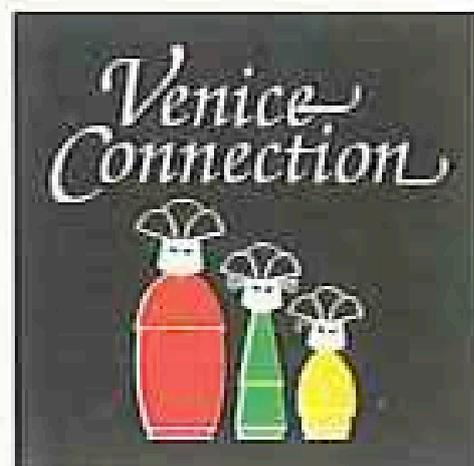


ADVENTURE CARDS

Dario De Toffoli

EXPLORAREA



VeniceConnection game 3.2

Pictures: Fabio Visintin

Design: Marina Pistorello - CompuService snc

Venice Connections

tel +39/041/5211029

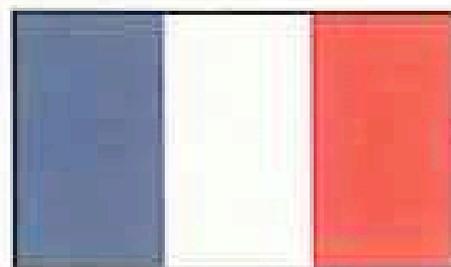
fax +39/041/5240881

<dariodel@tin.it>

© 1998 - Venice Connection, Venice - All rights reserved

Dario De Toffoli

EXPLOREA



- Les joueurs sont des **ASTRONAUTES** qui explorent la galaxie à la recherche de merveilles à rapporter sur la terre.
 - La boîte contient un jeu de 24 cartes-preuve (toutes avec le même dos) et un jeu de 24 cartes-mission (dos de tonalités différentes); les deux jeux ont les mêmes illustrations.
 - Les 24 cartes-mission 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 vaisseaux spatiaux (fond bleu), des planètes (fond noir), des extraterrestres (fond vert) et des merveilles qu'il faut rapporter (fond jaune).
 - Au début du jeu on compose les 6 missions. Chaque mission est formée de 4 cartes-mission, une de chaque paquet, qui sont arrangées découvertes sur la table (les 24 cartes-mission seront donc toutes visibles, réparties en 6 groupes de 4).
 - Les 24 cartes-preuve (qui portent les mêmes illustrations que les cartes-mission) 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 missions. Pour conclure une mission il faut avoir en main les 4 cartes-preuve de la mission - correspondant aux 4 cartes sur la table.
- LE JEU. A son tour, un joueur a toujours 2 choix: A) DEMANDER ou B) DÉCLARER.

A) L'astronaute 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 l'astronaute 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, l'astronaute 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 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 astronaute peut continuer à demander ou déclarer, mais à la première erreur, le tour passe au joueur suivant.

- Lorsqu'un astronaute a accompli une mission, il montre les 4 cartes-preuve (qui sont écartées) s'approprie les 4 cartes-mission, puis continue à demander ou déclarer d'autres cartes.
- Si un astronaute 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 missions ont été accomplies. L'astronaute qui en a conclu le plus et rapporté le plus de merveilles a gagné. En cas d'égalité, comptent les valeurs (numéros) sur les cartes-mission. Gagne le total le plus élevé.

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