

TOP DROP

ES

Game designers: Simona Greco, Marco Rava
Graphic design: Katie Burk, Ewelina Proczko

HEL VETU



COMPONENTES

- 60 cartas de número en cinco colores (1-60)
- 12 cartas de acción (4 Pasar, 4 Voltear, 4 Color)
- 4 cartas comodín (jirafa)
- 1 carta de dirección (a doble cara)

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Jugad en equipo para superar el reto! Colocad todas las cartas de número en una pila común en el centro de la mesa. El truco está en que hay que seguir la regla que aparece en la carta de dirección y jugar hacia ARRIBA o ABAJO. Pero no te preocupes, tienes cartas especiales que te ayudarán durante la partida.

PREPARACIÓN

- Coloca la carta de dirección en el centro de la mesa por cualquiera de sus caras.
- Baraja todas las cartas de número.
- Reparte 4 cartas de número a cada participante. Deja el resto boca abajo junto a la carta de dirección para formar un mazo.
- Empieza quien haya acariciado a un gato más recientemente.

- Coloca las cartas de acción (Pasar, Voltear, Color) en el centro de la mesa. Asegúrate de que la cantidad de cartas de acción de cada tipo equivale al número de participantes.
- Coge las cartas comodín que se correspondan al nivel elegido de dificultad. En tu primera partida te recomendamos elegir el nivel más fácil:

- a. Fácil = 4 cartas comodín
- b. Media = 3 cartas comodín
- c. Difícil = 2 cartas comodín
- d. Pesadilla = 1 carta comodín

Preparación para 3 participantes (dificultad media)



¡Ya podéis empezar a jugar!

CÓMO JUGAR

Sin revelar los números ni los colores de vuestras cartas, mirad vuestra mano y decidid por consenso quién empieza. Elegid la cara de la carta de dirección que queda visible. Empieza la persona que hayáis decidido y la partida sigue en sentido horario. En tu turno, debes hacer lo siguiente:

Coloca 1 o 2 cartas en la pila común, tomando como referencia el número de la carta superior y siguiendo la regla en la carta de dirección.

ARRIBA (UP): Colocas las cartas en orden ascendente.

ABAJO (DOWN): Colocas las cartas en orden descendente.

Al principio de tu turno, puedes usar una carta de acción que siga disponible. Elige una de las siguientes:



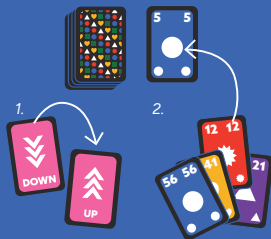
Pasar: No coloques ninguna carta de número. El turno pasa a la siguiente persona.



Voltear: Da la vuelta a la carta de dirección para que pase de ascendente a descendente o viceversa. A continuación, coloca 1 o 2 cartas de tu mano en la pila común siguiendo la nueva regla de la carta de dirección.



Ejemplo: (1) Sara usa la carta de acción «Voltear» y después da la vuelta a la carta de dirección, de ABAJO a ARRIBA. (2) Ahora puede colocar su carta de número 12 siguiendo la nueva regla (ARRIBA).



Color: Coloca 1 carta de tu mano en la pila común siguiendo el color de la carta de número que esté en la parte superior. En este caso,

puedes contradecir la regla de la carta de dirección, pero solo una vez. Si quieres colocar una segunda carta, tienes que seguir la regla que aparece en la carta de dirección.

Ejemplo: Héctor usa la carta de color y coloca su carta de número 15 morada en la pila común, siguiendo el color de la carta 54. Sin embargo, no puede colocar una segunda carta porque no tiene ninguna carta en su mano mayor que 15.



Carta comodín: Cubre todas las acciones descritas anteriormente: Pasar, Voltear y Color. Al utilizar la carta comodín, puedes elegir llevar a cabo una de las tres acciones.

Si has jugado una carta de acción o comodín, devuélvela a la caja.

Después de tu turno, roba cartas de número del mazo hasta tener 4 cartas en mano.

¿El mazo está vacío? La victoria se acerca. Seguid jugando sin robar.

Mano vacía: Cuando un jugador no tiene más cartas, los demás siguen jugando.

Caso especial:

Si juegas el 1, pon la carta de dirección por la cara ARRIBA. Si juegas el 60, pon la carta de dirección por la cara ABAJO. La dirección se invierte automáticamente al jugar alguna de estas cartas.

No hace falta una carta de acción o comodín.

¡Mantened las cartas en secreto!

Está permitido hablar de tácticas y referirse a las cartas de la mano de forma general. Por ejemplo: «No subas demasiado», «Solo tengo cartas bajas», «Voy a necesitar una carta de acción», «No puedo jugar nada» o «Estaría bien que el orden fuese ascendente». Pero no reveles tus cartas, menciones números o colores concretos ni enseñes tus cartas a tu equipo en ningún momento. ¡Mantened el suspense!

FIN DE LA PARTIDA

La partida puede acabar de diversas formas:

Victoria: Si conseguís colocar todas las cartas de número en la pila común siguiendo las reglas de la carta de dirección y no quedan cartas en el mazo ni en vuestra mano... ¡Genial! Habéis ganado *Top Drop*.

Otra vez será: Si alguien no consigue colocar una o varias cartas de número en la pila común, la partida acaba inmediatamente. Por desgracia, habéis perdido la partida. Pero no os preocupéis, ¡siempre podéis volver a intentarlo!

¡No ha estado nada mal! Si no quedan cartas en el mazo, es un resultado bastante bueno. Casi habéis ganado, seguid así. Si quedan cartas en el mazo y en vuestra mano... intentad mejorar la comunicación del equipo la próxima vez.

Traducción y corrección ES:

Translation Circus (Lis Diez Bourgoin, Jael Herrera Gómez)

