

NÄCHSTE RUNDE

Legt die gespielte Themenkarte unter den Stapel zurück.

Jede Person nimmt ihre Kegel wieder an sich.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr das 3x3-Raster neu bilden, indem ihr die zuvor verwendeten Buchstabenplättchen mit den beiseitegelegten mischt.

Zieht die nächste Themenkarte und startet die neue Runde.

Führt die Punkteliste Runde für Runde weiter.

SPIELENDE

Sobald mindestens eine Person 50 Punkte oder mehr erreicht, endet das Spiel.
Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

VORGABEN FÜR ANTWORTEN

Verwendet bei Themen wie Schauspieler/Schauspielerinnen, Historische Persönlichkeiten oder Künstler/Künstlerinnen in der Regel die Nachnamen (z. B. Redford, Blanchett). Eine Ausnahme gilt bei Persönlichkeiten, die allgemein auch mit ihrem Vornamen bekannt sind (z. B. Elvis und Elvis Presley, Napoleon und Napoleon Bonaparte) – hier sind Vor- oder Nachname zulässig.

Ignoriert bei Filmtiteln das Wort „Der/Die/Das“ am Anfang, z. B. „Der Pate“ zählt als Begriff bei „P“.

Bereits genannte Begriffe dürfen nicht Bestandteil eines neuen Begriffs sein. Wurde bei Sportarten bereits „Tennis“ genannt, wäre „Tischtennis“ nicht erlaubt.

Dies sind nur Vorschläge – ihr könnt jederzeit eure eigenen Hausregeln vereinbaren.

© 2023 Cheatwell Games
www.cheatwell.com
Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe:
Redaktion + Übersetzung: **Silvia Herzog**
Grafikdesign: **Laurent Mainardi**

© 2026 HUCH!
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com
info@hutter-trade.com



10+ 2-6 15'

TOP IT

SPIELREGELN

INHALT

76 Themenkarten, 60 Kegel in 6 verschiedenen Farben, 18 Buchstabenplättchen, 1 Sanduhr (60 Sekunden).

SPIELZIEL

Eure Aufgabe in diesem schnellen, witzigen Partyspiel ist es, eure Kegel auf die Buchstabenplättchen zu setzen, indem ihr passende Begriffe zu vorgegebenen Themen nennt.
Ihr spielt gleichzeitig und könnt eure Kegel auch „on top“ anderer Kegel setzen, also obendrauf stapeln, wenn ihr einen anderen Begriff mit demselben Anfangsbuchstaben nennen könnt.
Für jeden platzierten Kegel bekommt ihr 1 Punkt. Nur der oberste Kegel einer Farbe kann aber eine wertvolle 3er-Reihe bilden. Wer von euch zuerst 50 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Jede Person erhält 10 Kegel einer Farbe. Wollen mehr als 6 Personen mitspielen, dann bildet Teams und verteilt an jedes Team 10 Kegel einer Farbe.

Legt ein Blatt für die Wertung bereit, auf dem ihr eure Namen in Spalten einträgt.

Wählt zufällig 9 der 18 Buchstabenplättchen aus und legt sie in einem 3x3-Raster mit der Seite nach oben aus, die am Rand die deutschen Flaggenfarben zeigt. Die anderen 9 Plättchen legt ihr für spätere Runden beiseite.

Mischt die Themenkarten und legt sie als Stapel verdeckt neben das Raster. Die Karten sind zweisprachig. Verwendet die Seite, die eurer Spielsprache entspricht.

SPIELABLAUF

Eine Person von euch zieht die oberste Themenkarte, dreht diese um und liest das Thema laut vor. Dann dreht eine andere Person die Sanduhr um, die Runde beginnt. Die Themenkarte bleibt offen und für alle sichtbar liegen.

Ihr spielt alle gleichzeitig und versucht Begriffe zum Thema zu nennen, die mit einem der Buchstaben auf den ausliegenden Plättchen beginnen. Nennt eine Person einen passenden Begriff, stellt sie sofort ihren Kegel auf das entsprechende Buchstabenplättchen.

Beispiel: Das Thema ist „Sport“. Eine Person ruft „Tennis“ und stellt ihren Kegel auf das Plättchen „T“.

Solange die Sanduhr läuft, versucht ihr, möglichst viele passende Begriffe zu finden und eure Kegel geschickt zu platzieren.

Befinden sich bereits (einer oder mehrere) Kegel auf einem Buchstaben, kann eine Person einen anderen Begriff mit demselben Anfangsbuchstaben nennen und „Top It“ spielen. Das bedeutet, sie stapelt ihren Kegel obendrauf.

Beispiel: Eine Person ruft „Turnen“ und platziert ihren Kegel auf den Kegel, der bereits auf „T“ steht.

Alle Begriffe mit demselben Anfangsbuchstaben müssen sich in dieser Runde voneinander unterscheiden. Wiederholt eine Person einen Begriff, muss diese ihren Kegel sofort entfernen, sofern sie dazu aufgefordert wird.

Hinweis: Ihr müsst selbst darauf achten, dass niemand einen Begriff wiederholt, den ihr bereits genannt habt. Bemerkt ihr oder die anderen es nicht, darf der Kegel stehen bleiben.

Nennt eine Person einen Begriff, der nicht eindeutig zum Thema passt, läuft die Runde trotzdem weiter. Erst wenn die Sanduhr abgelaufen ist, darf jemand dagegen Einspruch erheben. Dann wird abgestimmt: Findet die Mehrheit, dass der Begriff nicht passt, wird der Kegel entfernt. Bei Gleichstand ist der Begriff gültig und der Kegel bleibt stehen.

Ihr dürft eure Kegel auch auf eigene Kegel stapeln. Sind alle Kegel einer Person platziert, kann diese keine weiteren mehr spielen.

Ist die Zeit abgelaufen, darf eine beliebige Person „Stopp“ rufen – die Runde endet sofort.

WERTUNG

Jeder Kegel auf einem Plättchen zählt 1 Punkt.
Egal ob er sich oben, mittig oder unten im Stapel befindet.



Dieser Stapel würde 1 Punkt für Rot, 1 Punkt für Gelb und 1 Punkt für Grün bringen.

Kann eine Person mit 3 ihrer Kegel „on top“ auf Stapeln eine 3er-Reihe bilden (waagrecht, senkrecht oder diagonal), erhält sie zusätzlich 5 Punkte.



Tipp: Versucht unbedingt eine 3er-Reihe zu bilden, da dies am meisten Punkte bringt!

Die Punkte werden am Ende jeder Runde notiert, entweder auf einem einfachen Blatt Papier mit Spalten für jede Person oder mit einer beliebigen Punkte-Zähler-App (Scoring-App) auf dem Smartphone.