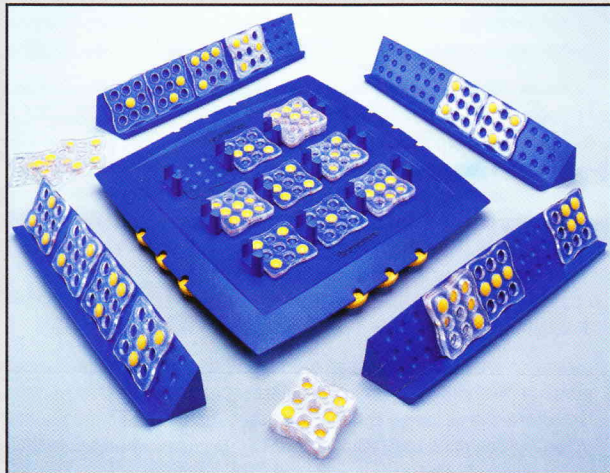


Topminos[®]





Topminos®

<i>But</i>	Totaliser le plus grand nombre de points en superposant les pièces dans les compartiments sans qu'aucune pastille ne se superpose.
<i>Pour</i>	2-4 joueurs à partir de 6 ans.
<i>Contenu</i>	56 pièces de Topominos. 1 plateau, 4 supports, 1 sac de rangement, 1 règle du jeu.
<i>Préparation</i>	Indiquer le joueur qui notera le score ou utilisez à cet effet les disques de scores. A mettre le plateau tout proche pour que les joueurs puissent facilement le voir et l'atteindre. Mettre les pièces de TOPOMINOS dans le sac. Piocher dans le sac: 5 pièces chacun si vous êtes 2 joueurs; 4 pièces chacun si vous êtes 3 ou 4 joueurs. Mettre les pièces sur les supports de façon à les cacher de vos adversaires.
<i>Premier joueur</i>	Le premier qui commencera à jouer sera celui qui par tirage au sort aura sorti du sac la pièce avec le plus grand nombre de pastilles. Les exaequos devront retirer des pièces jusqu'à les pièces soient départagées. Remettre les pièces dans le sac.
<i>Façon de jouer</i>	Superposer les pièces dans les compartiments choisis sans qu'aucune pastille ne se superpose. Les pièces s'utilisent des deux faces, et dans n'importe quelle direction (Fig 1).
<i>Commencement du jeu</i>	Le premier joueur posera sa ou ses pièces dans un des 9 compartiments de son choix, il devra bien regarder son jeu pour trouver la meilleure combinaison pour poser sur le plateau ses pièces les unes sur les autres (sans jamais que les pastilles se superposent) et pour avoir le plus de points possible. Il ne doit jouer que dans un seul compartiment. Le joueur totalisera 1 point pour chaque pastille sur la/les pièce posée(s) (fig.2). Lorsqu'il a terminé de jouer son tour, il devra remplacer les pièces jouées par d'autres pièces choisies au hasard dans le sac et ne pas oublier de marquer ses points (comme pour chaque joueur). Si le nombre de pièces qui restent dans le sac ne suffit pas, il faut reprendre autant de pièces que possible.
<i>Suite du jeu</i>	Le deuxième joueur et les autres jouent dans le sens des aiguilles d'une montre et doivent choisir entre les possibilités suivantes:
<i>SOIT</i>	A. commencer son tour dans un autre compartiment vide du plateau et jouer de la même façon que le premier joueur (fig 2 ou 3),
<i>SOIT</i>	B. ajouter une ou plusieurs pièces sur la/les pile(s) du/des joueur(s) précédent(s) (fig.4 ou 5).
<i>SOIT</i>	C. laisser passer son tour, parce qu'il ne veut ou ne peut pas poser de pièces sur le plateau. Dans ce cas, il pourra remplacer une ou plusieurs de ses propres pièces par des pièces du sac (une fois seulement pendant son tour).
<i>ATTENTION</i>	Chaque joueur doit OBLIGATOIREMENT choisir entre l'une des possibilités mentionnées ci-dessus: ou bien A ou bien B ou bien C !
<i>Marquer des points</i>	Lorsqu'un joueur a terminé son tour, on calcule le nombre total de pastilles de toutes les piles sur lesquelles il a ajouté des pièces. Ce total représente le score du tour de ce joueur. On notera que ce joueur totalisera non seulement des points pour les pastilles des pièces qu'il a posées, mais aussi pour les pastilles de toutes les pièces se trouvant en dessous. (fig. 5)

Une pile gagnante de 9 points

Le joueur qui réussit à faire une pile de 9 points (voir fig. 3) (soit par l'addition d'une ou de plusieurs pièces sur une pile déjà présente, soit par la construction de sa propre pile), totalise 9 points, récupère les pièces pour laisser le compartiment libre et les met de côté (il est interdit de les remettre en jeu). Il peut alors continuer à jouer en choisissant encore une fois une des possibilités A ou B (pas C). Chaque fois qu'un joueur réussit à empiler les pièces transparents avec 9 points au total, il peut continuer à jouer comme si c'était un nouveau tour, ce qui compte aussi pour le score (voir fig. 6 et la notice pour les joueurs avancés). Cette situation pourra se présenter plusieurs fois pendant que la même personne joue et a la même tour.

Vous avez posé toutes vos pièces

Le joueur qui aura utilisé toutes les pièces de son jeu lors d'un seul tour, devra reprendre dans le sac chaque fois une seule pièce et continuer à jouer jusqu'à ce qu'il ne puisse ou ne veuille plus jouer. Son tour sera passé. Il reprendra ensuite du sac des pièces et les ajoutera à celles sur son support pour obtenir le même nombre de pièces qu'il avait au début du jeu. (Si le nombre de pièces qui restent dans le sac ne suffit pas, il faut reprendre autant de pièces que possible.)

Fin du jeu

Le jeu sera terminé:

1. si un joueur n'a plus de pièces sur son support et si le sac est vide.
2. si aucun des joueurs ne peut pas poser des pièces sur le plateau et s'il ne reste plus de pièces utilisables dans le sac.

ATTENTION!

Si cela arrive au milieu d'un tour, il faut terminer ce tour, pour que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois!

Score de manche

Calculer pour chaque joueur le TOTAL des scores par tour. De ce total, déduire un point pour chaque pastille des pièces qui restent sur son support.

Gagnant

Celui qui a obtenu le plus grand nombre de points.

Nouvelle manche

Toutes les pièces seront remises dans le sac. Le gagnant de la dernière manche, commencera.

Tactique

Chaque pièce a sa valeur tactique. Pensez à votre tour prochain et gardez vos pièces précieusement dans votre jeu jusqu'au moment opportun. Voir l'exemple pour personnes plus avancées. les mêmes pièces, pourtant un score différent.

Un petit conseil

1. On peut fixer le nombre de manches à jouer ou une limite de points à totaliser.
2. Pour un jeu rapide: indiquer un temps limite pour chaque joueur de 30 secondes jusqu'à 1 minute.

Commentaires

Pour toutes questions ou suggestions, nous sommes à votre disposition à l'adresse suivante: Goliath BV, B.P. 51, 8050 AB HATTEM, HOLLAND.

Topminos®

Fig / Abb 6

Posées sur le plateau
Liegende Plättchen
Sulla tavola da gioco se
trovano dei punti
Placed on the game-tray
En el tablero están
Op speelbord liggen

Premier pas
Erster Schritt
Fase 1
Step 1
Primer paso
Stap 1

Resultat
Ergebnis
Risultato
Risultato
Result
Resultado
Resultaat

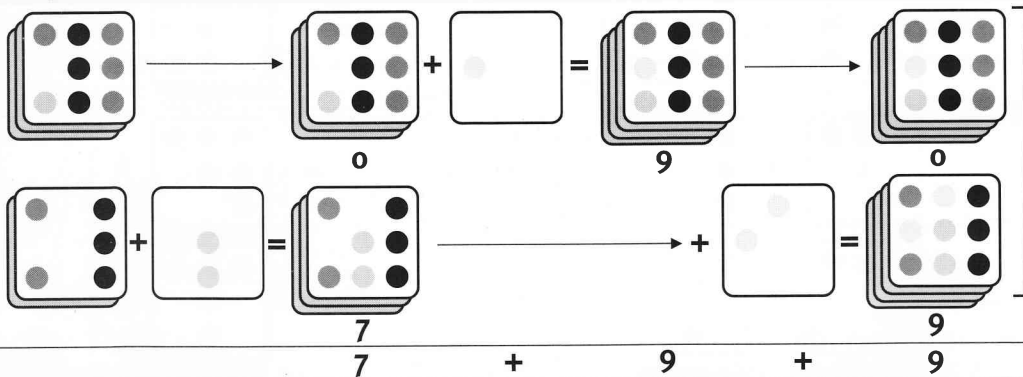
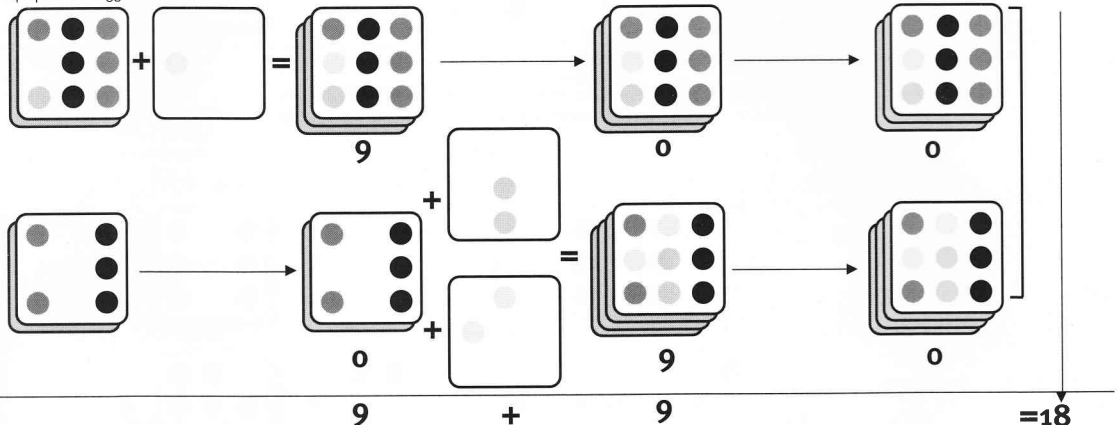
Deuxième pas
Schritt 2
Fase 2
Step 2
Paso 2
Stap 2

Resultat
Ergebnis
Risultato
Risultato
Result
Resultado
Resultaat

Troisième pas
Schritt 3
Fase 3
Step 3
Paso 3
Stap 3

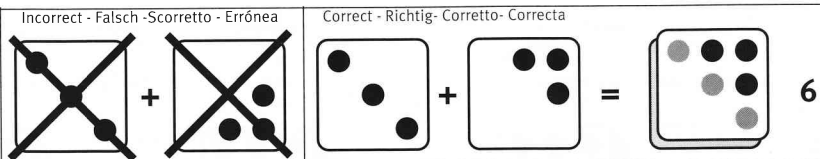
Resultat final
Endergebnis
Risultato finale
End result
Resultado final
Eindresultaat

Total des points
Gesamtpunkte
Totale
Total points
Total de puntos
Puntentotaal



Topminos®

Fig / Abb 1



Posées sur le plateau
Liegende Plättchen
Sulla tavola da gioco se trovano dei punti
Placed on the game-tray
En el tablero están
Op speelbord liggen

Pièces nouvelles posées
Angelegte Plättchen
Queste tessere vengono affiancate
Added tiles
Estas fichas se colocan
Deze stenen worden aangelegd

Total des points
Gesamtpunkte
Totale
Total points
Total de puntos
Puntentotaal

Fig / Abb 2

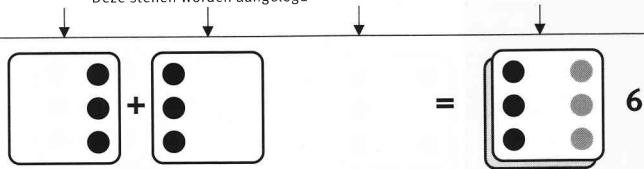


Fig / Abb 3

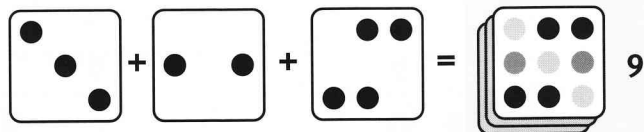


Fig / Abb 4

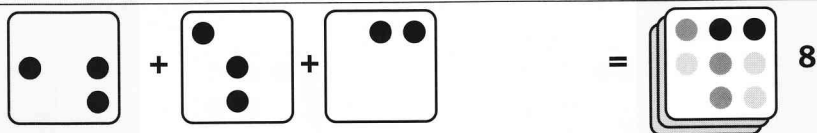


Fig / Abb 5

