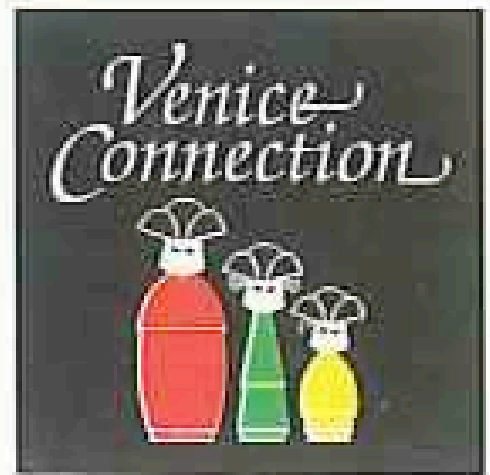


# ADVENTURE CARDS

*Dario De Toffoli*

# EXPLORAREA



*VeniceConnection* game 3.2

Pictures: Fabio Visintin

Design: Marina Pistorello - CompuService snc

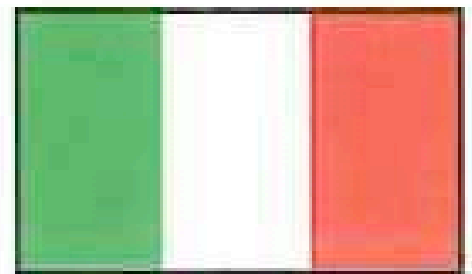
Venice Connections

tel +39/041/5211029

fax +39/041/5240881

<dariodet@tin.it>

© 1998 - Venice Connection, Venice - All rights reserved

*Dario De Toffoli***EXPLOAREA**

- I giocatori sono ASTRONAUTI che vagano per la galassia alla ricerca delle meraviglie più rare.
- La confezione contiene 24 carte-prova (tutte col dorso uguale) e 24 carte-missione (con il dorso di 4 differenti tonalità): i 2 mazzi hanno le stesse illustrazioni.
- Si dividono le 24 carte-missione in 4 mazzetti composti da 6 carte dello stesso colore numerate da 1 a 6. Ogni mazzetto va mescolato separatamente: si tratta delle astronavi (fondo azzurro), dei pianeti di destinazione (fondo nero), degli alieni che vi accoglieranno (fondo verde) e delle meraviglie da portare sulla terra (fondo giallo).
- All'inizio della partita si compongono le 6 missioni spaziali da svolgere: ognuna è formata da 4 carte-missione, una per mazzetto, che vanno poste scoperte sul tavolo; tutte le 24 carte-missione saranno quindi visibili sul tavolo divise in 6 gruppi di 4 (le missioni).
- Le 24 carte-prova (che hanno le stesse illustrazioni delle carte-missione) 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 missioni: per "completa-

re" una missione bisogna avere in mano le 4 carte-prova corrispondenti alle carte-missione che la compongono.

- **IL GIOCO.** L'astronauta 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'astronauta fa un'altra richiesta o dichiarazione; se non ce l'ha il turno passa al giocatore di sinistra, ma l'astronauta 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'astronauta continua a chiedere o dichiarare carte: smetterà al primo errore.

- Svolta una missione, l'astronauta ne mostra le carte-prova (che vengono scartate) e si appropria delle carte-missione; poi continua a fare altre richieste.
- Se un astronauta si trova senza carte-prova, al suo turno fa comunque la sua serie di richieste.
- **VITTORIA.** Il gioco va avanti finché TUTTE le missioni vengono svolte. Vince l'astronauta che ne porta a termine di più. A parità di missioni contano i valori numerici delle carte-missione: chi ha il totale più alto è il vincitore.

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