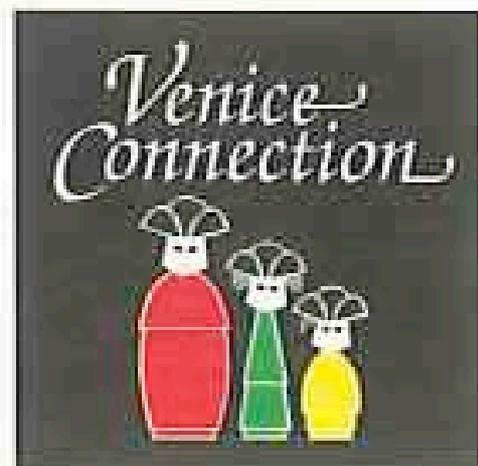


ADVENTURE CARDS

Dario De Toffoli

HEROES



VeniceConnection game 3.3

Pictures: Fabio Visintin

Design: Marina Pistorello - CompuService snc

Venice Connections

tel +39/041/5211029

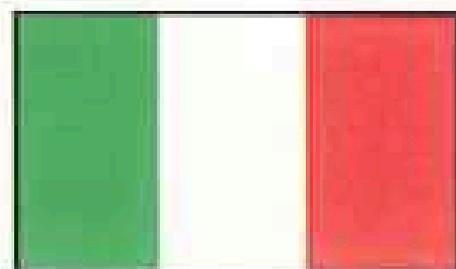
fax +39/041/5240881

<dariodet@tin.it>

© 1998 - Venice Connection, Venice - All rights reserved

Dario De Toffoli

HEROES



- I giocatori sono EROI alla ricerca di favolosi tesori custoditi da potenti creature in luoghi misteriosi.
- La confezione contiene 24 carte-prova (tutte col dorso uguale) e 24 carte-avventura (con il dorso di 4 differenti tonalità): i 2 mazzi hanno le stesse illustrazioni.
- Si dividono le 24 carte-avventura in 4 mazzetti composti da 6 carte dello stesso colore numerate da 1 a 6. Ogni mazzetto va mescolato separatamente: si tratta degli alleati (fondo verde), dei nemici (fondo rosso), dei luoghi (fondo giallo) e dei tesori della ricerca (fondo viola).
- All'inizio della partita si compongono le 6 avventure da affrontare: ognuna è formata da 4 carte-avventura, una per mazzetto, che vanno poste scoperte sul tavolo; tutte le 24 carte-avventura saranno quindi visibili sul tavolo divise in 6 gruppi di 4 (le avventure).
- Le 24 carte-prova (che hanno le stesse illustrazioni delle carte-avventura) in parte vengono distribuite ai giocatori e in parte sistemate in modo da formare una fila di carte coperte a lato del tavolo; 2 giocatori: 8 carte a testa e 8 a lato; 3 giocatori: 6 carte a testa e 6 a lato; 4 giocatori: 4 carte a testa e 8 a lato; 5 giocatori: 4 carte a testa e 4 a lato.
- Lo scopo è portare a termine le 6 avventure per "concludere" un'avventura bisogna avere in mano le 4 carte-prova corrispondenti alle carte-avventura che la

compongono.

- **IL GIOCO.** L'eroe di turno ha sempre 2 possibilità, A) **CHIEDERE** o B) **DICHIARARE**:
 - A) Chiede ad un qualsiasi altro giocatore una carta-prova, identificandola con l'illustrazione o con colore e numero. Se questi ce l'ha, deve dargliela e l'eroe fa un'altra richiesta o dichiarazione; se non ce l'ha il turno passa al giocatore di sinistra, ma l'eroe ha il diritto di guardare segretamente una delle carte coperte.
 - B) Dichiarare l'illustrazione (o colore e numero) di una delle carte coperte e poi scopre la carta indicata: se corrisponde a quanto dichiarato, la prende e continua il turno con un'altra richiesta o dichiarazione; se non corrisponde, la ripone coperta e passa il turno senza guardare un'altra carta.
Finché ci azzecca, l'eroe continua a chiedere o dichiarare carte: smetterà al primo errore.
- Conclusa un'avventura, l'eroe ne mostra le carte-prova (che vengono scartate) e si appropria delle carte-avventura; poi continua a fare altre richieste.
- Se un eroe si trova senza carte-prova, al suo turno fa comunque la sua serie di richieste.
- **VITTORIA.** Il gioco va avanti finché **TUTTE** le avventure vengono concluse. Vince l'eroe che ne conclude di più. A parità di avventure contano i valori numerici delle carte-avventura: chi ha il totale più alto è il vincitore.

VERSIONE PER I PIÙ PICCOLI. Tutte le carte-prova vengono distribuite equamente fra gli eroi, non tenendone alcuna coperta a lato del tavolo.