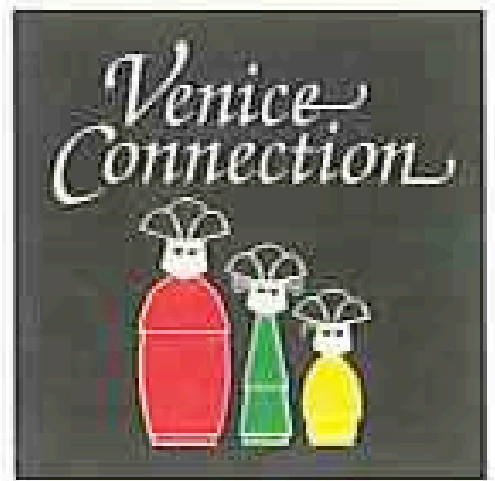


ADVENTURE CARDS

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

Dario De Toffoli

HEROES



- Die Spieler sind HELDEN auf der Suche nach wunderbaren Schätze, die von furchterregenden Wesen an geheimnisvollen Orten bewacht werden.
- Die Packung enthält 24 Beweis-Karten (alle mit der gleichen Rückseite) und 24 Abenteuerkarten (mit der Rückseite in 4 verschiedenen Farbtönen); die 2 Stöße weisen die gleichen Abbildungen auf.
- Die 24 Abenteuerkarten teilt man auf in 4 Stöße zu je 6 Karten der gleichen Farbe mit den Nummern von 1 bis 6. Jeder Stoß wird separat gemischt: es handelt sich um die Verbündeten (grüner Hintergrund), um die Feinde (roter Hintergrund), um die Orte (gelber Hintergrund) und um die gesuchten Schätze (violett Hintergrund).
- Am Beginn des Spieles werden die 6 Abenteuer, die zu bestehen sind, zusammengestellt: jedes Abenteuer umfasst 4 Abenteuerkarten, eine pro Stoß, die man offen auf den Tisch legt; alle 24 Abenteuerkarten liegen daher sichtbar auf dem Tisch, aufgeteilt in 6 Gruppen zu je 4 Abenteuerkarten.
- Die 24 Beweis-Karten (sie weisen die gleichen Abbildungen auf wie die Abenteuerkarten) werden zum Teil an die Spieler ausgeteilt und zum Teil auf dem Tisch verdeckt in einer Reihe zur Seite gelegt; bei 2 Spielern: 8 Karten pro Kopf und 8 zur Seite legen; bei 3 Spielern: 6 Karten pro Kopf und 6 zur Seite legen; bei 4 Spielern: 4 Karten pro Kopf und 8 zur Seite legen; bei 5 Spielern: 4 Karten pro Kopf und 4 zur Seite legen.
- Ziel ist es, die 6 Abenteuer zu bestehen: um ein Abenteuer "abzuschließen", muß man die 4 Beweis-Karten in der Hand

halten, die den jeweiligen Abenteuerkarten entsprechen.

- DAS SPIEL. Der Held, der an der Reihe ist, hat immer 2 Möglichkeiten A) FORDERN oder B) RATEN:

A) Er fordert von einem beliebigen anderen Spieler eine Beweis-Karte, die er mit der Abbildung oder mit Farbe und Nummer ausruft. Wenn der Aufgeforderte die Karte hat, muß er sie ihm geben und der Held fordert eine andere Karte oder er ratet (siehe B); falls er sie nicht hat, kommt der Spieler zur Linken an die Reihe, aber der Held hat das Recht, sich eine der zugedeckten Karten anzusehen.

B) Er zeigt auf eine der verdeckt liegenden Karten und ratet die Abbildung (oder Farbe und Nummer), dann deckt er diese Karte auf. Falls sie mit seiner Angabe übereinstimmt, nimmt er sie und macht weiter: er fordert eine andere Karte oder ratet; falls sie nicht übereinstimmt, legt er sie verdeckt zurück, ohne sich eine weitere Karte anzusehen, und der Nächste kommt an die Reihe.

Solange er die richtige Karte errätet, darf der Held weiter Karten fordern oder raten: beim ersten Fehler muß er aufhören.

- Nachdem der Held ein Abenteuer bestanden hat, zeigt er die Beweis-Karten her (sie werden weggelegt) und er nimmt sich die Auftrags-Karten; dann stellt er weitere Forderungen.
- Falls ein Held keine Beweis-Karten hat, stellt er dennoch seine Forderungen, wenn er an der Reihe ist.
- SIEG. Das Spiel geht weiter, bis ALLE Abenteuer abgeschlossen sind. Der Held, der die meisten zu Ende bringt, gewinnt. Bei gleicher Anzahl an beendeten Abenteuern zählen die Zahlenwerte der Abenteuerkarten: wer die höchste Gesamtzahl hat, ist der Sieger.

FASSUNG FÜR DIE KLEINEREN. Alle Beweis-Karten werden an die Helden gleichmäßig verteilt, keine wird verdeckt auf den Tisch gelegt.