

TOPS

F

Jeu Ravensburger® n° 26 257 I
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Auteur : R. Fraga
Illustrations : W. Pepperle
Design : W. Pepperle, DE Ravensburger
© 2002 Ravensburger Spieleverlag

CONTENU

3 toupies 10 cartes
Objectif 36 disques de couleur 18 jetons
(12 rouges, 12 bleus,
12 jaunes)



BUT DU JEU

Tous les joueurs poursuivent le même but : dès que les 3 toupies s'arrêtent, chacun espère avoir atteint un de ses deux objectifs. C'est le cas lorsque les **trois** couleurs indiquées sur les cartes Objectif correspondent aux couleurs des disques **supérieurs** sur les 3 toupies. Le joueur qui y parvient gagne un jeton en récompense. Le premier qui possède 5 jetons remporte la partie.

PRÉPARATION

Avant la première partie, détacher soigneusement les cartes Objectif, les jetons et les disques de couleur des planches prédécoupées.

Les **toupies** sont
assemblées ainsi :



Retourner les **cartes Objectif** face cachée sur la table et les mélanger. Chaque joueur pioche 2 cartes sans les montrer à ses adversaires.

Chacun reçoit ensuite le même nombre de **disques** :

À 2 joueurs : 6 de chaque couleur = 18

À 3 joueurs : 4 de chaque couleur = 12

À 4 joueurs : 3 de chaque couleur = 9

LA PARTIE COMMENCE

Un joueur est chargé de lancer les 3 toupies. Il les lance fort et la partie commence !

Tous les joueurs essayent alors en même temps de placer leurs disques de couleur sur les toupies en mouvement, toujours dans le but d'atteindre un de leurs deux objectifs. Chaque joueur est libre de se décider à tout moment pour l'une ou l'autre de ses deux cartes Objectif.

Les règles à respecter sont les suivantes :

- Il est interdit de toucher les toupies.
- Si un joueur touche une toupie, volontairement ou non, il doit la relancer aussitôt.
- Il est interdit d'empêcher ses adversaires de poser leurs disques, en laissant sa main trop longtemps au-dessus des toupies par exemple.
- Il est interdit d'ajouter un disque sur une toupie déjà arrêtée.
- Les disques qui tombent à côté d'une toupie ne peuvent pas être repris et restent sur la table pour l'instant.
- Il est permis d'empiler autant de disques que l'on veut sur une même toupie.

RESULTAT

Dès que les 3 toupies sont arrêtées, le résultat tombe. Celui qui possède la carte Objectif correspondant aux 3 disques de couleur sur les 3 toupies **gagne 1 jeton**.

Si aucun joueur ne possède la carte Objectif correspondante, personne ne **gagne de jeton**.

ET LA PARTIE CONTINUE

Les **disques** sur les toupies et ceux qui sont tombés à côté sont répartis entre les joueurs : Le vainqueur du tour choisit un disque le premier, puis les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les disques aient été répartis. S'il n'y a pas eu de vainqueur durant ce tour, le plus jeune joueur commence.

Toutes les cartes Objectif sont remélangées. Chaque joueur en pioche de nouveau 2 et continue de jouer avec ses disques.

2 CONSEILS

- Un joueur qui ne possède plus les trois couleurs de disques n'a plus qu'à espérer qu'un adversaire place la (ou les) couleur(s) qui lui manque(nt) sur les toupies.
- Bien entendu, un joueur est libre de choisir à partir de quel moment il commence à placer des disques sur les toupies. Il est parfois intéressant d'attendre !

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur a gagné **5 jetons**. Il est déclaré vainqueur.