! On ne peut que mimer sa réponse. Effet hilarité garanti. Si vous aimez ce type de défi expressif, jetez aussi un oeil aux [règles du Pictionary](#).

[IMAGE_FIN]

Quelques conseils pour briller à Top Ten

Premier conseil de pro : connaissez vos partenaires de jeu. Plus vous savez comment ils s'expriment, plus le Capitaine pourra deviner juste. Deuxième conseil : n'ayez pas peur du ridicule. Les meilleures parties de Top Ten sont celles où tout le monde se lâche et propose des réponses complètement décalées. C'est dans l'absurde que naissent les souvenirs mémorables.

Évitez les réponses trop techniques ou trop pointues que personne ne pourra évaluer. Restez sur des choses universelles, des sensations, des images parlantes. Et surtout, jouez le jeu de la nuance : un 4 doit être clairement moins intense qu'un 7, sinon le Capitaine est perdu.

Si vous cherchez d'autres jeux dans le même esprit convivial et coopératif, je vous recommande chaudement de découvrir les [règles de Magic Maze](#) pour des sensations coopératives totalement différentes, ou les [règles du Juduku](#) pour rester dans l'ambiance soirée entre amis. Maintenant à vous de jouer, et n'oubliez pas : sur Top Ten, on perd souvent ensemble mais on rigole tout le temps !