

Doel van het spel

Top Spot is een kaartspel met stippen en gaten, voor meerdere personen. Door slim kaarten te combineren, kunnen spelers rondes winnen en punten scoren. Diegene die op het einde de meeste punten heeft, wint de match.

Top Spot kan op verschillende moeilijkheidsniveau's gespeeld worden (JUNIOR-EXPERT), nagehangend aan de ervaring of de leeftijd van de spelers.

Gebruikte termen

RONDE: In elke ronde speelt elke speler één keer een kaart of combinatie van kaarten. De speler met de hoogste waarde wint die ronde en scoort één punt.

SPEL: Een spel bestaat uit verschillende rondes. Een spel start met het delen van de kaarten en eindigt wanneer een speler wint met zijn laatste kaart(en). Het aantal rondes in een spel varieert. Na elk spel worden de punten geteld en begint er een nieuw spel met een andere deler.

MATCH: Een match is een serie spellen. Spelers kunnen zelf kiezen hoeveel spellen ze willen spelen alvorens de match eindigt.

Voor je start

In Top Spot zitten 5 sets met kaarten. Het aantal spelers bepaalt het aantal sets/kleuren waarmee gespeeld wordt:

- 3 spelers: 3 sets/kleuren
- 4 spelers: 4 sets/kleuren
- 5 spelers: 5 sets/kleuren

Verwijder 1 of 2 sets met kaarten (wanneer je met 4 of 3 spelers bent) voor je start.

Behalve de kleur, is elke set hetzelfde en bestaat hij uit 12 kaarten met stippen en gaten op verschillende plaatsen. De cijfers op de hoeken van de kaarten geven hun waarde aan. Het eerste cijfer duidt het aantal stippen aan. Het tweede cijfer is het aantal stippen + het aantal gaten. Dit is de maximale waarde van de kaart wanneer deze met andere kaarten gecombineerd wordt.

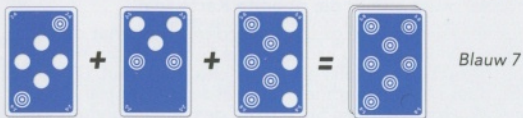
Top Spot bevat ook 5 identieke JOKERS. Deze worden niet in het JUNIOR-level gebruikt, maar enkel in het EXPERT-level.

Een ronde spelen

De deler schudt de kaarten (waarbij de kleuren gemixt worden) en geeft elke speler 12 kaarten met de afbeelding naar beneden. Elke speler neemt zijn kaarten in de hand, terwijl hij de waarde en kleur verbergt voor de andere spelers.

Een spel begint bij de speler links van de deler en verloopt in wijzerzin:

- Iedere speler speelt in zijn beurt één of meerdere kaarten.
- Wanneer meerdere kaarten gespeeld worden, dan moeten dat kaarten zijn met dezelfde kleur! Meerdere kaarten moeten recht bovenop elkaar gelegd worden.
- **Het aantal zichtbare stippen op de kaart(en) bepaalt hun waarde.** Wanneer je kaarten combineert, is dit het aantal stippen op de bovenste kaart samen met het aantal stippen op de onderste kaart(en) die zichtbaar zijn doorheen de gaten.



- Je mag geen combinaties maken, enkel met de bedoeling extra kaarten kwijt te spelen (zie EINDE VAN EEN SPEL, waarom dit belangrijk is!) Elke extra kaart die je gebruikt, moet de waarde van jouw combinatie verhogen!
- Alleen de speler die als eerste een kaart legt, mag kiezen welke kleur hij neemt. Alle andere spelers moeten dezelfde kleur "volgen". Wanneer een speler een kleur niet kan volgen omdat hij daarvan geen kaarten meer heeft, moet hij één kaart met een andere kleur kiezen. Daarmee verliest hij altijd, ook al heeft zijn kaart meer stippen.
- Je moet altijd een kaart spelen (tenzij je er geen meer hebt). Je kan dus nooit 'passen'.

Een ronde winnen

De speler die de kaart of combinatie van kaarten met de hoogste waarde gespeeld heeft, wint die ronde en krijgt hiervoor 1 punt.

Hij mag de volgende ronde beginnen en de kleur kiezen.

Elke ronde is één punt waard. Het maakt daarbij niet uit wat de waarde van de winnende kaart was of hoeveel kaarten er gespeeld zijn. De winnaar neemt de gespeelde kaarten van tafel en maakt daarvan een stapel. Maak een aparte stapel voor elke ronde die je wint, zodat je op het einde makkelijk kan tellen hoeveel punten je gescoord hebt.

Gelijkspel

Wanneer meerdere spelers dezelfde hoogste waarde gespeeld hebben, dan wint de eerste speler met de hoogste waarde de ronde. Daarom zullen spelers normaal proberen om een gelijkspel te vermijden, indien mogelijk.

Einde van een spel

Spelers blijven spelen zolang de laatste winnaar van een ronde nog kaarten heeft:

- Een spel eindigt wanneer een speler een ronde kan winnen met zijn laatste kaart(en), zelfs indien andere spelers wel nog kaarten hebben. Indien een speler verliest met zijn laatste kaart(en), dan gaan andere spelers wel gewoon verder met het spel.
- Wanneer een speler een ronde wint en hij is de enige die daarna nog kaarten heeft, dan scoort hij met elk van zijn overblijvende kaarten een extra punt want hij zou elke volgende ronde met elk van zijn kaarten kunnen winnen, aangezien niemand anders nog kaarten heeft.

Einde van een match

Op het einde van een spel tellen spelers het aantal rondes dat ze gewonnen hebben (=het aantal stapels). Deze score wordt opgeschreven en daarna worden de kaarten gedeeld door de volgende deler voor een nieuw spel. Een match bestaat uit voldoende spellen, zodat iedereen even vaak de kaarten kan delen. Bijvoorbeeld met 4 spelers bestaat een match uit 4, 8, 12, 16... spellen.

Diegene die op het einde van alle spellen de hoogste score heeft, wint de match.

De spelregels voor het EXPERT-level zijn hetzelfde als die voor het JUNIOR-level, behalve:

Jokers

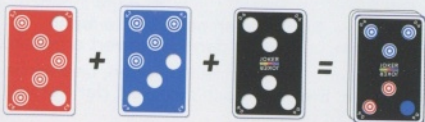
Neem bij het begin van de match voor elke speler 1 JOKER-kaart en mix deze samen met de gekleurde kaarten. Elke speler krijgt 13 kaarten, sommige spelers zullen geen JOKER-kaarten ontvangen, andere spelers zullen er 1 of meerdere krijgen.

JOKER-kaarten hebben geen specifieke kleur. De speler die een JOKER speelt mag de kleur ervan bepalen. Wanneer je de eerste speler bent in een ronde en een JOKER gebruikt, dan moet je duidelijk zeggen welke kleur andere spelers moeten volgen. Wanneer je niet als eerste aan de beurt bent, moet jouw JOKER-combinatie de gespeelde kleur "volgen".

Je mag de JOKER spelen als een aparte kaart, zonder deze te combineren met andere kaarten. Hoewel deze kaart geen waarde heeft, kan je er nog steeds een ronde mee winnen indien je (wanneer je de eerste speler bent) een kleur kiest die niemand kan volgen.

Wanneer je de JOKER-kaart combineert met andere kaarten, dan kan deze combinatie eender welke kleur aannemen. Dit mag een andere kleur zijn, dan die van de kaarten die je combineert. Je mag zelfs kaarten met een verschillende kleur combineren met je JOKER-kaart:

- De enige voorwaarde is dat de JOKER-kaart de bovenste kaart is in de combinatie.
- De waarde van de combinatie is het aantal stippen van de gekleurde kaart(en) dat zichtbaar is door de gaten van de JOKER-kaart. De combinatie zal dus maximum 6 waard zijn, aangezien er maar 6 gaten in de JOKER-kaart zitten.



Waarde 5,
maar in eender
welke kleur,
vb. Groen 5

Gelijkspel

Wanneer spelers gelijk spelen, dan moet de winnaar bepaald worden door extra tussenrondes te spelen:

- Deze tussenrondes worden in dezelfde volgorde en met dezelfde regels gespeeld, maar enkel tussen spelers die gelijk speelden. De speler die eerst aan de beurt is, kiest de kleur (dit mag een andere kleur zijn dan die van de originele ronde).
- Indien deze tussenronde opnieuw in een gelijkspel eindigt, dan volgen er nieuwe tussenrondes totdat er één winnaar is.
- De winnaar van de tussenronde maakt één stapel van alle kaarten die in de originele ronde en de tussenronde(s) gespeeld zijn en scoort één punt. Het maakt daarbij niet uit hoeveel kaarten of tussenrondes er nodig waren.
- Een speler verliest automatisch een tussenronde wanneer deze opnieuw op een gelijkspel uitdraait en hij geen kaarten meer heeft. Indien alle spelers van een tussenronde zonder kaarten komen te zitten alvorens er een winnaar is, dan scoort er niemand een punt voor die ronde. De overige spelers gaan dan verder, te beginnen met de laatste winnaar van een ronde voor het gelijkspel.
- Indien een speler een tussenronde wint met zijn laatste kaart(en), dan beëindigt hij het spel zoals bij een gewone ronde.
- Wanneer een ronde eindigt in een gelijkspel en niemand nog kaarten heeft, scoort er niemand een punt voor die laatste ronde.



© 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

TOP
SPOT