

Top-A-Top

Bevezető

Top-A-Top egy fantasztikus party játék 3-6 személy számára, 6 éves kor felett. A játékidőt ti döntitek el – általában 15-30 perc között ingadozik. Ez egy nagyon jó és egyszerű játék, a szabályok könnyen és gyorsan tanulhatók, de a szórakozás garantált.

A játék célja

A játék során a lapokat az asztal közepére kell helyezni és a rajtuk található képre kell megfelelően reagálni. Aki hibázik, annak az asztalon levő összes kártyát magához kell vennie. A játék fő célkitűzése, hogy kiváló időtöltés legyen. A győztes az a játékos lesz, akinek először sikerül megszabadulnia az összes lapkájától. Ez a személy lesz a Top-A-Top bajnok.

A játék részei

A dobozban található 90 lapka és egy szabálykönyv.

A játék előkészítése

A játék előtt:

1. Üljetek körbe – lehetőleg egy kerek asztal körül, hogy a játékosok egyenlő távolságra legyenek az asztal közepétől. Vegyétek ki a lapokat és a szabálykönyvet a dobozból.
2. Válasszátok szét a lapokat a széleiken jelzett színek szerint, ezek jelentik majd a nehézségi szinteket. A zöld lapok az egyszerűek, a sárgák nehezebbek, a pirosak pedig a legnehezebbek. Az első játék során csak a zöld lapkával játszatok, a többit tegyétek vissza a dobozba. A nehezebb nehézségi szintű lapkákat a következő játékok során már használhatjátok. (Lásd a keretek nehézségi szintjénél.)
3. Az egyikőtök keverje meg a lapokat, amikkel játszani fogtok és osszon minden játékosnak 6 lapot, képpel lefelé. A kimaradt lapokat tegyétek vissza a dobozba.
4. Most minden játékos előtt van 6 lapka képpel lefelé, amiket nem nézhetek meg! Kezeket a paklikra, és kezdődhet is a játék. A legfiatalabb játékos a kezdőjátékos (de bárki más is lehet, ha úgy döntötök.)

Kezdődjön a játék!

A játék során a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban, egymás után haladnak. A soron levő játékos felfedi a paklija legfelső lapját és az asztal közepére helyezi. Alkot egy olyan kupacot az asztal közepén, amit többé-kevésbé egyforma távolságra kell elhelyezni a többi játékostól. Ha felhúzott egy lapkát, nem szabad elfelejteni, hogy rögtön meg kell fordítani, nem nézheti meg előbb, mint a többiek.

Ha középre raktátok a lapot, mindenkinek egyszerre – kivéve azt az egy játékost, aki lehelyezte a kártyát – kell rá gyorsan reagálnia.

A reflexeitek és képességeitek összehangolása létfontosságú. A reakció legyen gyors és a kártyán levő képnek megfelelő, lásd: Segédlet.

Ha egy játékos hibázik vagy túl későn reagál, **elveszíti a kört.** Ez a játékos az asztalon levő felfordított lapkákat magához veszi és a paklija alá teszi képpel lefelé. **Az első játékos, akinek elfogynak a lapjai, megnyeri a játékot.**

Mi történhet?

Ha két vagy több játékos is rosszul reagál, akkor a lapokat egyenlően elosztva veszik magukhoz. Ha nem lehet egyenlően elosztani a lapokat, akkor az a játékos kap több lapot, akinek kevesebb lapból áll a saját paklija. Amennyiben senki nem reagál megfelelően, a játék egyszerűen tovább folytatódik és a következő játékos játszik ki lapkát. Ha olyan helyzet áll fenn, amire nincs megoldás a szabálykönyvben, akkor azt próbáljátok meg magatoknak megoldani. Ha azzal kapcsolatos a probléma, hogy kinek kellene felvenni a kártyát az asztalról, akkor az a játékos vegye fel kétes esetben, akinek az a legkevésbé okoz hátrányt.

Segédlet

A lapkák felfedése után minden játékosnak azonnal, egyszerre kell reagálnia, a lapkán levő ábrának megfelelően. Ha egy játékos hibásan, vagy a többiekénél később reagál a lapkára, akkor az aktuális kört elveszítette, a lapkát magához kell vennie.

Nehézségi szintek: A lapkák három nehézségi szintre oszthatók, amelyeket a keret színe jelez. A zöld keretes lapkák a könnyűek, a sárgák nehezebbek, a pirosak pedig a legnehezebbek. Ha először játszatok, akkor kezdjétek a legkönnyebb (zöld keretes) lapkákkal, és ebből osszatok minden játékosnak 6-ot. Ha már gyakorlottabbak vagytok, és szeretnétek növelni a nehézségi szintet, akkor adjátok hozzá a sárga keretes lapkákat is. Minden játékosnál legyen 5 zöld és 5 sárga lapka, a játék további szabályai nem változnak. Később már a legnehezebb szintű lapkákat is hozzáadhatjátok, ekkor minden játékosnál legyen 3 zöld, 3 sárga és 4 piros lapka. Lehetőség van arra is, hogy minden színnel külön játszatok – döntsétek el, hogy nektek melyik a legjobb játékmód.

Amennyiben valamelyik elem hiányzik, kérlek keressetek fel minket az alábbi e-mail címen: wydawnictwo@cubecp.pl – és mi a lehető leghamarabb próbáljuk pótolni a hiányzó elemet.

A joker lapka leírása nem szerepel a segédletben. A joker lapkához saját szabályt lehet alkotni!

Fordítás: Laura
Szerkesztés: Artax

Megvásárolható a Játékmester társasjátékboltban: www.jatekmester.com



Mondd ki a játéknévét hangosan!



Legvéli komoly, és addig egy szót se szólj, amíg a következő lapkát fel nem húzták!



Utánozd egy állat hangját, de nem lehet se kutya, se macska, máskülönben veszítettél!



Fordítsd a fejed jobbra, és mondd: Jó reggelt!



Tedd két ujjad a homlokodhoz, mintha tisztelegnél!



Csapj a kezdeddel a lapkára, mintha legyet ütnél le! Az utolsó veszít.



Fogd be az orrod!



Üss ököllel kétszer az asztalra (vagy a földre, ha ott ültek), ezután a lapkára!



Tedd a kezdet a füledhez, mintha telefonálnál, és mondd: Halló!



Tedd a kezdet az orrodhoz, mintha trombita lenne: Játssz a trombitádon!



Tapsoj!



Csinájlj úgy, mint egy indián!



Gondolj vissza az előző körre, és reagálj ugyanúgy, ahogy akkor: Ha nem volt előző kör, akkor nem történik semmi, a következő játékos húz egy új lapkát. Ha az előző lapka a „Név” lapka volt, mondd ki újra a nevével annak, aki felhúzta a lapkát!



Mondd ki hangosan a nevével, vagy becenevével annak, aki felhúzta ezt a lapkát!



Vedd fel az összes lapkát! Ha bármelyik lapka (akár egy is) az asztalon marad, veszítettél. Ha nincs lapkad, nem kell semmit tenned – csak tartsd észben, hogy ne reagálj tévesen.



Grimaszolj!



A Joker lapkával megalkotható a saját, lapkához tartozó szabályodat!

Segédlet

Megvásárolható: www.jatekmeszter.com

Fordítás: Laura

Szerkesztés: Arfax

