

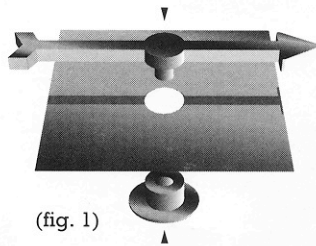
TOPPERS

KORTE SPELOMSCHRIJVING

Toppers is een spannend en gevarieerd spel waarin de teams proberen elkaar door kennis, handigheid en reactievermogen te verslaan. Laat het lot beslissen welke van radio, tv of thuis bekende spelletjes deel uitmaken van het spel, of stem het spel af op de deelnemers door zelf uw keuze uit de 24 spelletjes te maken. Zo is Toppers altijd leuk en altijd weer anders.

SPELINHOUD

- 1 speelbord met 2 wijzers
- 1 zandloper (60 seconden)
- 1 standaard zeszijdige dobbelsteen
- 4 pionnen (in vier speelkleuren)
- 200 dubbelzijdige speelkaarten
- 24 Toppers-kaarten



(fig. 1)

SPELERS

Toppers is geschikt voor twee, drie of vier teams van elk twee tot vijf spelers.

SPELVOORBEREIDING

Plaats het speelbord op een vlakke ondergrond en bevestig de pijlen op het speelbord (zie figuur 1). De 200 speelkaarten worden geschud en naast het speelbord gelegd. Elk team kiest een speelkleur en plaatst de pion op het startvakje van deze kleur (één van de vier gekleurde dobbelsteen-vakjes). Uit de 24 Toppers-kaarten trekt men zes kaarten die bepalen welke spelletjes dit keer deel uitmaken van Toppers. Eventueel kunt u ook zelf bepalen welke spelletjes deel uitmaken van Toppers, bijvoorbeeld als er jongere spelers aan het spel deelnemen of als u favoriete spelletjes heeft. Plaats elk van de zes kaarten willekeurig bij één van de zes gekleurde pijlen aan de rand van het speelbord. Zo krijgt elk spelletje een eigen kleur en een eigen te behalen totaalscore (10-60).

BEGIN VAN HET SPEL

De teams draaien elk een keer met de getaldraaischijf. Het team dat de wijzer het hoogste getal laat aanwijzen mag het spel beginnen.

AAN DE BEURT

Wanneer een team aan de beurt is, werpt één van de leden de dobbelsteen. De pion van het team mag nu overeenkomstig het aantal geworpen ogen in een willekeurige richting verplaatst worden. De kleur van het vakje waarop de pion terecht komt bepaalt welk spelletje er deze beurt gespeeld gaat worden (het

spelletje bij de corresponderende Toppers-pijl kleur op speelbord). Hoe een spelletje gespeeld wordt en wat daarvoor nodig is, staat afgedrukt op de Toppers-kaarten. Sommige spelletjes worden binnen het team dat aan de beurt is gespeeld, andere spelletjes mogen alle teams meedoen. Het team dat scoort krijgt of behoudt de beurt. Scoort geen van de teams dan wisselt de beurt in de richting van de wijzers van de klok. Gebruikte speelkaarten worden omgekeerd onder op de startvakjes gelegd.

DOBBELSTEEN-VAKJE

Wanneer een pion op een dobbelsteen-vakje terecht komt, behoort het team aan de beurt en mag de dobbelsteen opnieuw geworpen worden.

STARTVAKJE

Komt een pion op een startvakje terecht, dan mag het team aan de beurt is de dobbelsteen nogmaals werpen. Bereikt het team zijn eigen startvakje, dan mag een nieuw spelletje geïntroduceerd worden door een Toppers-kaart naar keuze te verwijderen en er een nieuwe kaart voor in de plaats te leggen. Het is ook toegestaan binnen de zes spelletjes te wisselen van speelkleur en dus van score, zonder dat een nieuw spelletje het spel wordt gebracht. Door hierbij de scores van uw tegenstanders goed in de gaten te houden, kunt u het spelverloop sterk beïnvloeden. Het team blijft hierna aan de beurt.

SCOREN

Wanneer een team scoort, bepaalt de getaldraaischijf de hoogte van deze score. Per team en per speelkleur worden de behaalde punten met potlood en papier bijgehouden. Wanneer een team de totaalscore bereikt die op het speelbord in de Toppers-pijl bij de betreffende Toppers-kaart staat, dan heeft het team dat spelletje voltooid. Komt een team in een later stadium noodgedwongen op de kleur van een reeds voltooid spelletje, dan wordt dit spelletje toch gewoon gespeeld, niet om te scoren maar om aan de beurt te blijven.

EINDE EN WINNAAR VAN HET SPEL

Wanneer een team alle spelletjes heeft voltooid, dat wil zeggen voor alle speelkleuren de scores bereikt heeft die op het speelbord in de verschillende Toppers-pijlen staan aangegeven, is het spel afgelopen. Dit team bestaat uit echte Toppers, en is de winnaar van het spel.