

TOP 12

EIN FLOTTES WÜRFELSPIEL VON
HEINZ MEISTER FÜR 1 BIS 4 SPIELER
AB 8 JAHREN.

SPIELIDEE

Bei Top 12 muss keiner lange warten, denn alle spielen gleichzeitig. Jeder Spieler versucht als erster eine vollständige Spalte aufsteigender Zahlen auf seinem Blatt zu erreichen. Daher sind die Spieler immer bemüht, die Zahlen so einzutragen, dass für die nachfolgenden Zahlen genügend Platz bleibt.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Blatt und trägt darauf verdeckt die **Startzahlen 10, 20, 30, 40 und 50** in jeweils eine der 5 Spalten in einem beliebigen der 12 möglichen Felder ein. Das heißt, in jeder der 5 Spalten muss zu Spielbeginn genau eine Zahl stehen. Anschließend beginnt der jüngste Spieler das Spiel und würfelt.

Beispiel für die Aufteilung der Startzahlen:

Hand	Stern	Haus	Baum	Mond
	10			
			20	
		30		40
50				

SPIELABLAUF

Der Spieler, der an der Reihe ist, **nennt** zunächst **eine Zahl** seiner Wahl im Bereich zwischen 1 und 100 und **würfelt anschließend** mit dem Würfel.

Die Zahl und der Wurf gelten nun für alle Spieler!

Zeigt der Würfel eines der fünf Symbole , tragen alle Spieler die genannte Zahl in einem freien Feld in der **zum Symbol passenden Spalte** ein.

Würde der Joker gewürfelt, tragen alle Spieler die genannte Zahl in einem freien Feld in einer **beliebigen Spalte** ein. Beim Eintragen jeder Zahl muss immer beachtet werden, dass die **Zahlen in den Spalten von oben nach unten aufsteigend eingetragen werden müssen** (1, 2, 3, ... 97, 98, 100).

Unter einer Zahl kann also immer nur eine höhere Zahl eingetragen werden und über einer Zahl demnach nur eine niedrigere Zahl. Der Abstand zwischen den beiden Zahlen ist dabei allerdings unwichtig.

Sollte ein Spieler kein freies Feld für die aktuelle Zahl finden, so kann er in dieser Runde die Zahl nicht eintragen. Nachdem alle Spieler die Zahl auf ihrem Blatt eingetragen haben (oder es leider nicht konnten), ist der nächste Spieler an der Reihe eine Zahl seiner Wahl zu nennen und zu würfeln.

EDGAR

Hand	Stern	Haus	Baum	Mond
8		3	1	9
	10		6	
27	11	17	15	
	21		20	35

SARA

Hand	Stern	Haus	Baum	Mond
8		3	1	3
10	11	17	6	15
	21	20		35
27	30			38

TOM

Hand	Stern	Haus	Baum	Mond
8	11	3	1	3
15		17	6	10
	21		20	
27		30		

BEISPIEL:

Edgar hat vor seinem Wurf die **Zahl „9“** angekündigt und dann mit dem Würfel einen Joker gewürfelt. Die Spieler können nun frei entscheiden, in welche ihrer Spalten sie diese Zahl eintragen möchten. Edgar kann die Zahl „9“ in seine Spalte mit der Hand, dem Stern, dem Haus oder dem Mond eintragen. Sara kann die Zahl „9“ in ihre Spalte mit dem Stern oder mit dem Baum eintragen. Tom kann die Zahl „9“ auf seinem Blatt nicht eintragen, da er dafür kein passendes freies Feld mehr hat.

SPIELENDE

Der Spieler, der zuerst **12 Zahlen in einer Spalte eingetragen** hat, ist der Gewinner. Bei einem Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige mit der am weitesten ausgefüllten zweiten Spalte oder – bei einem weiteren Gleichstand – mit der dritten, vierten bzw. fünften Spalte.

HINWEISE

- Beim Eintragen der Startzahlen sollte beachtet werden, dass für die weiteren Zahlen, die im Laufe des Spiels eingetragen werden müssen, noch genügend Platz ist. Daher sollte die Startzahl „10“ eher weiter oben eingetragen werden, während die Zahl „50“ eher mittig sinnvoll ist.
- Vor dem Würfeln können auch Zahlen genannt werden, die schon in vorherigen Durchgängen genannt wurden.
- Ein Blick auf die Blätter der Mitspieler zu werfen, kann bei der Wahl der zu nennenden Zahl oftmals helfen. So versuchen die Spieler eher Zahlen zu wählen, die für sie hilfreich und für die Mitspieler weniger hilfreich sind.

SOLO-SPIEL

Top 12 lässt sich auch hervorragend alleine spielen. Die Spielvorbereitung und der Spielablauf funktionieren genauso wie das normale Spiel, mit einer Ausnahme: Nach jedem Würfelwurf markiert der Spieler sein Blatt mit einem Strich am Rand, um so die Anzahl der Runden zu zählen. Sobald der Spieler eine Spalte vervollständigt hat, endet das Spiel und er vergleicht die Anzahl der Runden mit den folgenden Ergebnissen:

20 Runden: Top 12-Profi

25 Runden: Spezialist

30 Runden: Veteran

35 Runden: Fortgeschrittener Spieler

40 Runden: Anfänger

TOP 12

UN JEU DE DÉ RAPIDE
D'HEINZ MEISTER POUR 1 À 4
JOUEURS À PARTIR DE 8 ANS.

IDÉE DU JEU

À Top 12, personne n'a besoin d'attendre, car tout le monde joue en même temps. Chacun des joueurs essaie d'être le premier à remplir intégralement une colonne de chiffres croissants sur sa feuille. Il faut veiller pour cela à inscrire les chiffres de manière à disposer d'une place suffisante pour les chiffres suivants.

PRÉPARATION DU JEU

Chacun des joueurs reçoit une feuille sur laquelle il inscrit en cachette les **chiffres de départ 10, 20, 30, 40 et 50** dans une seule des 12 cases quelconques de chacune des 5 colonnes. Cela signifie qu'au départ, chacune des 5 colonnes doit comporter un chiffre. Après quoi, le joueur le plus jeune commence et lance le dé.


Exemple de répartition des chiffres au départ:

Hand	Star	House	Tree	Moon
↓				↓
	10			
			20	
		30		40
50				

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour **dit** tout d'abord **un chiffre** quelconque entre 1 et 100, puis **lance ensuite le dé**. Le chiffre et le lancer du dé sont alors valables pour tous les joueurs !

Si le dé indique l'un des cinq symboles     , tous les joueurs inscrivent le chiffre en question dans l'une des cases libres **de la colonne correspondant au symbole** indiqué par le dé.

Si le dé indique le joker , tous les joueurs inscrivent le chiffre indiqué dans l'une des cases libres d'une **colonne quelconque**. En inscrivant chacun des chiffres, toujours veiller à ce que les **colonnes comportent des chiffres dans l'ordre croissant, du haut vers le bas** (1, 2, 3, ... 97, 98, 100). Autrement dit, on ne peut inscrire sous un chiffre qu'un chiffre d'une valeur supérieure et au-dessus d'un chiffre qu'un chiffre d'une valeur inférieure. La différence entre les deux chiffres ne joue alors aucun rôle.

Si un joueur n'a aucune case libre pour le chiffre à noter, il ne peut malheureusement rien inscrire pendant ce tour. Une fois que tous les joueurs ont inscrit le chiffre sur leur feuille (ou n'ont malheureusement pas pu le faire), c'est au tour du joueur suivant de dire un chiffre quelconque et de lancer le dé.

EDGAR

8		3	1	9
	10		6	
27	11	12	15	
	21		20	35

SARA

8		3	1	3
10	11	17	6	15
	21	20		35
27	30			38

TOM

8	11	3	1	3
15		17	6	10
	21		20	
27		30		

EXEMPLE :

Edgar a annoncé le **chiffre « 9 »** avant de lancer le dé qui indique alors un joker ⚡. Les joueurs peuvent alors librement choisir la colonne dans laquelle ils souhaitent inscrire ce chiffre. Edgar a la possibilité d'inscrire le « 9 » dans la colonne « main », « étoile », « maison » ou « lune ». Sarah peut inscrire le « 9 » soit dans la colonne « étoile », soit dans la colonne « arbre ». Quant à Tom, il lui est impossible d'inscrire le « 9 » sur sa feuille, vu qu'il n'a plus de case libre pour cela.

FIN DU JEU

Qui arrive en premier à remplir les **12 chiffres d'une colonne**, remporte la partie. À égalité, le vainqueur est celui des joueurs dont la deuxième (ou la troisième, quatrième ou cinquième – s'il s'agit encore de départager des ex-aequo) colonne comporte le plus de chiffres.

REMARQUES

- En inscrivant les chiffres de départ, veiller à laisser suffisamment de place pour noter les chiffres suivants au cours du jeu. Il est préférable d'inscrire le « 10 » de départ plus vers le haut et de marquer le « 50 » plutôt vers le milieu.
- Avant de lancer le dé, il est également possible de citer des chiffres ayant déjà été précédemment choisis.
- Un coup d'œil sur les feuilles des autres joueurs peut s'avérer fréquemment utile pour le choix du chiffre à dire. Les joueurs essaient ainsi de choisir des chiffres qui leur conviennent tout en mettant les autres dans l'embarras.

JEU EN SOLO

On peut très bien jouer aussi tout seul à Top 12. La préparation du jeu et son déroulement sont identiques au jeu normal, à une exception près : après chaque lancer de dé, le joueur marque un trait au bord de sa feuille pour compter le nombre de tours. Dès que le joueur est arrivé à compléter une colonne, le jeu s'achève et il compare alors le nombre de tours aux résultats suivants :

20 tours: pro de Top 12

25 tours: spécialiste

30 tours: vétéran

35 tours: joueur expérimenté

40 tours: débutant

TOP 12

A FAST-PACED GAME OF DICE
BY HEINZ MEISTER FOR BETWEEN
1 AND 4 PLAYERS FROM THE AGE OF 8.

IDEA OF THE GAME

Nobody has to wait long for their turn when they play Top 12 – everyone plays at the same time! Each player tries to be the first to get a full column of ascending numbers on his sheet. This means that the players always do their best to enter the numbers such that enough space is left for the next numbers.

PREPARING TO PLAY

Each player is given a sheet of paper and, keeping his sheet covered, enters each of the **start numbers 10, 20, 30, 40 and 50** in one of the five columns in any one of the 12 possible fields. This means that, at the start of the game, each of the five columns must contain exactly one number. The youngest player starts, and throws the die.

HOW TO PLAY

The player whose turn it is **says any number** between 1 and 100, and then throws the die. The number and the turn now count for all players!

If the die shows any one of the five symbols 🖐️ ☆ 🏠 🌳 🌙, all the players enter the named number into a free field in the column **which matches the symbol**.

If the ⚡ joker has been cast, all the players enter the named number into a free field in **any column** they want. When entering a number, any number, the players must always ensure that **the columns of numbers ascend from top to bottom** (1, 2, 3, ... 97, 98, 100). This means that only a higher number can be entered below a number and, hence, only a lower number can be entered above it. The distance between the two numbers doesn't make any difference, however.

If a player cannot find any free field for the latest number, this means that he cannot enter any number this round.

Once all the players have entered a number on their sheets (or, unfortunately, haven't been able to), it is the next player's turn to name a number and to throw the die.

Example of how the start numbers can be spread over the columns:

	🖐️	☆	🏠	🌳	🌙
↓	□	□	□	□	□
↓	□	10	□	□	□
	□	□	□	□	□
	□	□	□	20	□
	□	□	□	□	□
	□	□	30	□	40
	50	□	□	□	□
	□	□	□	□	□

EDGAR

Hand	Star	House	Tree	Moon
8		3	1	9
	10		6	
27	11	12	15	
	21		20	35

SARA

Hand	Star	House	Tree	Moon
8		3	1	3
10	11	17	6	15
	21	20		35
27	30			38

TOM

Hand	Star	House	Tree	Moon
8	11	3	1	3
15		17	6	10
	21		20	
27		30		

EXAMPLE:

Before his throw, Edgar announced the number "9" and then threw a ⚡ joker. The players can now decide for themselves in which columns they would like to enter this number. Edgar can enter the number "9" in his column with the hand, the star, the house or the moon. Sara can enter the number "9" in her column with the star or the tree. Tom cannot enter the number "9" on his sheet of paper since he no longer has a free field for it.

END OF THE GAME

The first player to have entered 12 numbers in one column, wins the game. In the event of a tie, the player to have entered the most numbers in the second column or, in the case of a further tie, in the third, fourth then fifth column, wins the game.

NOTES

- When entering the start numbers, make sure that there is enough space left for the other numbers that have to be entered during the course of the game. Hence, the start number "10" should be entered somewhat further up, whereas it would be a good idea to enter the number "50" more towards the centre.
- Before throwing the die, it is also possible to name numbers which have already been named in earlier rounds.
- Taking a look at the other players' sheets can often help you to decide which number to choose. Players then try to choose numbers which help them rather than the other players!

SOLO GAME

Top 12 is also a great game to play on your own. The preparations for the game and the game itself are exactly the same as for the normal game, with one exception: after every throw, the player makes a line in the margin of his sheet for counting up the number of turns. As soon as the player has completed a column, the game ends, and he compares the number of turns with the following results:

20 turns: Top 12 professional

25 turns: Specialist

30 turns: Veteran

35 turns: Advanced player

40 turns: Beginner

TOP 12

EEN LEUK DOBBELSPEL VAN
HEINZ MEISTER VOOR 1 TOT 4
SPELERSVANAF 8 JAAR.

SPELDIDEE

Bij Top 12 hoeft niemand lang op zijn beurt te wachten, want alle spelers spelen tegelijkertijd. Elke speler probeert als eerste een volledige kolom oplopende getallen op zijn blad te behalen. Daarom moeten de spelers hun getallen zo neerzetten, dat er voldoende ruimte overblijft voor de volgende getallen.

SPELVOORBEREIDING

Elke speler krijgt een blad en schrijft daarop verdekt de **startgetallen 10, 20, 30, 40 en 50** op in een van de 5 kolommen in een van de 12 mogelijke velden (naar keuze). Dat betekent, in elk van de 5 kolommen moet voor het begin van het spel een getal staan. Vervolgens begint de jongste speler het spel en gooit met de dobbelsteen.

Voorbeeld voor de verdeling van de startgetallen:

Hand	Star	House	Tree	Moon
10				
			20	
		30		40
50				

SPELOPBOW

De speler die aan de beurt is, **noemt** vervolgens **een getal** naar keuze tussen 1 en 100 en **gooit vervolgens** met de dobbelsteen. Het getal en de worp gelden nu voor alle spelers!

Als de dobbelsteen een van de vijf symbolen toont, vullen alle spelers het genoemde getal in een vrij veld in de **bij het symbool passende kolom** in.

Als de joker wordt gegooid, vullen alle spelers het genoemde getal in een vrij veld in een **kolom naar keuze** in. Bij het invullen van elk getal moet er altijd op gelet worden dat de **getallen in de kolommen van boven naar onder ingevuld moeten worden** (1, 2, 3, ... 97, 98, 100). Onder een getal kan ook altijd alleen maar een hoger getal worden ingevuld en boven een getal kan alleen een lager getal worden ingevuld. De afstand tussen de beide getallen is daarbij niet belangrijk.

Als een speler geen vrij veld voor het huidige getal kan vinden, kan hij in deze ronde helaas geen getal invullen. Nadat alle spelers het getal op hun blad hebben ingevuld (of het helaas niet kunnen), is de volgende speler aan de beurt om een getal naar keuze te noemen en de dobbelsteen te gooien.

EDGAR

Hand	Star	House	Tree	Moon
8		3	1	3
	10		6	
27	11	17	15	
	21		20	35


SARA

Hand	Star	House	Tree	Moon
8		3	1	3
10	11	17	6	15
	21	20		35
27	30			38

TOM

Hand	Star	House	Tree	Moon
8	11	3	1	3
15		17	6	10
	21		20	
27		30		

VOORBEELD:

Edgar heeft voor zijn worp het **getal "9"** genoemd en daarna met de dobbelsteen en joker  gegooid. De spelers kunnen nu vrij kiezen in welk van de kolommen zij dit getal willen invullen. Edgar kan het getal "9" in zijn kolom met de hand, de ster, het huis of de mond invullen. Sara kan het getal "9" in de kolom met de ster of met de boom invullen. Tom kan het getal "9" niet op zijn blad invullen, omdat hij daarvoor geen vrij veld meer heeft.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerst **12 getallen in een kolom heeft ingevuld**, is de winnaar. Bij een gelijke stand wint de speler met de meest ingevulde tweede kolom of – bij een andere gelijkstand – met de derde, vierde of vijfde kolom.

AANWIJZING

- Bij het invullen van de startgetallen moet erop worden gelet dat voor de andere getallen, die in de loop van het spel worden ingevuld, nog voldoende plaats over is. Daarom moet het startgetal "10" zo ver mogelijk aan de bovenkant worden ingevuld, terwijl het getal "50" handiger is in het midden.
- Voor het gooien mogen ook getallen genoemd worden, die al in vorige beurten zijn genoemd.
- Een blik op de bladen van de medespelers werpen kan bij de keuze van het te noemen getal ook vaak helpen. Zo zal de speler eerder een getal kiezen dat voordeliger is voor zichzelf dan voor zijn medespelers.

SOLO-SPEL

Top 12 kan ook uitstekend alleen worden gespeeld. De spelvoorbereiding en de spelopbouw werken net zo als het normale spel, met één uitzondering: Na elke dobbelworp markeert de speler zijn blad met een streep aan de rand, om zo het aantal ronden te tellen. Als de speler zijn kolom vol heeft, eindigt het spel en vergelijkt hij het aantal ronden met de volgende resultaten:

20 ronden: Top 12-Profi

25 ronden: Specialist

30 ronden: Veteraan

35 ronden: Getrainde speler

40 ronden: Beginner

TOP 12

UNO SPASSOSO GIOCO AI DADI
DI HEINZ MEISTER PER 1 - 4
GIOCATORI DA 8 ANNI IN SU.

IDEA DEL GIOCO

A Top 12 nessuno deve aspettare a lungo il proprio turno, perché tutti giocano contemporaneamente. Ogni giocatore cerca di ottenere per primo una colonna completa di numeri in ordine crescente sul proprio foglio di gioco. Per fare questo, i giocatori devono sempre fare attenzione ad annotare i numeri in modo che resti spazio sufficiente per i numeri successivi.

PREPARATIVI DEL GIOCO

Ogni giocatore riceve un foglio sul quale annotare, senza mostrarlo agli altri, i **numeri di partenza 10, 20, 30, 40 e 50**, uno per ciascuna delle 5 diverse colonne, in una casella a piacere tra le 12 caselle disponibili. Questo significa che, all'inizio del gioco, in ognuna delle 5 colonne deve esserci un numero. Quindi inizia il giocatore più giovane che lancia il dado.

Esempio di ripartizione dei numeri di partenza:

Hand	Star	House	Tree	Moon	
↓					↓
	10				
			20		
		30		40	
50					

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore di turno **chiama** dapprima **un numero** a proprio piacimento compreso tra 1 e 100 ed **infine lancia il dado**. Il numero e il simbolo ottenuto con il dado valgono ora per tutti i giocatori!

Se tirando il dado si ottiene uno dei 5 simboli 🖐️ ☆ 🏠 🌳 🌙, tutti i giocatori annoteranno il numero chiamato in una delle caselle libere della **colonna con il simbolo corrispondente**.

Se tirando il dado si ottiene il Jolly ⚡, tutti i giocatori annoteranno il numero chiamato in una delle caselle libere di una **colonna a piacere**. Nell'annotare ogni numero sul foglio è sempre necessario considerare che **i numeri devono essere inseriti nelle colonne in ordine crescente dall'alto verso il basso** (1, 2, 3, ... 97, 98, 100). Questo significa che al di sotto di un numero può essere annotato sempre solo un numero di valore superiore e al di sopra di un numero quindi solo un numero di valore inferiore. Però la differenza tra i due numeri non è importante.

Infatti, se un giocatore non riesce a trovare una casella libera per il numero chiamato al momento, per quel turno di gioco non potrà annotare quel numero sul foglio. Dopo che tutti i giocatori hanno annotato il numero sul proprio foglio (o purtroppo non ci sono riusciti), il turno passa al giocatore successivo, che chiama un numero a propria scelta e lancia il dado.

EDGAR

Mano	Stella	Casa	Albero	Luna
8		3	1	9
	10		6	
27	11	12	15	
	21		20	35

SARA

Mano	Stella	Casa	Albero	Luna
8		3	1	3
10	11	17	6	15
	21	20		35
27	30			38

TOM

Mano	Stella	Casa	Albero	Luna
8	11	3	1	3
15		17	6	10
	21		20	
27		30		

ESEMPIO:

Edgar prima di lanciare il dado ha chiamato il **numero "9"** e poi con il dado ha ottenuto il Jolly ⚡. I giocatori possono ora decidere liberamente in quale colonna desiderano annotare questo numero. Edgar può annotare il numero "9" nella colonna con il simbolo della Mano, della Stella, della Casa o della Luna. Sara può annotare il numero "9" nella colonna con il simbolo della Stella o dell'Albero. Tom non può annotare il numero "9" sul suo foglio perché non ha più una casella idonea ancora libera.

FINE DEL GIOCO

Vince la partita il giocatore che per primo riesce a **completare correttamente una colonna con 12 numeri**. In caso di parità, vince il giocatore con la seconda colonna più completa oppure – in caso di un'altra parità – con la terza, la quarta o la quinta colonna più completa.

NOTE

- Nell'inserire i numeri di partenza è necessario prevedere che vi sia ancora uno spazio sufficiente per gli altri numeri che dovranno essere inseriti nel corso del gioco. Quindi ad esempio, sarà meglio annotare il numero di partenza "10" piuttosto in alto nella colonna, mentre il numero "50" piuttosto al centro.
- Prima di lanciare il dado, possono essere chiamati anche i numeri che sono già stati chiamati nei turni di gioco precedenti.
- Dare un'occhiata ai fogli degli avversari spesso può aiutare nella scelta del numero da chiamare. I giocatori quindi cercano di scegliere i numeri che possono essere più utili a loro e meno utili ai propri avversari.

SOLITARIO

A Top 12 si può giocare benissimo anche da soli. I preparativi e lo svolgimento del gioco funzionano esattamente come per la versione di gioco normale, con una sola eccezione: ad ogni lancio del dado, il giocatore segna una tacca sul margine del foglio per contare il numero delle giocate. Il gioco termina quando il giocatore ha completato una colonna. A questo punto confronta il numero delle giocate con i seguenti risultati:

20 giocate: Professionista di Top 12

25 giocate: Specialista

30 giocate: Veterano

35 giocate: Avanzato

40 giocate: Principiante

TOP 12

UN ENTRETENIDO JUEGO DE DADOS DE HEINZ MEISTER, PARA 1 A 4 JUGADORES, A PARTIR DE 8 AÑOS.

CONCEPTO DE JUEGO

En Top 12 no hay largas esperas porque todos juegan a la vez. Cada jugador intenta llenar primero una columna completa de números ascendentes en su hoja. Es por ello que los jugadores se empeñan en anotar sus números de tal manera que quede suficiente espacio para los números subsiguientes.

PREPARACIÓN DE JUEGO


Cada jugador recibe una hoja y anota en ella – sin que los demás lo puedan ver – los **números iniciales 10, 20, 30, 40 y 50** en una de las 5 columnas respectivamente, en una de las posibles 12 casillas. Es decir, en cada una de las 5 columnas debe haber precisamente un solo número al comienzo del juego. A continuación comienza a jugar el jugador más joven y tira el dado.

Ejemplo para la distribución de los números iniciales:

Hand	Star	House	Tree	Moon	
↓					↓
	10				
			20		
		30		40	
50					

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador de turno **indica** primero un **número** de su elección en un rango de 1 a 100 y **tira a continuación** el dado. ¡El número y el dado tirado son válidos para todos los jugadores!

Cuando el dado muestra uno de los cinco símbolos , todos los jugadores anotan el número indicado en una casilla libre de la **columna que corresponde al símbolo**.

Cuando el dado muestra el comodín , todos los jugadores anotan el número indicado en una casilla libre de **cualquiera de las columnas** disponibles.

Al anotar cada número debe observarse que las **columnas de números deben ascender de arriba hacia abajo** (1, 2, 3, ... 97, 98, 100). Debajo de un número puede anotarse por lo tanto sólo un número más alto y encima de un número puede haber sólo un número más bajo. Pero la diferencia entre ambos números no es importante.

Cuando un jugador no encuentra una casilla disponible para el número actual, lamentablemente no podrá anotar el número en esta vuelta. Después de que todos los jugadores hayan anotado el número en su hoja (o bien no pudieron anotarla), le toca al siguiente jugador indicar un número de su elección y tirar luego el dado.

EDGAR

Hand	Star	House	Tree	Moon
8		3	1	9
	10		6	
27	11	12	15	
	21		20	35

SARA

Hand	Star	House	Tree	Moon
8		3	1	3
10	11	17	6	15
	21	20		35
27	30			38

TOM

Hand	Star	House	Tree	Moon
8	11	3	1	3
15		17	6	10
	21		20	
27		30		

EJEMPLO:

Antes de tirar el dado, Edgar eligió y exclamó el **número "9"** y luego obtuvo el comodín con su dado. Los jugadores pueden elegir ahora libremente en cuál de sus columnas anotan este número. Edgar puede anotar el número "9" en su columna de mano, estrella, casa o luna. Sara puede anotar el número "9" en su columna de estrella o árbol. Tom no puede anotar el número "9" en su hoja porque ya no tiene ninguna casilla disponible.

FIN DEL JUEGO

El jugador que **anota primero los 12 números en una columna**, es el ganador del juego. En caso de un empate gana entre los empatados aquel jugador que tiene la segunda columna más llena o bien – en caso de un nuevo empate – que tiene la tercera o cuarta o quinta columna más llena.

RECOMENDACIONES

- Al anotar los números iniciales debe observarse que quede suficiente espacio para los demás números que habrá que anotar a medida que avance el juego. Es por ello que el número inicial "10" debe anotarse más bien arriba mientras el número "50" debiera anotarse más bien en el medio.
- Antes de tirar el dado pueden indicarse también números que ya se habían indicado en vueltas anteriores.
- Echar una mirada a las hojas de los demás jugadores puede ayudar en la selección del número a indicar. Es por ello que los jugadores intentan elegir más bien números que resultan útiles para ellos mismos, pero menos idóneos para los demás jugadores.

JUEGO INDIVIDUAL

Top 12 es un juego que puede disfrutarse excelentemente también en forma individual. La preparación y el desarrollo del juego se realizan de igual manera como en el juego normal, pero con una excepción: Después de cada dado tirado, el jugador coloca una raya en el borde de su hoja para registrar así el número de vueltas. Cuando un jugador ha completado una columna, termina el juego y compara el número de vueltas con los siguientes resultados:

20 vueltas: Profesional de Top 12

25 vueltas: Especialista

30 vueltas: Veterano

35 vueltas: Jugador avanzado

40 vueltas: Principiante

