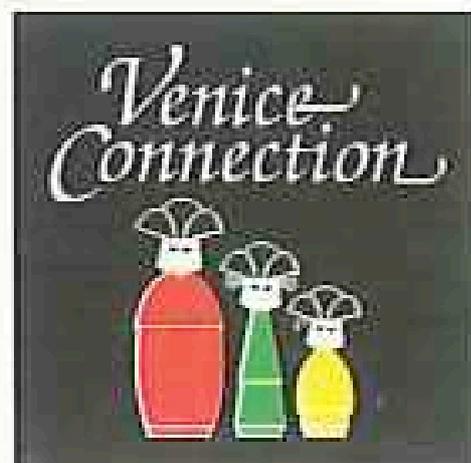


ADVENTURE CARDS

Dario De Toffoli

EXPLORER



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

EXPLORER



- Los jugadores son ASTRONAUTAS que van errando por la galaxia en búsqueda de las más grandes maravillas.
- La caja contiene 24 cartas-prueba (todas con el mismo reverso) y 24 cartas-misión (con el reverso de 4 colores distintos); las 2 barajas tienen las mismas ilustraciones.
- Se dividen las 24 cartas-misión en 4 montoncitos de 6 cartas del mismo color numeradas de 1 a 6. Cada montón se debe barajar por separado; se trata de las astronaves (fondo azul), del planeta de destino (fondo negro), del extraterrestre que os recibirá (fondo verde) y de las maravillas que debéis llevaros a la tierra (fondo amarillo).
- Al iniciar la partida se componen las 6 misiones espaciales que hay que cumplir. Cada una de ellas está formada por 4 cartas-misión, una de cada montón, que deben ser colocadas boca arriba encima de la mesa. Por tanto, las 24 cartas-misión 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-misión), 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 misiones; para completar una misión hay que tener en la mano las 4 car-

tas-prueba correspondientes a las cartas-misión que la componen.

- **EL JUEGO.** Cuando le toca su turno, cada astronauta 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 astronauta, 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 astronauta. 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 astronauta sigue pidiendo o declarando cartas. Pierde la mano al primer error.
- Cuando ha llevado a cabo una misión, el astronauta enseña las cartas-prueba correspondientes (de las cuales se descarta) y coge las cartas-misión; luego sigue haciendo peticiones.
- Si un astronauta 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 misiones hayan sido cumplidas. Gana el astronauta que lleva a cabo un número mayor de misiones. En caso de empate, cuentan los valores numéricos de las cartas-misión. Gana quien totaliza la puntuación más alta.

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