

TOP DROP

DE

Spiele-Autoren: Simona Greco, Marco Rava
Grafik: Katie Burk, Ewelina Proczko

HEL·
VETIQ



MATERIAL

- 60 Zahlenkarten in fünf Farben (1–60)
- 12 Aktionskarten (4× Aussetzen, 4× Umdrehen, 4× Farbe)
- 4 Joker (Giraffe)
- 1 Richtungskarte (doppelseitig)

WORUM GEHT'S?

Stellt euch gemeinsam der Herausforderung! Versucht zusammen, alle Zahlenkarten auf den Ablagestapel zu spielen. Der Kniff: Ihr müsst eure Karten auf- oder absteigend ausspielen, so wie es euch die Richtungskarte vorgibt. Keine Sorge – die Aktionskarten helfen euch dabei!

VORBEREITUNG

- Legt die **Richtungskarte** in die Tischmitte. Die Seite ist vorerst egal.
- Mischt alle **Zahlenkarten**.
- Teilt allen je 4 Zahlenkarten aus. Haltet sie vor den anderen geheim. Legt die verbleibenden Zahlenkarten als verdeckten Stapel neben die Richtungskarte. Das ist euer Nachziehstapel.
- Legt so viele **Aktionskarten** jeder Art (Aussetzen, Umdrehen, Farbe) in die Tischmitte, wie Personen mitspielen.

- Wählt einen Schwierigkeitsgrad. Legt so viele **Joker** aus, wie unten angegeben. Für die erste Partie empfehlen wir euch den Schwierigkeitsgrad „Einfach“:

- a. Einfach = 4 Joker
- b. Mittel = 3 Joker
- c. Schwer = 2 Joker
- d. Extrem = 1 Joker

Aufbau für 3 Personen (Mittel).



Jetzt kann's losgehen!

SPIELABLAUF

Schaut euch eure Karten an, aber nennt dabei nicht die genauen Zahlen oder Farben. Entscheidet gemeinsam, welche Seite der Richtungskarte oben liegt und

wer von euch anfängt. Die Person, die beginnt, spielt eine Karte aus, die möglichst gut zur Richtung passt und den anderen einen guten Einstieg ermöglicht. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn. In deinem Zug musst du Folgendes tun:

Spiele 1 oder 2 Karten auf den **Ablagestapel**, orientiere dich dabei an der ausliegenden Karte und befolge die Regel der Richtungskarte:

AUF (UP): Spiele deine Karten in aufsteigender Reihenfolge.

AB (Down): Spiele deine Karten in absteigender Reihenfolge.

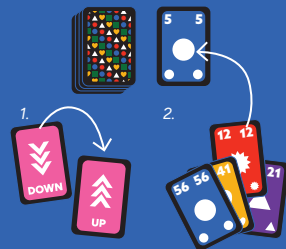
Zu Beginn deines Zuges darfst du 1 der verfügbaren Aktionskarten nutzen. Die Aktionskarten haben folgende Effekte:

Aussetzen: Spiele keine Zahlenkarten auf den Ablagestapel. Dein Zug endet sofort.

Umdrehen: Drehe die Richtungskarte von UP (auf) nach DOWN (ab) oder umgekehrt. Spiele dann 1 oder 2 Karten von deiner Hand auf den Ablagestapel. Beachte dabei die neue Angabe der Richtungskarte.



Beispiel: (1) Sara nutzt die Aktionskarte „Umdrehen“, um die Richtungskarte von DOWN nach UP zu drehen. (2) Nun darf sie ihre rote 12 ausspielen, da dies der neuen Regel (UP) folgt.



Farbe: Spiele 1 Karte von deiner Hand, die die gleiche Farbe hat wie die oberste Karte des Ablagestapels. Dabei darfst du die Regel der Richtungskarte brechen. Dies gilt nur für deine 1. gespielte Karte. Möchtest du eine 2. Karte spielen, muss diese der Regel der Richtungskarte folgen.

Beispiel: Harry nutzt die Aktionskarte „Farbe“, um seine lila 15 auf die lila 54 des Ablagestapels zu spielen. Er kann keine 2. Karte spielen, da alle seine Handkarten niedriger als 15 sind.



Joker: Ihr dürft diese Karte als eine beliebige Aktionen einsetzen: Aussetzen, Umdrehen oder Farbe.

Verwendete Aktions- oder Jokerkarten kommen in die Schachtel zurück.

Ziehe am Ende deines Zuges Zahlenkarten nach, bis du wieder 4 Handkarten hast.

Nachziehstapel leer? Fast geschafft. Spielt weiter, ohne nachzuziehen.

Keine Handkarten? Hat jemand keine mehr? Dann spielen die anderen weiter.

Sonderfall:

Wer die 1 spielt, dreht die Richtungskarte so, dass sie aufsteigend (UP) zeigt. Wer die 60 spielt, dreht sie in die absteigende Richtung (DOWN). Die Richtung ändert sich in diesen beiden Fällen sofort. Verwendet dafür keine Aktions- oder Jokerkarte.

Pssst – Haltet eure Karten geheim!

Ihr dürft eure Taktik besprechen und dabei allgemeine Aussagen über eure Karten machen, z.B. „Bitte keine großen Sprünge.“, „Ich habe nur niedrige Karten.“, „Ich werde eine Aktionskarte brauchen.“, „Ich kann keine Karten spielen.“ oder „Ich würde gerne aufsteigend spielen.“. Aber zeigt euch nie eure Karten und nennt keine genauen Zahlen oder Farben. Es soll ja spannend bleiben!

SPIELEND

Das Spiel kann auf verschiedene Arten enden:

Sieg: Habt ihr alle Zahlkarten entsprechend der Richtungskarte auf den Ablagestapel gelegt, keine Handkarten mehr und der Nachziehstapel ist leer? Glückwunsch! Ihr seid top, denn ihr habt *Top Drop* gemeistert.

Niederlage: Jemand kann im eigenen Zug nicht mindestens 1 Zahlenkarte spielen? Dann endet das Spiel sofort und ihr habt leider verloren. Kopf hoch, versucht es gleich nochmal!

Wie gut wart ihr? Der Nachziehstapel ist leer, aber ihr habt noch Karten in der Hand? Das ist immer noch ein sehr gutes Ergebnis. Ihr hättet es fast geschafft. Es sind noch Karten auf dem Nachziehstapel? Versucht es nochmal und verbessert eure Kommunikation.



Hier geht's
zum Erklärvideo!

Übersetzung & Lektorat deutsche Ausgabe:
Translation Circus (Richi Anna Haarhoff,
Corinna Schüller)

