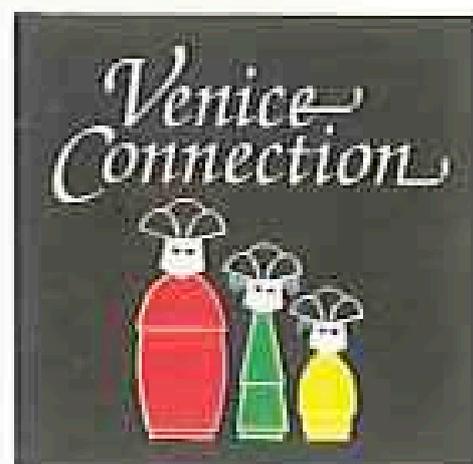


**ADVENTURE CARDS**

*Dario De Toffoli*

# HEROES



*VeniceConnection* game 3.3

Pictures: Fabio Visintin

Design: Marina Pistorello - CompuService snc

Venice Connections

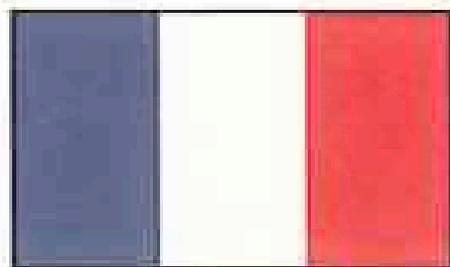
tel +39/041/5211029

fax +39/041/5240881

<dariodet@tin.it>

© 1998 - Venice Connection, Venice - All rights reserved

# HEROES



- Les joueurs sont des HÉROS à la recherche de fabuleux trésors gardés dans des lieux mystérieux par des créatures aux pouvoirs magiques.
- La boîte contient un jeu de 24 cartes-preuve (toutes avec le même dos) et un jeu de 24 cartes-aventure (dos de tonalités différentes); les deux jeux ont les mêmes illustrations.
- Les 24 cartes-aventure sont divisées en 4 petits paquets de 6 cartes de même couleur et numérotées de 1 à 6. Chaque paquet doit être mélangé séparément : il s'agit des alliés (fond vert), des ennemis (fond rouge), des lieux (fond jaune) et des trésors (fond violet).
- Au début du jeu on compose les 6 aventures. Chaque aventure est formée de 4 cartes-aventure, une de chaque paquet, qui sont arrangées découvertes sur la table (les 24 cartes-aventure seront donc toutes visibles, réparties en 6 groupes de 4).
- Les 24 cartes-preuve (qui portent les mêmes illustrations que les cartes-aventure) sont distribuées en partie aux joueurs et en partie rangées couvertes sur un côté de la table: 2 joueurs, chacun 8 cartes et 8 cartes couvertes; 3 joueurs, chacun 6 cartes et 6 couvertes; 4 joueurs, chacun 4 cartes et 8 couvertes; 5 joueurs, chacun 4 cartes et 4 couvertes.
- Le but du jeu est de porter à terme les 6 aventures. Pour conclure une aventure il faut avoir en main les 4 cartes-preuve de l'aventure (celles qui correspondent aux 4 cartes-aventure sur la table).

LE JEU. A son tour, un joueur a toujours 2 choix: A) DEMANDER ou B) DÉCLARER.

A) Le héros demande à un joueur quelconque de lui donner une certaine carte-preuve qu'il identifie soit par l'illustration, soit par la couleur et le numéro. Si l'autre joueur a cette carte, il doit la lui donner, et le héros peut en demander une autre (au même ou à un autre joueur) ou bien déclarer. Si l'autre joueur n'a pas la carte, le tour passe au joueur à sa gauche, mais avant de passer la main, le héros peut regarder secrètement sous une des cartes couvertes.

B) Il indique une des cartes couvertes et en déclare soit l'illustration, soit la couleur et le numéro. S'il a deviné, il se l'approprie et continue son tour avec une autre demande ou déclaration. S'il n'a pas deviné, il remet la carte couverte à sa place et passe la main sans en regarder d'autre.

Donc, tant qu'il devine, un héros peut continuer à demander ou déclarer, mais à la première erreur, le tour passe au joueur suivant.

- Lorsqu'un héros a terminé une aventure, il montre les 4 cartes-preuve (qui sont écartées) s'approprie les 4 cartes-aventure, puis continue à demander ou déclarer d'autres cartes.
- Si un héros n'a plus de cartes-preuve, il peut quand même, quand c'est son tour, faire sa série de demandes ou de déclarations.
- VICTOIRE. Le jeu se termine lorsque TOUTES les aventures ont été complétées. Le héros qui en a complété le plus et rapporté le plus de trésors a gagné. En cas d'égalité, comptent les valeurs (numéros) sur les cartes-aventure. Gagne le total le plus élevé.

**VERSION POUR LE PLUS PETITS.** On distribue toutes les cartes-preuve aux héros (aucune n'est mise de côté couverte).