



10 DAYS IN EUROPE

ATTRAVERSA
L'EUROPA IN
SOLI 10 GIORNI!



Un gioco di **ALAN R. MOON** e **AARON WEISSBLUM**
Illustrazioni di **JACQUI DAVIS**



In **10 Days in Europe**®, i giocatori organizzano un viaggio da sogno in Europa!

Visitate le attrazioni del vecchio continente muovendovi
con ogni mezzo di trasporto e se necessario... anche a piedi!

Il primo giocatore a completare un itinerario di dieci giorni (10 Days), vince la partita!



Contenuto

• 52 carte Nazione

Ogni nazione europea è associata a uno di questi colori: blu, verde, arancione, rosa e giallo.
Le varie nazioni sono presenti in singola copia, tranne Danimarca, Francia, Germania, Russia, Spagna e Svezia, presenti in duplice copia.

• 19 carte Mezzo di Trasporto

Ci sono dieci carte Aereo, due per colore (blu, verde, arancione, rosa e giallo).
Ci sono anche nove carte Nave: quattro Oceano Atlantico, tre Mar Mediterraneo, due Mar Baltico.

• 4 portacarte in plastica

Un portacarte è formato da due parti: la parte **DAY 1 - DAY 5 (GIORNO 1 - GIORNO 5)** e quella **DAY 6 - DAY 10 (GIORNO 6 - GIORNO 10)**. Ogni spazio DAY rappresenta uno dei 10 GIORNI di viaggio (10 DAYS).

• 1 vassoio in plastica

• 1 tabellone

• Questo regolamento





Preparazione

1. Piazza il tabellone al centro del tavolo, con vicino il vassoio in plastica.
2. Ogni giocatore prende le due parti del proprio portacarte, e le orienta a proprio favore in modo da leggere la sequenza di giorni **DAY 1 - DAY 10**.
3. Prendi dalla scatola tutte le carte *Nazione e Mezzo di Trasporto*, e mischiale per formare un unico mazzo di pesca.
4. Ogni giocatore pesca 1 carta alla volta e la piazza in uno spazio **libero** del proprio portacarte, fino a riempire ogni spazio disponibile. Potete svolgere questo punto in contemporanea, senza seguire un ordine particolare. Ogni giocatore inizia pertanto con 10 carte sul proprio portacarte, una per ogni spazio **DAY**.

*Una volta piazzata, una carta non può più essere spostata in un altro spazio del portacarte. Durante il tuo turno (vedi **Turno del giocatore**), puoi però sostituire le tue carte con delle nuove.*

I portacarte devono essere orientati in modo da non mostrare le carte agli altri giocatori.

5. Metti il mazzo di carte rimanenti, coperte, nello spazio più a sinistra del vassoio. Pesca quindi le prime tre carte e scartale a faccia in su, una per ogni spazio libero del vassoio. Nel vassoio si hanno così, da sinistra a destra, **una** pila di pesca e **tre** pile di scarto.



PILE DI PESCA

PILE DI SCARTO

Decidete il primo giocatore!

I turni proseguiranno poi in senso orario.



Turno del giocatore

Il tuo turno è composto da due azioni da eseguire in ordine.

1. Pescare una carta

- Scegli e pesca una carta dalla cima di una delle quattro pile del vassoio (in altre parole, puoi pescare una carta coperta dal mazzo, oppure una carta scoperta dalla cima di una delle pile di scarto).

*Se peschi l'ultima carta del mazzo, formane subito uno nuovo mischiando assieme **tutte le carte delle tre pile di scarto, fatta eccezione per le carte in cima a ogni pila.***

2. Piazzare la carta

Scegli:

- Sostituisci una qualsiasi carta del tuo portacarte con quella appena pescata; poi scarta la carta sostituita, a faccia in su, in cima a una delle tre pile di scarto.

OPPURE

- Scarta la carta appena pescata, a faccia in su, in cima a una delle tre pile di scarto.

Se al punto 1 hai pescato l'ultima carta di una delle pile di scarto, e c'è quindi una pila di scarto vuota, allora devi scegliere proprio quella pila per scartare la carta al punto 2.

Alla fine del turno di ogni giocatore, ci deve sempre essere **almeno una carta** in ogni pila!



Vittoria

Se alla fine del tuo turno hai completato un viaggio di dieci giorni... complimenti, hai vinto la partita!

*Ricordati di illustrare l'itinerario di viaggio agli altri giocatori, mostrando i **collegamenti** tra i vari giorni (vedi i paragrafi successivi).*



Completare un viaggio di 10 giorni

Per **viaggio** si intende la sequenza di carte che va dallo spazio **DAY 1** allo spazio **DAY 10** sul tuo portacarte.

Non ci sono restrizioni su dove piazzare una carta pescata, all'interno del proprio portacarte.

Per vincere la partita è però necessario essere i primi a completare un viaggio che rispetti le seguenti condizioni:

- un viaggio completo deve iniziare con una **nazione (DAY 1)** e terminare con una **nazione (DAY 10)**;
- sei Nazioni, contrassegnate da un **asterisco *** sia sulle carte che sul tabellone, sono presenti in duplice copia (durante un viaggio si può visitare due volte una stessa nazione, a patto che le sue carte non siano adiacenti);
- tutti i collegamenti tra le carte devono essere **validi** (vedi il prossimo paragrafo);
- non è necessario includere *Mezzi di Trasporto* per completare un viaggio;
- *Mezzi di Trasporto* adiacenti non formano un collegamento valido.



Collegamenti validi

Collegamento a piedi

Puoi spostarti tra **nazioni confinanti** senza bisogno di *Mezzi di Trasporto*, a piedi.

Le carte di due nazioni confinanti formano un collegamento valido quando sono posizionate in due spazi **adiacenti** del portacarte. Sono considerate confinanti anche Danimarca e Svezia, grazie al ponte di Öresund, e tutte le nazioni legate da un tratteggio rosso, come Inghilterra e Irlanda. *Vedi gli esempi A, D e F, in basso.*

Collegamento in nave

Puoi utilizzare una nave per viaggiare da una nazione a un'altra, attraversando un oceano o un mare che bagna entrambe. Le tre carte adiacenti (*Nazione-Nave-Nazione*) formano un collegamento valido quando la nave è posizionata tra la carta della nazione di partenza e quella della nazione di arrivo, e corrisponde al mare od oceano attraversato. *Vedi gli esempi B ed E, in basso.*

Collegamento in aereo

Puoi utilizzare un aereo per volare da una nazione a un'altra nazione qualsiasi, purché siano **dello stesso colore**, compreso l'aereo. Le tre carte adiacenti (*Nazione-Aereo-Nazione*) formano un collegamento valido quando l'aereo è posizionato tra la carta della nazione di partenza e quella della nazione di arrivo, e **tutte e tre hanno lo stesso colore.**

Vedi l'esempio C, in basso.

ESEMPIO DI VIAGGIO DI 10 GIORNI COMPLETO



GIORNO 1
(Spagna)

GIORNO 2
(Francia)

GIORNO 3
(Oceano Atlantico)

GIORNO 4
(Norvegia)

GIORNO 5

GIORNO 6
(Macedonia)

GIORNO 7
(Grecia)

GIORNO 8
(Mar Mediterraneo)

GIORNO 9
(Turchia)

GIORNO 10
(Ucraina)

ESEMPI: A

B

C

D

E

F

Note

Per migliorare quanto più possibile l'usabilità del tabellone, molte nazioni minori appaiono solo come piccoli dettagli grafici sulla mappa, e non hanno alcun impatto nel gioco.

Alcuni collegamenti tra le nazioni, come quelli di alcune linee del traghetto, sono invenzioni per migliorare l'esperienza di gioco.

10 Days in Europe® non vuole essere una rappresentazione accurata del continente europeo.

Lista delle nazioni omesse

Le seguenti nazioni non fanno parte del gioco: Andorra, Gibilterra, Liechtenstein, San Marino, Città del Vaticano.

Ponti e traghetti

Il ponte tra la Danimarca e la Svezia, così come i tratteggi rossi (traghetti), permettono di considerare le nazioni interessate come se fossero confinanti tra loro.

Le linee dei traghetti uniscono:

Francia e Inghilterra, Inghilterra e Irlanda, Irlanda del Nord e Scozia, Bulgaria e Ucraina, Ucraina e Turchia e, infine, Turchia e Romania.

Gli spostamenti tra le nazioni delle coppie qui riportate sono effettuabili **a piedi**.



Ponte



Traghetto

Informazioni sulla mappa di gioco

Ai fini del gioco:

1. Germania, Danimarca, Svezia e Russia si affacciano sia sul Mar Baltico che sull'Oceano Atlantico.
2. Spagna e Francia si affacciano sia sul Mar Mediterraneo che sull'Oceano Atlantico.
3. Bosnia ed Erzegovina si considerano aventi accesso al Mar Mediterraneo.
4. Il Mar Mediterraneo collega le nazioni dalla Spagna alla Turchia, fino alla Slovenia.
5. L'Oceano Atlantico si estende dal ponte di Öresund, che collega Danimarca e Svezia, fino allo stretto di Gibilterra al sud della Spagna. Collega le nazioni dalla Spagna e Portogallo alla Norvegia, proseguendo fino alla Russia.
6. Il Mar Nero non ha carte dedicate. Di conseguenza non può essere attraversato via nave.
7. La mappa non è in scala e non è una fedele rappresentazione dell'Europa.

Autori: Alan R. Moon, Aaron Weissblum
Team di sviluppo: Matt Mariani,
Mark Alan Osterhaus, Al Waller, Ellen Winter
Illustratore: Jacqui Davis

Direzione artistica: Vincent Dutrait
Design grafico: Vincent Dutrait
Progetto a cura di: Broadway Toys, Mandoo Games

Copyright © 2020 Broadway Toys Limited.
Tutti i diritti riservati.
Vietata la riproduzione di regole, materiali
o illustrazioni senza previo consenso scritto.



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
<http://www.broadwaygames.com.hk>
domestic@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998

www.dvgiochi.com



Per l'edizione italiana:
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24
06132 Perugia