

STAR WARS™

TOP TRUMPS® TOURNAMENT



TOP TRUMPS

Um eine reguläre Partie Top Trumps zu spielen, werden die Karten gemischt und gleichmäßig an alle 2 bis 6 Spieler verteilt. Jeder Spieler nimmt seinen Kartenstapel so in die Hand, dass nur er und kein Mitspieler die oberste Karte offen sehen kann.

Der Spieler links vom Geber beginnt. Er wählt eine Eigenschaft in der Tabelle auf seiner obersten Karte und liest den dazugehörigen Wert vor, z.B. „Kampfgeschick 136“. Die Mitspieler lesen dann reihum ebenfalls ihre Zahlen zur Kategorie „Kampfgeschick“ vor. Wer den höchsten Wert hat, gewinnt und erhält die obersten Karten seiner Mitspieler, die er – zusammen mit seiner eigenen – unter seinen Kartenstapel steckt. Dann ist er an der Reihe und wählt eine Eigenschaft von der neuen obersten Karte aus und nennt den Wert.

Wenn 2 oder mehr Karten den gleichen Wert aufweisen oder kein Wert angegeben ist, kommen die obersten Karten in die Mitte und der gleiche Spieler wählt erneut eine Eigenschaft von der nächsten Karte. Der Gewinner dieser Runde erhält auch die Karten aus der Mitte.

Es gewinnt, wer am Ende alle Karten bekommen hat.



DIE SPIELREGELN

ZIEL DES SPIELS

- Ziel ist es, als Erster die Top Trumps Pin-Leiste zu füllen und das Top Trumps Finale zu gewinnen.
- Du füllst die Pin-Leiste durch Siege in den Turnier-Minispielen: Kopf an Kopf, Mein Spiel, Shoot out, Hi Lo, Klau den Pin, und Hol zwei Pins.

TOP TRUMPS

START

- Bau die Drehscheibe zusammen, indem du den Pfeil von seinem runden Sockel abtrennst. Setz den Sockel von unten in die sechseckige Scheibe und stecke den Pfeil wieder von oben fest dagegen. Der Drehpfeil sitzt jetzt genau in der Mitte der Karten-Arena.
- Ein Spieler wird zum Pin-Meister ernannt. Nur er darf im Laufe des Spiels die Pins verteilen.
- Jeweils ein Kartenspiel wird in die sechs Öffnungen der Karten-Arena gelegt. Steck die Kartenstapel so hinein, dass die Rückseite des Stapels zum Drehfeld zeigt. Alle Karten immer vor dem Start entnehmen und alle nicht benutzten Spielkarten zur Seite legen.
- Jeder Spieler braucht eine Pin-Leiste. Leg deine Pin-Leiste so ab, dass jeder Spieler sie sehen kann – also nicht verstecken!
- Zieh die Karten während der Minispiele immer von oben. Der Stapel mit den Karten muss nicht gemischt werden.
- Immer wenn ihr ein Minispiel beendet habt, legt ihr die gespielten Karten unter den Stapel und steckt ihn zurück in die vorgesehene Öffnung in der Arena, bevor der nächste Spieler dran ist.

SPIELVERLAUF

- Dreh den Pfeil, um zu sehen wer beginnt. Der Spieler, auf den der Pfeil zeigt, startet. Er dreht nun den Pfeil noch einmal, um das erste Minispiel auszuwählen. Bei einigen Minispielen nehmen alle Spieler teil, bei anderen nur 2 Spieler oder auch nur 1 Spieler.
- Wenn ein Minispiel vorbei ist, endet die Runde und der Spieler gibt nach links ab.
- Die Mitspieler sammeln Pins für ihre Pin-Leiste, indem sie die Minispiele gewinnen. Wenn ein Spieler 9 Pins gesammelt hat, beginnt das Finale.

TOP TRUMPS TOURNAMENT

ABWERFEN: „DER VERLIERER WIRFT AB“

Während des Spielverlaufs werden die Verliererkarten abgeworfen. Dies bedeutet: der Spieler mit der Gewinnkarte erhält nicht die Verliererkarten, sondern ihr legt diese Verliererkarten vor euch auf den Tisch. Durch das schnelle Ablegen der Karten wird das Spiel schneller. Wenn ein Spieler keine Karten mehr besitzt, ist das Minispiel für ihn beendet.

Die Abwurfregel gilt für alle Minispiele des Turniers und das Finale.

UNENTSCIEDEN

Wurden zwei oder mehr Karten mit dem gleichen Wert gezogen, werden sie wieder abgeworfen und der Wert der gleichen Kategorie wird auf der nächsten Karte verglichen. Wenn du dadurch keine Karte mehr besitzt, bist du raus. Sollten zwei oder mehr Spieler gleichzeitig keine Karten mehr besitzen, erhalten diese Spieler jeweils eine neue Karte. Der Wert der gleichen Kategorie wird erneut verglichen. Selbst wenn die gleichen Kartenwerte von zwei oder mehreren Spielern höher liegen als die der anderen Spieler, müssen diese Karten abgeworfen werden, da es dann unentschieden steht. Der Wert der gleichen Kategorie wird auf der nächsten Karte erneut verglichen.

LETZTE KARTE

Wenn der Spieler, der die nächste Kategorie aussucht, nur noch eine Karte hat, darf die gleiche Kategorie nicht zweimal in Folge angesagt werden.

MACHTFAKTOR

In Episode IV–VI, Episode I–III und Raumschiffe entspricht der Machtfaktor der Anzahl der Filme, in denen der Charakter mitgespielt hat.

EPISODEN

Im Kartenspiel Top-30-Filmszenen gewinnt die Episode mit der höchsten Zahl.

MINISPIELE

MEIN SPIEL – ALLE SPIELER

2
PINS

Dies ist deine große Chance, 2 Pins mit deinem liebsten Kartenspiel zu gewinnen. Wähle dein Lieblings-Kartenspiel aus der Karten-Arena und verteile 3 Karten an jeden Spieler. Du bist im Vorteil und wählst den ersten Wert aus. Der Spieler mit der Gewinnkarte wählt den nächsten Wert der nächsten Karte, wer verliert, wirft seine Karte ab. Es wird so lange gespielt, bis nur noch ein Spieler Karten besitzt. Dieser Spieler ist der Sieger und erhält 2 Pins für seine Pin-Leiste.

KOPF AN KOPF – 2 SPIELER

1
PIN

Dreh den Pfeil erneut, um das Kartenspiel auszuwählen. Entscheide dich, gegen wen du antreten möchtest. Du solltest dabei nicht gerade denjenigen auswählen, von dem du glaubst, dass er das Kartenspiel am besten kennt! Verteile 3 Karten je Spieler. Du bist im Vorteil und suchst den ersten Wert aus. Der Gewinner wählt dann einen Wert von seiner nächsten Karte und der Verlierer wirft seine Karte ab. Spielt weiter, bis nur noch ein Spieler Karten besitzt. Dieser Spieler ist der Sieger und erhält einen Pin für seine Pin-Leiste.

SHOOT OUT – ALLE SPIELER

1
PIN

Dreh den Pfeil erneut, um das Kartenspiel auszuwählen. Verteile eine Karte an jeden Spieler. Du bist im Vorteil und wählst die Kategorie, mit der du deine Karte spielen möchtest. Der Spieler mit dem höchsten Wert gewinnt einen Pin für seine Pin-Leiste. Bei einem Unentschieden zwischen zwei oder mehreren Spielern werden neue Karten an diese Spieler verteilt und die gleiche Kategorie wird erneut gewählt.

HI LO – 1 SPIELER

1 oder 2
PINS

Dreh den Pfeil erneut, um das Kartenspiel auszuwählen. Lege drei Karten verdeckt in eine Reihe vor dir. Dreh die erste Karte um und sieh dir die Werte an. Du musst eine der Kategorien für das gesamte Minispiel auswählen – meinst du, auf der nächsten Karte ist der Wert höher oder niedriger? Gib an, mit welcher Kategorie und welchem Wert du spielen wirst, und sage dann „höher“ oder „niedriger“, je nachdem, ob du glaubst, dass der Wert auf der nächsten Karte höher oder niedriger ist. Nun wende die Karte und finde es heraus! Liegst du falsch, endet dein Zug. Wenn du recht hattest, spiel weiter – ist der Wert der Kategorie auf der dritten Karte höher oder niedriger als auf der zweiten Karte? Dreh die letzte Karte um und schau nach, ob deine Einschätzung stimmt. Ein Unentschieden ist ein Sieg. Steht auf einer Karte N/A oder kein Wert, wird die nächste Karte vom Kartenstapel genommen und umgedreht.

KLAU DEN PIN

1
PIN

Hiermit kannst du aus der Pin-Leiste eines anderen Spielers einen Pin stehlen und ihn deiner eigenen Leiste hinzufügen! Aber Achtung: Die anderen werden versuchen, es dir im Verlauf des Spiels heimzuzahlen... Wenn keine Pins zu holen sind, dreh den Pfeil erneut für ein anderes Minispiel.

HOL 2 PINS

2
PINS

Dieses Minispiel ist ganz einfach – nimm zwei Pins aus dem Pinvorrat und füge sie deiner Pin-Leiste hinzu.

DAS FINALE – ALLE SPIELER

Wenn ein Spieler seine Pin-Leiste mit **9 Pins** gefüllt hat, beginnt das **Finale!**

Dreh den Pfeil, um das Kartenspiel auszuwählen (vor dem Start noch einmal gut mischen).

Jeder Spieler zählt die Pins in seiner Pin-Leiste. Die Pins bestimmen die Anzahl der Karten, die ihr für das Finale erhaltet. Wer seine Pin-Leiste zuerst gefüllt hat, erhält 9 Karten. Hast du aber z.B. nur 5 Pins auf deiner Pin-Leiste, erhältst du nur 5 Karten. Hast du keine Pins, scheidest du aus und darfst nicht am Finale teilnehmen!

Sind mehr als 30 Pins im Spiel, erhält der Spieler mit den meisten Pins 6 Karten, der zweite erhält 5, der dritte 4, der vierte 3, der fünfte 2 Karten und der sechste Spieler erhält 1 Karte. Sollten mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Pins haben, erhalten diese die gleiche Anzahl an Karten – wenn sich z.B. zwei Spieler den 2. Platz teilen, erhalten beide 5 Karten.

Der Spieler mit den meisten Pins ist jetzt im Vorteil: Er wählt die erste Eigenschaft aus und das Finale beginnt. Es wird grundsätzlich die „Abwerfen“-Regel angewendet; sollte ein Spieler keine Karten mehr besitzen, ist er raus. Spielt so lange, bis nur noch ein Spieler übrig ist – dieser ist der **Top Trumps Tournament Gewinner!**

DIE KARTEN-ARENA

Die sechs *Star Wars*-Kartenspiele, die zu diesem Spiel gehören, sind nur der Anfang! Jedes andere Kartenspiel kann in einem Top Trumps Turnier verwendet werden. Du musst lediglich deine Lieblingsspiele aus deiner Sammlung in die Karten-Arena einlegen – und los geht's!

Papa und Mama können sogar ihre Lieblings-Quartettspiele aus der Kindheit ausgraben! Denn die Karten-Arena bringt alle Kartenspiele erstmals zusammen und ihr könnt euch eure eigenen Turniere ausdenken. Also schnappt euch eure Kartenspiele und dreht los!



Top Trumps is a registered trademark of Winning Moves UK Ltd. *Episode I-III, Episode IV-VI, Raumschiffe* und *The Clone Wars* waren bereits als Top Trumps Kartenspiel-Editionen einzeln erhältlich. © 2009 Lucasfilm Ltd. & TM. CONCEPT: Tom Liddell – DEVELOPMENT: Ben Meakin & Nik Battersby – DESIGN: RedMullet Design



Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf – www.winning-moves.de