

# HOLIDAYS



**Ages:** 7-99

---



**No. of players:** 2-4

---



**No. of cards:** 56 (8 "theme" cards + 32 "activity" cards + 16 "special action" cards: 4 SUN cards, 4 BUY cards, 4 AUCTION cards, 4 TAX cards).

**No. of banknotes:** 47 (9 notes worth 20 Suns + 13 notes worth 10 Suns + 25 notes worth 5 Suns).



*Space travel*



*Hunting*



*Scuba diving*



*Sea Cruise*



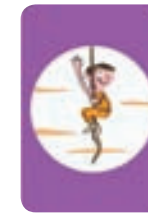
*Hide and seek*



*Sightseeing*



*Races*



*Extreme sports*



**Aim:** buy the most activities that your budget allows from the 5 main themes.

---

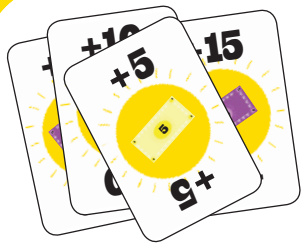
**Before starting:** each player receives 100 "Suns" (2 banknotes worth 20 Suns + 3 notes worth 10 Suns + 6 notes worth 5 Suns). Place the remaining banknotes next to the draw pile. Turn over 5 theme cards: these are the 5 main themes in the game. Place the deck of cards face down in the middle.

---



**Rules:** the youngest player turns over a card from the draw pile. If it is an activity card, the player can:

- Buy: the player pays the bank the amount shown on the card and keeps the card face up. The game continues with the next player.
- Not buy: the game continues with the next player, who turns over a card from the draw pile.



When a special action card is turned over, the following rules apply:

**SUN card** (+5, +10, +15 or +20 Suns): the bank pays the amount shown on the card to the player.

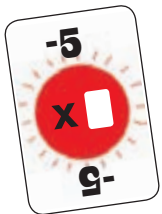


**BUY card:** the player has to choose an activity card and buy it from one of the other players for the price shown on the card.



**AUCTION card:** the player has to choose an activity and sell it at auction. The starting price is 5 Suns, whatever the actual price of the activity. The next player can offer to buy the card by bidding "5", then the following player can increase the bid by 5 Suns, and so on until the auction ends with the highest bid. The highest bidder pays the seller and the game continues. Bidding ends when there is only one buyer left.

If none of the players want to bid for the activity, the bank buys the activity card from the seller for 5 Suns, and the card is put at the bottom of the draw pile.



**TAX card:** the player has to pay the bank 5 Suns for each activity card in his possession. If the player does not have enough Suns, he has to sell an activity to the highest bidder according to the rules on Selling, or to the bank if no other player wishes to buy, until he can pay the tax. The player has to sell as many activity cards as needed to pay the tax.

**Selling:** players can use their turn to sell an activity card, first to another player, or to the bank if no other player wants to buy.

If a player would like to buy the activity card on offer, the starting price is the price of the activity + 5 Suns. If other players would also like to buy the card, they must increase the bid by 5 Suns each time. The card is sold to the highest bidder, who pays the seller. If none of the players want to buy, the seller sells the card to the bank for the price shown on the card.

**End of the game:** the game ends when a player has the 5 main activities and more activities than the other players.

# HOLIDAYS



**Edad:** De 7 a 99 años

---



**Nº de jugadores:** 2-4

---



**Nº de cartas:** 56 (8 cartas de "temas" + 32 cartas de "actividades" + 16 cartas "especiales" - 4 cartas de SOL, 4 cartas de COMPRA, 4 cartas de PUJAS, 4 cartas de IMPUESTOS).

**Nº de billetes:** 47 (9 billetes de 20 "sol"+ 13 billetes de 10 "sol" + 25 billetes de 5 "sol").



*Aeroespaciales*



*Cazas*



*Submarinismo*



*Cruceros*



*Escondite*



*Excursiones*



*Carreras*



*Deportes extremos*



**Objetivo del juego:** comprar el mayor número de actividades con su presupuesto teniendo en cuenta los 5 temas prioritarios de la partida.

---

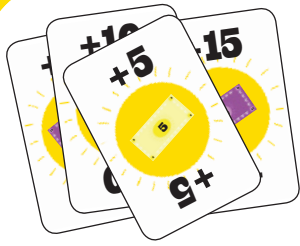
**Preparación del juego:** Cada jugador recibe 100 "Soles" (2 billetes de 20 "soles" + 3 billetes de 10 "soles" + 6 billetes de 5 "soles"). El resto de los billetes se deja junto al montón de robar. Se descubren 5 cartas de temas. Son los temas prioritarios. El paquete de cartas se coloca con la cara oculta en el centro de los jugadores.

---



**Reglas del juego:** El jugador más joven devuelve una carta del montón. Si es una actividad puede:

- Comprar: paga el importe indicado en la carta al banco y coge la carta de actividad que coloca con la cara visible delante de él y le toca el turno al siguiente jugador.
- No comprar y le toca al siguiente jugador descubrir una carta del montón de robar.



Si es una carta especial, jugará con las siguientes reglas:

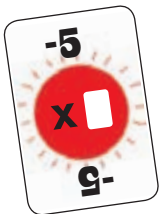
**Carta SOL** (+ 20, +15, + 10, + 5 "sol"): el banco devuelve al jugador el importe marcado en la carta.



**Carta COMPRA:** el jugador debe comprar a uno de sus adversarios la carta de actividad que desee al precio indicado en la carta de actividad. El jugador paga el importe al vendedor.



**Carta PUJAS:** el jugador debe poner a la venta la actividad que desee, el precio de salida son 5 "soles" independientemente del precio de la actividad. Si el siguiente jugador está interesado por la carta de actividad, dirá 5 y el siguiente jugador deberá subir 5 "soles" sobre la puja anterior, si lo desea, y así sucesivamente hasta que se haga la mejor puja. El comprador paga el importe al vendedor y la partida continúa. La puja se detiene cuando sólo queda un comprador. Si no hay ningún jugador interesado en la puja, el banco compra la carta de actividad con 5 "soles". En tal caso, se desecha la carta en el bote y el banco paga al vendedor.



**Carta IMPUESTOS:** el jugador debe pagar al banco 5 "soles" por carta que tenga. Si no puede pagar, venderá una actividad al jugador que más ofrezca según sus reglas de venta o al banco si no hay ningún jugador interesado hasta que pueda pagar sus impuestos. (Si no basta una actividad para pagar los impuestos, deberá realizar otra venta).

**Regla de ventas:** en su turno, un jugador puede decidir vender una carta de actividad a otro jugador de manera prioritaria o al banco si ningún jugador está interesado en ella.

Si hay un jugador interesado, el precio de salida de la actividad es de + 5 "soles". Si hay otro jugador interesado, la oferta debe aumentar en 5 "soles". El que más ofrezca se llevará la carta y se entregará el importe al vendedor. Si no hay ningún jugador interesado por esta venta, el vendedor se la venderá al banco al precio de la actividad.

**Fin de la partida:** La partida se detiene cuando un jugador ha reunido las 5 actividades prioritarias y posee más actividades que sus adversarios.