



RÈGLES DU JEU

Auteur : Julien Sentis
Illustrateur : Tim Alexander



Introduction

Depuis toujours, la toupie fait tourner les têtes. Avec Top Toopy, relevez 40 défis délirants sans attraper le tournis ! Le secret de la victoire : esprit d'équipe, synchronisation et adresse.

Note de l'éditeur

Le terme «joueur» désigne aussi bien les joueurs que les joueuses, de tous âges, à partir de 7 ans.

But du jeu

Être le premier à marquer 10 points.

Matériel

2 toupies en bois
8 plateaux de jeu
40 cartes défis



Les plateaux de jeu

Il y a 3 plateaux de 3 formes différentes : ovale, carrée et rectangulaire.

Chaque plateau existe en plusieurs exemplaires. Chaque carte défi vous indique quelle forme de plateau choisir. Certains défis se jouent sans plateau, uniquement avec les toupies.



Préparation et déroulement

Les joueurs se répartissent en 2 équipes A et B de 1 ou 2 joueurs. Les cartes sont mélangées puis empilées face cachée. Les 3 actions de jeu :

- 1 Tirer une carte.
- 2 Prendre les accessoires indiqués sur la carte.
- 3 Lire le défi à haute voix et réaliser le défi.

Il y a 3 sortes de défis dans le jeu, indiqués par un pictogramme sur la carte défi.



SOLO : Un joueur de l'équipe A et un de l'équipe B. Les 2 joueurs sélectionnés jouent chacun à leur tour.



DUEL : Un joueur de l'équipe A et un de l'équipe B. Les 2 joueurs sélectionnés jouent en même temps.



DUO : 2 joueurs par équipe. Chaque équipe joue à tour de rôle. Les défis DUO nécessitent la participation de 4 joueurs répartis en 2 équipes.

Règle particulière pour 2 joueurs :

Si vous jouez à 2 joueurs, défaussez les cartes "**duo**" lorsqu'elles apparaissent.

Règle particulière pour 1 joueur :

Tous les défis "**solo**" et "**duel**" sont réalisables par un seul joueur. Le but du jeu consiste pour le joueur à répéter le même défi en essayant d'améliorer sa performance à chaque fois.



Les essais

Le premier joueur bénéficie toujours de 3 essais maximum pour accomplir un défi. L'autre joueur a droit au nombre d'essais qui ont été nécessaires au premier joueur pour réussir le défi. Exemple : Si un joueur accomplit un défi en 2 essais, l'autre joueur aura 2 essais pour y parvenir.

Les points

Le défi est remporté par le joueur ou l'équipe qui a réussi avec le moins d'essais, ou par celui ou celle qui a le mieux réussi le défi. Par exemple : faire tourner la toupie plus longtemps que l'adversaire. Le joueur ou l'équipe qui remporte le défi gagne autant de points qu'il y a d'étoiles sur la carte et conserve la carte. Plus le défi est difficile, plus il rapporte de points. Si les joueurs accomplissent le défi avec le même

nombre d'essais, aucun point n'est marqué. Si les joueurs accomplissent le défi avec la même réussite, aucun point n'est marqué. Si aucun joueur n'accomplit le défi, même après 3 essais, aucun point n'est marqué.

Important !

La toupie doit toujours être en rotation lors des défis. Exemple : « Faire sauter une toupie d'un plateau à l'autre. » La toupie doit rester en rotation du début à la fin, au moins une seconde après le saut.

Fin de la partie

La première équipe qui atteint ou dépasse 10 points gagne la partie. Si les joueurs souhaitent plus de temps pour prendre en main la toupie et les plateaux, ils peuvent décider de jouer les 3 premières parties en 5 points gagnants.



© Bayard Éditions 2026. All rights reserved
Bayard Editions SAS - 15, bd Gabriel Péri - 92240 MALAKOFF - FRANCE
Service consommateur : contact@laboludic.com
Customer service : contact@laboludic.com
www.laboludic.com



RULEBOOK

Design: Julien Sentis
Artwork: Tim Alexander



Introduction

Spinning tops have always turned heads. In Top Toopy, you'll tackle 40 crazy challenges... just don't get dizzy!
Work together as a team and use coordination and a bit of dexterity to win.

Goal of the Game

Score 10 points first.

Contents

2 wooden spinning tops
8 game boards
40 challenge cards



Game Boards

There are 3 types of game board: oval, square, and rectangular. There are several copies of each board. The challenge cards tell you which type of game board to use. Some challenges use only the spinning tops.



Setup and How to Play

Split up into 2 teams (A and B) with a maximum of 2 players per team. Shuffle the cards and place them in a pile, face down. There are 3 game actions:

- 1 Draw a card
- 2 Take the items shown on the card
- 3 Read the challenge out loud, and begin your challenge!

Each challenge card has an icon showing you which of the 3 types of challenge it is.



SOLO: Pick 1 player from Team A and 1 player from Team B. The 2 players chosen take turns to play.



DUEL: Pick 1 player from Team A and 1 player from Team B. The 2 players chosen play simultaneously.



TEAM: 2 players from each team. The teams take turns. The TEAM and DUEL challenges are for 4 players split into 2 teams.

Special rules for 2 players:

In a 2-player game, discard any '**team**' cards that are drawn.

Special rule for 1 player:

All the '**solo**' and '**duel**' challenges can be completed by a single player. The aim of the game is for the player to repeat the same challenge while trying to improve their performance each time.



Attempts

The first team always gets up to 3 attempts to complete a challenge. The other team only gets the same number of attempts that the first team needed to complete the challenge. Example: If a player from one team completes a challenge in 2 attempts, the other team also has a maximum of 2 attempts.

Scoring

The player/team who completes the challenge with the fewest attempts or does it better (e.g. spins the spinning top longer than their opponent) wins that challenge. The player/team that won the challenge scores the number of points shown by the stars on the card. That player/team keeps the card. If both players/teams complete the challenge in the same number of attempts, nobody scores

any points.

If both players/teams complete the challenge equally well, nobody scores any points. If none of the participating players/teams completes the challenge, even after 3 attempts, nobody scores any points.

Important !

The spinning top must remain spinning throughout the challenge. After actions that require the top to land on the table or a board, the top must keep spinning for at least 1 second after the jump.

Fin de la partie

The first team to score at least 10 points wins. If the players need more time to get used to the spinning top and the boards, they may decide to play the first 3 games to 5 points.

English Translation and Proofreading:
Joseph Philipson, Harriet Cooper and
Alexander Caves for The Geeky Pen



© Bayard Éditions 2026. All rights reserved
Bayard Editions SAS - 15, bd Gabriel Péri - 92240 MALAKOFF - FRANCE
Service consommateur : contact@laboludic.com
Customer service: contact@laboludic.com
www.laboludic.com