

TOP3 PERSONAGGI

Età: 8-99	Contenuto: 45 carte dei
Giocatori: 1-5	personaggi reali; 45 dei
Durata: 45 minuti	personaggi fantastici;
Autori: <i>Carlo Carzan,</i>	6 carte categoria; 15 carte
<i>Sonia Scalco</i>	Top3; 5 carte Vero/Falso

Top3 è un gioco di carte per mettere alla prova le tue conoscenze e sfidare amici e familiari. La scatola contiene 45 carte dedicate a *personaggi del mondo reale* 🧑 e 45 *personaggi fantastici*, della mitologia, del cinema, dei fumetti e della letteratura 🌟. Ogni carta presenta, da un lato, una immagine di un personaggio o un simbolo che lo identifica e, sul retro, una sua descrizione e sei caratteristiche espresse in valori. A ciascuna caratteristica corrisponde un colore (vedi legenda su carta 7). Il mazzo comprende anche 6 *carte categoria* (di 6 colori diversi), 15 *carte Top3* (3 per ciascun giocatore); 5 *carte Vero/Falso* (1 per ogni giocatore).

Come si gioca

Si gioca da 1 a 5 giocatori o squadre e si può giocare in 3 modalità di gioco differenti: **Top3**, **Sequenze** e **Vero/Falso**.

All'inizio di una partita si distribuiscono a ciascun giocatore 3 carte Top3 e 1 carta vero/falso dello stesso seme. Si tengono da parte le carte categoria e ci si procura un foglietto e una penna/matita per tenere i punteggi. Ogni modalità di gioco ha l'obiettivo di mettere in ordine le carte tematiche, dal valore più alto a quello più basso, secondo la categoria sorteggiata. Ad ogni turno di gioco si guadagnano punti, che si segnano sul foglietto. Vince chi ne ha di più al termine della partita. Si sceglie con quale dei due mazzi di carte tematiche si vuole giocare (personaggi reali o fantastici).

Si possono usare entrambi i mazzi, alternandoli uno alla volta durante i turni di gioco.



Top3

A turno, un giocatore pesca tre carte dal mazzo e le dispone al centro del tavolo con l'immagine rivolta verso l'alto. Quindi prende il mazzetto delle categorie e ne sorteggia una, ad esempio la *data di nascita*. Ogni giocatore pone coperte le carte Top3, ognuna sopra il lato superiore di una carta tematica, mettendo il valore 1 vicino a quella che ritiene più recente, così a seguire le altre due carte Top3. Quando tutti hanno posizionato le proprie carte Top3, si voltano le carte tematiche e si verifica l'ordine esatto delle carte.

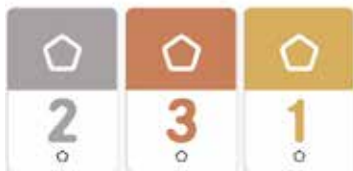
Si voltano le carte Top3 e per ogni risposta esatta i giocatori guadagnano 1 punto. Se indovinano tutto il podio, guadagnano 2 punti bonus, per un totale di 5 punti.

La partita termina quando un giocatore ha raggiunto 35 punti

Si può giocare in solitario svolgendo sei turni di gioco, uno per ogni categoria, e cercando di fare più punti possibile.



**1 RISPOSTA
ESATTA:**
1 punto



**3 RISPOSTE
ESATTE:**
5 punti

1970-01-13

1958-08-29

1997-03-04



Sequenze

A turno si sorteggia la categoria, ad esempio la longevità media. Il giocatore di turno prende la prima carta del mazzo scelto e la mette al centro del tavolo. Poi una per volta prende le carte seguenti e le dispone nell'ordine che ritiene esatto. Può posizionare da 2 a 6 carte (compresa quella iniziale). Ogni volta che prende una carta la posiziona nella sequenza, la volta e la controlla. Se esatta può andare avanti con una nuova carta, se errata si ferma. Quando lo desidera si ferma e guadagna i punti conquistati sino a quel momento.

Per ogni carta esatta guadagna 1 punto

Se sbaglia la posizione di una carta perde 2 punti (può arrivare a 0, ma mai essere un valore negativo). Ad esempio è arrivato alla quarta carta, decide di andare avanti e sbaglia la quinta. Quindi i punti totali saranno 4 punti delle carte esatte meno i 2 di penalizzazione, per un totale di 2 punti. Se completa la sequenza delle 6 carte, riceve un bonus di 2 punti per un totale di 8 punti.

La partita termina quando un giocatore ha raggiunto 35 punti. Si può giocare in solitario svolgendo sei turni di gioco, uno per ogni categoria, e cercando di fare più punti possibile.

Vero o Falso

Si sorteggia la categoria, ad esempio l'intelligenza. Il giocatore di turno prende tre carte e guarda il retro. Poi le dispone nell'ordine che ritiene esatto. I giocatori votano usando la carta Vero/Falso, coprendo la scelta con una mano e facendola vedere tutti in contemporanea. Chi indovina guadagna 2 punti. Il giocatore di turno guadagna due punti per ogni giocatore che non ha indovinato la sua scelta.

In 2 o 3 partecipanti La partita termina quando un giocatore ha raggiunto 20 punti

In 4 o 5 partecipanti La partita termina quando un giocatore ha raggiunto 35 punti



Legenda

DATA DI NASCITA

POPOLARITÀ

CARISMA

TENACIA

IMPATTO

INNOVAZIONE/TRASFORMAZIONE

Nota: Tutti i personaggi condividono le prime cinque categorie, la sesta categoria si divide tra INNOVAZIONE per i personaggi reali (👤) e TRASFORMAZIONE per i personaggi fantastici (🌟).

Crediti fotografici

© Gettyimages, Anita Barghigiani, wynter, traveler1116, PictureLake, ewg3D, duncan1890, Greg Paprocki, johan10, mikroman6, lynnebeclu, Grafissimo, Guillaume CHANSON, dmitrymoroz,CSAImages, VikaValter, Martine Roch, Camrocker, Andrew_Howe, 221A, fotokostic, whitemay, cindygoff, BrianAJackson, avid_creative, ZU_09, Ociacia, Nacy J. Koch-Pittsburgh PA, Buena Vista Images, Kirill_Savenko, Laurent Bailleul, Aitor Diago, Rafa Fernandez Torres, Cenk Yavuz / 500px, Nastasic, Man-Half tube, MR1805, Svetlana Gustova, kariika, iiiievengly, Denis-Art, Volha6622, Natalya Matyushina, CSA-Printstock, Olga Kubartova, Dina Belenko Photography, leolintang, JuliaSha, Nancybelle Gonzaga Villarroya.