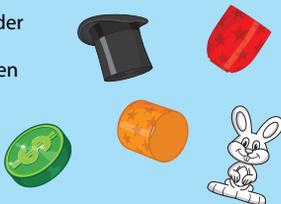


# STOP THAT!

## SPIELMATERIAL

- 4 schwarze Zylinder
- 4 rote Becher
- 4 orangene Röhren
- 4 grüne Münzen
- 4 weiße Hasen
- 55 Karten



## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich 1 Zauberset bestehend aus:

- 1 schwarzen Zylinder,
- 1 roten Becher,
- 1 orangenen Röhre,
- 1 grünen Münze,
- 1 weißen Hasen.

Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte der Spielfläche.



**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de).

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

**Dein Pegasus-Spiele-Team.**

## SPIELABLAUF

Zu Beginn jeder Spielrunde wird die oberste Karte des Kartenstapels aufgedeckt. Ihr versucht nun gleichzeitig, eure 5 Gegenstände gemäß den folgenden Regeln zu **einem Turm zu stapeln**:

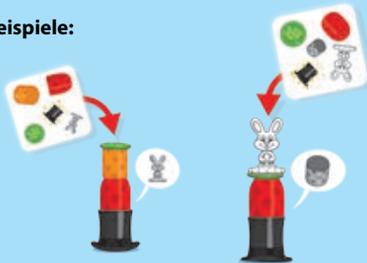
- Auf den Karten farbig dargestellte Gegenstände müssen sichtbar sein.
- Grau dargestellte Gegenstände müssen in anderen Gegenständen versteckt werden.
- Nicht auf der Karte dargestellte Gegenstände müssen beiseitegelegt werden. Sie sind weder sichtbar noch versteckter Bestandteil des Turms.

### Was bedeutet „versteckt“?

Ein Gegenstand gilt als „versteckt“, wenn er sich ganz oder teilweise (bei einem Blick von der Seite) im Inneren eines anderen Gegenstands befindet.

Meinst du, deinen Turm erfolgreich gebaut zu haben, rufe laut „Top That!“. Kontrolliere nun, ob du die aktuelle Aufgabenkarte der Abbildung entsprechend erfüllt hast. Ist dies der Fall, erhältst du die Aufgabenkarte.

### 2 Beispiele:



War dein „Top That!“-Ruf zu Unrecht erfolgt, scheidest du aus der aktuellen Runde aus. Du darfst erst bei der nächsten Aufgabenkarte wieder mitstapeln. Der nächste Mitspieler, der „Top That!“ ruft, darf seinerseits kontrollieren, ob er die Aufgabenkarte erfüllt hat. Sollte der seltene Fall eintreten, dass ihr alle ausscheidet, legt die Aufgabenkarte unter den Stapel zurück.

Beginnt anschließend eine neue Spielrunde, indem einer von euch die oberste Aufgabenkarte aufdeckt.

## SPIELENDEN

Sobald einer von euch 5 Aufgabenkarten gesammelt hat, gewinnt er das Spiel. Alternativ könnt ihr auch ein anderes Spielende bestimmen. Spielt zum Beispiel, bis einer von euch 10 Aufgabenkarten erfüllt hat. Oder ihr spielt alle Aufgabenkarten durch und überprüft dann, wer von euch die meisten Karten gesammelt hat.

## SPIELREGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Auf vielen Karten ist 1 Gegenstand von Sternen umgeben. Dann dürft ihr in diesem Gegenstand keine anderen Gegenstände verstecken, d. h., ihr müsst grau dargestellte Gegenstände in einem anderen Gegenstand verstecken.

## IMPRESSUM

**Autor:** Thierry Denoual

**Illustrationen:** Stéphane Escapa

**Deutsche Ausgabe:**

**Satz und Layout:** Fiore GmbH | [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

**Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign** von Hans-Georg Schneider

**Realisation:** Sebastian Hein

Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Blue Orange Europa © 2016 Blue Orange. © der deutschen Ausgabe 2017 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.



Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.pegasusspiele.de)