

# Topminos®

## F TOPMINOS® - le jeu de la troisième dimension!

Topminos® est un jeu rapide et subtil qui s'adresse à toute la famille. Les joueurs déposent, à tour de rôle, leurs plaquettes transparentes sur le plateau de jeu. Plus la pile est haute, plus le nombre de points est important. Mais attention! Les plaquettes doivent être superposés de façon à ne pas cacher les points. Le résultat de leur transparence un effet tridimensionnel tout à fait étonnant. La victoire revient à celui qui parvient à amasser plus de points en posant ingénieusement ses plaquettes.

**Age:** dès 6 ans — **Joueurs:** 2 - 4 joueurs — **Durée de jeu:** 10 minutes environ. — **Contenu:** 56 plaquettes Topminos®, 1 plateau de jeu, 4 chevalets, 1 sac, 1 règle de jeu.

## I TOPMINOS® - il gioco tridimensionale!

Topminos®, il raffinato e veloce gioco di pazienza per tutta la famiglia. A turno i giocatori depongono sul cartellone le loro piastrelle trasparenti. Più alta è la pila, più punti si conseguono. Attenzione però! Le piastrelle devono venire collocate in modo che i loro "punti" non si coprano! Le piastrelle trasparenti impiantate creano un piacevole effetto tridimensionale. Vince chi riesce a raggiungere il punteggio più alto, collocando accuratamente le proprie piastrelle una sopra l'altra.

**Età:** dai 6 anni in su — **Giocatori:** 2 - 4 giocatori — **Durata:** minuti circa. — **Contenuto:** 56 piastrelle Topminos®, 1 cartellone, 4 supporti, 1 sacchetto, 1 regola del gioco.

## NL TOPMINOS® - Stapelen, Scoren en Winnen in 3-D!

Topminos® is een snel en spannend familiespel. Op het spelbord plaatsen spelers om de beurt hun transparante spelstenen in stapels. Hoe hoger de stapel, hoe beter de score! Maar pas op! : Het aantal punten op de spelstenen mogen de onderliggende stenen bedekken!... en er is nog meer... stapel compleet? Bonus verdienen! Spelbord vol? Dan heb je een probleem!... Dus let op! Want één 'stijpe' kan soms het hele spelverloop bepalen! Wie het slimste weet aan te leggen, scoort de meeste punten en wint! Het spelbord en de transparante stenen zorgen voor een fascinerend 3-D effect.

**leeftijd:** vanaf 6 jaar — **Spelers:** 2-4 spelers — **Duur:** 10 minuten — **Inhoud:** 56 Topminos® stenen, 1 spelbord, 4 speelpilankjes, 1 opbergzakje, handleiding.

## D TOPMINOS® - Das Spiel der dritten Dimension!

Topminos® ist ein schnelles und raffiniertes Tischspiel für die ganze Familie. Reihum legen die Spieler ihre durchsichtigen Plättchen auf das Spielbrett. Je höher der Stapel, je mehr Punkte werden erzielt. Aber aufgepasst: Die Plättchen müssen so übereinander gelegt werden, dass sich ihre 'Augen' nicht gegenseitig verdecken! Durch die durchsichtigen Plättchen entsteht ein faszinierender 3-D-Effekt. Wer seine Plättchen am klügsten auflegt, erzielt die meisten Punkte und gewinnt!

**Alter:** ab 6 Jahren — **Spieler:** 2 - 4 Spieler — **Spieltdauer:** ca. 20 Minuten. — **Inhalt:** 56 Topminos®-Plättchen, 1 Spielbrett, 4 Aufsteller, 1 Beutel, 1 Spielanleitung.

## E TOPMINOS® - iel juego de la tercera dimensión!

Topminos® es un fascinante y veloz juego de familia. Los jugadores colocan por turno sus fichas en el tablero, formando sus propias pilas o completando pilas ya existentes. ¡Ojo! Ninguno de los puntos de las fichas puede cubrir otro. Gracias a su transparencia, las fichas dan un fascinante efecto 3-D. El jugador que sabe colocar sus fichas más efectivamente, marca el mayor número de tantos y gana.

**Edad:** a partir de los 6 años — **Número de jugadores:** 2-4 — **Duración:** 120 min. — **Contenido:** 56 fichas de Topminos®, 1 tablero, 4 soportes, 1 bolsa, instrucciones.

## GB TOPMINOS® - A game with an extra dimension!

Topminos® is a fast and intriguing family game. Players take turns to position their transparent tiles on the game-tray. The higher the pile, the better the score but pay attention: dots may not cover one another! Pile completed?... You've earned a bonus! Game board full?... You have a problem!... Be alert because one dot can change a lot! The playing board and the transparent tiles create a fascinating 3-D effect. The player who lays out their tiles most effectively, scores the most points and wins.

**Age:** 6 and up — **Players:** 2-4 — **Duration:** 120 minutes. **Content:** 56 Topminos® tiles, 1 gameboard, 4 racks, 1 bag, rules of play.







# Topminos®

Sammeln Sie so viele Punkte wie möglich, indem Sie die Plättchen auf clevere Weise stapeln, ohne dass sich die 'Augen' gegenseitig verdecken.

2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.

56 Topminos-Plättchen, 1 Spielbrett, 4 Aufsteller, 1 Aufbewahrungsbeutel für die Plättchen und 1 Spielanleitung.

Bestimmen Sie einen Spieler, der die Punkte notiert oder benutze dafür die Anzeigenscheibe. Stellen Sie das Spielbrett so in die Mitte des Tisches, daß es für alle Spieler gut sichtbar und erreichbar ist. Füllen Sie den Beutel mit den TOPMINOS-Plättchen.

Jeder Spieler zieht seine Plättchen wie folgt: 5 Plättchen bei 2 Spielern, 4 Plättchen bei 3 oder 4 Spielern. Jeder Spieler stellt seine Plättchen so auf seinen Aufsteller, daß die anderen Spieler sie nicht sehen können.

Jeder Spieler zieht aus dem Beutel ein Plättchen. Der Spieler, der das Plättchen mit den meisten Augen hat, fängt an. Diese Plättchen kommen danach zurück in den Beutel. Es wird im Uhrzeigersinn herum gespielt. Ziehen 2 oder mehr Spieler ein Plättchen mit derselben Augenzahl, dann müssen sie solange ein Plättchen nehmen, bis ein Spieler die höchste Augenzahl erwischt hat.

Die Plättchen werden auf dem Spielbrett in einem beliebigen Fach aufgestapelt. Die Plättchen können in beide Richtungen (also auch spiegelverkehrt) und an jeder Seite angelegt werden.

Die Augen der angelegten Plättchen dürfen einander jedoch nicht verdecken (siehe Abb. 1).

Der erste Spieler setzt ein oder mehrere Plättchen in eines der Fächer auf dem Spielbrett so hin, DASS KEINES DER AUGEN DIE ANDEREN VERDECKT. Für jedes Auge auf dem/den ausgelegten Plättchen erhält der Spieler 1 Punkt (siehe Abb. 2). Will oder kann der Spieler keine Plättchen mehr auslegen, dann ist sein Zug zu Ende. Er ergänzt dann seinen Aufsteller um so viele Plättchen aus dem Beutel, bis er wieder die anfängliche Anzahl hat. Wenn nicht mehr genügend Plättchen im Beutel übrig sind, zieht man eben so viele Plättchen, wie noch vorhanden sind. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der jeweils nächste Spieler hat nun bei seinem Zug die folgenden Möglichkeiten:

- A. in einem leeren Fach auf dem Spielbrett einen neuen Stapel mit einem oder mehreren Plättchen anzufangen (siehe Abb. 2 und 3);
- B. einem oder mehreren Stapeln, die sich bereits auf dem Spielbrett befinden, ein oder mehrere Plättchen hinzuzufügen (siehe Abb. 4 und 5), ohne daß sich die Augen überdecken;
- C. seinen Zug aussetzen, wenn er nicht ablegen kann oder will. In diesem Fall kann er beliebig viele seiner Plättchen gegen andere Plättchen aus dem Beutel austauschen (dies darf er allerdings während einem Zug nur einmal tun).

Die Spieler dürfen nur eine der drei Möglichkeiten wählen: A, B oder C!

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, dann wird die GESAMTE Augenzahl ALLER Stapel, an die er während seines Zugs angelegt hat, zusammengezählt. Dies ist der Punktestand dieses Spielers

## 9 Punkte in einem Stapel

für diese Runde. Der Spieler erhält also nicht nur Punkte für die Augen der Plättchen, die er selbst angelegt hat, sondern auch für die Augen aller darunter liegenden Plättchen (siehe Abb. 5).

Ist es einem Spieler gelungen, 9 Augen in einem Stapel zu bilden (entweder indem er einem bereits bestehenden Stapel Plättchen hinzufügt oder selbst einen Stapel aufbaut), dann erhält er 9 Punkte (siehe Abb. 3). Der Stapel wird aus dem Spiel genommen, wandert allerdings nicht zurück in den Beutel. Jedemal wenn es einem Spieler gelingt, 9 Punkte auf einen Stapel zu bekommen, darf er mit dem Spiel weitermachen als ob er wieder neu an der Reihe ist. Auch, was das Zusammenzählen der Punkte anbelangt, gilt dies als ein Neuanfang (siehe Abb. 6 und die Bemerkung für Fortgeschrittene). Dies kann, wenn man an der Reihe ist, mehrfach geschehen!

## Leerer Aufsteller

Kann ein Spieler während seines Zuges alle Plättchen auf seinem Aufsteller anlegen, muß er jedesmal wieder ein Plättchen aus dem Beutel ziehen und solange weiterspielen, bis er nicht mehr anlegen kann oder will. Seine Runde ist danach beendet. Danach füllt er seinen Aufsteller mit der erforderlichen Menge an Plättchen auf und der nächste Spieler ist an der Reihe. (Wenn nicht mehr genügend Plättchen im Beutel vorhanden sind, zieht der jeweilige Spieler so viele Plättchen wie übrig sind.)

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn:

1. ein Spieler das letzte Plättchen seines Aufstellers angelegt hat und sich im Beutel keine Plättchen mehr befinden; oder
2. keiner der Spieler in der Lage ist, eines seiner Plättchen anzulegen und sich auch keine Plättchen mehr im Beutel befinden.

## ACHTUNG!

Geschieht dies mitten in einer Runde, dann muß diese Runde noch zu Ende gespielt werden, damit alle Spieler gleich oft an der Reihe waren!

## Punkteergebnis

Für jeden Spieler werden die einzelnen Rundepunkte zusammengezählt. Von dieser Gesamtzahl wird die Anzahl an Augen abgezogen, die noch auf dem Aufsteller liegen und nicht angelegt wurden.

## Siegt!

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel! Herzlichen Glückwunsch!

## Neues Spiel – neues Glück

Alle Plättchen werden wieder in den Beutel geworfen. Jeder Spieler zieht seine Anfangszahl an Plättchen – wie gehabt – und es geht wieder los!

## Taktik

Manche Plättchen sind in taktischer Hinsicht wertvoller als andere, um damit hohe Punktzahlen zu erzielen. Denken Sie strategisch und planen Sie Ihre Züge, denn durch geschicktes Anlegen können Sie vielleicht noch mehr Punkte herausholen. Siehe Vorbild für Fortgeschrittene. Dieselben Steine und doch eine andere Gesamtanzahl.

## Tips

1. Setzen Sie eine Punktgrenze von z.B. 200 Punkten fest (dieser Wert kann über mehrere Runden erzielt werden).
2. Für eine schnelle Runde: Setzen Sie jedem Spieler für seinen Zug ein Zeitlimit von 30 Sekunden bis 1 Minute.

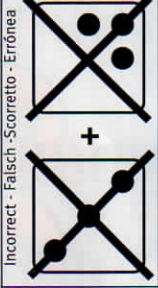
## Punktwertung



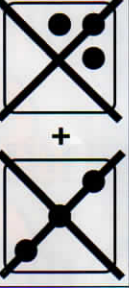
© 1999 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Wir empfehlen Ihnen, unsere Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren. (Hergestellt und gedruckt in Hattem, Holland.)

# Topminos®

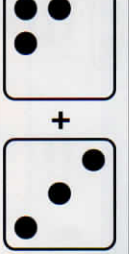
Fig / Abb 1



Incorrect - Falsch - Scorretto - Errónea



Correct - Richtig - Corretto - Correcia



Posées sur le plateau  
Liegende Plättchen  
Sulla tavola da gioco se trovano dei punti  
Placed on the game-tray  
En el tablero están  
Op speelbord liggen

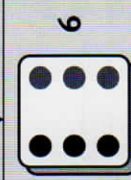
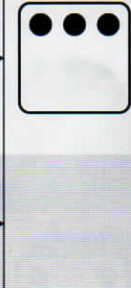
Pièces nouvelles posées  
Angelegte Plättchen  
Queste tessere vengono affiancate  
Added tiles  
Estas fichas se colocan  
Deze stenen worden aangelegd

Total des points  
Gesamtpunkte  
Totale  
Total points  
Total de puntos  
Puntentotaal



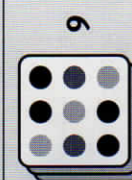
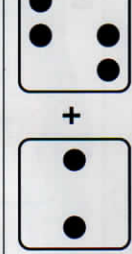
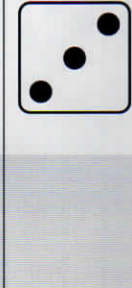
6

Fig / Abb 2



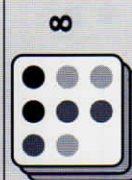
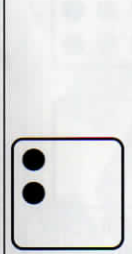
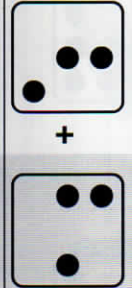
6

Fig / Abb 3



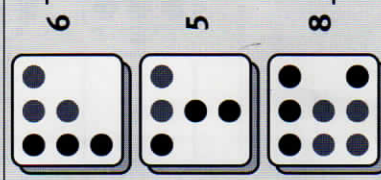
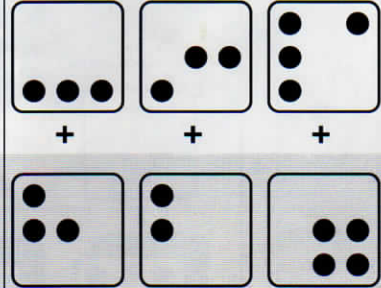
9

Fig / Abb 4



8

Fig / Abb 5



19

6

5

8



Fig./Abb 6

Posées sur le plateau  
 Liegende Plättchen  
 Sulla tavola da gioco se  
 trovano dei punti  
 Placed on the game-tray  
 En el tablero están  
 Op speelbord liggen

Premier pas  
 Erster Schritt  
 Fase 1  
 Step 1  
 Primero paso  
 Stap 1

Resultat  
 Ergebnis  
 Risultato  
 Result  
 Resultado  
 Resultaat

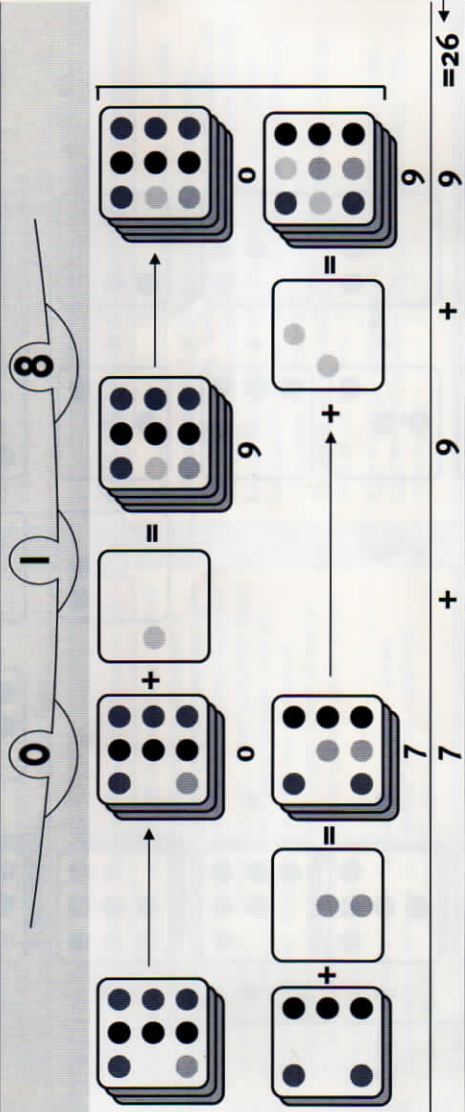
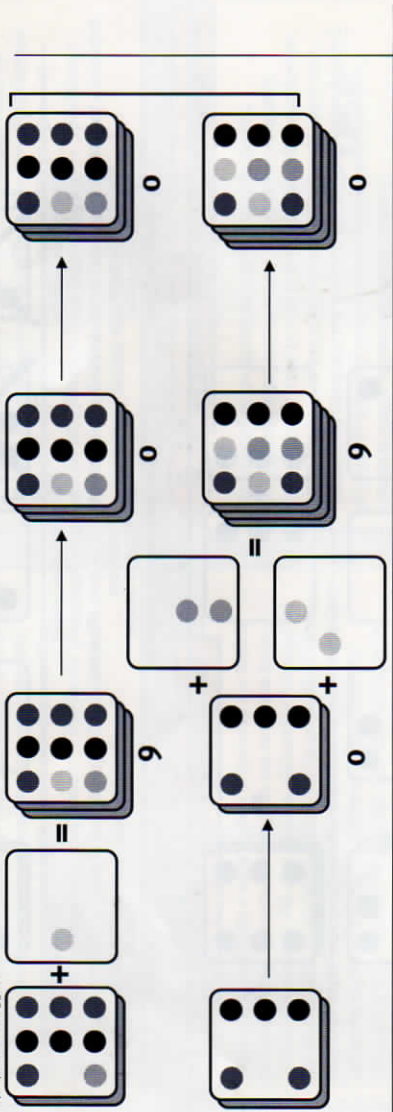
Deuxième pas  
 Schritt 2  
 Fase 2  
 Step 2  
 Paso 2  
 Stap 2

Resultat  
 Ergebnis  
 Risultato  
 Result  
 Resultado  
 Resultaat

Troisième pas  
 Schritt 3  
 Fase 3  
 Step 3  
 Paso 3  
 Stap 3

Resultat final  
 Endergebnis  
 Risultato finale  
 End result  
 Resultado final  
 Eindresultaat

Total des points  
 Gesamtpunkte  
 totale  
 Total points  
 Total de puntos  
 Puntentotaal



disque de score / Anzeigscheibe / dischi contapunti / score wheel / il disco contapunti / score schijf