

# HOLIDAYS



**Età:** 7-99 anni



**Giocatori:** 2-4



**Numero di carte:** 56 (8 carte "a tema" + 32 carte "attività" + 16 carte "speciale" - 4 carte SOLE, 4 carte ACQUISTO, 4 carte VENDITA ALL'ASTA, 4 carte TASSE).

**Numero di biglietti:** 47 (9 biglietti da 20 "soli" + 13 biglietti da 10 "soli" + 25 biglietti da 5 "soli").



*Aerospaziale*



*Cacce*



*Immersioni subacquee*



*Crociere*



*Nascondino*



*Escursioni*



*Corse*



*Sport estremi*



**Scopo del gioco:** comprare il maggior numero possibile di attività con il proprio budget, tenendo conto dei 5 temi prioritari del gioco.

**Preparazione del gioco:** ogni giocatore riceve 100 "soli" (2 biglietti da 20 "soli" + 3 biglietti da 10 "soli" + 6 biglietti da 5 "soli"); i biglietti rimanenti vengono messi accanto al mazzo da cui pescare. 5 carte "a tema" vengono girate: sono i temi prioritari. Il mazzo di carte viene messo coperto a centro tavolo.



**Regole del gioco:** il giocatore più giovane gira una carta del mazzo da cui pescare. Se è un'attività, potrà:

- comprare: paga la somma indicata sulla carta alla banca e prende la carta "attività" che mette coperta davanti a sé. Poi è il turno di gioco del giocatore successivo;
- non comprare; ora tocca al giocatore successivo girare una carta del mazzo da cui pescare.



Se è una carta "speciale", gioca secondo le regole seguenti:

**Carta SOLE (+20, +15, +10, + 5 crediti):** la banca paga al giocatore l'importo indicato sulla carta.



**Carta ACQUISTO:** il giocatore compra da uno dei suoi avversari la carta attività prescelta al prezzo indicato sulla carta attività. Il giocatore paga la somma al venditore.



**Carta VENDITA ALL'ASTA:** il giocatore sta vendendo l'attività di sua scelta; il prezzo di partenza è di 5 "soli" indipendentemente dal prezzo dell'attività. Se il giocatore successivo è interessato dalla carta attività, dichiara 5 e toccherà al giocatore successivo aggiungere 5 "soli" all'offerta d'asta precedente, se lo desidera, e così via fino ad ottenere la migliore offerta d'asta. L'acquirente paga al venditore la somma e la partita prosegue. La vendita all'asta termina quando non rimarrà che un solo acquirente. Se nessun giocatore è interessato all'asta, la banca acquista la carta attività 5 "soli". In questo caso la carta viene messa nel piatto e la banca paga il venditore.



**Carta TASSE:** il giocatore deve pagare alla banca 5 crediti per ciascuna carta attività. Se non può pagare, vende un'attività al giocatore miglior offerente secondo le regole di vendita o alla banca, se nessun giocatore è interessato, fino a poter pagare le tasse. (Se un'attività non è sufficiente a pagare le tasse, dovrà fare un'altra vendita).

**Regola di vendita:** a turno, ogni giocatore può scegliere di vendere una carta attività ad un altro giocatore in via prioritaria oppure alla banca, se nessun giocatore è interessato. Se un giocatore è interessato, il prezzo di partenza è il prezzo dell'attività + 5 "soli". Se un altro giocatore è interessato, l'offerta deve aumentare di 5 "soli". Il miglior offerente si aggiudica la carta e l'importo viene pagato al venditore.

Se nessun giocatore è interessato a questa vendita, il venditore vende alla banca al costo dell'attività.

**Fine della partita:** la partita finisce quando un giocatore ha vinto. Vince quando avrà messo insieme più attività degli altri giocatori, tra cui le 5 attività priorità.