

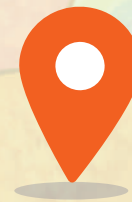


10 DAYS IN THE USA

ATTRAVERSA
L'AMERICA IN
SOLI 10 GIORNI!



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



In **10 Days in the USA®**, i giocatori organizzano un viaggio da sogno negli Stati Uniti d'America! Visitate le attrazioni di questo affascinante paese 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

- **50 carte Stato**

Ogni carta rappresenta un diverso Stato americano. Ogni Stato è associato a uno di questi colori: blu, verde, arancione, rosa e giallo. Fanno eccezione l'Alaska e le Hawaii, che sono viola.

- **16 carte Mezzo di Trasporto**

Ci sono dieci carte Aereo, due per colore (blu, verde, arancione, rosa e giallo). Non esistono aerei viola. Ci sono anche sei carte Automobile, di colore neutro.

- **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 di un 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 *Stato* 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.



PILA 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 uno **Stato (DAY 1)** e terminare con uno **Stato (DAY 10)**.
- 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 (tra i 48 Stati continentali)

Collegamento a piedi

Puoi spostarti tra **Stati confinanti** senza bisogno di **Mezzi di Trasporto**, a piedi. Le carte di due Stati confinanti formano un collegamento valido quando sono posizionate in due spazi adiacenti del portacarte.

Vedi gli esempi C, D e F, in basso.

Collegamento in automobile

Puoi utilizzare un'automobile per viaggiare da uno Stato a un altro, guidando attraverso un altro Stato che confina con entrambi i primi. Le tre carte adiacenti (**Stato-Automobile-Stato**) formano un collegamento valido quando l'automobile è posizionata tra la carta dello Stato di partenza e quella dello Stato di arrivo.

Vedi l'esempio A, in basso. In questo esempio, l'automobile viaggia dall'Oregon all'Arizona attraverso un terzo Stato (che potrebbe essere la California o il Nevada, non importa).

Collegamento in aereo

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

Vedi gli esempi B ed E, in basso.

ESEMPIO DI VIAGGIO DI 10 GIORNI COMPLETO



GIORNO 1 GIORNO 2 GIORNO 3 GIORNO 4 GIORNO 5 GIORNO 6 GIORNO 7 GIORNO 8 GIORNO 9 GIORNO 10

ESEMPI: A

B

C

D

E

F



Collegare l'Alaska e le Hawaii

Puoi collegare l'Alaska e le Hawaii solo con un aereo.

All'andata, il colore dell'aereo deve corrispondere a quello dello Stato di partenza. Vedi esempio A.

Al ritorno, il colore dell'aereo deve corrispondere a quello dello Stato di arrivo. Vedi esempio B.

Per viaggiare dall'Alaska alle Hawaii, o viceversa, puoi usare un aereo di qualsiasi colore.



ESEMPI:

A

B

Note per i viaggiatori

1. Mentre si viaggia attraverso la località dei *Four Corners* ("Quattro angoli", confine comune tra Utah, Colorado, Arizona e New Mexico), i collegamenti possono essere effettuati solo tra Stati confinanti per lato. I collegamenti in diagonale non sono consentiti.
 2. È possibile viaggiare in automobile verso uno Stato direttamente confinante con quello di partenza, a patto che ci sia comunque un terzo Stato confinante con entrambi. Per esempio, un'automobile potrebbe essere piazzata tra la California e l'Oregon perché entrambi confinano con il Nevada. Di conseguenza, ad esempio non è possibile viaggiare in automobile dal Maine al New Hampshire, o viceversa, perché non esiste un terzo Stato confinante con entrambi.
 3. Il Michigan si sviluppa attorno all'omonimo Grande Lago. Nonostante la conformazione particolare, lo Stato può essere comunque attraversato in automobile per mettere in collegamento Ohio e Wisconsin, o Indiana e Wisconsin, ad esempio.
- Gli altri collegamenti seguono le regole come di consueto.

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