

# TOP DROP

NL

Spelontwerp: Simona Greco, Marco Rava  
Grafisch ontwerp: Katie Burk, Ewelina Proczko

HEL  
VETIQ



8-99 2-4 15'

## ONDERDELEN

- 60 genummerde kaarten in vijf kleuren (1-60)
- 12 actiekaarten (4x Overslaan, 4x Omkeren, 4x Kleur)
- 4 jokers (giraf)
- 1 richtingskaart (dubbelzijdig)

## DOEL VAN HET SPEL

Vorm een team en ga de uitdaging aan! Werk samen om alle genummerde kaarten op een gemeenschappelijke stapel midden op de tafel te plaatsen. Let op: je moet de regel op de richtingskaart volgen en OMHOOG of OMLAAG spelen. Maar geen zorgen: er zijn speciale kaarten om je te helpen!

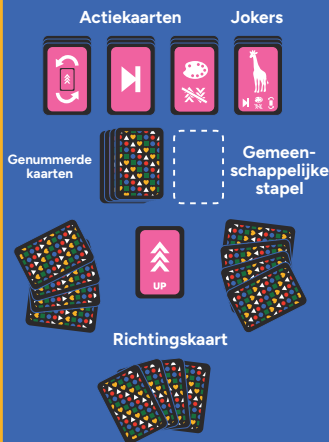
## OPSTELLING

- Plaats de **richtingskaart** midden op tafel. Het maakt niet uit met welke zijde naar boven.
- Schud alle **genummerde kaarten**.
- Geef elke speler gedekt 4 genummerde kaarten. Plaats de rest van de genummerde kaarten gedekt naast de richtingskaart. Dit is de trekstapel.
- Maak stapeltjes van de **actiekaarten** (Overslaan, Omkeren, Kleur; elk type

actiekaart x het aantal spelers) en plaats deze stapeltjes midden op tafel.

- Pak het aantal **jokers** dat bij je uitdagingniveau past. Als je het spel voor het eerst speelt, raden we 'Beginner' aan:
  - Beginner = 4 jokers
  - Gemiddeld = 3 jokers
  - Uitdagingend = 2 jokers
  - Extreem = 1 joker

## Opstelling voor 3 spelers (Gemiddeld)



Nu ben je klaar om te beginnen!

## SPELVERLOOP

Bekijk je kaarten maar houd de nummers en de kleuren geheim. Bepaal daarna samen wie er begint. Kies welke zijde van de richtingskaart zichtbaar is. De eerste speler begint en het spel verloopt vervolgens met de klok mee. Tijdens je beurt, moet je het volgende doen:


**Plaats 1 of 2 kaarten op de gemeenschappelijke stapel, met als referentie het nummer op de bovenste kaart, en volgens de regel op de richtingskaart.**

**OMHOOG (UP):** plaats je kaarten in oplopende volgorde.

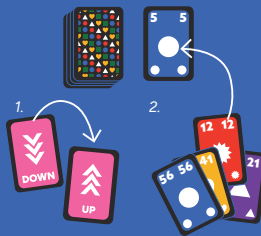
**OMLAAG (DOWN):** plaats je kaarten in aflopende volgorde.

Aan het begin van je beurt mag je één beschikbare actiekaart gebruiken. Kies een van de actiekaarten en doe het volgende:

 **Overslaan:** plaats geen genummerde kaarten en geef je beurt aan de volgende speler door.

 **Omkeren:** keer de richtingskaart om van omhoog naar omlaag of vice versa. Plaats daarna 1 of 2 kaarten uit je hand op de gemeenschappelijke stapel volgens de nieuwe regel op de richtingskaart.

*Bijvoorbeeld: (1) Sara gebruikt de actiekaart 'Omkeren' en legt deze af. Ze keert de richtingskaart daarna van OMLAAG naar OMHOOG. (2) Vervolgens speelt ze haar rode 12 volgens de nieuwe regel (OMHOOG).*



**Kleur:** plaats 1 kaart uit je hand met dezelfde kleur als de bovenste kaart van de stapel op de gemeenschappelijke stapel. In dit geval hoef je geen rekening te houden met de richtingskaart. Maar je kunt deze regel slechts één keer breken; als je een tweede kaart speelt, moet je de regel op de richtingskaart weer volgen.

*Bijvoorbeeld: Harry gebruikt de actiekaart 'Kleur' en plaatst zijn paarse 15 op de paarse 54 op de gemeenschappelijke stapel. Omdat alle kaarten in zijn hand lager zijn dan 15, kan hij geen tweede kaart spelen.*



**Joker:** je kunt een joker als een van de andere actiekaarten spelen, dus als 'Over slaan', 'Omkeren' of 'Kleur'.

Nadat je een actiekaart of joker hebt gespeeld, leg je deze af in de speeldoos.

Aan het einde van je beurt trek je kaarten van de trekstapel totdat je weer 4 kaarten in je hand hebt.

**Legge trekstapel?** Jullie hebben bijna gewonnen. Blijf spelen zonder nieuwe kaarten te trekken.

**Legge hand:** Wanneer een speler geen kaarten meer heeft, blijven de anderen doorspelen.

#### **Uitzondering:**

Als je de 1 speelt, moet je de richtingskaart OMHOOG draaien. Als je de 60 speelt, moet je de richtingskaart OMLAAG draaien. Deze omkering gebeurt automatisch; **je hoeft er geen actiekaart of joker voor te spelen.**

#### **Werk samen maar houd je kaarten geheim!**

Je kunt tactiek bespreken en in het algemeen over je kaarten praten; bijvoorbeeld "Maak niet te grote sprongen", "Ik heb alleen lage kaarten", "Ik heb een actiekaart nodig", "Ik kan geen kaarten spelen" of "Ik wou dat de volgorde opend was." Maar je mag je kaarten niet aan je teamgenoten laten zien of zeggen welke exacte nummers en kleuren ze hebben. Houd het spannend!

## SPLEINDE

Het spel kan op verschillende manieren eindigen:

**Overwinning:** als alle genummerde kaarten steeds volgens de richtingskaart op de gemeenschappelijke stapel geplaatst zijn, de trekstapel leeg is en de spelers geen kaarten meer in de hand hebben, bravo! Jullie zijn kanjers en hebben *Top Drop* verslagen.

**Volgende keer beter:** als een speler tijdens diens beurt geen kaarten op de gemeenschappelijke stapel kan spelen, is het spel direct afgelopen. Jullie hebben het spel dan helaas verloren. Maar geen zorgen; probeer het gewoon nog een keer!

**Hoe goed waren jullie?** De trekstapel leeg spelen is een zeer goed resultaat. Jullie hadden bijna gewonnen, dus geef het niet op. Als de trekstapel nog kaarten bevat en je kaarten in je hand hebt, kun je de volgende keer proberen om de communicatie met je team te verbeteren.

Vertaling & bewerking NL: Translation Circus  
(Joris Bogers, Jesse Szekér)

