HU

TOP SPOT

KEZDŐ Játékszabály

A játék célja

A Top Spot egy kártyajáték olyan lapokkal, amelyeken foltok és lyukak vannak. A kártyák kombinálásával a játékosok köröket nyernek, ezzel pontokat gyűjtenek. A cél az, hogy elérd a legmagasabb pontszámot a játék végére.

A Top Spot-ot 2 különböző nehézségi szinten játszhatjátok, (KEZDŐ és HALADÓ), a játékosok tapasztalata és/vagy életkora szerint.

Kifejezések

KÖR = Egy kör alatt minden játékos egyszer játszhatja ki kártyáit a kezéből. A legnagyobb értéket elérő játékos nyeri a kört és kap 1 pontot.

A JÁTÉK = Egy játék több körből áll. A kártyák kiosztásával kezdődik, és akkor fejeződik be, ha valaki az utolsó kártyájával nyer egy kört. A körök száma osztásonként változó. A megszerzett pontokat jegyezzük fel, majd kezdődhet a következő játék, új osztóval.

A KÁRTYAPARTI = Egy kártyaparti több játékból áll. A játékosok közösen döntik el, hogy mennyi játékból álljon a parti.

Előkészületek

A Top Spot 5 különböző színű kártyakészletet tartalmaz, készletenként 12 kártyát. A játékosok számától függően 3, 4 vagy 5 készletet használunk a játék során:

- 3 játékos esetén 3 készlet / szín
- 4 játékos esetén 4 készlet / szín
- 5 játékos esetén 5 készlet / szín

A kártyakészletek mindenben megegyeznek, kivéve a színűket. A kártya sarkában lévő számok megmutatják a lap értékét. Az első szám a kártyán található foltok számát jelöli, a második szám a foltok + lyukak számát jelöli, ami a maximális értéke a kártyának. A maximális értéket más kártyákkal kombinálva lehet elérni.

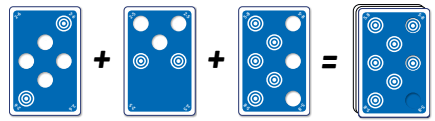
A Top Spot játék tartalmaz 5 JOKER kártyát is. Ezekre nem lesz szükség a KEZDŐ szinten, csak a HALADÓ játékban.

Játszunk egy kört

Az osztó megkeveri a kártyákat és mindenkinek oszt 12 lapot képpel lefelé. A játékosok a kártyáikat kézben tartják, nem mutatják meg egymásnak.

A játékot az osztótól balra ülő játékos kezdi, az óramutató járásának megfelelően következnek a többiek.

- A soron következő játékos kijátszik 1 vagy több kártyát.
- Mikor egyszerre több kártyát játszunk ki, a kártyáknak azonos színűeknek kell lenniük, és egymásra kell őket rakni.
- **A látható foltok száma lesz a kijátszott lap értéke.** Mikor több kártyát kombinálunk, a legfelső kártya lyukain keresztül látható foltok is beleszámítanak a lap értékébe.
- A játékosok nem kombinálhatják a kártyáikat csak azért, hogy gyorsabban megszabaduljanak tőlük. (lásd "A játék végét", hogy megértsd, miért nagyon fontos ez!)



Kék 7

Minden kijátszott kártyával növelni kell a látható foltok mennyiségét.

- Az első játékos kiválaszt egy színt, amit kijátszik. Ez lesz a kör színe. Mindenki köteles ilyen színű kártyát kijátszani. Ha valakinek nincs ilyen lapja, bármilyen kártyát tehet, de ezzel nem nyerheti meg a kört.
- A passzolás nem megengedett, mindig kell tenni kártyát (kivéve, ha valakinek nincs több kártyája).

A kör vége

A játékos, aki a legnagyobb értékű kártyát vagy kártyakombinációt rakta le, megnyeri a kört, és kap 1 pontot. A következő kört ő kezdi, ő választja a következő kör színét.

Körönként 1 pont szerezhető, nem számít, hogy ki hány kártyát játszott ki. A nyertes a kijátszott kártyákat összeszedi egy pakliba és maga elé rakja. A megnyert paklikat érdemes elkülöníteni egymástól, hogy a játék végén egyszerűbb legyen a pontok összeszámlálása.

Döntetlen

Mikor kettő vagy több játékos azonos értékű kártyákat játszott ki, a nyertes az lesz, aki a legkorábban játszotta ki a lapjait. A játékosok általában megpróbálják elkerülni a döntetlen helyzetet.

A játék vége

A játék addig tart, míg az adott kör győztesének marad lapja.

- A játék véget ér, mikor valaki az utolsó kártyájával nyeri a kört, mellékes, hogy a többi játékosnak maradt-e kártyája. Ha valaki kijátszotta az utolsó kártyáját és nem ő nyerte a kört, a játék folytatódik tovább nélküle.
- Ha csak a kör győztesének maradt kártyája, minden megmaradt kártyájáért kap 1 pontot, mert egyértelmű, hogy minden kártyájával nyerne 1-1 kört a továbbiakban!

A kártyaparti vége

A játék végén mindenki összeszámolja a pontjait (a megnyert paklikat) és ezt feljegyezzük. A következő játékban az óramutató járásának megfelelően a következő játékos lesz az osztó. Egy partinak annyi játékból kell állnia, hogy mindenkire egyenlően kerüljön sor osztóként. Például 4 játékos esetén 4, 8 ,12, 16... játékból állhat egy parti.

A kártyaparti végén a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos lesz a győztes!



© 2018 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Top Spot
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
Fax +32 15 45 10 60 - info@smart.be
www.SmartGames.eu

dd: 20200221B

HALADÓ játékszabály

A Haladó játékszabály megegyezik a Kezdő játékszabállyal, kiegészülve az alábbiakkal:

Joker kártya

Rakjunk játékosonként 1 Jokert a pakliba, keverjük meg, és kezdődhet a játék. Minden játékosnak 13 lapot osztunk, lesz aki nem kap Jokert, és lesz akinek akár több is lesz a kezében.

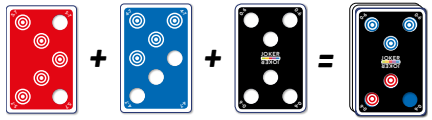
A Joker kártyának nincs saját színe, bármelyik színt magára öltheti, a játékos kedve szerint. Mikor a kezdő játékos Jokert játszik ki, közölnie kell, hogy milyen szín lesz játékban az adott körben.

A Jokert egyedüli kártyaként is ki lehet játszani, de a Joker értéke 0 pont. Ha a kör kezdőjátékosaként csak egy Jokert játszol ki, abban az esetben nyerhetsz, ha olyan színt tudsz választani, amilyet senki nem tud rakni.

Ha a Jokert kombinálod más kártyákkal, bármilyen színű kártyákat használhatsz, azonos színűeknek sem kell lenniük.

Az alábbiak szerint kombinálhatod a Jokert:

- A legfelső lap mindig a Joker.
- A kombináció értéke a Joker lyukain át látható foltok mennyiségétől függ. Ez az érték maximum 6 pont lehet, mert a Joker 6 lyukat tartalmaz.



Értéke 5 pont, a színe lehet akár zöld is.

Döntetlen

A döntetlenre vonatkozó szabályok különböznek a Kezdő játékszabályban megismerttől:

Mikor kettő vagy több játékos pontszáma megegyezik a kör végén, egy extra körrel kell eldönteni, hogy ki a győztes:

- Az extra kört olyan sorrendben kell játszani, mint az előző kör volt, de csak az érintett játékosok vesznek részt benne. Aki előzőleg a kezdőjátékos volt, választ egy színt (lehet a korábbitól eltérő is) és indulhat a játék.
- Ha az eredmény újra döntetlen, újabb extra kör következik, míg el nem dől, hogy ki a győztes.
- A győztes a kijátszott lapokból egy paklit képez, 1 pontot szerez, mindegy, hogy hány extra kört játszott.
- A játékos azonnal veszít, ha nem tudja lejátszani az extra kört, mert nem maradt lapja. Ha senki nem tudja lejátszani az extra kört, mert senkinek sincs lapja, győztes nélkül zárul a kör, senki nem kap pontot. A játékosok, akik nem vettek részt az extra körben, folytatják a játékot, a kezdőjátékos a döntetlen előtti kör győztese lesz.
- Ha egy játékos az extra kört úgy nyeri meg, hogy kijátszotta az utolsó lapját is, a játék véget ér.
- Ha egy kör döntetlennel ér véget és senkinek nem maradt lapja, a kör győztes nélkül zárul, senki nem kap pontot.

Forgalomba hozza: Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
E-mail: info@compaya.hu
FIGYELEM! A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelenthetnek a 3 évesnél kisebb gyerekekre, mert lenyelhetik azokat! **FULLADÁSVESZÉLY!**