



# INSTRUKCJA

Autor gry:  
Agnieszka Migdalska

## Wstęp

**Top-A-Top** to niesamowita gra imprezowa dla trzech do sześciu graczy powyżej 6 roku życia. Czas rozgrywki zależy od wyboru graczy – waha się między 15 a 30 minutami. To prosta i sympatyczna gra, której zasady poznacie błyskawicznie, a bawić Was będzie przez długi czas.

## Cel

W trakcie gry wykładacie po kolei karty na środek stołu i odpowiednio reagujecie na przedstawione na nich rysunki. Ten z Was, który się pomyli, zbiera wszystkie karty ze środka stołu. Celem gry jest przede wszystkim dobra zabawa, zaś wygrywa ten, kto jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart i zostanie **Mistrzem Top-A-Top**.

## Elementy

Gra składa się z 90 okrągłych kart do gry oraz niniejszej instrukcji.

## Przygotowanie

Przed grą:

Usiądźcie wszyscy w kręgu – najlepiej przy okrągłym stole i w takich samych odstępach od siebie i środka stołu, a następnie wyjmijcie karty z pudełka.

1. Podzielcie karty na 3 zestawy, różniące się kolorem ramki, który oznacza poziom trudności. Od najłatwiejszych zielonych, przez żółte, po najtrudniejsze czerwone. W Waszej pierwszej rozgrywce używajcie tylko zielonych – pozostałe odłóżcie z powrotem do pudełka. W kolejnych rozgrywkach dodajcie następne karty z kolejnymi poziomami (patrz ramka **Poziomy trudności**).
2. Jedna osoba tasuje karty, którymi będziecie grać, i rozdaje graczom po 6 kart – rewersami do góry. Jeżeli jakieś karty zostaną, odłóżcie je do pudełka.
3. Każdy z graczy ma teraz przed sobą stos zakrytych kart, do którego nie może zaglądać! Teraz połóżcie swoje dłonie po obu stronach swoich stosów i możecie zacząć grę. Zaczyna najmłodszy uczestnik zabawy (możecie też wyznaczyć zaczynającego w inny, np. losowy sposób).



### Poziomy trudności

Karty występują w trzech poziomach trudności, oznaczonych kolorem ramki. Zielone to łatwe, żółte trudniejsze, a czerwone najtrudniejsze.

Na początku gracze pierwszym poziomem (zielonym) i rozdajecie każdemu po 6 kart. Kiedy osiągniecie wprawę i będziecie chcieli zwiększyć poziom trudności, dołóżcie karty żółte. Teraz gracze dostają po 5 kart zielonych i 5 kart żółtych, każdy tasuje swój stos i gra toczy się tak samo. Następnie możecie jeszcze dodać czerwony poziom trudności, rozdając wszystkim po 3 karty zielone, 3 żółte i 4 czerwone. Jest jeszcze dodatkowa opcja grania każdym poziomem z osobna – to już zależy od Was.

## GRAMY!

W trakcie gry każdy z Was – po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara – odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu i kładzie ją na środku stołu – tworząc wspólny stos, który powinien znajdować się we w miarę równej odległości od każdego gracza.

Odkrywając kartę, pamiętaj, by zrobić to szybko, samemu nie podglądać i odwracać awerssem w stronę pozostałych graczy.

Kiedy karta zostanie położona na środku, wszyscy – łącznie z graczem odsłaniającym kartę - musicie równocześnie zareagować.



**Liczy się refleks i kojarzenie.** Reakcja musi być szybka i odpowiednia - zgodnie z ilustracją na karcie: patrz *Ściąga*.

Jeżeli któryś z graczy się pomyli lub zareaguje za późno, przegrywa w tej turze, czyli zbiera wszystkie odkryte do tej pory karty i kładzie je zakryte na spodzie swojego stosu.

**Grę wygrywa ten gracz, który jako pierwszy pozbędzie się swojej ostatniej karty i odpowiednio na nią zareaguje.**

## ŚCIĄGA

Po odkryciu karty wszyscy uczestnicy muszą zareagować jednocześnie i zgodnie z opisem karty. Jeżeli się pomylisz lub zareagujesz z dużym opóźnieniem w stosunku do reszty graczy, przegrywasz i zabierasz karty ze środka i wkładasz je pod spód swojego stosu.

Jeśli w pudełku brakuje jakiegoś elementu, prosimy o kontakt pod adresem [wydawnictwo@cubecp.pl](mailto:wydawnictwo@cubecp.pl) – jak najszybciej uzupełnimy braki.

### Co jeszcze może się wydarzyć?

Jeżeli dwóch lub więcej graczy nieprawidłowo zareaguje na kartę, wówczas stos ze środka jest dzielony równo między nich. Jeżeli równe podzielenie jest niemożliwe, więcej bierze osoba, która ma w swoim stosie mniej kart.

Jeżeli żaden z graczy nie zareagował prawidłowo, gra jest kontynuowana bez żadnych konsekwencji i kolejna osoba wyklada kartę.

Jeżeli pojawi się jakaś sytuacja nieuwzględniona w tej instrukcji, należy rozstrzygnąć ją we własnym zakresie. Jeżeli sytuacja ta będzie dotyczyć tego, kto powinien zebrać karty, to kwestie sporne należy rozstrzygnąć na niekorzyść osoby mającej najmniej kart.

## Top-A-Top

**Autorka:** Agnieszka Migdańska

**Ilustracje:** Szwedzki - [www.szwedzki.net](http://www.szwedzki.net)

**Produkcja:** CUBE Factory of Ideas

**Wydawca:** CUBE Factory of Ideas

© 2015 Agnieszka Migdańska

© 2015 CUBE Factory of Ideas

*Szczególne podziękowania od autorki dla rodziny za pomoc, testy i wsparcie.*



## Introduction

**Top-A-Top** is an amazing party game for 3-6 players, aged 6 and above. The gameplay time depends on your choice – it fluctuates between 15 and 30 minutes. It is a nice and simple game, you will learn the rules in a flash, but the fun will last for long.

## Game objective

During the game you subsequently put your cards in the middle of the table and react appropriately to the pictures on the cards played. The person who makes a mistake takes all the cards from the middle. There are two objectives of the game – one is having a good time. And the winner is the player who is the first to get rid of all of their cards. This person becomes the **Top-A-Top Champion**.

## Game components

The box contains 90 round cards and this rulebook.

## Game setup

Before the game:

1. Sit down in a circle – preferably at a round table, with equal distances between the players and from the middle of the table. Then put the cards and the rulebook out of the box.
2. Divide the cards into 3 sets with different frame colors which indicate the difficulty level. Green cards are easy, yellow – more difficult, red – the most difficult. In your first game try to use only the green cards – put the rest back into the box. Add the cards with higher difficulty levels in your later games (see frame *Difficulty levels*).
3. One person shuffles the cards that will be used and deals out 6 cards for each player – face down. If there are any remaining cards, put them back into the box.
4. Now each player has a pile of cards (face down) which should not be looked at! Put your hands on both sides of your piles and you can start playing. The youngest person is the starting player (or you may choose the starting player in any other, e.g. random way).



### Difficulty levels

The cards have three difficulty levels, indicated by the color of the frame. Green cards are easy, yellow ones – more difficult, red cards are the most difficult. When you play for the first time, you use only the first (green) level and each player has 6 cards.

When you practice a bit more and you would like to increase the difficulty level, add yellow cards. Each player should have 5 green cards and 5 yellow ones, the rest of the rules do not change. Later you may add the red level, giving each player 3 green cards, 3 yellow cards and 4 red ones. There is also the option to play with each color separately – but the choice is yours.

## LET'S PLAY!

During the game the players – clockwise, one after another – uncover the top card from their pile and put it in the middle of the table. They create one pile which should be placed in a more or less the same distance from each player.

When playing a card, remember to do it quickly, not to look at it yourself and to always uncover it with the face side towards the rest of the players.

When a card is placed in the middle, everyone – including the person who has played this card – has to react simultaneously.



**Your reflexes and the ability to make associations are crucial.** The reaction has to be quick and appropriate – according to the illustration on the card: see *Crib sheet*.

If a player makes a mistake or reacts too late, this player loses this turn. This person collects all the cards uncovered so far and places them face down on the bottom of his/her own pile.

**The first player who gets rid of their last card and reacts correctly to it wins the game.**

## CRIB SHEET

After uncovering a card all participants should react simultaneously, according to the description of the card. If you make a mistake or react much later than the rest of the players, you lose and take the cards from the middle to your pile.

In case any elements are missing, please contact us by email: [wydawnictwo@cubecp.pl](mailto:wydawnictwo@cubecp.pl) – we will supply the missing pieces as soon as possible.

## Top-A-Top

**Author:** Agnieszka Migdalska

**English translation:** Piotr Żuchowski

**Illustrations:** Szwedzki - [www.szwedzki.net](http://www.szwedzki.net)

**Production:** CUBE Factory of Ideas

**Publisher:** CUBE Factory of Ideas

© 2015 Agnieszka Migdalska

© 2015 CUBE Factory of Ideas

*The author would especially like to thank her family for their support and testing the game.*

### What else can happen?

If two or more players don't react correctly to a card, the pile in the middle is divided evenly between them. If it is impossible to divide it evenly, the person who has fewer cards in their own pile takes more cards from the middle.

If no one reacts correctly, the game simply continues and the next person plays a card.

If a situation occurs which is not mentioned in this rulebook, just resolve it on your own. If there is a conflict concerning who should take the cards from the middle, the person who has the fewest cards should be disadvantaged.



## Einleitung

**Top-A-Top** ist ein unglaubliches Partyspiel für 3-6 Spieler ab 6 Jahren. Die Spielzeit ist variabel und beträgt zwischen 15 und 30 Minuten. Es ist ein schönes und einfaches Spiel. Die Regeln sind schnell zu lernen aber der Spaß wird lange andauern.

## Spielziel

Während des Spiels legen die Spieler nacheinander ihre Karten in die Tischmitte und reagieren entsprechend auf die angezeigten Bilder. Die Person, die einen Fehler macht, nimmt alle Karten aus der Mitte. Es gibt zwei Spielziele – das erste ist, sich zu amüsieren. Gewinner ist der Spieler, der sich zuerst seiner Karten entledigen kann. Diese Person wird

**Top-A-Top-Champion.**

## Spielmaterial

Das Spiel enthält 90 runde Karten und diese Regeln.

## Spielaufbau

Vor dem Spiel:

1. Setzen Sie sich in einem Kreis - vorzugsweise an einem runden Tisch, mit gleichem Abstand zwischen den Spielern und der Mitte des Tisches. Dann legen Sie die Karten und das Regelbuch aus der Verpackung.
2. Teilen Sie die Karten in 3 Sets mit unterschiedlichen Rahmenfarben, die den Schwierigkeitsgrad angeben. Grüne Karten sind einfach, gelb schwieriger und rot am schwierigsten. Im ersten Spiel sollten nur grüne Karten benutzt werden – lege die restlichen Karten zurück in die Schachtel. Füge die Karten mit höheren Schwierigkeitsgraden in den folgenden Spielen hinzu (siehe den Kasten *Schwierigkeitsgrade*).
3. Eine Person mischt die Karten die benutzt werden und teilt jedem Spieler verdeckt 6 Karten aus. Verbliebene Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.
4. Jetzt hat jeder Spieler einen Stapel von Karten (verdeckt), die nicht betrachtet werden dürfen! Legen Sie Ihre Hände auf beide Seiten des Stapels. Der jüngste Teilnehmer ist der Startspieler (oder der Startspieler wird auf eine andere, z. B. zufällige Weise, ausgewählt).



## Schwierigkeitsgrade

Die Karten haben drei Schwierigkeitsstufen, durch die Farbe des Rahmens gekennzeichnet. Grüne Karten sind einfach, gelbe schwieriger und rote am anspruchsvollsten.

Beim ersten Spiel empfehlen wir, nur die einfachen (grünen) Karten zu benutzen und jedem Spieler 6 davon zu geben. Nach einigen Übungsspielen können die gelben Karten dazu kommen, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Jeder Spieler erhält dabei 5 grüne und 5 gelbe Karten. Später können Sie die roten Karten hinzufügen, jeder Spieler erhält dann 3 grüne, 3 gelbe und 4 rote Karten. Es besteht auch die Möglichkeit, mit jeder Farbe einzeln zu spielen – Sie haben die Wahl.

## SPIELEN WIR!

Während des Spiels decken die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn die oberste Karte ihres Stapels auf und legen diese in die Mitte. Sie bilden einen Stapel, der von allen Mitspielern gleich weit entfernt sein sollte.

Denke beim Ausspielen einer Karte daran, diese schnell auszuspielen, nicht zu betrachten und immer in Richtung der anderen Spieler aufzudecken.

Sobald eine Karte in die Mitte gelegt wurde muss jeder – inklusive des Spielers, der die Karte ausspielte – gleichzeitig die Aktion ausführen.



**Die Reflexe und die Fähigkeit, Zusammenhänge herstellen zu können, sind entscheidend.**

Die Reaktion muss schnell und angemessen sein, entsprechend der Darstellung auf der Karte: Siehe *Übersicht*.

Wenn ein Spieler einen Fehler macht oder zu spät reagiert, verliert dieser die Runde. Der Spieler nimmt alle aufgedeckten Karten und legt diese verdeckt unter seinen Stapel.

**Der erste Spieler, der seine letzte Karte ablegt und richtig darauf reagiert, gewinnt das Spiel.**

## ÜBERSICHT

Nachdem eine Karte aufgedeckt wurde, müssen alle Mitspieler gleichzeitig, entsprechend der Karte, reagieren. Sollte ein Spieler einen Fehler machen oder später als die restlichen Spieler reagieren, verliert dieser diese Runde und nimmt die Karten aus der Tischmitte.

### Was kann passieren?

Wenn zwei oder mehr Spieler nicht richtig auf eine Karte reagieren wird der Kartenstapel gleichmäßig unter diesen Spielern aufgeteilt. Sollte dies nicht exakt möglich sein erhält der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Karten mehr Karten aus der Mitte.

Sollte kein Spieler richtig reagieren, passiert nichts und der nächste Spieler deckt seine Karte auf.

Entsteht eine Situation, die nicht mit den Regeln abgedeckt wird, sollte diese nach eigenem Ermessen gelöst werden. Sollte es einen Konflikt darüber geben, wer die Karten aus der Mitte nehmen soll, wird die Person mit den wenigsten verbleibenden Karten benachteiligt.

Sollte das Spiel nicht komplett sein, kontaktieren Sie uns bitte unter der E-Mail: [wydawnictwo@cubecp.pl](mailto:wydawnictwo@cubecp.pl) – wir werden die fehlenden Teile schnellstmöglich ersetzen.

## Top-A-Top

**Author:** Agnieszka Migdalska

**Deutsche Übersetzung:** Alexander Lauck

**Illustrationen:** Szwedzki - [www.szwedzki.net](http://www.szwedzki.net)

**Produktion:** CUBE Factory of Ideas

**Verlag:** CUBE Factory of Ideas

© 2015 Agnieszka Migdalska

© 2015 CUBE Factory of Ideas

*Die Autorin dankt besonders ihrer Familie für die Unterstützung*



## Introducción

**Top-A-Top** es un increíble juego para fiestas para 3-6 jugadores de 6 años o más. El tiempo de juego depende de los jugadores, oscila entre 15 y 30 minutos. Es un juego simple y agradable, la regla del juego la aprenderéis rápidamente, y el juego lo disfrutaréis durante mucho tiempo.

## Objetivo del juego

Durante el juego en el centro de la mesa ponéis por turnos las cartas y reaccionáis apropiadamente a los dibujos colocados en ellas. El que se equivoque coge todas las cartas del centro de la mesa. El objetivo del juego es sobre todo una buena diversión. Gana el jugador que será el primero en descartarse y se hará el **Maestro de Top-A-Top**.

## Componentes del juego

El juego se compone de 90 cartas redondas y este reglamento.



## Preparación

Antes del juego:

1. Sentaos en el círculo, preferentemente a una mesa redonda, a la misma distancia uno del otro y del centro de la mesa. Después sacad las cartas de la caja.
2. Dividid las cartas en 3 grupos según los colores de sus marcos que indican el nivel de dificultad. Las verdes son las más fáciles, las amarillas más difíciles y las rojas las más difíciles. Durante la primera partida usad sólo las verdes, el resto colocadlo de nuevo en la caja. En las siguientes partidas añadid las cartas de los niveles más elevados (mirad el marcon **Niveles de dificultad**).
3. Una de las personas baraja las cartas que vais a usar y reparte 6 cartas cara abajo a cada uno de los jugadores. Si os sobran cartas, ponedlas en la caja.
4. Ahora, cuando todos los jugadores tienen delante las cartas apiladas cara abajo ¡que no pueden mirar! poned las manos a los dos lados de vuestros montones y así podéis empezar el juego. Empieza el más joven de los jugadores (también podéis elegir al que empieza de otra manera, según os apetezca).

### Niveles de dificultad

Las cartas tienen tres niveles de dificultad indicados por los colores de los marcos. Las cartas verdes son las más fáciles, las amarillas son más difíciles y las rojas las más difíciles.

Al principio jugáis el primer nivel (verde) y dáis 6 cartas a cada uno. Cuando ya hayáis conseguido la destreza y queréis aumentar el nivel de dificultad, añadid las cartas amarillas. En este caso cada jugador recibe 5 cartas verdes y 5 cartas amarillas. Cada uno baraja su montón y el juego sigue como antes. Después podéis añadir el nivel rojo de dificultad, dando a cada jugador 3 cartas verdes, 3 amarillas y 4 rojas. Además tenéis la opción de jugar cada nivel independiente, eso ya depende de vosotros.



## ¡A JUGAR!

Durante el juego cada uno de vosotros por turnos y en el sentido de las agujas del reloj, destapa la carta superior de su montón y la coloca en el centro de la mesa creando un montón común que debe situarse a la misma distancia de cada jugador.

Destapando la carta recuerda hacerlo rápido, no mirarla a hurtadillas y dar la vuelta cara arriba hacia los demás.

Al colocar la carta en el centro, todos, incluso el que la ha destapado, tenéis que reaccionar simultáneamente.



### El reflejo y la habilidad son lo esencial.

La reacción tiene que ser rápida y apropiada, según la ilustración de la carta (mira *Chuleta*).

Si alguno de los jugadores se equivoca o reacciona demasiado tarde, pierde esa ronda, lo que significa que coge todas las cartas destapadas hasta ese momento y las coloca por debajo de su montón.

**El ganador será el primer jugador en descartarse de su última carta que reaccione a ella de forma correcta.**

## CHULETA

Después de destapar la carta todos los participantes tienen que reaccionar simultáneamente, según la descripción de la carta. Si te equivocas o reaccionas mucho más tarde que el resto de los jugadores, pierdes. Coges las cartas del centro y las colocas debajo de tu montón.

Si en la caja falta algún elemento, por favor, contactáate con nosotros por e-mail: [wydawnictwo@cubecp.pl](mailto:wydawnictwo@cubecp.pl), lo suministraremos lo más pronto posible.

## Top-A-Top

**Autora:** Agnieszka Migdalska

**Traducción:** Anna Podkólińska

**Ilustraciones:** Szwedzki - [www.szwedzki.net](http://www.szwedzki.net)

**Producción:** CUBE Factory of Ideas

**Editor:** CUBE Factory of Ideas

© 2015 Agnieszka Migdalska

© 2015 CUBE Factory of Ideas

*La autora le da las gracias a la familia por su ayuda, textos y el apoyo.*

### ¿Qué más puede suceder?

Si dos o más jugadores reaccionan de la manera incorrecta, el montón del centro se divide equitativamente entre ellos. Si no es posible dividir el montón en partes iguales, la persona que tenga menos cartas en su montón, coge más.

Si ninguno de los jugadores ha reaccionado correctamente, el juego continúa sin consecuencias, la siguiente persona destapa su carta.

Si aparece alguna situación no mencionada en este reglamento, tenéis que resolverla vosotros mismos. Si el tema de discusión es sobre quién debe coger las cartas del centro, el asunto debe ser resuelto en desventaja de la persona que tiene la menor cantidad de las cartas.



# topVtop

## Introduction

**Top-A-Top** est un extraordinaire jeu festif pour 3-6 joueurs à l'âge de 6 ans ou plus. La durée du jeu dépend du choix des participants et elle oscille entre 15 et 30 minutes. C'est un jeu simple et sympa dont les règles vous connaîtrez en un instant mais qui vous amusera longtemps.

## But du jeu

Pendant le jeu, l'un après l'autre, vous mettez les cartes au milieu de la table et vous réagissez correctement aux images y présentées. La personne qui se trompe prend toutes les cartes mises au milieu de la table. Le jeu a pour but d'amuser les joueurs et celui qui se débarrassera de ses cartes le premier, gagne et devient le **Champion de Top-A-Top**.

## Matériel

La boîte contient 90 rondes cartes et la présente règle de jeu.



## Préparation

Avant le jeu :

1. Asseyez-vous en rond, de préférence à une table ronde, gardant les mêmes distances les uns des autres et du milieu de la table. Ensuite, sortez les cartes de la boîte.
2. Divisez les cartes en trois groupes de couleur du cadre différente, celle-ci indiquant le niveau de la difficulté s'étalant à partir des vertes, les plus faciles, par les jaunes jusqu'aux rouges, les plus difficiles. Pendant le premier tour, n'utilisez que les vertes, en remettant les autres dans la boîte. Dans les tours suivants, ajoutez les cartes des niveaux plus avancés (voir : l'encadré « **Les niveaux de difficulté** »).
3. Une personne bat les cartes avec lesquelles vous jouerez et distribue à chaque joueur 6 cartes face cachée. S'il y a des cartes restantes, mettez-les dans la boîte.
4. Chaque joueur a maintenant une pile de cartes que vous ne pouvez pas regarder ! Mettez vos mains des deux côtés de vos piles et vous pouvez commencer le jeu. Le plus jeune joueur commence (vous pouvez aussi indiquer la personne commençant d'une autre façon, p.ex. par tirer au sort).

### Niveau de difficulté

Il existe trois niveaux de difficulté des cartes, tous indiqués par la couleur du cadre. Les vertes sont faciles, les jaunes plus difficiles et les rouges les plus difficiles.

Au début, vous jouez avec les cartes du premier niveau (les vertes) et vous distribuez 6 cartes à chaque joueur. Dès que vous êtes plus habiles et que vous voulez augmenter le niveau de difficulté, ajoutez les cartes jaunes. Les joueurs obtiennent maintenant 5 cartes vertes et 5 cartes jaunes, ils les battent et le jeu continue comme avant. Puis, vous pouvez ajouter encore le niveau de difficulté rouge, en distribuant à chacun 3 cartes vertes, 3 cartes jaunes et 4 cartes rouges. Il y a aussi la possibilité de jouer chaque niveau séparément mais le choix est à vous.

## JOUONS !

Pendant le jeu, chacun de vous – l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre – dévoile la première carte de sa pile et la met au milieu de la table en composant une pile commune. Celle-ci devrait se trouver, si c'est possible, à la même distance de chaque joueur.

Lorsque tu dévoiles la carte, n'oublie pas de le faire vite sans la regarder et en montrant sa face aux autres joueurs.

Lorsqu'une carte est mise au milieu, vous tous (y compris la personne ayant mis la carte) devez réagir simultanément.



**Un bon réflexe et la capacité à faire des associations sont primordiaux.** La réaction doit être rapide et appropriée, en accord avec l'image sur la carte (voir : *l'Antiséche*).

Si un des joueurs se trompe ou réagit trop tard, il perd ce tour : il prend toutes les cartes dévoilées jusqu'à ce moment et il les met face cachée en dessous de sa pile.

**Le gagnant est ce joueur qui se débarrassera le premier de sa dernière carte et qui y réagira correctement.**

## L'ANTISÈCHE

Après avoir dévoilé une carte, tous les joueurs doivent réagir simultanément et en accord avec la description de la carte. Si tu te trompes ou réagis plus tard que les autres, tu perds et tu prends les cartes du milieu de la table en les mettant en dessous de ta pile.

Si un élément manque, veuillez nous contacter à l'adresse [wydawnictwo@cubecp.pl](mailto:wydawnictwo@cubecp.pl) – nous compléterons les éléments qui manquent le plus vite possible.

### Qu'est-ce qui peut s'arriver encore ?

Si deux ou plus joueurs réagissent incorrectement à une carte, la pile placée au milieu est divisée de façon égale entre eux. Si une telle division n'est pas possible, la personne qui a dans sa pile le moins de cartes en prend le plus.

Si aucun joueur n'a réagi correctement, le jeu est continué sans conséquences et la personne suivante met sa carte.

Si une situation non mentionnée dans la règle survient, résolvez-la vous-mêmes. Si vous avez du mal à décider qui devrait prendre les cartes, il faut que la personne qui en a le moins les prenne.

## Top-A-Top

**Auteur :** Agnieszka MIGDALSKA

**Traduction en français :** Agnieszka MACIEJEK

**Illustrations :** Szwedzki - [www.szwedzki.net](http://www.szwedzki.net)

**Production :** CUBE Factory of Ideas

**Éditeur :** CUBE Factory of Ideas

© 2015 Agnieszka MIGDALSKA

© 2015 CUBE Factory of Ideas

*L'auteur voudrait remercier surtout sa famille de son aide, des tests du jeu et de son soutien.*



## Introducere

**Top-A-Top** este un extraordinar joc de petrecere pentru 3-6 jucatori, cu varste peste 6 ani. Durata jocului este de 15-30 de minute in functie de varianta aleasa. Este un joc simplu si distractiv.

## Obiectivul jocului

Jucatorii isi pun pe rand cartile in mijlocul mesei de joc si reactioneaza in conformitate cu figura de pe cartea respectiva. Jucatorul care greseste ia toate cartile din mijlocul mesei. Sunt doua obiective in acest joc – unul dintre acestea este de a oferi buna dispozitie celor care il joaca. Al doilea - jucatorul care scapa primul de toate cartile din mana va fi castigatorul. Acesta va deveni **Campionul Top-A-Top**.

## Componente joc

Cutie contine 90 carti rotunde si un regulament.

## Spiel Aufbau

Inainte de a incepe:

1. Asezati-va in forma de cerc – preferabil la o masa rotunda, la distante aproximativ egale intre jucatori si fata de mijlocul mesei. Apoi scoateti toate cartile si regulamentul din cutie.
2. Impartiti cartile in trei pachete cu culoarea cadrului diferita (care indica nivelul de dificultate). Cartile verzi sunt usoare, cele galbene – moderate, cele rosii – dificile. In primul joc incercati sa utilizati doar cartile verzi – restul puneti-le in cutie. Adaugati cartile de dificultate sporita in jocurile ulterioare (vezi sectiunea *Niveluri de dificultate*).
3. Cartile de joc se amesteca si se impart cate 6 pentru fiecare jucator – cu fata in jos. Daca mai raman carti dupa impartire, puneti-le in cutie.
4. Acum fiecare jucator are un pachet de carti (asezate cu fata in jos) la care nu are voie sa se uite! Asezati-va cu mainile in ambele parti ale pachetului vostru de carti si veti fi gata sa incepeti. Cel mai tanar jucator va incepe (alternativ, puteti alege alta metoda de a alege primul jucator; exemplu: aleator).



## Niveluri de dificultate

Cartile au 3 niveluri de dificultate indicate de culoarea cadrului. Cartile verzi sunt cele mai simple, cele galbene – de un nivel mediu, iar cartile rosii sunt cele mai dificile. Atunci cand jucati pentru prima data folositi doar cartile verzi si impartiti cate 6 carti fiecarui jucator.

Dupa ce ati invatat jocul si veti sa avansati adaugati cartile galbene. Fiecare jucator va primi 5 carti verzi si 5 galbene, restul regulilor ramanand neschimbate. Mai tarziu puteti adauga si cartile rosii, impartind fiecarui jucator 3 carti verzi, 3 galbene si 4 rosii. Exista si posibilitatea sa jucati doar cu cartile de un anumit nivel. Alegerea va apartine.

## START JOC!

Pe parcurs, jucatorii – in sensul acelor de ceasornic, unul dupa altul – intorc cartea de deasupra pachetului propriu si o plaseaza in mijlocul mesei. Astfel se creaza un pachet care ar trebui plasat la o distanta aproximativ egala fata de fiecare jucator.

Atunci cand jucati o carte, nu uitati sa fiti rapid, fara sa va uitati la ea si totdeauna sa o plasati cu fata spre ceilalti jucatori.

Atunci cand o carte a fost plasata in mijloc toti jucatorii – inclusiv persoana care a jucat cartea – trebuie sa reactioneze simultan.



**Reflexele voastre si abilitatea de a face asocieri sunt cruciale.** Reactia trebuie sa fie rapida si corespunzatoare – in concordanta cu ilustratia de pe carte: vezi *Idee principala*.

Daca un jucator face o gresala sau reactioneaza prea tarziu, atunci el va pierde in aceasta tura. Acest jucator strange toate cartile jucate pana in acel moment si le plaseaza cu fata in jos sub pachetul propriu de carte.

**Primul jucator care scapa de ultima sa carte si reactioneaza corect la aceasta, castiga jocul.**

## IDEE PRINCIPALA

La intoarcerea unei carti toti participantii trebuie sa reactioneze simultan, in mod corespunzator cu ilustratia de pe carte. Daca faceti o gresala sau reactionati mult mai tarziu decat ceilalti jucatori, pierdeti si trebuie sa luati toate cartile din mijlocul mesei.

### Ce altceva se mai poate intampla?

Daca doi sau mai multi jucatori nu reactioneaza corect la o carte, pachetul strans in mijlocul mesei este impartit in mod egal intre acestia. Daca numarul cartilor nu se divide la numarul jucatorilor care au pierdut, persoana care are mai putine carti in propriul pachet va lua cele mai multe carti de jos.

Daca nimeni nu reactioneaza corect, jocul cu continua pur si simplu cu urmatoarea persoana.

Daca apare o situatie neprevazuta in regulament, rezolvati-o dumneavoastra. Daca apare un conflict in privinta persoanei care trebuie sa ia cartile de jos, cel care are mai putine carti poate fi dezavantajat.

In cazul in care unele piese ale jocului lipsesc, va rugam sa ne contactati urgent la adresa: [wydawnictwo@cubecp.pl](mailto:wydawnictwo@cubecp.pl) – va vom oferi piesele lipsa cat mai rapid posibil..

## Top-A-Top

**Autor:** Agnieszka Migdalska

**Ilustratii:** Szwedzki - [www.szwedzki.net](http://www.szwedzki.net)

**Productie:** CUBE Factory of Ideas

**Editura:** CUBE Factory of Ideas

© 2015 Agnieszka Migdalska

© 2015 CUBE Factory of Ideas

*Autoarea multumeste in special familiei sale pentru suportul oferit in testarea jocului.*



# topVtop

## Úvod

**Top-A-Top** je úžasná párty hra pre 3 až 6 hráčov od 6 rokov. Dĺžka trvania hry závisí od chuti hráčov - pohybuje sa medzi 15 a 30 minútami. Hra je jednoduchá a prístupná, pravidlá sa naučíte v okamihu, ale zábava vám vydrží nadhlo.

## Cieľ hry

Počas hry hráči na striedačku vykladajú karty na stôl a na základe obrázka na vyloženej karte reagujú. Ten, kto pri tom spraví chybu, berie všetky dovtedy vyložené karty. Hra má dva ciele - jeden z nich je zábava. A víťazom je hráč, ktorý sa prvý zbaví všetkých svojich kariet. Stáva sa **Top-A-Top šampiónom**.

## Obsah hry

Krabička obsahuje 90 okrúhlych kariet a tieto pravidlá.

## Príprava hry

Pred hrou:

1. Posadte sa do kruhu, ideálne okolo okrúhleho stola, tak aby bol každý z hráčov rovnako ďaleko od stredu stola. Vyberte karty z krabičky.
2. Rozdeľte karty na tri kôpky podľa farebného orámovania, ktoré označuje náročnosť kariet. Zelené karty sú najľahšie, žlté ťažšie a červené vás potrápia najviac. Ak hráte hru prvýkrát, použite iba zelené karty. Ostatné náročnejšie karty zapojte do hrania ak ste v hre skúsenejší (viď odsek **Úrovne obtiažnosti**).
3. Jeden z hráčov zamieša karty s ktorými sa bude hrať a rozdá každému 6 kariet - obrázkom dole. Ak nejaké karty ostanú, odložte ich.
4. Každý z hráčov má pred sebou kôpku kariet na ktorých obrázky sa nesmie pozrieť! Položte ruky z oboch strán svojej kôpky a hra môže začať. Najmladší z hráčov začína (alebo vyberte začínajúceho hráča nejakým iným spôsobom).



## Úrovne obtiažnosti

V hre sú karty troch obtiažností, rozlišujú sa podľa farby okraja. Zelené karty sú ľahké, žlté ťažšie a červené najťažšie. Ak hráte svoju prvú hru, použite iba zelené karty, z ktorých dostane každý hráč 6.

Keď ste už skúsenejší a chcete si zahrať náročnejšiu hru, pridajte žlté karty. Každý z hráčov by mal dostať 5 zelených a 5 žltých kariet, iné pravidlá sa nemenia. Neskôr môžete pridať červenú úroveň, každý z hráčov dostane 3 zelené, 3 žlté a 4 červené karty. Prípadne môžete hrať iba s kartami jednej farby, rozhodnutie je na vás.

## HRAJME UŽ!

Počas hry hráči - v smere hodinových ručičiek, jeden po druhom - odkrývajú svoju vrchnú kartu z kôpky akladú ju do stredu stola. Vzniká tam jedna spoločná kôпка, ktorá by mala byť viacmenej rovnako vzdialená od každého z hráčov.

Keď hráte kartu, vykladajte ju rýchlo a tak aby obrázok na nej videli ostatní hráči skôr ako vy (obracajte ju smerom k nim).

Hneď ako je karta položená do stredu, všetci - vrátane hráča, ktorý kartu vyložil - musia naraz zareagovať.



**Vaše reflexy a schopnosť uvedomiť si asociáciu sú v hre kľúčové.** Reakcia musí byť rýchla a správna - podľa ilustrácie na karte: pozri **Ťáhák**.

Ak hráč pochybí, alebo zareaguje neskoro, bude potrestaný - musí zobrať zo stredu všetky zahranié karty a vložiť ich na spodok svojej kôpky.

Prvý hráč, ktorý sa zbaví svojej poslednej karty a zareaguje na ňu správne a včas, hru vyhráva.

## ŤAHÁK

Po vyložení karty musia reagovať všetci naraz, podľa obrázka na karte. Ak spravíte chybu, alebo zareagujete viditeľne neskôr než ostatní, za trest si beriete karty zo stredu stola.

### Čo sa ešte môže stať?

Ak dvaja alebo viacerí hráči nezareagujú na kartu správne, kôпка zo stredu sa medzi nich rovnomerne rozdelí. Ak nie je možné rozdeliť ju úplne presne, viac kariet dostane ten hráč, ktorý ich má na svojej kôpke menej.

Ak správne nezareaguje nik, hra jednoducho pokračuje a kartu vykladá ďalší hráč.

Ak nastane situácia, ktorá nie je ošetrená pravidlami, jednoducho ju vyriešte po svojom. Ak je spor o rozdeľovaní kariet zo stredu, znevýhodnený má byť hráč s menej kartami.

Ak vám čokoľvek z hry chýba, napíšte nám na [wydawnictwo@cubeq.pl](mailto:wydawnictwo@cubeq.pl) a postaráme sa o vás.

## Top-A-Top

**Autor:** Agnieszka Migdalska

**Slovenský preklad:** Peter Černák

**Ilustrácie:** Szwedzki - [www.szwedzki.net](http://www.szwedzki.net)

**Produkcia:** CUBE Factory of Ideas

**Vydavateľ:** CUBE Factory of Ideas

© 2015 Agnieszka Migdalska

© 2015 CUBE Factory of Ideas

*Autorka by rada vyjadriła veľkú vďačnosť svojej rodine za podporu a testovanie hry.*



# ŚCIAĞA

CRIB SHEET

ÜBERSICHT

CHULETA

L'ANTISÈCHE

IDEE PRINCIPALA

ŤAHÁK







Wypowiedz na głos tytuł gry  
„Top-A-Top”

Say the title of the game  
„Top-A-Top” aloud.

Sprich den Spielnamen  
„Top-A-Top” laut aus.

Di en voz alta el título del  
juego “Top-A-Top”.

Dis à voix haute le titre du jeu  
« Top-A-Top »

Spune tare numele jocului  
“Top-A-Top”.

Vyslov nahlas názov hry  
„Top-A-Top”.

Zachowaj powagę i nie odzywaj  
się dopóki kolejna karta pojawi  
się na stole.

Stay serious and don't say a word  
until the next card is played.

Bleibe ernst und sage kein Wort,  
bis die nächste Karte gespielt  
wurde.

Mantén la seriedad y no digas  
nada hasta que sobre la mesa se  
destape la carta siguiente.

Reste sérieux et ne dis rien  
jusqu'à ce que la carte suivante  
apparaisse sur la table.

Stai serios si nu scoate niciun  
cuvant pana nu se joaca  
urmatoarea carte.

Ostaň s vážnou tvárou a  
nepovedz ani slovo až kým nie je  
vyložená ďalšia karta.





Udawaj głos wybranego zwierzęcia, ale pod warunkiem, że nie jest to kot ani pies. Jeżeli to będzie kot lub pies - przegrywasz.



Imitate a voice of a chosen animal, but this cannot be a cat or dog. If you imitate a cat or a dog - you lose.



Ahme die Stimme eines Tieres nach, dies darf jedoch weder Hund noch Katze sein. Solltest du einen Hund oder eine Katze imitieren, erlierst du.



Imita el sonido de un animal, a condición de que no sea ni gato ni perro. Si eliges gato o perro, pierdes.



Imite les cris d'un animal choisi à condition que cela ne soit pas un chien ni un chat. Si tu imites un chien ou un chat, tu perds.



Imita sunetul scos de un anumit animal dar acesta nu poate fi pisica sau caine. Daca imiti un caine sau o pisica, vei pierde.



Imituj zvuk zvierťaťa, ľubovoľného okrem psa a mačky. Ak omylom imituješ psa či mačku, je to chyba.

Obróć głowę w prawo i powiedz „Dzień dobry”

Turn your head to the right and say „Good morning”.

Drehe deinen Kopf nach rechts und sage „Guten Morgen”.

Gira la cabeza a la derecha y di “Buenos días”.

Tourne la tête à droite et dis « Bonjour ».

Intoarce capul spre dreapta si spune “Buna dimineata”.

Otoč hlavu doprava a povedz „Dobrý deň!”.



Przyłóż energicznie dwa palce do czoła - jakbyś salutował.

Put two fingers to your forehead - as if you were giving a salute.

Lege zwei Finger an deine Stirn – so als ob du jemanden grüßen würdest.

Pon dos dedos en la frente como si realizaras un saludo militar.

Porte la main droite à hauteur de la tempe, comme si tu saluais.

Pune doua degete la tampla ca si cum ai saluta.

Zasalutuj - prilož vystretú ruku k čelu.

Chcesz złapać muchę pierwszy, więc połóż rękę na tej karcie. Ten, kto będzie ostatni, przegrywa.

You want to catch the fly first, so you put your hand on this card. The last person to do this loses.

Du willst die Fliege zuerst fangen, also lege deine Hand auf diese Karte. Die letzte Person, die das macht, verliert.

Como si fueras a coger una mosca, rápidamente pon la mano en esta carta. El último en hacer esto, pierde.

Tu veux attraper la mouche le premier donc mets la main sur cette carte. La dernière personne perd.

Vrei sa prinzi musca primul, asa ca pune mana pe aceasta carte. Cine ramane ultimul pierde.

Chceš ako prvý chytiť muchu - polož ruku na túto kartu. Hráč ktorý ostane posledný si musí zobrať kopu.





Chwyć się za swój nos.

Uderz dwa razy pięścią obok swoich kart (w stół lub podłogę, jeśli na niej siedzicie).



Plug your nose.

Hit the table - or the floor, if you are sitting on it - twice with your fist - next to your cards.



Halte dir deine Nase zu.

Schlage zweimal mit deiner Faust auf den Tisch – oder den Boden, wenn du darauf sitzt – in der Nähe deiner Karten.



Tápate la nariz.

Golpea con el puño dos veces cerca de tus cartas la mesa o el piso si estás sentado en el.



Pince ton nez.

Donne deux coups de poings dans la table, à côté de ta pile, ou dans la sol, si tu y est assis.



Tine-te de nas.

Loveste masa – sau podeaua daca stai pe jos – cu pumnul de doua ori, langa cartile tale.



Zapchaj si nos.

Dvakrát buchni päsťou po stole (alebo zemi, ak na nej sedíš) vedľa svojej kôpky.



Przytóż rękę do ucha, jakbyś odbierał telefon i powiedz „Halo”.

Put your hand to your ear, as if you were answering a phone, and say „Hello”

Hebe deine Hand an dein Ohr, so als ob du jemanden anrufen würdest und sage „Hallo”.

Pon la mano en la oreja como si respondieras al teléfono y di “hola”.

Mets la main à l’oreille comme si tu décrochais ton téléphone et dis « Allô ».

Pune mana la ureche ca si cum ai raspunde la telefon si spune “Alo!”.

Prilož ruku k uchu, ako keby si telefonoval a povedz „Haló!”.



Przytóż rękę do nosa w formie trąbki. Zagraj na niej.

Put your hands to your nose and form a trumpet. Play it.

Hebe deine Hände an deine Nase und forme damit eine Trompete. Spiele auf ihr.

Acerca las manos a tu nariz y como si fuera una trompeta, tócala.

Mets les mains à ton nez, forme une trompette et joues-en.

Pune mainile la nas in formade trompeta si canta.

Prilož ruky k ústam a nosu ako keby si hral na trúbku. Zatrúb.





Zaklaskaj.

Udawaj odgłos Indianina.



Clap your hands.

Pretend a Native American sound.



Klatsche in die Hände.

Klinge wie ein Indianer.



Aplaud.

Imita el grito del indio.



Tape dans tes mains.

Imite la voix d'un Indien.



Bate din palme.


Imitati un sunet scos de un nativ amerindian.




Zatlieskaj.

Napodobni zvukom Indiána.




Cofnij się pamięcią do poprzedniej rundy i zareaguj tak samo, jak poprzednio. Jeżeli to pierwsza karta na stole, to nic się nie dzieje - następny gracz wyklada swoją kartę. Jeżeli to  wówczas mówimy imię osoby która wtedy wykladała kartę.




Think of the previous round and react in the same way as you did then. If this is the first card in the pile, nothing happen - the next player uncovers a card. If the previous card was , say the name of the person who played a card then.




Reagiere genauso wie in der letzten Runde. Sollte dies die erste Karte auf dem Stapel sein, passiert nichts. Der nächste Spieler deckt eine Karte auf. Sollte die vorherige Karte , gewesen sein, sage den Namen der Person, die diese ausspielte..




Acuérdate de la ronda anterior y reacciona de la misma manera como lo hiciste antes. Si ésta carta es la primera carta en la mesa no pasa nada, el siguiente jugador destapa su carta. Si la carta anterior era esta: , di el nombre de la persona que la ha destapado.




Pense au tour précédent et réagis de la même façon comme avant. Si c'est la première carte que vous dévoilez, n'y réagissez pas ; le joueur suivant dévoile sa carte. Si c'est , nous disons le prénom de la personne qui a dévoilé cette carte-là.



Gandeste-te la runda anteriora si reactioneaza la fel. Daca aceasta este prima carte din pachet extrasa, nu se intampla nimic. Urmatorul jucator intoarce o carte. In cazul in care cartea anteriora a fost , spune numele persoanei care a jucat cartea respectiva.



Spomeň si na predošlú kartu a zareaguj presne rovnako. Ak je táto karta prvá v strede stola, nič sa nedeje, pokračuje ďalší hráč. Ak bola predošlá karta , vyslov meno hráča, ktorý ju zahral.





Podnieś wszystkie swoje karty do góry. Jeżeli zostanie choć jedna przegrywasz. Jeżeli nie masz już żadnych kart to nic nie podnosisz, byleś się nie pomylił.



Pick up all your cards. If any of your card (even one) remain ont he table - you lose. If you don't have any card, don't do anything - just remember not to misreact.



Nimm alle deine Karten auf die Hand. Sollte auch nur eine auf dem Tisch liegenbleiben, verlierst du. Besitzt du keine Karten, tue nichts. Reagiere einfach nur nicht falsch.



Levanta todas tus cartas. Si en la mesa queda alguna, incluso una, pierdes. Si ya no tienes cartas, no hagas nada, sólo ten cuidado de no equivocarte.



Lève toutes tes cartes ; s'il en reste (même seulement une), tu perds. Si tu n'en as plus, tu ne lèves rien à moins de ne pas te tromper.



Ridica-ti toate cartile de pe masa. Daca iti mai raman carti jos (chiar si doar una) pierzi. Daca nu ai carti nu trebuie sa faci nimic. Tine minte sa nu reactionezi in niciun fel.



Zober do rúk všetky karty svojej kôpky. Ak čo i len jedna ostala na stole, je to chyba. Ak nemáš už žiadne karty, nerob nič, len sa nesmieš pomýliť a reagovať inak.





Zrób głupią, śmieszna minę.

Make a funny, stupid face.

Mache ein lustiges, verrücktes  
Gesicht.

Haz una cara tonta y graciosa.

Fais une grimace stupide et  
amusante.

Fa o strambatura caraghioasa.

Sprav smiešnu, hlúpu  
grimasu.



Powiedz na głos imię lub prze-  
zwisko osoby, która wyłożyła tę  
kartę na środek.

Say the name or the nickname  
of the person who played this  
card aloud.

Sage den Namen oder  
Spitznamen der Person, die  
diese Karte ausspielte.

Di en voz alta el nombre o el  
apodo de la persona que ha  
destapado la carta.

Dis à voix haute le prénom de la  
personne qui a mis cette carte au  
milieu de la table.

Spune tare numele sau  
porecla persoanei care a jucat  
aceasta carte.

Nahlas vyslov meno alebo  
prezývku hráča, ktorý túto  
kartu zahral.





Joker! Teraz macie okazję wymyślić swoją własną zasadę, której należy przestrzegać przy tej karcie.



Joker! Now you have a chance to come up with your own rule for this card.



Joker! Denkt euch eine eigene Regel für diese Karte aus!



¡Joker! Ahora tenéis la ocasión de inventar vuestra propia regla cual debéis respetar al destapar esta carta.



Joker

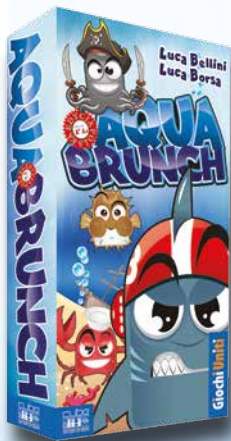


Joker! Acum aveti sansa de a inventa o regula proprie pentru aceasta carte.



Žolík! K této karte si vymyslíte vlastní reakci.

# AQUA BRUNCH



**Morscy drapieży wreszcie w komplecie. Woda aż kottuje się od potężnych orek, szybkich rekinów, podstępnych ośmiornic, a nawet dostojnych morsów. Wszyscy czają się na swoje ulubione przysmaki, bo oto nadeszła pora bruncha!**



Zbierzcie na ręce zestaw morskich drapieżców, który pozwoli wam dopaść jak najsmaczniejsze kąski z głębin. Na zwycięstwo zasłuży tylko ten z was, kto będzie potrafił odpowiednio wyważyć ryzyko, zaskoczyć i przechrztyć swoich przeciwników!



# topVtop

Rules available in:



[www.factorycube.pl](http://www.factorycube.pl)

**CUBE FACTORY OF IDEAS**

CUBE Anna Bobrowska  
Os. Bolesława Chrobrego 8/49  
60-681 Poznań

