

INSTRUKCJA



RULES



WSTĘP

TopATop Family to niesamowita gra rodzinna dla trzech do sześciu graczy powyżej 4 roku życia. Czas rozgrywki w dużej mierze zależy od liczby uczestników i waha się między 15 a 30 minutami. To prosta i bardzo dynamiczna gra, w której liczą się zręczność, spostrzegawczość i szybkość. Jej zasady poznacie w kilka minut, a bawić będziecie się nią mogli przez długi czas.

CEL

W trakcie gry po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykładacie na stół kafle. Musicie zareagować odpowiednio do przedstawionych rysunków. Ten z was, kto wykonując zadanie z rysunku wykona je najlepiej (najszybciej, najcelniej, bezbłędnie) – wygrywa i dostaje w nagrodę kafel, który odkłada z boku do swojej puli punktów. Jeżeli wyniki są niejednoznaczne, decyzję o tym kto ostatecznie wygrywa dany kafel gracze podejmują wspólnie, a jeśli nie potrafią dojść do porozumienia zadanie pozostaje nierozstrzygnięte, kafel otrzyma, jako nagrodę ten, kto wygra następane zadanie. Gra kończy się, kiedy zostanie zagrany ostatni kafel. Wygrywa gracz, który na koniec gry ma najwięcej zebranych kafli – punktów.

ELEMENTY

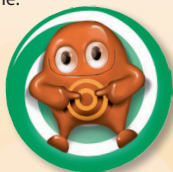
Gra składa się z 6 okrągłych kafli przedstawiających dzieci, które na potrzeby rozgrywki będziemy nazywać tarczami graczy, 50 okrągłych kafli z zadaniami – nazywanych tutaj kafkami akcji – oraz 4 kafli, które możecie zaprojektować dowolnie według własnego uznania (albo jako dodatkowe tarcze gracza, co pozwoli zwiększyć liczbę uczestników, albo jako nowe kafle akcji, co wprowadzi nowe zadania).



PRZYGOTOWANIE

Usiądźcie wszyscy w kręgu, najlepiej przy okrągłym stole, w takich samych odstępach od siebie i od środka stołu, a następnie wyjmijcie kafle z pudełka. Tarcze gracza rozdajcie między siebie, po jednej tarczy na osobę. Tarcza wskazuje kolor gracza oraz jest wykorzystywana do zadań zawsze, kiedy polecenie mówi „użyj swojej tarczy/ tarczy gracza”. Gracze trzymają swoje tarcze przed sobą, na stole, w pobliżu krawędzi stołu. Niewykorzystane tarcze schowajcie do pudełka.

Pozostałe kafle (akcji) podzielone są na trzy typy (trzy kolory spirali) – zielone, żółte i czerwone.



Zielone to zadania naszym zdaniem najłatwiejsze. Żółte to zadania trochę trudniejsze. Czerwone – wymagają najwięcej ruchu i przestrzeni. Wszyscy grający startują jednocześnie. Najlepiej jeśli gracz, który zagrał kafel akcji wyznacza moment startu, np. odliczając: trzy, cztery, start! Po wykonaniu zadania rozstrzygamy, kto wykonał je najlepiej (lub był najszybszy).

W pierwszej grze sugerujemy wykorzystać tylko kafle zielone – ułatwi to zapamiętanie zadań i przyspieszy poznawanie gry. Kiedy gracze w pomieszczeniu, w którym nie ma za dużo miejsca, zrezygnujcie z kafli czerwonych, które wymagają odrobiny przestrzeni do ich wykonania. Możecie zawsze decydować, że z jakiegoś powodu gracze tylko jednym kolorem (typem) kafli.

Dla utrzymania dobrego czasu rozgrywki, sugerujemy przed grą przygotować zestaw składający się z tylu kafli, jak liczba graczy pomnożona przez 5. Jest to oczywiście sugestia, możecie, jeśli tylko macie ochotę, wykorzystywać wszystkie kafle!

Wszystkie kafle akcji, które zdecydowaliście się wykorzystać w grze trzymacie zakryte (widzimy rewers kafla, a nie obrazek z zadaniem) na stole w zasięgu wszystkich graczy, ale tak, żeby nie przeszkadzały w rozgrywce.



Możecie zaczynać grę! Rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy.

GRAMY!

W trakcie gry, gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, odkrywają po kolei wierzchni kafel ze wspólnego stosu kafli akcji, odkładając odkryty kafel możliwie najbliżej środka stołu. Odkrywający startuje zadanie, na hasło START wszyscy uczestnicy wykonują najszybciej/ najlepiej/ najdokładniej zadanie, które pojawiło się na odkrytym kafle. Zwycięzca zabiera kafel i odkłada go pod swoją tarczę.

WYGRANA

Gra kończy się, kiedy zostanie zagrany ostatni nieużywany kafel akcji. Wtedy sprawdzacie, kto zdobył najwięcej punktów i ta osoba zostaje zwycięzcą!

Zawsze, kiedy pojawia się problem kto jest zwycięzcą danego konkursu, decydują wszyscy gracze, a jeśli nie potraficie podjąć decyzji kafle pozostają na środku i będą nagrodą dla osoby, która wygra kolejne zadanie (ktoś dostanie wówczas nie jeden, a dwa, a czasem nawet trzy kafle akcji). Wszystkie zadania zostały zebrane razem i opisane poniżej.

ZIELONE

Wygrywa ten, kto zrobi je najszybciej, albo ten, kto jako jedyny się nie pomyli (wykona zadanie poprawnie). Na hasło START gracze równocześnie wykonują zadanie. Tarcza zwycięzcy powinna znaleźć się jako pierwsza na kafle akcji (wyjątek: dzentelmen – tylko na tarczy zwycięzcy będzie leżał kafel akcji).



TOPATOP

Podnieś ręce do góry i krzyknij TopATop, a następnie umieść swoją tarczę gracza na tym kafle akcji.



TELEFON

Podnieś swoją tarczę do ucha (tak, jakby była telefonem), jak najszybciej wykrzycz numer telefonu ratunkowego (112), a następnie połóż swoją tarczę na tym kafle akcji.



CEL

Jak najszybciej połóż swoją tarczę na tym kaflu akcji.



DŻENTELMEN

Zabierz ten kafel akcji i umieść na swojej tarczy.

ŻÓŁTE

Wygrywa ten, kto wykona zadanie najlepiej, albo ten, jako jedyny się nie pomyli (wykona zadanie poprawnie). Na hasło START gracze równocześnie wykonują zadanie, następnie sprawdzają wynik. (Do rozstrzygnięcia zadań z odległością użyj miarki, jeżeli dwie tarcze wylądają jedna na drugiej, wygrywa właściciel tej, która jest niżej.)



WIR

Zakręć swoją tarczę gracza wokół własnej osi. Wygrywa ten, kogo tarcza będzie się kręciła najdłużej.



TURLANIE

Gracze układają swoje tarcze na krawędzi stołu. Na hasło START jednym ruchem wpraw swoją tarczę w ruch, tak by potoczyła się (poturlała) w kierunku kafała akcji – wygrywa ten, kogo tarcza znajdzie się po jednym takim turlaniu najbliższej kafała akcji.



NOSKI

Gracze układają swoje tarcze na płasko w pobliżu krawędzi stołu. Na hasło START popchnij swoją tarczę nosem (nie używając rąk), próbując przesunąć ją w kierunku tego kafla akcji – wygrywa ten, kogo tarcza będzie najbliżej tego kafla akcji.



RZUT

Gracze biorą swoje tarcze do ręki, na hasło START rzucają swoją tarczą, w kierunku tego kafla akcji, wygrywa ten, czyja tarcza znajdzie się najbliżej.



PSTRYK

Gracze układają swoje tarcze na płasko, jak najbliżej krawędzi stołu. Na hasło START pstryknij w swoją tarczę, próbując przemieścić ją w kierunku kafla akcji – wygrywa ten, kogo tarcza znajdzie się po jednym takim pstryknięciu najbliżej kafla akcji.



DMUCHANIE

Gracze układają swoje tarcze na płasko, na wierzchu dłoni. Na hasło START, dmuchasz raz w swoją tarczę gracza, próbując popchnąć ją w kierunku tego kafla akcji – wygrywa ten, kogo kaflak będzie najbliżej kafla akcji.

CZERWONE

Wygrywa ten, kto zrobi je najszybciej, albo ten, kto jako jedyny się nie pomyli (wykona zadanie poprawnie). Na hasło START gracze równocześnie wykonują zadanie. Tarcza zwycięzcy powinna znaleźć się jako pierwsza na kafku akcji.



BALETNICA

Wstań, wykonaj obrót wokół własnej osi, usiądź i połóż swoją tarczę gracza na tym kafku akcji!



PODSKOCZ I USIĄDŹ

Wstań, podskocz i znów usiądź na swoim miejscu, a następnie połóż swoją tarczę na tym kafku akcji!



GRA W KOLORY

Złap w najbliższym otoczeniu coś w takim samym kolorze (nie może to być ten kafek!), jak kolor tarczy gracza, który odkrył ten kafek, a następnie połóż swoją tarczę na tym kafku akcji!



ZRÓB PRZYSIAD I USIĄDŹ

Wstań, zrób przysiad i usiądź na swoim miejscu, a następnie połóż swoją tarczę na tym kafku akcji!

INTRODUCTION



TopATop Family is an amazing family party game for 3-6 players, aged 4 and above. The gameplay time depends on the number of players and takes between 15 and 30 minutes. It is a simple and very dynamic game, where you will have a chance to use your dexterity, observation and quickness. You will learn the rules in a flash, but the fun will last for long.

GAME OBJECTIVE

During the game you subsequently put cards in the middle of the table and react appropriately to the pictures on the cards played. A player who does that better (quicker, more accurate or without making a mistake) than others – wins that challenge and collects that card. Whenever it is hard to tell who the winner is, the decision is to be made by all players. In a case they can not come up with an agreement, that challenge stays unsettled. The game ends when the last tile is played. Whoever has the most tiles collected during the game – becomes the winner!

GAME COMPONENTS

The game consists of 6 round tiles that are called player discs and 50 round tiles with challenges that we call action cards. There are also 4 blank tiles in the box so you can try to design your own challenges or use them as another player discs and increase the maximum number of players in the game. The choice is yours!



GAME SETUP

Sit down in a circle – preferably at a round table, with equal distances between the players and from the middle of the table. Take all tiles out of the box and give each player one player disc. A disc shows the color of a player and you will use it to complete all challenges during the game, whenever the action card effect tells you to use your „disc/ player disc“. Players keep their discs on the table, in front of them, as close to the table's edge as possible.

Action cards are divided into three different types (distinguished by three colors of the spiral): green, yellow and red.



Green cards are, in our opinion, the easiest ones. Yellow a bit harder. Red cards require movement and a bit more space around the table. All players start simultaneously when the player who played the action card finishes the countdown: „ready, set, go!“. After the challenge is complete, resolve who was the best (the fastest) among players.

During your first game we suggest you to use just green action cards – it will help you to get into the game smoother. If you play in a place with not too much space – you can return red action cards back to the box, because they require some space around the table. You can always decide what action card colors will you use and just shuffle them all together.

To make the game faster and more dynamic we suggest you to use as many action cards as there are players multiplied by five (with 3 players – 15 cards, with 6 – 30 cards and so on). But of course you can use all of them!

Shuffle and place all action cards that are chosen for the game within a reach of all players, in one face down pile.



You are ready to start! The youngest player becomes the first player of the game.

LET'S PLAY!

During the game, players – going clockwise – one after another uncover the top action card from the common pile and place it face up in the middle of the table (try to keep the pile always near to the player who plays a card so it doesn't interrupt the challenge). The player who played the card starts the challenge by saying „ready, set – go!“. Each player's goal is to complete the revealed challenge as best as they can, to be the fastest one or the most accurate of all. Remember that when the challenge begins, all players take action at the same time! The winner collects the action card and places it face down, under his player disc.

WINNING THE GAME

The game ends after the last action card is played and resolved. Whoever collected the most action cards during the game (won more challenges than others) become the winner!

Whenever it is hard to determine who the winner is – all players decide together in a vote. If it is impossible to decide it that way, the challenge stays unresolved. The action card stays in the middle of the table and it will be collected by the next challenge winner (this may be one, two or even more cards). All challenges are described in details below.

GREEN ACTION CARDS

You win if you are the fastest or you are the only one who completes the challenge without a mistake. You start the challenge simultaneously when the player who plays the card shouts „GO!“. Whoever places his disc on the action card first – wins. With the exception of a gentlemen card which – in contrary - has to be put on a player's disc.



TOPATOP

Rise your both hands up and shout „TopATop“, then place your disc on top of this action card.



MOBILE

Rise your discs and put it at your ears (as it was a mobile phone), shout an emergency number (112/911) as fast as you can and place your discs on this action card.



TARGET

Place your disc on this action card as fast as you can.



GENTLEMAN

Take this action card and place it on your disc.

YELLOW ACTION CARDS

You win if you complete the challenge best or you don't make a mistake. You start the challenge simultaneously when the player who plays the card shouts „GO!“. Check the description below to determine the winner. In case of doubts – use a ruler.



VORTEX

Spin your disc around their own axis. The longest spinning disc wins.



ROLLING

Hold your disc vertically at the edge of the table. At once roll your discs towards this action card in the middle of the table. You can only roll once. The closest disc to the target – wins.



NOSES

Place your discs on the table near to its edge. At once, using your noses try to push them towards this action card in the middle of the table. The closest disc to this action card – wins.



THROW

Take your discs in one hand and at once throw it towards this action card in the middle of the table. The closest disc to the target – wins.



FLICK

Place your discs on the table, as close to the edge of the table as possible. At once flick them towards this action card in the middle of the table. You can only flick once. The closest disc to the target – wins.



BLOW

Place your discs on top of your open hands. At once, blow your disc trying to make it fall as close to this action card in the middle of the table as possible. The closest disc to this action card – wins.

RED ACTION CARDS

You win if you are the fastest in completing the challenge or you are the only one who didn't make a mistake. You start the challenge simultaneously when the player who plays the card shouts „GO!”. Whoever places his disc on the action card first – wins.



BALLET DANCER

Stand up, spin around your own axis, sit down and place your disc on this action card!



JUMP AND SIT

Stand up, jump, sit down and place your discs on this action card!



COLORS

Grab something in your surroundings what matches the color of a disc which belongs to the player who revealed this action card. Then place your discs on this action card!



SQUATS

Stand up, squat and sit down. Then place your disc on this action card!

Do you have a question? Some rules are not clear?
Write to us: wydawnictwo@cubecp.pl

topVtop

Szalona

gra karciana,

która rozbuja każdą

imprezę,

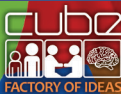
liczy się refleks

i dobra

zabawa!



facebook.com/gametopatop





top Vtop family

Gra autorstwa / Game designers: Agnieszka Migdalska, Cube
Ilustracje / Illustrations: Patrycja Ignaczak



www.factorycube.pl

Cube Factory of Ideas
Cube Anna Bobrowska
Os. Bolesława Chrobrego 8/49
60-681 Poznań

© Agnieszka Migdalska 2017 Wszelkie prawa zastrzeżone / All rights reserved
© CUBE Anna Bobrowska 2017 Wszelkie prawa zastrzeżone / All rights reserved

Wyprodukowano w Polsce / Made in Poland

Gra nieodpowiednia dla dzieci
poniżej 3 roku życia!

Not for children under 3!

