

TOP A TOP FAMILY MAGYAR SZABÁLY

Bevezető

A TopATop Családi kiadása egy elképesztő családi partyjáték 3-6 játékos számára 4 éves kor felett. A játékidő a játékosok számától függ, 15-től 30 percig tarthat. Ez egy egyszerű és nagyon gyors játék, amiben kihasználhatod az ügyességed, a megfigyelőképességed és a gyorsaságod. A szabályok gyorsan tanulhatók, de a szórakozás garantált.



A játék célja

A játék során a korongokat (egyszerre egyet) az asztal közepére tesszük és reagálni kell a rajta lévő képre. Az a játékos, aki ezt jobban (gyorsabban, pontosabban, hiba nélkül) csinálja a többiekénél, megnyeri a kört és elviszi a korongot. Ha nehéz megállapítani, hogy ki a nyertes, a játékosok közösen hozzanak döntést. Feltéve, hogy nem tudnak egyezsége jutni, nem hirdetnek győztest az adott körben. A játéknak akkor van vége, ha az utolsó lapot is kijátszották. Aki a legtöbb korongot gyűjti a játék során, az lesz a győztes.

A játék részei

A játékban található 6 kör alakú lapka, ezek a játékos korongok és 50 másik korong, amik a kihívásokat (vagyis feladatokat) ábrázolják, ezek lesznek az akció korongok. Van még benne 4 vaklapka, így megtervezhettek saját kihívásokat vagy használhatjátok játékos korongként így növelve a játékosok maximális számát. A döntés a tiétek!



Játékos korongok



Feladat korongok



Vaklapkák



Vonalzó

A játék előkészítése

- Üljetek körbe – lehetőleg egy kerek asztal körül, hogy minden játékos egyenlő távolságra legyen az asztal közepétől.
- Vegyétek ki az összes korongot a dobozból és minden játékosnak osszatok ki egy-egy játékos korongot. A korong megmutatja a játékos színét és ezt fogja használni a játék alatt, hogy megcsináljon bizonyos kihívásokat, amikor az akció korong erre utasít „használd a játékos korongodat”.
- A játékosok a korongjaikat – amennyire lehet – az asztal szélére teszik maguk elé.
- Az akció korongokat három különböző színnel láttuk el (a háttérben lévő spirál színe mutatja ezt meg): zöld, sárga és piros.



- A zöld korongok szerintünk a legkönnyebbek. A sárgák egy kicsit nehezebbek. A piros kártyákon mozgásos feladat, van ezért nagyobb helyre lesz szükség az asztal körül.
- Minden játékos egyszerre kezd, akkor amikor az akció korongot felfedő játékos azt mondja: Vigyázz, kész, rajt!

- A kihívás után megállapítják ki volt a legjobb (leggyorsabb) a játékosok közül.
- Azt tanácsoljuk, hogy az első játékban csak a zöld akciólapokat használjátok – így könnyebben belejöttök a játékba. Ha olyan helyen játszottok ahol kevés a hely, a piros lapokat ne használjátok, mert azokhoz a kihívásokhoz több hely szükséges. Mindig eldönthetitek, melyik színű akciólapokkal akartok játszani. A választott lapkákat keverjétek össze.
- Ha meg akarjátok gyorsítani a játékot azt tanácsoljuk, hogy annyi akciólapot használjatok amennyi a játékosok száma öttel megszorozva (3 játékos – 15 lapka, 6 játékos 30 lapka stb.). De természetesen az összeset is használhatjátok.
- Keverjétek meg és tegyétek a választott akció korongokat minden játékos számára elérhető helyre egy képpel lefelé fordított kupacba.
- Készen is álltok! A kezdő a legfiatalabb játékos.



Játszunk!

A játék alatt a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban haladnak egyik a másik után az asztal közepére helyezve a legfelső akciólapot képpel felfelé (a pakli legyen mindig elérhető helyen, a soron következő játékos számára, hogy ne szakadjon félbe a kör.) A játékos, aki felfedi a lapot azt mondja: Vigyázz, kész, rajt! A játékosok a lehető legügyesebben reagálnak az akciókorongra, a leggyorsabban vagy a legpontosabban. Ne feledjétek, amikor a kihívás elkezdődik, minden játékos egyszerre hajtja végre az akciót. A nyertes begyűjti az akció korongot és képpel lefelé a játékos korongja alá helyezi.

A játék megnyerése

A játék véget ér ha az utolsó akció lapkát kijátszottátok és megoldottátok. Aki a legtöbb korongot gyűjtötte a játék során (vagyis több kört nyert a többiekénél) az lesz a győztes!

(egy-egy körben/kihívásban) Amikor nehéz eldönteni, hogy ki a győztes – a játékosok szavazással döntenek. Ha nem tudják így sem eldönteni, akkor az asztal közepén hagyják az akciólapkát és a következő nyertes fogja elvinni (ez lehet egy, kettő vagy akár több korong is). Az összes kihívás leírását megtaláljátok a részletekben lentebb.

Zöld akció korongok

Megnyered őket, ha te vagy a leggyorsabb vagy ha te vagy az egyetlen aki hiba nélkül tudja végrehajtani a feladatot. A kihívást egyszerre kezditek, amikor az akciólapot kijátszó játékos azt mondja: RAJT!” Bárki, aki leggyorsabban teszi a saját korongját ezekre az akciólapokra, nyert. Kivéve az úriember korongot, amit – ezzel ellentétben – egy játékos korongjára kell tenni.

1. TOPATOP

Tedd fel mind a két kezed és kiáltsd azt, hogy „TopATop”, ezután a korongodat ráteszed erre az akció korongra.



2. MOBILE - TELEFON

Emeld fel a korongjaidat és tedd a füledhez őket (mintha egy mobil lenne), kiáltsd a vész hívó számát 112 amilyen gyorsan csak tudod és tedd a korongjaidat erre az akció korongra.



3. TARGET - CÉL

Tedd a korongodat erre az akció korongra amilyen gyorsan csak tudod.



4. GENTLEMAN - ÚRIEMBER

Fogd ezt az akció korongot és tedd a saját korongodra.



Sárga akció korongok:

Megnyered őket, ha te csinálod a legjobban a feladatot vagy nem hibázol közben. A kihívást egyszerre kezditek, amikor az akciólapot kijátszó játékos azt mondja: RAJT!”. Nézd meg mit kell tenned, hogy te legyél a győztes. Ha kétségeid vannak, használd a szabályt.

1. VORTEX - FORGATAG

Pörgezd meg a korongodat a tengelye körül. Amelyik korong tovább pörög, az a nyertes.



2. ROLLING - GURÍTÁS

Tartsd a korongodat függőlegesen az asztal szélén. Egy gurítással próbáld közel kerülni ehhez az akciólapkához. Csak egyszer guríthatsz. Amelyik korong közelebb van az a nyertes.



3. NOSES - NÓZIK

Tedd a korongodat az asztalra, közel az asztal széléhez. Próbáld meg egy lökessel ehhez az akciókártyához lökni az orroddal. Amelyik korong közelebb van, az a nyertes.



4. Throw - DOBÁS

Fogd a kezedbe a korongodat és egy dobással próbáld a lehető legközelebb dobni ehhez az akciólapkához. Amelyik korong közelebb van, az a nyertes.



5. FLICK - PÖCCINTÉS

Helyezd el a korongodat az asztalon úgy, hogy amennyire csak lehet az asztal szélén legyen. Egy pöccintéssel próbáld a lehető legközelebb „lőni” ehhez a kártyához. Csak egyszer pöccinthesz. A legközelebbi korong nyer.



6. BLOW - FÚJÁS

Nyisd ki a kezeidet és tedd rájuk a korongot. Egyszer fújj rá a korongodra úgy, hogy ehhez a koronghoz a lehető legközelebb essen le. A közelebbi korong nyer.



Piros akció korongok

Megnyered őket, ha te vagy a leggyorsabb, aki megcsinálja a feladatot vagy te vagy az egyetlen aki nem hibázik. A kihívást egyszerre kezditek, amikor az akciólapot kijátszó játékos azt mondja: RAJT!” Bárki, aki leggyorsabban teszi a saját korongját ezekre az akciólapokra, nyert.

1. **BALLET DANCER – BALETT TÁNCOS**

Állj fel és fordulj körbe a tengelyed körül, ülj le és tedd a korongodat erre az akciólapkára.



2. **JUMP AND SIT – UGORJ ÉS ÜLJ**

Állj fel ugorj egyet, ülj le és tedd a korongodat erre az akciólapkára.



3. **COLORS - SZÍNEK**

Kapj fel valamit a környezetedből, ami ugyanolyan színű, mint annak a játékosnak a korongja aki felfedte ezt a korongot. Majd tedd a korongodat erre az akciólapkára.



4. **SQUATS - GUGGOLÁSOK**

Állj fel, guggolj és ülj le. Majd tedd a korongodat erre az akciólapkára.



Magyart Fordítás: Tari Ágnes
Szerkesztés: Iványosi-Szabó Gábor

Magyarországon forgalmazza: Játékmester Társasjátékbolt
6000 Kecskemét Izsáki út 2.
www.jatekmester.com