



Leo Colovini
HOLIDAYS

Dove volete andare in vacanza?

Spiritoso gioco di carte per 2-4 giocatori dagli 8 anni.

*I giocatori devono organizzare delle vacanze. Ce ne sono di 5 tipi: romantici viaggi a **Venezia**, vacanze da nottambuli a **Mykonos**, gite al **Parco divertimenti**, soggiorni nel tranquillo **Berghotel** e fantastiche **Crociere**. Nel corso di ogni turno verrà individuata una vacanza; chi riuscirà ad inviare il gruppo di maggior valore vincerà la mano ed i punti in palio.*

Contenuto

Un mazzo di 110 carte costituito da:

- 20 carte-destinazione, suddivise in 4 serie di diverso colore; ogni serie comprende le 5 possibili destinazioni.
- 90 carte-viaggiatore, suddivise in 3 semi (uomini, donne, bambini) numerate da 3 a 8.

Preparazione

- Ognuno riceve una serie completa di carte-destinazione che dispone davanti a sé, scoperta. Se si gioca in meno di 4 si scartano le rimanenti serie di carte-destinazione.
- Mescolare il mazzo di carte-viaggiatore e distribuirne 6 a giocatore.
- Mettere al centro del tavolo 2 carte-viaggiatore coperte ed una scoperta, ad indicare il valore di partenza della vacanza.
- Posizionare il mazzo rimanente sul tavolo, coperto: da questo si pescheranno le carte durante la partita.

Il gioco

Si decide chi è il primo mazziere. Il giocatore alla sua sinistra inizia il gioco e propone una vacanza giocando al centro del tavolo una delle sue carte-destinazione.

Poi si continua in senso orario. Il giocatore di turno ha 2 opzioni:

- Accettare la destinazione proposta semplicemente dicendo: "per me va bene".
- Proporre un'altra vacanza giocando la carta-destinazione corrispondente sopra quella precedente. In questo caso deve però anche scartare una delle sue carte-viaggiatore e metterla scoperta assieme alle altre già sul tavolo. Questa carta è il "prezzo" da pagare per il privilegio di cambiare destinazione e va ad incrementare il valore della vacanza.

Nota. Il giocatore non recupera, durante questa mano, la carta scartata e quindi rimane con un numero inferiore di carte da giocare; egli non recupera nemmeno le sue carte destinazione.

In questo modo le carte destinazione possono essere cambiate molte volte ed ogni volta il valore della vacanza (che è il premio per il vincitore della mano) aumenta.

Quando tutti i giocatori hanno accettato la destinazione corrente, il turno torna al giocatore che l'aveva proposta, il quale può confermare la destinazione (che diventa quindi quella definitiva del turno), oppure cambiarla ancora (nel solito modo).

In pratica il turno continua finché una destinazione non viene confermata da chi l'ha proposta. A quel punto "si parte" (vedi).

Chiarimenti: è consentito proporre una destinazione anche se in precedenza si era deciso di rifiutarla, si può perfino giocare una nuova destinazione uguale a quella corrente (ad esempio nel tentativo di incrementare il valore del turno).

Si parte

Quando una destinazione viene confermata, si parte; in pratica i giocatori possono giocare i loro viaggiatori (cioè calare le loro carte) per tentare di vincere il round. In base al tipo di destinazione ogni giocatore può calare soltanto alcune delle carte che ha tuttora in mano, secondo lo schema seguente:

- Se la destinazione è Venezia, deve calare 2 carte: un uomo ed una donna.
- Se la destinazione è Mykonos, può calare quanti adulti vuole (uomini e donne).
- Se la destinazione è il Parco divertimenti, deve calare un solo adulto (uomo o donna) e quanti bambini vuole.
- Se la destinazione è il Berghotel deve calare 3 carte: un uomo, una donna ed un bambino.
- Se la destinazione è la Crociera, può calare quanti vuole dei suoi uomini oppure quante vuole delle sue donne (ma solo uomini o solo donne).

La partenza si svolge nel seguente modo:

- a) Il giocatore che ha proposto e confermato la destinazione mostra la sua combinazione di carte e ne somma il valore; per esempio la destinazione è Venezia ed il giocatore cala un uomo di valore 8 ed una donna di valore 6, il suo punteggio totale è 14.
- b) Gli altri giocatori, a turno, in senso orario, calano le loro combinazioni. Tutte le combinazioni calate, inclusa quella del primo giocatore, devono essere complete, ad esempio non possono andare al Parco divertimenti solo bambini, l'adulto è necessario, così come al Berghotel deve andare la famiglia completa.
- c) Chi non è in grado o non vuole calare una combinazione completa può, se vuole, scartare una carta a piacere.
- d) Il giocatore con il punteggio più elevato vince il turno e riceve tutte le carte-viaggiatore che si trovano sul tavolo, ovvero le 3 iniziali (di cui due

coperte), e quelle giocate dai giocatori per cambiare destinazione. In caso di pareggio, prevale il giocatore che ha calato prima.

e) Il vincitore somma il valore delle carte-viaggiatore che ha vinto ed ottiene 1 punto vittoria per ogni 10 punti di valore di tali carte.

Le frazioni di 10 non valgono nulla (per esempio 29 significa 2 punti, 30 significa 3 punti, 7 significa 0).

f) Tutte le carte-viaggiatore utilizzate vengono scartate in una pila degli scarti. I giocatori tengono in mano le carte che non hanno calato e ripristinano la loro mano a 6 carte.

g) Ogni giocatore riprende le proprie carte destinazione giocate e dispone nuovamente l'intera serie davanti a sé.

h) Il turno successivo inizia il vincitore del turno precedente mettendo 3 carte dal mazzo al centro del tavolo (2 coperte + 1 scoperta) ad indicare il nuovo valore di partenza della vacanza.

Attenzione.

Non è obbligatorio calare la propria mano migliore: si può sempre calare la mano che si ritiene più utile o non calare affatto.

Fine del gioco

I giocatori tengono nota del loro punteggio; vince chi ottiene per primo 10 punti vittoria.

Suggerimenti

- All'inizio di un turno si può scegliere una destinazione poco adatta alla propria mano,

sperando che un altro giocatore la cambi; ognuno ha soltanto una carta per destinazione e le più adatte alla propria mano potrebbero servire più tardi.

- Se si ha una mano forte, si può decidere di cambiare la destinazione corrente anche se fosse molto buona, per incrementare il valore della mano; viceversa, se si ha una mano debole, si può accettare una destinazione sfavorevole per non incrementare il valore del turno.
- Si può cambiare destinazione anche solo per avere l'opportunità di sbarazzarsi di una carta bassa.
- Nel corso della partenza se il giocatore prima di voi ha calato un punteggio che non siete in grado di superare, evitate di giocare la vostra mano migliore, anzi conservate le carte buone e se riuscite calate carte basse in modo da poterne ripescare di nuove.

Si ringraziano le Aziende che hanno gentilmente concesso la pubblicazione dei loro marchi:

*COSTA CROCIERE;
GARDALAND;
BERGHOTEL TIROL.*