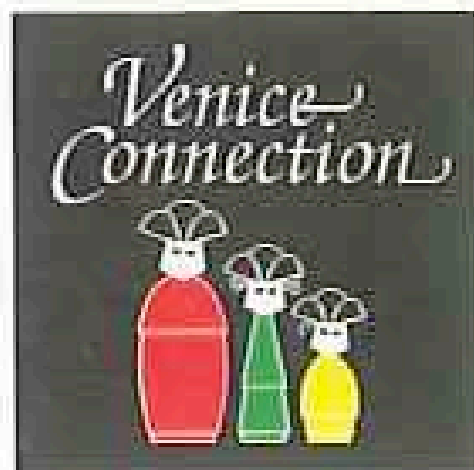


ADVENTURE CARDS

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

<dariodel@tin.it>

© 1998 - Venice Connection, Venice - All rights reserved

Dario De Toffoli

HEROES



- Los jugadores son HÉROES en búsqueda de fabulosos tesoros custodiados en lugares misteriosos por criaturas poderosas.
- La caja contiene 24 cartas-prueba (todas con el mismo reverso) y 24 cartas-aventura (con el reverso de 4 colores distintos); las 2 barajas tienen las mismas ilustraciones.
- Se dividen las 24 cartas-aventura en 4 montoncitos de 6 cartas del mismo color numeradas de 1 a 6. Cada montón se debe barajar por separado; se trata de los aliados (fondo verde), de los enemigos (fondo rojo), de los lugares (fondo amarillos) y de los tesoros buscados (fondo violeta).
- Al iniciar la partida se componen las 6 aventuras que hay que afrontar. Cada una de ellas está formada por 4 cartas-aventura, una de cada montón, que deben ser colocadas boca arriba encima de la mesa. Por tanto, las 24 cartas-aventura estarán expuestas sobre la mesa, visibles y divididas en 6 grupos de 4 (las misiones).
- Con las 24 cartas-prueba (que llevan las mismas ilustraciones que las cartas-aventura), una parte se distribuye a los jugadores y el resto se coloca formando una fila de cartas tapadas a un lado de la mesa. Con 2 jugadores se repartirán 8 cartas a cada uno y 8 al lado de la mesa; con 3 jugadores, 6 cartas a cada uno y 6 al lado de la mesa; con 4 jugadores, 4 cartas a cada uno y 8 al lado de la mesa; con 5 jugadores, 4 cartas a cada uno y 4 al lado de la mesa.
- El objetivo del juego es llevar a cabo las 6 aventuras; para completar una aventura hay que tener en la mano las 4

cartas-prueba correspondientes a las cartas-aventura que la componen.

- **EL JUEGO.** Cuando le toca su turno, cada héroe tiene siempre 2 posibilidades: A) PEDIR o B) DECLARAR:

A) Pide a uno de los demás jugadores una carta-prueba identificándola mediante la ilustración o mediante su color y número. Si el jugador interrogado tiene esa carta, debe dársela al héroe, quien pide otra o hace otra declaración. Si el otro jugador no tiene la carta en cuestión, el turno pasa al jugador sentado a la izquierda del héroe. Este último tiene derecho a mirar secretamente una de las cartas tapadas.

B) Declara la ilustración (o color y número) de una de las cartas cubiertas y sucesivamente descubre la carta indicada. Si ésta corresponde a la declaración, la toma y sigue formulando otra petición o declaración; si no corresponde, la vuelve a colocar tapada y pasa la vez sin mirar otra carta. Mientras acierta, el héroe sigue pidiendo o declarando cartas. Pierde la mano al primer error.

- Cuando ha llevado a cabo una aventura, el héroe enseña las cartas-prueba correspondientes (de las cuales se descarta) y coge las cartas-aventura; luego sigue haciendo peticiones.

- Si un héroe se queda sin cartas-prueba, sí puede hacer su serie de peticiones cuando le llega su turno.

- **VICTORIA.** El juego prosigue hasta que TODAS las aventuras han sido llevadas a cabo. Gana el héroe que lleva a cabo un número mayor de aventuras. En caso de empate, cuentan los valores numéricos de las cartas-aventura. Gana quien totaliza la puntuación más alta.

VERSIÓN PARA LOS MÁS PEQUEÑOS. Todas las cartas-prueba se reparten entre los héroes, no dejando ninguna cubierta en el lado de la mesa.