



Règle du jeu

Contenu :

- 3 toupies • 10 cartes « mission » • 20 étoiles oranges
- 20 étoiles vertes • 20 étoiles violettes

But du jeu

Réaliser la bonne combinaison de couleurs en plaçant les étoiles **sur les 3 toupies en rotation**.

Déroulement d'une manche

Avant chaque manche, les joueurs reçoivent le même nombre d'étoiles de chaque couleur (Ex : à 5 joueurs, chaque joueur reçoit 4 étoiles oranges, 4 vertes et 4 violettes).

Les 3 toupies sont lancées simultanément. Tous les joueurs tentent ensuite de réussir des combinaisons de couleurs en plaçant leurs étoiles sur les tiges des toupies.

À la fin de chaque manche, toutes les étoiles sont redistribuées et on passe à la manche suivante.

Les manches

Préparation pour les manches 1 et 2

Les cartes « mission » sont mélangées face cachée. Chacune d'elles propose une combinaison de couleur. Chaque joueur tire 2 cartes au hasard. Il les consulte et les conserve secrètement dans une main. Puis, les joueurs lancent vivement les 3 toupies et placent leurs étoiles dessus pendant leur rotation.

Manche 1

Le 1er joueur à réaliser une de ses 2 combinaisons de couleurs sur les 3 toupies en rotation, gagne la manche. Dès que la combinaison d'une des cartes « mission » d'un joueur apparaît **sur le dessus des 3 toupies** (et non pas sur une seule toupie), il crie « Tops ! ». Les toupies sont arrêtées et on vérifie. Si la combinaison est correcte, il remporte la manche. S'il s'est trompé, les autres joueurs relancent les toupies et recommencent la manche sans lui.

Manche 2

Même principe que la manche 1, sauf que les toupies doivent tourner jusqu'à s'immobiliser. Le joueur qui a réalisé la bonne combinaison de couleurs à l'arrêt complet des toupies, gagne la manche.

Manche 3

Toutes les cartes « mission » sont placées en cercle, face visible, autour des toupies. Puis, les joueurs lancent vivement les 3 toupies et placent leurs étoiles dessus pendant leur rotation. Lorsque les toupies sont totalement arrêtées, le premier joueur qui attrape la carte « mission » correspondant aux couleurs indiquées par les étoiles sur les 3 toupies, remporte la manche.

Option « Mémo »

Pour les manches 1 et 2 : une fois les 2 cartes « mission » piochées, chaque joueur les consulte secrètement, les mémorise et les place face cachée devant lui durant le temps de rotation des toupies.

Pour la manche 3 : tous les joueurs mémorisent les cartes « mission » pendant 20 secondes avant de les retourner.

Fin de la partie

Le vainqueur est le joueur qui a remporté le plus de manches à l'issue des 3 manches.

En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se départagent en choisissant l'un des 2 défis finaux :

- **Défi 1 :** A tour de rôle, chaque joueur tente de placer un maximum d'étoiles sur une toupie en rotation. Le vainqueur est celui qui en a placé le plus à l'arrêt de la toupie.
- **Défi 2 :** A tour de rôle, chaque joueur tire les cartes « mission » une par une et tente de réaliser le maximum de missions en plaçant ses étoiles sur les 3 toupies en rotation. Le vainqueur est celui qui a réalisé le plus de missions à l'arrêt des toupies.

Remarques

Il n'est pas permis de :

- toucher les toupies lorsqu'elles tournent. Si un joueur stoppe une toupie, il la relance de suite et est éliminé de la manche.
- placer des étoiles sur les toupies totalement arrêtées.
- gêner les autres joueurs en laissant la main trop longtemps au-dessus d'une toupie.

En revanche, il est permis (et même conseillé !) de recouvrir les étoiles posées sur les toupies par les autres joueurs avec ses propres étoiles. Il est parfois judicieux d'attendre le dernier moment pour le faire...

Lorsqu'une étoile est jouée et qu'elle tombe à côté d'une toupie, elle est perdue pour la manche.

Si une manche n'est remportée par aucun joueur, elle est immédiatement rejouée.

Que faire en fin de vie de ce jeu ?

Pensez à la planète, rendez-vous sur www.bioviva.com/recyclage !



Game Rules

Contents:

- 3 tops • 10 « Mission » cards • 20 orange stars
- 20 green stars • 20 purple stars

Game Objective

Put together the right combination of colors by placing the stars **on the 3 spinning tops**.

Playing a Round

Before each round, the players get the same number of stars of each color (Ex: for 5 players, each player receives 4 orange stars, 4 green ones and 4 purple ones).

All 3 tops are set spinning simultaneously. Then all the players try to achieve the color combination by putting the stars on the stem of the tops.

At the end of each round, all the stars are redistributed and the next round starts.

The Rounds

Preparing Round 1 and 2

Shuffle the «Mission» cards, face down. Each card shows a color combination. Each player draws 2 cards at random. He/she then looks at the cards and hides them in a hand. Then the players give the tops a spin and start putting their stars on top as they spin.

Round 1

The 1st player to complete one of his/her 2 color combinations on the 3 spinning tops wins the round. Once a combination on the player's «Mission» card appears **on top of all 3 tops** (and not just on a single top), he/she says «Tops!». The tops are stopped and checked. If the combination is correct, that player wins the round. If it isn't correct, the other players spin the tops again and finish the round without that player.

Round 2

Same as in Round 1, but the tops keep spinning until they stop. The player with the right color combination once the tops stop spinning wins the round.

Round 3

All the «Mission» cards are put in a circle, face up, around the tops. Then the players spin the 3 tops and put the stars on top while they are spinning.

When the tops stop completely, the first player to grab the «Mission» card that matches the color combination of the stars on the 3 tops wins the round.

«Memo» Option

For Rounds 1 and 2: once the 2 «Mission» cards are dealt, each player consults them discretely, memorizes them and places them face down while the tops are spinning.

For Round 3: all the players memorize the «Mission» cards for 20 seconds before turning them over.

Winning the Game

The player who wins the most rounds after playing 3 rounds wins the game.

In the case of a tie, the two players do a tie-breaker by choosing one of the 2 final challenges:

• **Challenge 1:** Taking turns, each player tries to put the most stars on a spinning top. The winner is the player who has placed the most stars by the time the top stops spinning.

• **Challenge 2:** Taking turns, each player draws the «Mission» cards one by one and tries to accomplish the maximum number of missions by placing stars on the 3 spinning tops. The winner is the player who has completed the most «Missions» when the tops stop spinning.

Remarks

Players are not allowed to:

- touch the tops while they are spinning. If a player stops a top, he/she sets it spinning again and is eliminated from the round.
- put stars on tops which have stopped spinning.
- disturb the other players by keeping a hand above a top for too long.

On the other hand, players are allowed (and even encouraged!) to cover the stars on the other player's tops with their own stars. Sometimes it is best to wait until the last minute to do so...

If a star is played and it falls next to a top, it is out of play for that round.

If there is no winner during a particular round, the players start again.

**What should you do when you have outgrown this game?
Think of the planet, visit www.bioviva.com/recyclage!**

ES Reglas del juego

Contenido:

- 3 peonzas • 10 cartas "Misión" • 20 estrellas naranjas
- 20 estrellas verdes • 20 estrellas violetas

Objetivo del juego

Conseguir hacer la combinación de colores correcta colocando las estrellas **sobre las tres peonzas en movimiento**.

Desarrollo de una manga

Antes de empezar una manga, los jugadores reciben el mismo número de estrellas de cada color (p. ej. para 5 jugadores: cada jugador recibe 4 estrellas naranjas, 4 verdes y 4 violetas).

Se lanzan las 3 peonzas a la vez y todos los jugadores deben colocar sus estrellas sobre los ejes de las peonzas para conseguir diferentes combinaciones de colores.

Al acabar la manga, se reparten de nuevo todas las estrellas y se pasa a la siguiente manga.

Mangas

Preparación para las mangas 1 y 2

Se barajan las cartas "Misión". Cada carta propone una combinación de colores. Cada jugador coge dos cartas al azar que deberá mirar y guardar en una mano sin enseñar. A continuación, los jugadores lanzan las 3 peonzas y colocan sus estrellas encima de éstas mientras están en movimiento.

Manga 1

El primer jugador que consiga hacer una de las 2 combinaciones de colores sobre las 3 peonzas en movimiento gana la manga. Cuando consiga realizar la combinación de una de las cartas "Misión" **en las 3 peonzas** (y no en una sola peonza), deberá decir "¡Tops!". Los jugadores detienen las peonzas y comprueban que la combinación sea correcta. Si es correcta, gana la manga, en caso contrario, el resto de jugadores lanza las peonzas y empieza una nueva manga sin él.

Manga 2

Se siguen los mismos pasos que en la manga 1, salvo que las peonzas deben girar hasta que se detengan solas. Gana el jugador que consiga la combinación de colores correcta cuando dejan de girar.

Manga 3

Se colocan todas las cartas "Misión" en círculo, boca arriba, alrededor de las peonzas. A continuación, los jugadores lanzan las 3 peonzas y colocan sus estrellas sobre éstas mientras están en movimiento. Cuando las peonzas se detengan, gana el primer jugador que coja la carta "Misión" que corresponda a los colores de las estrellas en las 3 peonzas.

Opción "Memorización"

Para las mangas 1 y 2: cada jugador coge 2 cartas "Misión" sin enseñar. Las tiene que memorizar y ponerlas delante boca abajo mientras las peonzas giran.

Para la manga 3: todos los jugadores memorizan las cartas "Misión" durante 20 segundos antes de ponerlas boca abajo.

Final de la partida

Gana la partida el jugador que consiga más mangas de las 3.

En caso de empate, los jugadores desempatan en uno de los 2 retos finales:

• **Reto 1:** Por turnos, cada jugador intenta colocar el máximo de estrellas posible en una peonza en movimiento. Cuando la peonza se detiene, gana el jugador que consiga colocar más estrellas.

• **Reto 2:** Por turnos, cada jugador coge una por una las cartas "Misión" e intenta hacer el máximo de misiones posibles colocando sus estrellas en las 3 peonzas en movimiento. Cuando las peonzas se detienen, gana el jugador que consiga más misiones.

Observaciones

No está permitido:

- tocar las peonzas cuando están en movimiento. Si un jugador detiene la peonza, deberá lanzarla de nuevo y quedará eliminado.
- colocar estrellas cuando las peonzas han dejado de girar.
- molestar a los demás jugadores dejando la mano sobre la peonza demasiado tiempo.

En cambio, sí se permite (¡e incluso se aconseja!) colocar las estrellas sobre las estrellas que han colocado otros jugadores en las peonzas. Incluso es bueno esperar hasta el último momento para hacerlo...

Cuando se intenta colocar una estrella y cae al lado de una peonza, esta estrella no se puede utilizar durante la manga.

Se repite la manga hasta que alguien consiga ganarla.

¿Qué hacemos con el juego cuando ya no sirve?

Piensa en el planeta, ¡entra en www.bioviva.com/recyclage!