



Dominic Crapuchettes
DAS ULTIMATIVE PARTY-QUIZ

Spieler: 4+ Alter: 10+ Dauer: ca. 30 Minuten



In welchem Jahr eröffnete das römische Kolosseum? Wie viel Prozent der Schokolinsen einer handelsüblichen Packung M & Ms sind üblicher Weise blau? Wie viele Wörter spricht der durchschnittliche Mensch am Tag? Und wie viele Meter groß ist Godzilla im japanischen Original? Keine Ahnung? Keine Bange, ihr könnt trotzdem gewinnen!

Und so geht's: Ihr spielt über 7 Runden. Zu Beginn jeder Runde wird eine Frage vorgelesen. Anschließend schreibt ihr alle euren Tipp auf. Und dann dürft ihr auf den besten Tipp wetten. Du bist von deinem eigenen Tipp überzeugt? Dann wette auf dich selbst! Die Frage ist das Spezialgebiet deines Mitspielers? Ganz einfach – dann wette auf ihn. Habt ihr alle Wetten platziert, lest ihr die Antwort vor. Frage für Frage sammelt ihr so Siegpunkte, die ihr in Runde 7 im großen Finale noch einmal aufs Spiel setzen könnt. Mit etwas Glück verdoppelt ihr euren Einsatz.

Doch Vorsicht: Liegt ihr daneben, sind die schönen Siegpunkte futsch!

Natürlich ist Top & Flop auch in Teams spielbar!

Inhalt

Hinweis: Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig **Tipptafeln**, **Top & Flop-Tafel**, **Wettchips** und **Siegpunkte**, aus den Tableaus.



6 abwischbare Tipptafeln



1 Top & Flop-Tafel



149 Fragenkarten
(mit insgesamt 596 Fragen)



1 Blankokarte



1 Kartenhalter



Vorderseite Rückseite
12 Wettchips (je 2 pro Spieler)



35 mal 15 mal 10 mal
Siegpunkt-Chips
(kurz Siegpunkte)



6 Stifte mit Wischer

Einigt euch darauf, **welcher Buchstabe** auf den Fragenkarten für das gesamte Spiel **gilt** (A, B, C oder D). Wir empfehlen, dass ihr in einer Partie nur die Fragen eines Buchstabens durchspielt. Die Fragen sind zwar weder nach Thema noch nach Schwierigkeit sortiert. Es kann aber vorkommen, dass auf einer Fragenkarte mehrere Fragen zu einem Thema oder einer Größeneinheit auftauchen. Wenn ihr daher die Fragenkarten einer Partie mit demselben Buchstaben durchspielt, habt ihr die größte Varianz bei den Fragen.

Der **größte** Spieler ist der Bankier. Er legt die Siegpunkt-Chips ebenfalls in die Tischmitte, etwas oberhalb der Top & Flop-Karte. Das ist die Bank.

Sowohl der Vorleser als auch der **Bankier** spielen ganz normal mit!

Spielablauf

Frage vorlesen

Als Vorleser nimmst du dir die **Blankokarte** und die **vorderste Fragenkarte** aus dem Kartenhalter. Lege die Fragenkarte auf die Blankokarte. So kann kein Spieler die Antworten lesen, wenn du die Fragenkarte in der Hand hältst. Lies nun die Frage mit dem eingangs gewählten Buchstaben (z. B. A) laut vor.



Jetzt schreibt jeder Spieler **geheim** einen **Tipp** auf seine **Tipptafel** (gefragt ist immer ein Zahlenwert). Legt dann eure Tipptafel verdeckt vor euch auf den Tisch.



Achtung: Wenn ihr im Team spielt, einigt ihr euch auf einen Zahlenwert und schreibt diesen auf die Tipptafel.

Keine Sorge! Ihr müsst die richtige Antwort nicht wissen. Tippt also einfach drauf los!

Tipps sortieren

Haben alle Spieler bzw. Teams ihre Tipps abgegeben, deckt ihr eure Tipptafeln auf. Sortiert nun die Tipptafeln vom kleinsten zum größten Wert. Die **Top & Flop-Tafel** platziert ihr **immer** ganz links. Bei 2 oder mehr **gleichen Tipps**, legt ihr die Tipptafeln wie abgebildet übereinander.



Wetten platzieren

Jeder Spieler (oder jedes Team) setzt nun **verdeckt**, also mit der Zahl nach unten, seine beiden **Wettchips** auf die Tipptafel, von der er glaubt, dass sie **am dichtesten** an der richtigen Antwort ist **ohne darüber zu liegen**. Ihr könnt sowohl auf eure eigene Tipptafel oder auch auf die Tipptafel eines Mitspielers oder die Top & Flop-Tafel wetten.

Spielvorbereitung

Teilt euch in 4 bis 6 Teams. Die Größe eines Teams sollte bei 1 bis 3 Spielern liegen. Jedes Team erhält **1 Stift**, **1 Tipptafel** und dazu farblich passend **2 Wettchips**. Platziert die Top & Flop-Tafel in der Tischmitte und lasst ausreichend Platz, um rechts davon eure Tipptafeln abzulegen. Der **kleinste** Spieler ist der **Vorleser**. Als Vorleser erhältst du den **Kartenhalter** mit den Quizfragen und die **Blankokarte**.

- Ihr dürft: a) beide Wettchips auf **eine** Tipptafel wetten, oder
b) eure beiden Wettchips auf **zwei** beliebige Tipptafeln verteilen.



Top Tipp bestimmen

Habt ihr alle Wettchips platziert, deckt ihr sie auf. Dann dreht der **Vorleser** die aktuelle Fragenkarte auf die Antwortseite um und liest laut die Antwortzahl vor, die zum Buchstaben der Frage passt.



Die Tipptafel mit dem Tipp, der am dichtesten an der richtigen Antwort liegt, **ohne darüber zu liegen**, ist der **Top Tipp**.

Achtung: Liegen alle abgegebenen Tipps **über** der richtigen Antwort, ist die Top & Flop-Tafel der Top Tipp! Alle **Wettchips**, die **nicht** auf den Top Tipp gewettet wurden, gehen zurück an die Spieler.

Im Beispiel oben ist 42 die richtige Antwort. Da kein Spieler die korrekte Antwort aufgeschrieben hat, ist der Top Tipp derjenige, der am nächsten kommt, ohne über 42 zu liegen. Das ist die 31. Die 43 von Sabrina (Pink) ist zwar dichter an der richtigen Antwort dran, aber leider zu hoch.

Gewinne auszahlen

Der **Bankier** zahlt nun die Gewinne aus:

- Hast du den **Top Tipp** abgegeben, erhältst du einen **1 Siegpunkt**. Haben mehrere Spieler den Top Tipp abgegeben, erhält **jeder von ihnen** einen 1 Siegpunkt.
- Hast du deinen **1er-Wettchip** auf den Top Tipp gelegt, erhältst du **ebenfalls 1 Siegpunkt**.
- Hast du deinen **2er-Wettchip** auf den Top Tipp gelegt, erhältst du **sogar 2 Siegpunkte**.
- Ist die Top & Flop-Tafel der Top Tipp, erhält jeder Spieler, der einen seiner Wettchips dort platziert hat, die **doppelte Auszahlung!** Also 2 Siegpunkte beim 1er-Wettchip und 4 Siegpunkte beim 2er-Wettchip.

Weder Jonas (Blau) noch Dominic (Orange) oder Dani (Grün) haben auf den Top Tipp gewettet und erhalten daher ihre Wettchips zurück. Nun verteilt Jonas (der Bankier) die Siegpunkte. Da Fatma (Rot) den Top Tipp abgegeben hat, erhält sie dafür 1 Siegpunkt. Außerdem haben Sabrina (Pink) und Fatma (Rot) jeweils ihren 2er-Wettchip beim Top Tipp platziert und erhalten nun entsprechend jeweils 2 Siegpunkte.

Die nächste Runde vorbereiten

Nehmt eure Tipptafeln und die Wettchips beim Top Tipp zurück. Wischt außerdem eure Tipptafeln ab, entweder mit dem beigegefügt Wischer im Stiftdeckel oder z. B. mit einem Taschentuch. Steckt die Fragenkarte der vorigen Runde **hinter die anderen Karten** im Kartenhalter. Anschließend beginnt eine **neue Runde**.

Achtung: Ihr dürft in den Runden 1-6 **nur mit euren Wettchips** wetten!



Das große Finale

Die **7. Frage** ist die **Schlussfrage** im Spiel. Nun dürft ihr beim Platzieren der Wetten zusammen mit euren Wettchips auch eure gewonnenen Siegpunkte einsetzen. Platziert dazu einige (oder auch alle) eurer Siegpunkte bei einer Tipptafel.

Achtung: Ihr dürft eure Siegpunkte **nur dort platzieren**, wo ihr auch eure Wettchips platziert.

Legt also **oben auf euren Siegpunktstapel** einen oder auch beide eurer Wettchips. So sieht der Bankier beim Auszahlen der Gewinne gleich, zu wem die eingesetzten Siegpunkte gehören. Siegpunkte, mit denen ihr nicht auf den Top Tipp gesetzt habt, sind verloren und kommen zurück in die Schachtel. Liegt auf eurem Siegpunktstapel euer 1er-Wettchip, erhaltet ihr genau so viele Siegpunkte, wie ihr gewettet habt. Liegt euer 2er-Wettchip darauf, erhaltet ihr doppelt so viele Siegpunkte, wie ihr gewettet habt. Ist die Top & Flop-Karte der Top Tipp, erhaltet ihr stattdessen jeweils die doppelte Auszahlung (2 Siegpunkte beim 1er-Wettchip, 4 Siegpunkte beim 2er-Wettchip).

Achtung: Ihr dürft eure Siegpunkte im Finale setzen, ihr müsst es aber nicht.

Beispiel 1: Jonas hat bei Frage 7 den Top Tipp abgegeben. Dafür erhält er 1 Siegpunkt. Außerdem hat Jonas 7 Siegpunkte und beide seiner Wettchips auf den Top Tipp gewettet. Der 1er-Wettchip zählt wie 1 Siegpunkt, der 2er-Wettchip wie 2 Siegpunkte. Zusammen mit den 7 Siegpunkten kommt er so auf 10 eingesetzte Siegpunkte. Für den 1er-Wettchip erhält er die einfache Auszahlung (also 10 Siegpunkte), für den 2er-Wettchip die doppelte Auszahlung (also 20 Siegpunkte) für seinen Einsatz. Insgesamt erhält er damit 30 Siegpunkte. Und natürlich bekommt er seinen Einsatz ebenfalls zurück.

Beispiel 2: Die Top & Flop-Karte ist der Top Tipp in Runde 7. Dani hatte ihren 2er-Wettchip und 6 Siegpunkte darauf gewettet. Ihr Einsatz beträgt also 8 Siegpunkte. Für ihren 2er-Wettchip erhält sie die doppelte Auszahlung, also 16 Siegpunkte. Die Top & Flop-Karte verdoppelt diese Auszahlung erneut auf 32 Siegpunkte! Natürlich erhält auch sie ihren Einsatz zurück.

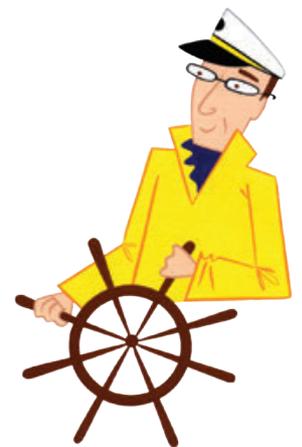
Spielende

Nun zählt ihr eure Siegpunkte. Wer **die meisten Siegpunkte** hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt der jüngere Spieler.

Über den Autor

Dominic Crapuchettes war 12 Jahre lang Kapitän eines Lachs-Fischkutters. Tief in seinem Herzen hegte er aber schon lange den Traum, eine Brettspielfirma zu gründen. In einer besonders stürmischen Nacht schwappte ein gewaltiger Brecher über sein Boot herein, der den Maschinenraum samt Batterien unter Wasser setzte. Die ganze Elektronik fiel aus und Dom blieb nichts anderes übrig, als sich bei der Heimfahrt am Nordstern zu orientieren. In dieser Nacht schwor er sich, dass er, falls er heil nach Hause käme, mit der Fischerei aufhören und seinen Träumen folgen würde. 2003 ging er vor Anker und gründete North Star Games.

Top & Flop basiert auf dem vielfach prämierten US-amerikanischen Partyspiel **Wits & Wagers** und ist die erste Kooperation zwischen North Star Games und Kosmos.



©2015 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 - 7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de
www.kosmos.de

Autor: Dominic Crapuchettes
Gestaltung: Oliver und Sandra Freudenreich
Redaktion: Michael Sieber-Baskal

© 2013 North Star Games.
All rights reserved.
Under license of North Star Games, LLC
3720 Farragut Avenue, Suite 403
Kensington, MD 20895, USA.

NorthStarGames

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.
Art.-Nr.: 692452