

TOP DROP

IT

Autori: Simona Greco, Marco Rava
Design grafico: Katie Burk, Ewelina Proczko

HEL
VETIQ



COMPONENTI

60 carte Numero in cinque colori (1-60)

12 carte Azione (4x Salta, 4x Capovolgi, 4x Colore)

4 carte Jolly (Giraffa)

1 carta Direzione (con 2 lati)

SCOPO DEL GIOCO

Agite come una squadra per superare questa sfida! Collaborate per posizionare tutte le carte Numero in una pila comune al centro del tavolo. E qui viene il bello... Per farlo, dovrete seguire la regola dettata dalla carta Direzione e giocare le vostre carte in SU o in GIÙ. Non preoccupatevi, però: avrete delle carte speciali che vi aiuteranno man mano!

PREPARAZIONE

1. Posizionate la **carta Direzione** al centro del tavolo. Non importa quale lato sia visibile.
2. Mischiate tutte le **carte Numero**.
3. Distribuite 4 carte Numero a ciascun giocatore. Formate un mazzo di pesca posizionando le restanti carte Numero coperte accanto alla carta Direzione.
4. Posizionate le **carte Azione** (Salta,

Capovolgi, Colore) al centro del tavolo. Assicuratevi che la quantità di ciascun tipo di carta Azione sia pari al numero dei giocatori.

5. Prendete le **carte Jolly** richieste dal livello di difficoltà scelto. Per la prima partita, vi suggeriamo di iniziare dal livello più semplice:
 - a. Facile = 4 carte Jolly
 - b. Medio = 3 carte Jolly
 - c. Difficile = 2 carte Jolly
 - d. Estremo = 1 carta Jolly

Preparazione per 3 giocatori (livello medio)



Ora è tutto pronto per
iniziare a giocare!

SVOLGIMENTO

Ogni giocatore guarda la propria mano, ma non può mostrarla ai suoi compagni. Scegliete quale lato della carta Direzione debba essere visibile. Decidete insieme chi inizierà la partita, dopodiché proseguite in senso orario. Il giocatore che inizia gioca la carta più adatta alla carta Direzione, fornendo idealmente una buona base di partenza al resto della squadra. Durante il vostro turno, dovrete eseguire la seguente azione:

Posizionate 1 o 2 carte nella pila comune, facendo riferimento al numero della carta in cima e seguendo la regola mostrata sulla carta Direzione.

UP (SU): posizionate le carte in ordine crescente.

DOWN (GIÙ): posizionate le carte in ordine decrescente.

All'inizio del vostro turno, potete giocare una carta Azione che sia ancora disponibile. Potete sceglierne una tra le seguenti:

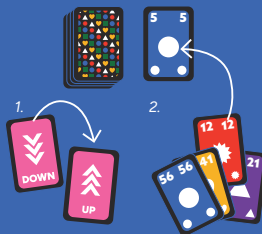


Salta: non posizionate alcuna carta Numero e passate il turno al giocatore successivo.



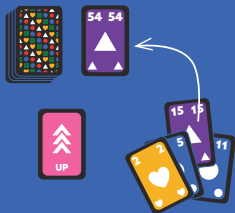
Capovolgi: capovolgete la carta Direzione per modificare l'ordine da crescente in decrescente, o viceversa. Dopodiché, posizionate 1 o 2 carte dalla vostra mano nella pila comune, seguendo la nuova regola sulla carta Direzione.

Esempio: (1) Sara usa la carta Azione "Capovolgi", la scarta e capovolge la carta Direzione da DOWN a UP. (2) Ora può posizionare la sua carta Numero 12 rossa, seguendo la nuova regola (UP).



Colore: posizionate 1 carta dalla vostra mano nella pila comune, a patto che sia dello stesso colore della carta Numero sulla cima della pila. In questo caso, potete posizionare una carta che contraddice la carta Direzione. La regola, però, può essere infranta una sola volta. Se volete posizionare una seconda carta, dovete seguire la regola mostrata sulla carta Direzione.

Esempio: Luca usa la carta Colore e posiziona la sua carta Numero 15 viola sulla pila comune, essendo dello stesso colore della carta 54. Non può posizionare una seconda carta perché tutte le carte nella sua mano hanno un valore inferiore a 15.



Carta Jolly: questa carta copre tutte le azioni summenzionate: Salta, Capovolgi e Colore. Quando usate la carta Jolly, potete scegliere un'azione da svolgere tra le 3 disponibili.

Se giocate una carta Azione o Jolly, riponetela nella scatola.

Dopo il vostro turno, pescate tante carte Numero dal mazzo di pesca quante necessarie per averne di nuovo 4 in mano.

Mazzo di pesca vuoto? Siete a due passi dalla vittoria. Continuate a giocare senza pescare.

Mano vuota: Quando un giocatore non ha più carte, gli altri continuano a giocare.

Caso speciale:

Se giocate l'1, capovolgete la carta Direzione per mostrare il lato UP. Se giocate il 60, capovolgete la carta Direzione per mostrare il lato DOWN. Quando viene giocata una di queste due carte, la direzione si inverte automaticamente. **Non è necessario giocare carte Azione o Jolly.**

Niente spoiler: tenete le vostre carte segrete! Potete discutere delle vostre strategie e parlare in linea generale delle vostre carte; per esempio, potete dire cose come: "Non fate salti troppo grandi nella pila", "Ho solo carte basse", "Mi servirà una carta Azione", "Non posso giocare nulla", oppure "Vorrei tanto che l'ordine fosse crescente". Non potete mai, però, rivelare le vostre carte, menzionarne i numeri o i colori

esatti, o mostrarle agli altri membri della squadra. Tenete alta l'adrenalina!

FINE DELLA PARTITA

La partita può concludersi in diversi modi:

Vittoria: se riuscite a posizionare tutte le carte Numero nella pila comune rispettando la carta Direzione, e non ci sono carte nel mazzo di pesca o nelle vostre mani, ben fatto! Siete dei fuoriclasse. Avete vinto a *Top Drop*.

La prossima volta andrà meglio: se un giocatore non può posizionare alcuna carta Numero nella pila comune, la partita termina immediatamente. Purtroppo, avete perso. Non preoccupatevi, però: potete pur sempre riprovarci!

Come ve la siete cavata? Se non ci sono carte nel mazzo di pesca, è comunque un ottimo risultato. Eravate a un passo dalla vittoria. Non vi scoraggiate. Se invece ci sono ancora carte nel mazzo di pesca e nelle vostre mani... Provate a migliorare la comunicazione all'interno della squadra, la prossima volta.

Traduzione e revisione IT: Translation Circus
(Irene Vallini, Daniele Iannilli)

