

## Spielmaterial

- 102 Abenteuerkarten
- 18 Übersichtskarten
- 6 Expeditionstableaus (beidseitig bedruckt)
- 90 Münzen (40x1, 24x5, 16x10, 10x20)
- 1 Spielregel
- 1 Nachschlagewerk „Adventure Tours Guide“

## Spielziel

Das Spiel geht über 3 Expeditionen (= Runden). Wer als erster seine Karten als Ausrüstung oder Expeditionsteilnehmer abgelegt hat, beendet die Runde. Jeder erhält dann für seine Expeditionsteilnehmer Geld. Abenteuerkarten, die die Spieler zu diesem Zeitpunkt noch auf der Hand halten, schmälern den Gewinn. Wer mit seinen 3 Expeditionen das meiste Geld (=Siegpunkte) erzielen konnte, gewinnt das Spiel.

## Expeditionstableaus

Bereich für Teilnehmer der Expedition



Spezialfähigkeit der Expedition (ausführliche Erklärung im „Guide“)

Ausrüstung in drei Kategorien (Technik, Proviant, Kleidung). Je höher die Zahl, desto besser ausgerüstet ist die Expedition, sodass sie auch von anspruchsvolleren Abenteurern gebucht wird.

## Abenteuerkarten

Ansprüche, die der Abenteurer an die Expedition stellt. Die Farbe der Karte gibt an, welche Ausrüstung (Technik, Proviant oder Kleidung) dem Abenteurer wichtig ist.

Geld, das der Abenteurer zahlt, wenn er an der Expedition teilnimmt.

Der Wert, um den die Ausrüstung der Expedition aufgestockt wird, wenn der Abenteurer die Expedition unterstützt.

Die Aktion des Abenteurers, wenn er als Expeditionsteilnehmer angelegt wird. (ausführliche Erklärung im „Guide“)



Ein Spiel von Seiji Kanai für 3-6 Spieler ab 10 Jahren.

## Hintergrund

Jeder Spieler ist Leiter einer Expedition und muss sich im Spielverlauf immer wieder entscheiden, ob er die Ausrüstung seiner Expedition verbessert oder doch lieber einen (weiteren) zahlungskräftigen Abenteurer als Teilnehmer für seine Expedition anwirbt.

Je zahlungskräftiger ein Abenteurer ist, desto höher sind seine Ansprüche an die Ausrüstung der Expedition. Aus diesem Grunde sollte jeder gut überlegen, ob er seine Abenteuerkarten zur Verbesserung der Ausrüstung oder als Expeditionsteilnehmer verwendet.

## Spielvorbereitung

Die Expeditionstableaus werden mit der Wüstenexpeditionen-Seite nach oben gemischt, und jeder Spieler erhält **zufällig ein Tableau**. Zunächst sollte das Spiel einige Partien als Grundspiel gespielt werden. Darin wird auf die Spezialfähigkeiten der Expeditionen verzichtet und mit der Wüstenexpeditionen-Seite gespielt. Nach einigen gespielten Partien können sich die Spieler auch entscheiden, das Expertenspiel zu spielen – hierzu werden die Expeditionstableaus auf ihre Rückseite gedreht. So vorbereitet hat jeder Spieler eine Expedition vor sich liegen, die sich durch ihre Spezialfähigkeit und die jeweiligen Startvoraussetzungen unterscheiden. Die Spezialfähigkeiten werden im „Guide“ genau erklärt.

Die Abenteuerkarten werden gut gemischt, und jeder Spieler bekommt verdeckt **6 Karten**. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachzugstapel in die Tischmitte gelegt. Die Geldchips und die Übersichtskarten werden bereitgelegt. Der größte Abenteurer beginnt das Spiel.

## Spielablauf

Das Spiel läuft über 3 Runden (=Expeditionen). In jeder Runde führen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn ihre Züge durch. Wer an der Reihe ist, spielt eine Abenteuerkarte seiner Wahl aus. Diese kann er

- **entweder rechts** zum Verbessern der Ausrüstung (1)
- **oder oben** als Teilnehmer der Expedition (2)

an sein Expeditionstableau anlegen.



### (1) Verbessern der Ausrüstung

Der Spieler legt eine Abenteuerkarte rechts neben seine Expedition. **Jede Karte kann zum Verbessern der Ausrüstung angelegt werden.** Der Abenteurer unterstützt somit die Expedition. Die entsprechende Ausrüstung (Technik, Proviant und Kleidung) erhöht sich um den Wert der angelegten Karte. Sollten dort bereits Karten liegen, wird die neue Karte so versetzt auf die bereits ausliegende(n) Karte(n) gelegt, dass die Symbole links auf der Karte noch sichtbar sind, um die Gesamtsumme je Ausstattung jederzeit ermitteln zu können.

*Beispiel: Die Wüstenexpedition hat den Wert 3 in allen Ausrüstungs-Bereichen. Nach der dritten Runde und der dritten Verbesserung beträgt der Wert für Technik (rot) 5, für Proviant (blau) 4 und für Kleidung (gelb) 6. In der nächsten Runde kann der Spieler nun Abenteurer oben an seine Expedition anlegen, die bei Technik einen Wert bis zu 5, bei Proviant bis zu 4 oder bei Kleidung bis zu 6 erfordern.*



**Anschließend muss der Spieler eine neue Abenteuerkarte vom Nachzugstapel ziehen.**

Wird die Option „Verbessern der Ausrüstung“ gewählt, so besteht sie **immer** aus den 2 Teilaktionen „Anlegen einer Karte“ UND „Nachziehen einer Karte“ vom Nachzugstapel.

## Abenteuerkarten

Die Abenteuerkarten können auf zwei Arten ausgespielt werden:

- Als Unterstützer, um die Ausrüstung der Expedition zu verbessern, oder
- als Teilnehmer, die Geld für die Expedition einbringen und somit für die notwendigen Siegpunkte sorgen.

Eine Karte, die zur Verbesserung der Ausrüstung angelegt wurde, bringt weder Geld noch kann die Aktion des Abenteurers genutzt werden (Ausnahme: Spezialfähigkeit)!

**Wichtig:** Um eine Karte zum Verbessern der Ausrüstung auszuspielen, sind keine Mindestanforderungen an die bisherige Ausrüstung erforderlich.



## (2) **Teilnehmen an der Expedition**

Der Spieler legt eine seiner Abenteurerkarten oberhalb seines Expeditionstableaus in den Bereich für teilnehmende Abenteurer. Sollten dort bereits Karten liegen, wird die neue Karte so versetzt auf die bereits ausliegende Karte gelegt, dass die Symbole links auf der Karte noch sichtbar sind, um die Einnahmen im Blick zu haben.

Dieser neu gelegte Abenteurer möchte an der Expedition teilnehmen und ist bereit, das auf der Karte abgebildete Geld am Rundenende zu bezahlen. Um die Abenteurer-Karte dort ablegen zu können, dürfen die **Ansprüche des Abenteurers nicht höher sein als die aktuelle Ausrüstung** der Expedition **in der farbgleichen Kategorie**. Ist der Anspruch (=Wert) höher als die momentane Ausrüstung der Expedition (Summe aller Ausrüstungskartenwerte der entsprechenden Kategorie), kann die Karte derzeit dort nicht angelegt werden.



*Beispiel: Die Wüstenexpedition hat in Technik (rot) einen Wert von 5, bei Proviant (blau) einen Wert von 4 und Kleidung (gelb) einen Wert von 6. Ein gelber „Slowhand Bill“ kann als Abenteurer gespielt werden, da sein Anspruch an die Kleidung mit 6 nicht zu hoch ist. Es kann jedoch kein blauer oder roter „Slowhand Bill“ gespielt werden, da sein Anspruch von 6 in Technik oder Proviant nicht erfüllt wird.*



**Wichtig!** Nur direkt nach dem Anlegen eines Abenteurers **kann** der Spieler noch die abgebildete Aktion des Abenteurers nutzen (gilt nicht für „Pater Miller“; ausführliche Erklärung der Aktionen im „Guide“).

Nach dem Anlegen eines Teilnehmers zieht der Spieler **keine neue Abenteurerkarte**.

## **Spezialfähigkeiten der Expeditionen**

Im Expertenspiel verfügt jede Expedition über eine Spezialfähigkeit, die jeder Spieler **in seinem Zug einmal** durchführen kann (ausführliche Erklärung der Spezialfähigkeiten im „Guide“).

## **Rundenende**

Wenn ein Spieler **am Ende seines Zuges keine Karten** mehr auf der Hand hat, endet die Expedition (=Runde) sofort, und es kommt zur Wertung. Die anderen Spieler sind nicht mehr an der Reihe – die Runde wird nicht zu Ende gespielt. Eine Runde kann nicht zu Ende gehen, wenn die Ausrüstung verbessert wird (Ausnahme: Spezialfähigkeit), da innerhalb des Zuges noch eine Karte nachgezogen werden muss.

Die Runde endet ebenfalls sofort, wenn der Nachzugstapel erschöpft ist. Der Ablagestapel wird also **nicht neu gemischt**! Liegen auf dem Nachzugstapel weniger Karten als gezogen werden müssten, werden nur noch die vorhandenen gezogen.

## **Wertung**

Bei der Wertung ermittelt jeder Spieler die Einnahmen seiner Expedition. Jeder oben am Expeditionstableau anliegende Abenteurer zahlt an den Leiter der Expedition den auf der Karte abgebildeten Geldbetrag. Das Geld wird aus der Tischmitte genommen und verdeckt vor den Spielern abgelegt. Abenteurer, die im Ausrüstungsbereich liegen (also rechts anliegen), bringen kein Geld ein.

**Achtung: Jeder auf der Hand verbliebene Abenteurer kostet 2 Münzen.** Diese Kosten sind nach Erhalt der Einnahmen zu zahlen. Allerdings kann ein Spieler mit seinem Geld maximal auf 0 absinken.

*Beispiel: Bei Rundenende hat der Spieler noch 2 Karten auf der Hand. Die angelegten Expeditionsteilnehmer bringen Einnahmen von 3+4+2+5=14 Münzen. Nach Abzug der Kosten für die beiden Abenteurerkarten auf der Hand erhält der Spieler also 10 Münzen.*



## **Nächste Runde**

Nach der Wertung beginnt eine neue Expedition. **Alle Karten werden neu gemischt** und jeder Spieler erhält wieder 6 Abenteurerkarten. Der Spieler links von dem Spieler, der die letzte Runde beendet hat, wird Startspieler dieser Runde.

## **Allgemeine Hinweise:**

- Die Karten des Ablagestapels dürfen jederzeit von jedem eingesehen werden.
- Es gibt kein Handkartenlimit.
- Eine Karte kann sowohl gegen einen Mitspieler, als auch gegen sich selbst gespielt werden (s. Guide).
- Die Anzahl an Karten, die ein Spieler auf der Hand hat, muss für jeden Spieler immer erkennbar sein. Die Mitspieler dürfen nach der Anzahl ihrer Karten befragt werden.
- Geld darf jederzeit gewechselt werden.

## **Ende des Spieles**

Das Spiel endet nach 3 Expeditionen. Jeder Spieler zählt sein Geld aus den 3 Expeditionen zusammen. Der Spieler mit der höchsten Summe ist der erfolgreichste Expeditionsleiter und gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gibt es mehrere Gewinner.

### **Variante 1:**

Wer möchte, kann vor jeder Runde alle Expeditionstableaus mischen und neu an die Spieler verteilen.

### **Variante 2:**

Wer in der laufenden Runde die wenigsten Punkte gemacht hat, darf sich von den aktuell verwendeten Expeditionstableaus zuerst eins für die Folgerunde aussuchen. Der Spieler mit den zweitwenigsten Punkten nimmt sich als nächstes ein Tableau usw. Bei Gleichstand wählen die beteiligten Spieler die Tableaus im Uhrzeigersinn.

## Contenuto

102 carte avventuriero  
18 carte sinottiche  
6 quadri di spedizione  
(stampati dai due lati)  
90 monete  
(40x1, 24x5, 16x10, 10x20)  
1 regolamento  
1 libretto di consultazione  
„Adventure Tours Guida“

## Scopo del gioco

Il gioco si svolge in 3 spedizioni (= giri). Chi avrà deposto per primo le sue carte come equipaggiamento o partecipante alla spedizione, pone fine al giro. Ciascuno allora riceve del denaro per i propri partecipanti alla spedizione. Le carte avventuriero che in tal momento sono ancora in mano ai giocatori, riducono il guadagno. Vince chi avrà guadagnato più soldi di tutti con le sue 3 spedizioni.

## Quadri di spedizione

Area per i partecipanti alla spedizione



Facoltà speciale della spedizione  
(v. spiegazione esaustiva nella “Guida”).

Equipaggiamento suddiviso in tre categorie (tecnica, viveri, vestiari). Più il valore è alto, più la spedizione è ben attrezzata, cosicché s'iscrivono anche dei partecipanti più esigenti.

## Carte avventuriero

Esigenze rivendicate dal partecipante alla spedizione. Il colore della carta indica l'equipaggiamento (tecnica, viveri, vestiari) al quale ci tiene l'avventuriero.

La somma pagata dall'avventuriero per partecipare alla spedizione.

Il valore di cui s'incrementa l'equipaggiamento della spedizione, se l'avventuriero la sussidia.

L'azione dell'avventuriero, se è aggiunto come partecipante alla spedizione (v. spiegazione esaustiva nella “Guida”).



Un gioco di Seiji Kanai per 3-6 giocatori dai 10 anni.

## Storia

Ogni giocatore è il capo di una spedizione e, durante il gioco, deve sempre decidere se vuole incrementare l'equipaggiamento della sua spedizione oppure assumere un (altro) avventuriero solvibile che partecipi alla sua spedizione.  
Più un avventuriero è solvibile, più le sue esigenze nei confronti dell'equipaggiamento della spedizione sono alte. Perciò ciascuno dovrà riflettere bene se usa la sua carta avventuriero per l'incremento dell'equipaggiamento o come partecipante alla spedizione.

## Preparativi

I quadri di spedizione vanno mischiati col lato della spedizione nel deserto in alto e ogni giocatore riceve **occasionalmente un quadro**. Innanzitutto bisogna giocare alcune partite del gioco base. In esso si rinuncia alle facoltà speciali e si gioca col lato della spedizione nel deserto. Dopo aver giocato alcune partite, i giocatori possono anche decidere di giocare il gioco per esperti – a questo scopo si voltano i quadri di spedizione sul retro. Grazie a tale preparazione, ogni giocatore ha davanti a sé una spedizione che si distingue per le sue facoltà speciali e le rispettive condizioni di partenza. Le facoltà speciali sono descritte nella “Guida”.

Le carte avventuriero vanno mischiate per bene, poi ognuno riceve **6 carte** in modo coperto. Le carte restanti vanno messe al centro tavolo come mazzo coperto. Le monete e le carte sinottiche vanno anche preparate. L'avventuriero più grande comincia la partita.

## Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in 3 giri (=spedizioni). In ogni giro i giocatori eseguono, uno per volta e in senso orario, le loro mosse. Il giocatore cui tocca gioca una carta avventuriero a sua scelta, e la depone

- o al lato destro per incrementare l'equipaggiamento (1)
- o al bordo superiore come partecipante (2)

del suo quadro di spedizione.

### (1) Incrementare l'equipaggiamento

Il giocatore depone una carta avventuriero al lato destro della sua spedizione. **Qualunque carta vi può essere deposta** per incrementare l'equipaggiamento. L'avventuriero sussidia quindi la spedizione. Il rispettivo equipaggiamento (tecnica, viveri e vestiario) cresce del valore della carta deposta. Se quivi vi sono già altre carte deposte, la nuova carta va posta in modo sfalsato su di esse, cosicché si vedano i simboli sulla sinistra delle carte che servono a determinare il totale in ogni momento.

*Esempio: la spedizione nel deserto ha il valore 3 in tutti gli ambiti di equipaggiamento. Dopo il terzo giro e il terzo incremento il valore della tecnica (rosso) ammonta a 5, quello dei viveri (blu) a 4 e quello dei vestiari (giallo) a 6. Nel prossimo giro, il giocatore può aggiungere al bordo superiore della sua spedizione degli avventurieri che esigono un valore che ammonti fino a 5 per la tecnica, fino a 4 per i viveri e fino a 6 per i vestiari.*



**Poi il giocatore deve prendere una nuova carta avventuriero dal mazzo coperto.**

Se si sceglie l'opzione “Incrementare l'equipaggiamento”, questa è **sempre** composta delle 2 azioni “**deporre una carta**” E “**prendere una nuova carta**” dal mazzo coperto.

## Le carte avventuriero

Le carte avventuriero possono essere giocate in due modi:

- in qualità di sponsor, per incrementare l'equipaggiamento della spedizione, oppure
- in qualità di partecipanti che rendono del denaro per la spedizione e dunque anche i punti necessari per la vittoria.

Una carta che è stata deposta per incrementare l'equipaggiamento non rende nessun soldo e nemmeno permette di sfruttare l'azione dell'avventuriero!

**Importante:** per giocare una carta per l'incremento dell'equipaggiamento non vi è nessuna richiesta minima riguardo all'equipaggiamento attuale.



## (2) Partecipare alla spedizione

Il giocatore depone una delle sue carte avventuriero al bordo superiore del suo quadro di spedizione, precisamente nell'area degli avventurieri partecipanti. Se quivi vi sono già altre carte deposte, la nuova carta va posta in modo sfalsato su di esse, cosicché si vedano i simboli sulla sinistra delle carte per avere sottocchio le entrate.

Questo nuovo avventuriero appena deposto vuole partecipare alla spedizione ed è pronto a pagare alla fine del giro il denaro riportato sulla carta. Per deporre la carta avventuriero in questo posto, le **esigenze dell'avventuriero non devono superare l'attuale equipaggiamento** della spedizione **nella categoria del colore corrispondente**. Se l'esigenza (=valore) supera l'attuale equipaggiamento della spedizione (somma di tutti i valori delle carte equipaggiamento della rispettiva categoria), allora la carta, per il momento, non vi può essere deposta.



*Esempio: la spedizione nel deserto ha un valore di 5 in tecnica (rosso), un 4 per i viveri (blu) e un 6 per i vestiari (giallo). Come avventuriero si può giocare un „Slowhand Bill“ giallo, giacché la sua esigenza del valore 6 per i vestiari non è troppo alta. Non si può però giocare un „Slowhand Bill“ blu o rosso, perché la sua esigenza di 6 per la tecnica o i viveri non è soddisfacente.*



**Importante!** Il giocatore può inoltre usare l'azione raffigurata sulla carta avventuriero, ma solo immediatamente dopo aver deposto un avventuriero (non vale per "Padre Miller"; v. spiegazione esaustiva delle azioni nella "Guida").

Dopo aver deposto un partecipante, il giocatore non prende **nessuna nuova carta** dal mazzo coperto.

## Facoltà speciali delle spedizioni

Nel gioco per esperti, ogni spedizione possiede una facoltà speciale che ciascun giocatore può eseguire **una sola volta nella sua mossa** (v. spiegazione esaustiva delle azioni nella "Guida").

## Fine del giro

Appena un giocatore, **alla fine della sua mossa, non ha più carte** in mano, la spedizione (=giro) termina immediatamente e si passa alla valutazione. Gli altri giocatori non giocano più le loro mosse – il giro non va giocato fino alla fine. Un giro non può essere interrotto con l'incrementare dell'equipaggiamento (eccezione: facoltà speciale), perché nella mossa è obbligatorio prendere una nuova carta dal mazzo coperto.

Il giro termina altrettanto immediatamente non appena il mazzo coperto è esaurito. Il mazzo scarto, dunque, **non va mischiato nuovamente!** Se sul mazzo coperto vi sono meno carte di quanto bisogna prendere, allora si prendono solo le carte ancora a disposizione.

## Valutazione

Nella valutazione ognuno determina le entrate della sua spedizione. Ogni avventuriero deposto al bordo superiore del quadro di spedizione paga al capo della spedizione la somma di denaro riportata sulla carta. Il denaro va preso dal centro tavolo e deposto in modo coperto davanti ai giocatori. Gli avventurieri deposti nel lato dell'equipaggiamento (al bordo destro) non apportano nessun denaro.

**Attenzione: ogni avventuriero rimasto in mano costa 2 monete.** Queste spese si pagano dopo aver ricevuto le entrate. Il giocatore può ridurre il suo denaro massimo fino a 0.

*Esempio: alla fine del giro il giocatore ha ancora 2 carte in mano. I partecipanti alla spedizione da lui deposti gli apportano delle entrate di  $3+4+2+5=14$  monete. Detratte le spese per le due carte avventuriero in mano, il giocatore ottiene quindi 10 monete.*



## Il prossimo giro

Dopo la valutazione comincia una nuova spedizione. **Tutte le carte vanno mischiate da capo** e ogni giocatore riceve nuovamente 6 carte avventuriero. Il giocatore alla sinistra di chi ha terminato il giro precedente è ora il giocatore di partenza del nuovo giro.

## Indicazioni generali:

Le carte del mazzo scarto possono essere guardate da ognuno in ogni tempo.

- Non vi è un limite di carte in mano.
- Una carta può essere giocata sia contro un concorrente, sia contro se stesso (v. Guida).
- Il numero di carte che un giocatore tiene in mano deve essere sempre riconoscibile per ognuno. I concorrenti possono essere interrogati riguardo alla quantità delle loro carte.
- I soldi possono essere scambiati in ogni tempo.

## Fine del gioco

Il gioco finisce dopo 3 spedizioni. Ogni giocatore somma il suo denaro ricavato dalle 3 spedizioni. Il giocatore con la somma maggiore è il capo di spedizione col maggior successo e vince la partita. In caso di pareggio vi sono più vincitori.

### Variante 1:

Chi vuole può, all'inizio di ogni giro, mischiare tutti i quadri di spedizione e spartirli nuovamente tra i giocatori.

### Variante 2:

Chi, nel giro attuale, ha fatto meno punti di tutti, può scegliere per primo uno dei quadri di spedizione appena usati per il prossimo giro. Gli altri giocatori seguono secondo i punti ascendenti o, in caso di pareggio, in senso orario.

# Rules of the game

## Game parts:

- 102 adventurer cards
- 18 overview cards
- 6 expedition boards (printed both sides)
- 90 coins (40x1, 24x5, 16x10, 10x20)
- 1 set of playing instructions
- 1 reference aid „Adventure Tours Guide“

## Aim of the game

The game lasts 3 expeditions (= rounds). The first player to use his cards as equipment or expedition members, ends the round. Everyone then receives money for their expedition members. Adventurer cards still held in hand by the players narrow the profit. The one to make the most money with his 3 expeditions wins the game.

## Expedition boards

Area for expedition members



Special ability of the expedition (full explanation in the "Guide")

Equipment in three categories (technology, provisions, clothing). The greater the number, the better the expedition is equipped, so that they will also be booked by more demanding adventurers.

## Adventurer Cards

Demands made on the expedition by the adventurer. The colour of the card specifies which equipment (technology, provisions, clothing) is important to the adventurer.

Money that the adventurer pays, if he takes part in the expedition.

The value, by which the equipment of the expedition is increased, if the adventurer supports the expedition.

The adventurer's action, if he is added as an expedition member (full explanation in the "Guide").



*A game by Seiji Kanai for 3 to 6 players aged 10 years and up.*

## Background

Each player is leader of an expedition and during the game must always decide whether to improve the equipment of his expedition or whether it is better to engage a (further) wealthy adventurer as a member of his expedition. The wealthier an adventurer is, the higher his demands on the expedition's equipment. For this reason, each player should think carefully whether he wants to use his adventurer cards to improve the equipment or as a new member of the expedition.

## Preparation of the game:

The expedition boards are shuffled, desert expedition side up, and each player receives a **board at random**. First of all, it is recommended to play a few games in the basic version. In this version there are no special abilities and the desert expedition side is used. After a few games have been played, the players can decide to play the expert version – for this, the expedition boards are turned over and the reverse side is used. After this preparation, each player has an expedition lying in front of him, each one with different special abilities and start conditions. The special abilities are explained exactly in the "Guide".

The adventurer cards are shuffled thoroughly and each player receives **6 cards** face down. The remaining cards are placed face down in the centre of the table and form a draw pile. The money tokens and the overview cards are held ready. The tallest adventurer starts the game.

## How to play

The game lasts 3 rounds (= expeditions). In each round, the players take their turns in turns, moving in a clockwise direction. The player whose turn it is plays an adventurer card of his choice. He can place this card next to his expedition board:

- **either on the right** to improve the equipment (1)
- **or at the top** as an expedition member (2).



### (1) Improving the equipment

The player places an adventurer card on the right next to his expedition. **Every card can be added** to improve the equipment. The adventurer thereby supports the expedition. The appropriate equipment (technology, provisions and clothing) is increased by the value on the card added. If there are already cards lying there, then the new card is overlapped on top of the card(s) already lying there, so that the symbols on the left of the cards can still be seen and the sum total per equipment segment can be counted at any time.

*Example: The desert expedition has a value of 3 in all equipment segments. At the end of the third round and the third improvement, technology (red) is worth 5, provisions (blue) are worth 4 and clothing (yellow) is worth 6. In the next round, the player can now add adventurers to his expedition, at the top of his board, that require a value of up to 5 for technology, up to 4 for provisions and up to 6 for clothing.*



**Afterwards, the player must draw a new adventurer card from the draw pile.**

If the option "Improving the equipment" is chosen, then it always consists of the 2 partial actions "**Adding a card**" AND "**Drawing a card**" from the draw pile. A card which was added to improve the equipment neither generates any money nor allows you to use the adventurer's action!

## Adventurer cards

The adventurer cards can be played in two ways:

- as sponsors, to improve the expedition's equipment, or
- as members, who invest money in the expedition thereby providing the necessary victory points.

**Important:** To play a card to improve the equipment, no minimum requirements concerning the previous equipment are necessary.



## (2) Participating in an expedition

The player places his adventurer cards at the above of his expedition board in the segment for participating adventurers. If cards are already lying there, the new card is overlapped on top of the card already there, so that the symbols on the left of the card can still be seen and you can keep an eye on your income.

This newly placed adventurer would like to participate in the expedition and is prepared to pay the sum of money shown on the card at the end of the round. In order to be able to place the adventurer card there, the **demands of the adventurer may not exceed the current equipment** of the expedition in the **same colour category**. If the demand (= value) exceeds the current equipment of the expedition (sum of values on all equipment cards of the corresponding category), then the card may not be added there at the moment.



*Example: In technology (red), the desert expedition has a value of 5, in provisions (blue) a value of 4 and in clothing (yellow) a value of 6. A "Slowhand Bill" can be played as an adventurer, since his demand on clothing at 6 is not too high. However, no blue or red "Slowhand Bill" can be played, since his demand of 6 in technology or provisions is not fulfilled.*



**Important:** The depicted action of an adventurer can be employed, but only directly after adding an adventurer (not valid for "Pater Miller"; full explanation in the "Guide").

After adding a member, the player does **not draw a new adventurer card**.

## Special abilities of the expeditions

In the expert game each expedition has special abilities which each player may use **once during his turn** (full explanation of the special abilities in the "Guide").

## End of the round

If, at the **end of his turn**, a player has no more cards in hand, the expedition (=round) ends immediately, and the scores are counted up. The remaining players do not take their turn – the round is not played through to the end. A round can not finish if the equipment is improved (exception: special ability), since a new card must be drawn within that turn.

The round also ends immediately once the draw pile is depleted. The discard pile is **not shuffled and reused!** If there are less cards in the draw pile than must be drawn, then only those in the pile are drawn.

## Scoring

To count up the score, each player sums up his expedition's income. Each of the adventurers lying at the top of the expedition board pays the expedition leader the sum of money depicted on the card. The money is taken from the centre of the table and placed in front of the players face down. Adventurers lying in the equipment segment (to the right of the board) do not generate any income.

**Caution: Every adventurer still held in the hand costs 2 coins.** These expenses are to be paid after receiving the income. However, a player can drop no lower than 0 with his money.

*Example: At the end of the round the player still has two cards in hand. The expedition members placed generate an income of  $3+4+2+5=14$  coins. After deducting the expenses for the two adventurer cards in hand, the player receives 10 coins.*



## Next round

After counting up the score, a new expedition begins. All cards are shuffled and again each player receives 6 adventurer cards. The player on the left of the player who ended the last round becomes the new starting player.

## General information:

- The cards of the discard pile may be looked at by any player and at any time.
- There is no limit to the number of hand cards.
- A card can be played against a fellow-player and also against oneself (see "Guide").
- The number of cards that a player holds in his hand must be visible at all times to all players. Players can ask each other about the number of their cards.
- Money may be exchanged at any time.

## End of the game

The game ends after 3 expeditions. Each player counts up his money from the 3 expeditions. The player with the largest sum total is the most successful expedition leader and wins the game. In the event of a tie, there is more than one winner.

## Variation 1:

If desired, all the expedition boards can be shuffled before each round and redistributed to the players.

## Variation 2:

The player to score the lowest number of points in the current round may be the first to choose one of the boards in current use for the following round. The remaining players follow suit in an ascending order of points or in the event of a tie in a clockwise direction.

## Matériel :

102 cartes Aventurier  
18 cartes récapitulatives  
6 tableaux d'expédition  
(imprimés des deux côtés)  
90 pièces  
(40x1, 24x5, 16x10, 10x20)  
La règle du jeu  
1 guide de référence  
« Adventure Tours Guide »

## But du jeu

La partie se déroule en 3 expéditions (= manches). Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes pour améliorer son équipement ou comme membres d'expédition termine la manche. Chacun reçoit de l'argent en fonction de ses membres d'expédition. Les cartes Aventurier que les joueurs ont encore en main à ce moment-là diminuent les gains. A la fin de la partie, le joueur qui a gagné le plus d'argent avec ses 3 expéditions est le vainqueur.

## Tableaux d'expédition

Zones des membres d'expédition

Équipement réparti en trois catégories (technique, vivres, vêtements). Plus le chiffre est élevé, mieux l'expédition est équipée, si bien qu'elle peut être rejointe par des aventuriers exigeants.



Faculté spéciale de l'expédition  
(Voir explications détaillées dans le « Guide »)

## Cartes Aventurier

Les cartes Aventurier peuvent être utilisées de deux manières :

- comme des sponsors pour améliorer l'équipement de l'expédition, ou
- comme des participants qui rapportent de l'argent à l'expédition, ces gains étant nécessaires pour tenter de gagner la partie.

Un jeu de Seiji Kanai pour 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

## Explication

Chaque joueur dirige une expédition et doit sans cesse décider au cours de la partie s'il préfère améliorer l'équipement de son expédition ou plutôt engager un aventurier fortuné comme membre supplémentaire de son expédition. Plus un aventurier est fortuné, plus ses exigences concernant l'équipement de l'expédition sont élevées. C'est pour cette raison que chaque joueur doit bien réfléchir avant de choisir s'il utilise ses cartes pour améliorer son équipement ou pour en faire des membres de son expédition.

## Cartes Aventurier

Exigences posées par l'aventurier concernant l'expédition. La couleur de la carte indique quel type d'équipement (technique, vivres, vêtements) est important pour l'aventurier.

Argent que verse l'aventurier s'il prend part à l'expédition.

La valeur dont l'équipement de l'expédition est augmenté si l'aventurier soutient l'expédition.

L'action de l'aventurier si la carte est posée comme membre de l'expédition  
(Voir explications détaillées dans le « Guide »).



## Préparatifs

Mélangez les tableaux d'expédition, le côté avec l'expédition dans le désert au-dessus. Chaque joueur reçoit **un tableau au hasard**. Il est recommandé de jouer d'abord quelques parties de base pour s'exercer à ce jeu, en renonçant aux facultés spéciales des expéditions et en utilisant le côté des tableaux avec l'expédition dans le désert. Après quelques parties, les joueurs peuvent décider d'opter pour le mode « expert » : pour ce faire, on tourne les tableaux d'expédition de l'autre côté. Chaque joueur a ainsi devant lui une expédition qui se caractérise par sa faculté spéciale et par ses conditions de départ. Les facultés spéciales sont expliquées avec précision dans le « Guide ».

Mélangez bien les cartes Aventurier. Chaque joueur reçoit **6 cartes**, face cachée. Placez les cartes restantes au centre de la table, face cachée, pour former une pioche. Mettez de côté les pièces (jetons) et les cartes récapitulatives. C'est le plus grand aventurier qui joue en premier.

## Déroulement de la partie

La partie se déroule en 3 manches (= expéditions). Lors de chaque manche, les joueurs exécutent leurs coups à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour joue une carte Aventurier de son choix. Il peut la placer sur son tableau d'expédition :

- **soit à droite** pour améliorer l'équipement (1)
- **soit en haut**, comme membre de l'expédition (2).

### (1) Amélioration de l'équipement

Le joueur pose une carte Aventurier à droite de son tableau d'expédition. **N'importe quelle carte peut être utilisée** pour améliorer l'équipement. L'aventurier soutient ainsi l'expédition. L'équipement correspondant (technique, vivres et vêtements) augmente de la valeur indiquée sur la carte posée. S'il y a déjà des cartes à droite du tableau, le joueur place la nouvelle carte sur la ou les carte(s) déjà posée(s) avec un léger décalage de manière à ce que les symboles à gauche des cartes soient encore visibles, pour pouvoir calculer à tout moment la valeur totale de l'équipement.

*Exemple : Cette expédition dans le désert affiche 3 comme valeur pour chacune des catégories d'équipement. Après le troisième tour et la troisième amélioration, la valeur de la technique (rouge) passe à 5, celle des vivres (bleu) à 4 et celle des vêtements (jaune) à 6. Au cours du tour suivant, le joueur pourra poser en haut de son tableau d'expédition des aventuriers qui exigent une valeur allant jusqu'à 5 pour la technique, jusqu'à 4 pour les vivres ou jusqu'à 6 pour les vêtements.*



**Le joueur doit ensuite prendre une nouvelle carte Aventurier sur le dessus de la pioche.**

Quand un joueur choisit l'option « Amélioration de l'équipement », son tour est **toujours** constitué de ces deux actions : **poser une carte ET piocher une carte.**

Une carte posée pour améliorer l'équipement ne rapporte pas d'argent et ne permet pas d'utiliser l'action de l'aventurier !

**Important :** Pour poser une carte pour améliorer l'équipement, il n'y a pas de minimum requis concernant l'équipement existant.



## (2) Prendre part à l'expédition

Le joueur pose l'une de ses cartes Aventurier au-dessus de son tableau d'expédition, dans la zone des membres d'expédition. S'il y a déjà des cartes dans cette zone, le joueur place la nouvelle carte sur la ou les carte(s) déjà posée(s) avec un léger décalage de manière à ce que les symboles à gauche des cartes soient encore visibles, pour garder en vue les gains rapportés par les aventuriers. Cela signifie que l'aventurier de la nouvelle carte ainsi posée souhaite prendre part à l'expédition et est prêt à verser la somme d'argent indiquée sur la carte à la fin de la manche. Pour que le joueur puisse poser cette carte Aventurier en haut de son tableau, il faut que **les exigences de l'aventurier ne soient pas plus élevées que l'équipement actuel de l'expédition dans la catégorie de la couleur correspondante**. Si les exigences (= valeur indiquée sur la carte) sont plus élevées que l'équipement actuel de l'expédition (= somme de toutes les valeurs des cartes dans la catégorie correspondante), la carte ne peut pas être posée pour le moment.



*Exemple : Cette expédition dans le désert affiche 5 comme valeur pour la technique (rouge), 4 comme valeur pour les vivres (bleu) et 6 comme valeur pour les vêtements (jaune). La carte « Slowhand Bill » jaune peut être posée comme membre de l'expédition, car les exigences de cet aventurier (6 pour les vêtements) ne sont pas trop élevées. Le « Slowhand Bill » bleu ou le rouge ne peuvent en revanche pas être posés, car leurs exigences de 6 pour la technique ou les vivres ne peuvent pas être remplies.*



**Important :** Ce n'est qu'immédiatement après avoir posé un nouveau membre d'expédition que le joueur peut utiliser l'action de cet aventurier (sauf pour « Pater Miller » ; voir « Guide »).

Après avoir posé un membre d'expédition, le joueur **ne pioche pas de nouvelle carte Aventurier**.

## Facultés spéciales des expéditions

Dans le mode expert du jeu, chaque expédition dispose d'une faculté spéciale que chaque joueur peut utiliser **une fois au cours de son tour** (voir « Guide »).

## Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur n'a **plus de carte en main à la fin de son tour**, l'expédition (= manche) se termine immédiatement et on procède au décompte. Les autres joueurs ne jouent plus : on ne termine pas la manche. Une manche ne peut pas se terminer à l'issue d'une amélioration de l'équipement (exception : faculté spéciale), puisqu'une carte doit être piochée à la fin du tour. La manche se termine aussi immédiatement lorsque la pioche est épuisée. On **ne mélange pas** la pile de défausse pour constituer une nouvelle pioche ! S'il reste moins de cartes dans la pioche qu'un joueur ne devrait en piocher, il pioche seulement les cartes restantes.

## Décompte

Lors du décompte, chaque joueur calcule les gains engrangés grâce à son expédition. Chaque aventurier figurant en haut du tableau d'expédition rapporte à son chef d'expédition la somme d'argent indiquée sur la carte. Les joueurs prennent l'argent dans la réserve de pièces qui se trouve sur la table et posent l'argent devant eux face cachée. Les aventuriers figurant dans la zone équipement (c'est-à-dire à droite du tableau) ne rapportent pas d'argent.

**Attention :** Chaque aventurier qu'un joueur a encore en main coûte 2 pièces d'argent à ce joueur. Ce coût doit être payé une fois les gains perçus. La somme d'argent que possède un joueur ne peut cependant pas descendre en dessous de 0.

*Exemple : A la fin de la manche, le joueur a encore 2 cartes en main. Les cartes posées comme membres de l'expédition lui rapportent  $3+4+2+5=14$  pièces. Après avoir versé le coût des deux cartes Aventurier qu'il lui reste en main, le joueur a donc 10 pièces.*



## Manche suivante

Après le décompte, une nouvelle expédition commence. Rassemblez et **mélangez toutes les cartes**. Chaque joueur reçoit à nouveau 6 cartes Aventurier. Le joueur assis à gauche de celui qui a terminé la manche précédente est le premier joueur de cette nouvelle manche.

## Remarques générales :

- Chaque joueur peut à tout moment examiner les cartes qui figurent dans la pile de défausse.
- Il n'y a pas de limite du nombre de cartes qu'on peut avoir en main.
- Une carte que l'on joue peut s'appliquer à un autre joueur, mais aussi à soi-même (voir « Guide »).
- Le nombre de cartes qu'un joueur a en main doit toujours être visible pour les autres joueurs. On peut également demander aux autres joueurs combien de cartes il leur reste.
- Il est possible d'échanger des pièces à tout moment.

## Fin de la partie

La partie se termine au bout de 3 expéditions. Chaque joueur compte l'argent qu'il a accumulé grâce à ses 3 expéditions. Le joueur qui a le montant le plus élevé est le meilleur chef d'expédition et gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

### Variante 1 :

Si vous le souhaitez, vous pouvez mélanger tous les tableaux d'expédition et les redistribuer aux joueurs avant chaque manche.

### Variante 2 :

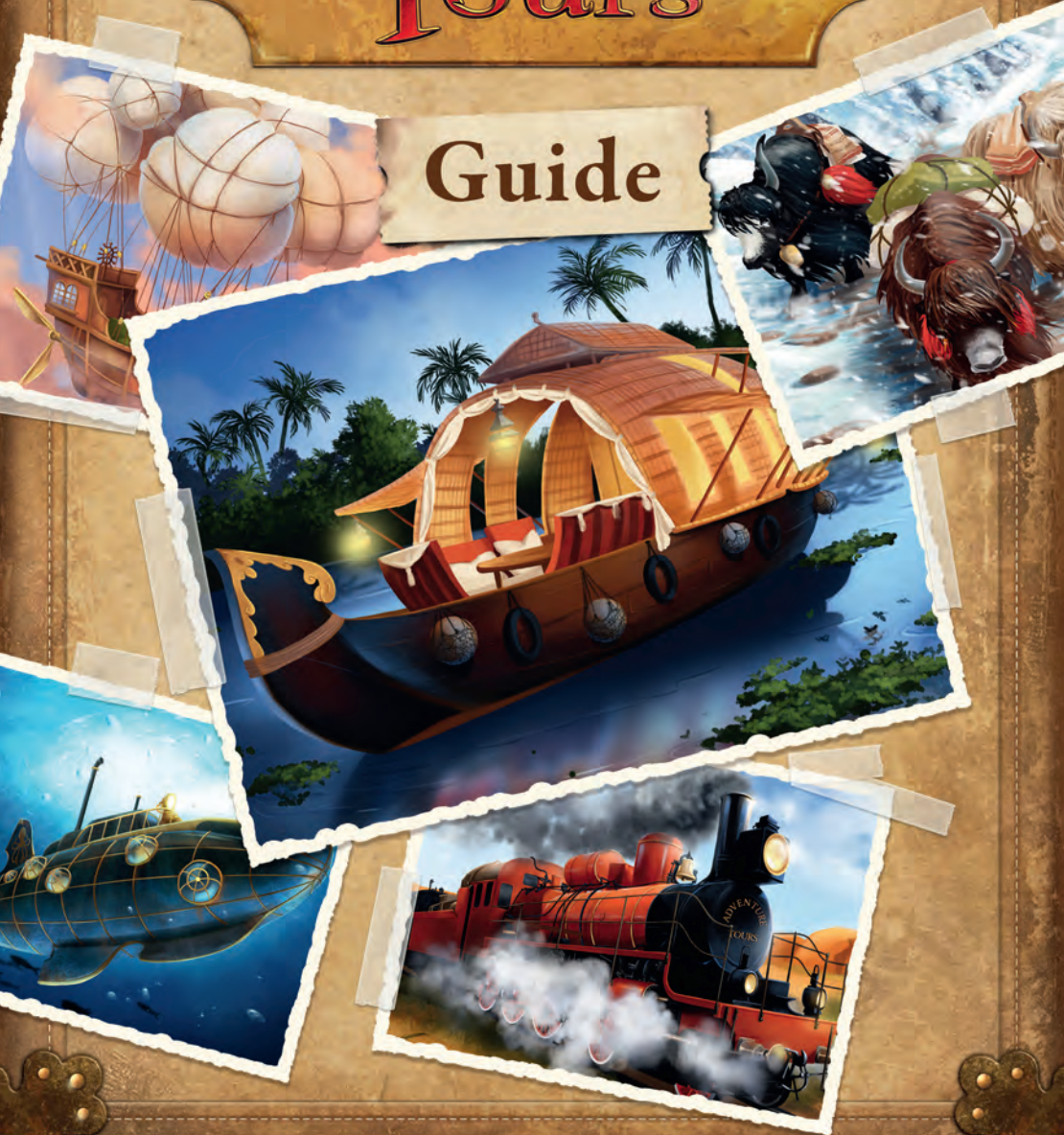
Le joueur qui a gagné le moins d'argent au cours de la manche actuelle peut choisir un tableau d'expédition pour la manche suivante parmi ceux qui sont actuellement utilisés. Les autres joueurs choisissent ensuite un tableau à tour de rôle, dans l'ordre croissant de l'argent gagné ou, en cas d'égalité, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Seiji Kanai

# Adventure Tours

Guide





# Aktionen



Gib einem beliebigen Spieler **1 zusätzliche Abenteuerkarte vom Nachzugstapel auf die Hand**. Du darfst die Karte auch selbst auf die Hand nehmen.



Gib einem beliebigen Spieler **2 oder** zwei Spielern **jeweils 1 zusätzliche Abenteuerkarte vom Nachzugstapel auf die Hand**. Du musst zunächst ansagen, ob du die 2 Karten auf zwei Spieler aufteilst oder ob du beide Karten einem Spieler geben willst. Du darfst die Karten auch selbst auf die Hand nehmen.



Lege **1 zusätzliche Karte aus deiner Hand zum Verbessern der Ausrüstung** rechts an dein Tableau an. Für die zusätzliche Karte musst du, wie bei einer normalen Aktion zum Verbessern der Ausrüstung, anschließend eine Abenteuerkarte nachziehen.



Entferne bei einem beliebigen Spieler **die letzte** (am weitesten rechts liegende) **Ausrüstungskarte** und lege sie **auf den Ablagestapel**.  
**Wichtig:** Alle anderen bei dem beraubten Spieler ausliegenden Expeditionsteilnehmer bleiben dort liegen. Die Bedingungen für das Anlegen dieser Karten werden einzig und allein beim Auslegen überprüft.



**Nimm** dir von einem beliebigen Spieler **die letzte** (am weitesten rechts liegende) **Ausrüstungskarte** und **lege sie bei deinem Expeditionstableau** als Ausrüstung an.  
**Wichtig:** Alle anderen bei dem beraubten Spieler ausliegenden Expeditionsteilnehmer bleiben dort liegen. Bei diesem Spieler bereits ausliegende Expeditionsteilnehmer bleiben dort liegen. Die Bedingungen für das Auslegen dieser Karten werden einzig und allein beim Auslegen überprüft. Für die geraubte Karte ziehst du keine Karte vom Stapel nach.



Führe einen weiteren, kompletten Zug durch.



Lege **einen weiteren Expeditionsteilnehmer derselben Farbe** aus, sofern die Ansprüche erfüllt werden. Die Aktion des weiteren Abenteurers kannst du dann ebenfalls ausführen.



Entferne bei einem beliebigen Spieler **den letzten** (am weitesten rechts liegenden) **Expeditionsteilnehmer** und lege ihn **auf den Ablagestapel**.



**Nimm** dir von einem beliebigen Spieler **den letzten** (am weitesten rechts liegenden) **Expeditionsteilnehmer** und **lege ihn oben an deinem Expeditionstableau** an.  
**Wichtig:** Der Anspruch des Abenteurers muss dabei nicht beachtet werden. Die **Aktion** des neuen Expeditionsteilnehmers kannst du **nicht nutzen**.



Verschiebe alle eigenen Ausrüstungskarten in der Farbe des eben ausgelegten Abenteurers zu den Expeditionsteilnehmern. Die **Aktionen** der neuen Teilnehmer kannst du **nicht nutzen**. Die Abenteuerkarten musst du in der gleichen Reihenfolge anlegen, wie sie zuvor als Ausrüstung lagen.  
**Wichtig:** Bereits ausliegende Expeditionsteilnehmer bleiben dort liegen. Die Bedingungen für das Auslegen dieser Karten werden einzig und allein beim Auslegen überprüft.



Wenn du angegriffen wirst, kannst du dich **einmalig** davor schützen, zusätzliche Karten zu ziehen oder Expeditionsteilnehmer bzw. Ausrüstungskarten zu verlieren. Um dich zu schützen, musst du einen ausliegenden „Pater Miller“ **auf den Ablagestapel** legen. Der Angriff ist dann wirkungslos (und kann auch nicht mehr gegen einen anderen Spieler gespielt werden).

**Achtung:** Dieser Schutz ist die einzige Aktion, die du nicht sofort nach dem Ausspielen nutzt, sondern erst, wenn sie später im Spiel von dir aktiviert wird. Die Aktion kannst du nur aktivieren, wenn der Abenteurer **oben** an deinem Expeditionstableau **als Teilnehmer der Expedition** ausliegt. Dabei ist es **egal**, an **welcher Position** die Karte liegt. Es ist nicht möglich, die Aktion zu nutzen, wenn die Karte noch nicht ausliegt.

## Spezialfähigkeiten



**Nachdem** du deinen **regulären Zug** durchgeführt hast, darfst du **noch eine** (weitere) **Karte** zum Verbessern der Ausrüstung anlegen. Für diese Karte musst du, wie bei einer normalen Aktion zum Verbessern der Ausrüstung, anschließend eine Abenteurerkarte nachziehen.

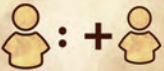


Diese Spezialfähigkeit kannst du nur nutzen, wenn du eine Karte zum Verbessern der Ausrüstung angelegt hast. Du brauchst **keine Karte nachzuziehen**, darfst es aber. Davon unabhängig darfst du auch noch einem beliebigen Spieler **1 zusätzliche Abenteurerkarte** vom Nachzugstapel geben. Du darfst die zusätzliche Karte auch selbst auf die Hand nehmen.



Diese Spezialfähigkeit kannst du nur nutzen, wenn du eine Karte zum Verbessern der Ausrüstung angelegt hast. Sie erlaubt dir, die **Aktion der angelegten Ausrüstungskarte auszuführen**, als wäre sie oben als Expeditionsteilnehmer angelegt worden. Hierzu müssen allerdings die Ansprüche des Abenteurers erfüllt sein. Anschließend ziehst du - wie sonst auch - eine Karte nach.

**Achtung:** Der Wert der soeben angelegten Ausrüstung zählt beim Ermitteln der Ausrüstung mit. Ein als Ausrüstung angelegter „Pater Miller“ schützt dich dort auch gegen Angriffe und wird nach seinem Einsatz ebenfalls entfernt.



Diese Spezialfähigkeit kannst du nur nutzen, wenn du einen Abenteurer als Expeditionsteilnehmer angelegt hast. Du kannst dann einen weiteren Abenteurer (beliebiger Farbe) **anlegen**, sofern dessen Ansprüche erfüllt sind. Die Aktion des **weiteren Abenteurers** kannst du **ebenfalls ausführen**.



Diese Spezialfähigkeit kannst du nur nutzen, wenn du einen Abenteurer als Expeditionsteilnehmer angelegt hast. Die **Aktion dieses Abenteurers kannst du doppelt nutzen**. Die beiden Aktionen werden getrennt behandelt. So kannst du z.B. eine Angriffskarte gegen zwei Spieler einsetzen. Verdoppelst du eine Angriffskarte, so schützt ein „Pater Miller“ nur gegen deinen ersten Angriff. Solltest du den Spieler dann erneut angreifen, benötigt er einen zweiten Schutz oder dein Angriff ist erfolgreich. Die Aktion von „Pater Miller“ kannst du nicht verdoppeln.



Führe einen **weiteren, kompletten Zug** durch. Solltest du im ersten Zug deine Ausrüstung verbessert haben, ziehst du dafür zunächst eine Karte nach, die du im zweiten Zug auch gleich einsetzen kannst.



## Actions



Give any player **1 additional adventurer card from the draw pile into his hand**. You may also take this card into your own hand.



Give any player **2** or give two players **1 additional adventurer card each from the draw pile into his hand**. Before doing so, you must announce whether you will split the two cards between 2 players or whether you will give both cards to one player. You may also take the cards into your own hand.



To improve the equipment place **1 additional card from your hand** to the right of your board. Afterwards, just as with a normal Action to improve the equipment, you must draw an adventurer card for the additional card.



**Discard the last** (lying on the furthest right) **equipment card** from any player and **place it on the discard pile**.

**Important:** Expedition members of this player which have already been set out remain untouched. The conditions for adding these cards are checked solely when they are laid down.



**Take away the last** (lying on the furthest right) **equipment card** from any player and **add it to your expedition board** as a piece of equipment.

**Important:** Expedition members of this player which have already been set out remain untouched. The conditions for adding these cards are checked solely when they are laid down. Do not take a card from the draw pile to replace the stolen one.



Take another complete turn.



**Set out another expedition member of the same colour**, if the conditions are fulfilled. You can then carry out the action of the additional adventurer.



**Discard the last** (lying on the furthest right) **equipment card** from any player and **place it on the discard pile**.



**Take away the last** (lying on the furthest right) **expedition member** from any player and **add it to your expedition board** as a piece of equipment.

**Important:** The adventurer's claim need not be taken into consideration. You **can not make use of** the action of the new expedition member.



Move all of your own equipment cards of the just added adventurer's colour to the expedition members. You may **not use** the **actions** of the new members. The adventurer cards must be laid in the same order as the equipment cards before.

**Important:** Expedition members which are already displayed remain unmoved. The conditions for adding these cards are checked solely when they are laid down.



If you are attacked, you may protect yourself **once only** and avoid drawing additional cards or having to remove expedition members or equipment cards. To protect yourself, you must place a displayed “Pater Miller” card **on the discard pile**. The attack is then without effect (and can no longer be used against any other player). **Caution:** This protection is the only action that is not played immediately, but kept to be activated and used later in the game. You can only activate the action when the adventurer is displayed at the top of your expedition board as an expedition member. The **position** of the card is **irrelevant**. This action can not be used, if the card is not yet displayed.

## Special abilities



**After** you have had your **regular turn**, you may **add another** (an additional) **card** to improve the equipment. For this card, as with any regular action to improve the equipment, you must draw another adventurer card.



You may only use this special ability after you have laid a card to improve the equipment. You **do not need to draw** an **additional card**, but may do so. Irrespective of that, you may give any one player **1 additional adventurer card** from the draw pile. You may also include this additional card in your own hand.



You may only use this special ability, if you have placed a card to improve the equipment. It allows you to carry out the **action of the added equipment card** as if it had been laid down at the top of the board, as an expedition member. To do this however, the claims of the adventurer must be fulfilled. Afterwards, draw another card – as usual.

**Caution:** The value of the equipment just laid down counts when calculating the equipment. A “Pater Miller” card laid down as equipment may also be used against attacks and is then also removed.



You may only use this special ability, if you have added an adventurer as an expedition member. You may **add another adventurer** (of any colour), once his claims have been fulfilled. You may **also carry out** the action of the **additional adventurer**.



You may only use this special ability, if you have placed an adventurer as an expedition member. You may **use the adventurer's action twice**. These two actions are treated separately, e.g. you can use an attack card against two players. If you double up on an attack card, then “Pater Miller” can only protect against your first attack. If you should attack the player a second time, he needs a second form of protection or your attack will be successful. It is not possible to double up on “Pater Miller's” action.



Take **another complete turn**. If you improved your equipment in the first round, then draw a card from the pile first. This card can be used immediately in the second round.



## Actions



Donne à un joueur de ton choix **1 carte Aventurier supplémentaire de la pioche, qu'il prend en main**. Tu peux aussi prendre toi-même la carte en main.



Donne à un joueur de ton choix **2 cartes Aventurier supplémentaires de la pioche qu'il prend en main**, ou à **2 joueurs 1 carte chacun**. Tu dois d'abord préciser si tu veux répartir les 2 cartes entre deux joueurs ou les donner à un seul joueur. Tu peux aussi prendre toi-même les cartes en main.



Pose **1 carte supplémentaire de ta main pour améliorer ton équipement** à droite de ton tableau. Comme lors d'une action normale d'amélioration de l'équipement, tu dois piocher une carte Aventurier après avoir posé cette carte supplémentaire.



**Supprime la dernière carte d'équipement** (la plus à droite) d'un joueur de ton choix et place-la **sur la pile de défausse**.

**Important** : Les membres d'expédition posés en haut du tableau de ce joueur restent à leur place. Les conditions pour que ces cartes puissent être posées ne doivent être vérifiées qu'au moment où on les pose.



**Prends la dernière carte d'équipement** (la plus à droite) d'un joueur de ton choix et **pose-la à droite de ton tableau** dans ton propre équipement.

**Important** : Les membres d'expédition posés en haut du tableau de l'autre joueur restent à leur place. Les conditions pour que ces cartes puissent être posées ne doivent être vérifiées qu'au moment où on les pose. Tu ne dois pas piocher de nouvelle carte après avoir volé cette carte.



Joue une nouvelle fois (un coup complet).



Pose **1 autre membre d'expédition de la même couleur** en haut de ton tableau, à condition que ses exigences puissent être satisfaites. Tu peux utiliser l'action de ce nouveau membre d'expédition.



**Supprime le dernier membre d'expédition** (le plus à droite) d'un joueur de ton choix et place-le **sur la pile de défausse**.



**Prends le dernier membre d'expédition** (le plus à droite) d'un joueur de ton choix et **pose-le en haut de ton tableau**.

**Important** : Tu n'as **pas besoin** de prendre en compte les exigences de cet aventurier. Tu ne peux **pas utiliser** l'action de ce nouveau membre de ton expédition.



Déplace vers le haut de ton tableau toutes tes cartes d'équipement de la couleur de l'aventurier que tu viens de poser pour en faire des membres de ton expédition. Tu ne peux **pas utiliser les actions** de ces nouveaux membres d'expédition. Tu dois replacer les cartes Aventurier dans l'ordre dans lequel elles étaient auparavant posées dans ton équipement.

**Important** : Les membres d'expédition qui étaient déjà posés en haut de ton tableau restent à leur place. Les conditions pour que ces cartes puissent être posées ne doivent être vérifiées qu'au moment où on les pose.



Si tu es attaqué, tu peux te protéger **une fois** pour éviter de piocher des cartes supplémentaires ou de perdre des membres de ton expédition ou des cartes d'équipement. Pour te protéger, tu dois placer **sur la pile de défausse** une carte « Pater Miller » que tu avais posée. L'attaque est alors sans effet (et ne peut pas non plus être dirigée contre un autre joueur).

**Attention :** Cette protection est la seule action que tu n'utilises pas immédiatement après avoir joué la carte correspondante, mais plus tard au cours de la partie, lorsque tu l'actives en défaussant la carte.

Tu ne peux activer cette action que si l'aventurier figure **en haut** de ton tableau, **parmi les membres de ton expédition**. **Peu importe dans quelle position** se trouve la carte. Il n'est pas possible d'utiliser cette action si la carte n'est pas encore posée.

## Facultés spéciales



Après avoir exécuté ton **coup normal**, tu peux poser **une autre carte** pour améliorer ton équipement. Pour cette carte, tu dois ensuite piocher une nouvelle carte Aventurier, comme lors d'une action normale d'amélioration de l'équipement.



Tu ne peux utiliser cette faculté spéciale que si tu as posé une carte pour améliorer ton équipement. Tu n'es **pas obligé de piocher une nouvelle carte**, mais tu peux le faire. Indépendamment de cela, tu peux aussi donner à un joueur de ton choix **1 carte Aventurier supplémentaire** de la pioche. Tu peux aussi prendre toi-même en main cette carte supplémentaire.



Tu ne peux utiliser cette faculté spéciale que si tu as posé une carte pour améliorer ton équipement. Elle te permet d'**exécuter l'action de la carte d'équipement que tu viens de poser**, comme si tu l'avais posée en haut de ton tableau comme membre de ton expédition. Pour cela, les exigences de l'aventurier doivent cependant être satisfaites. Ensuite, tu pioches une nouvelle carte, comme d'habitude.

**Attention :** La valeur de l'équipement que tu viens de poser compte dans le calcul de l'équipement. Un « Pater Miller » posé comme carte d'équipement peut aussi être utilisé contre une attaque. Dans ce cas aussi, il est défaussé.



Tu ne peux utiliser cette faculté spéciale que si tu as posé un aventurier comme membre de ton expédition. Tu peux alors **poser un autre aventurier** (de la couleur de ton choix), à condition que ses exigences soient satisfaites. Tu peux également **exécuter l'action de ce nouveau membre d'expédition**.



Tu ne peux utiliser cette faculté spéciale que si tu as posé un aventurier comme membre de ton expédition. Tu **peux utiliser deux fois l'action de cet aventurier**. Les deux actions sont exécutées indépendamment l'une de l'autre. Tu peux par exemple jouer une carte d'attaque contre deux joueurs différents. Si tu utilises deux fois une attaque, un « Pater Miller » ne protège que contre ta première attaque. Si tu attaques à nouveau le même joueur, il lui faut une deuxième protection, sinon ton attaque réussit. Tu ne peux pas utiliser deux fois l'action du « Pater Miller ».



**Joue une nouvelle fois (un coup complet)**. Si ton premier coup t'a servi à améliorer ton équipement, commence par piocher une carte que tu peux jouer immédiatement lors de ton deuxième coup.



## Azioni



Dai a un giocatore **1 carta avventuriero supplementare dal mazzo coperto in mano**. Tu stesso puoi anche prendere la carta in mano.



Dai a un giocatore **2** o a due giocatori **1 carta avventuriero supplementare dal mazzo in mano a ciascuno**. Prima devi però dire se ripartisci le 2 carte su due giocatori o se dai entrambe le carte a un giocatore. Tu stesso puoi anche prendere le carte in mano.



Aggiungi **1 carta equipaggiamento supplementare dalla tua mano** sulla destra del tuo quadro **per incrementare l'equipaggiamento**. Per la carta supplementare devi poi prendere una nuova carta avventuriero, proprio come in un'azione normale per incrementare l'equipaggiamento.



**Togli l'ultima carta equipaggiamento** (quella più a destra) dal quadro di un concorrente e deponila sul mazzo scarto.

**Importante:** i partecipanti alla spedizione aggiunti al quadro di tale concorrente rimangono dove sono. Le condizioni per deporre tali carte vanno esaminate soltanto al momento in cui il giocatore le depone.



**Prendi l'ultima carta equipaggiamento** (quella più a destra) di un concorrente e **aggiungila al tuo quadro** come equipaggiamento.

**Importante:** i partecipanti alla spedizione aggiunti al quadro di tale concorrente rimangono dove sono. Le condizioni per deporre tali carte vanno esaminate soltanto al momento in cui il giocatore le depone. Non pescare una nuova carta dal mazzo dopo aver aggiunto la carta rubata.



Esegui un'altra mossa completa.



Deponi **un ulteriore partecipante alla spedizione dello stesso colore**, se le esigenze sono soddisfatte. Poi puoi anche eseguire l'azione dell'avventuriero appena aggiunto.



**Prendi l'ultimo partecipante alla spedizione** (quello più a destra) dal quadro di un concorrente e **deponilo** al bordo superiore **del tuo quadro**.

**Importante:** **non** sei obbligato a rispettare l'esigenza dell'avventuriero. **Non** puoi però **eseguire l'azione** del nuovo partecipante alla spedizione.



**Prendi l'ultimo partecipante alla spedizione** (quello più a destra) dal quadro di un concorrente e **deponilo** al bordo superiore **del tuo quadro**.

**Importante:** non sei obbligato a rispettare l'esigenza dell'avventuriero. **Non** puoi però **eseguire l'azione** del nuovo partecipante alla spedizione.



Sposta al bordo dei partecipanti alla spedizione tutte le tue carte equipaggiamento colore dell'avventuriero appena deposto. **Non** puoi **eseguire le azioni** dei nuovi partecipanti. Devi disporre gli avventurieri nello stesso ordine com'erano disposti prima da equipaggiamento.

**Importante:** i partecipanti alla spedizione già deposti al tuo quadro rimangono dove sono. Le condizioni per deporre tali carte vanno esaminate soltanto al momento in cui le deponi.





Se sei aggredito, puoi proteggerti **una sola volta** da dover prendere delle carte nuove oppure eliminare dei partecipanti alla spedizione o delle carte equipaggiamento. Per proteggerti devi prendere un "Padre Miller" esposto al centro tavolo e porlo **sul mazzo scarto**. L'attacco è dunque inefficace (e non può nemmeno più essere giocato contro un altro giocatore).

**Attenzione:** questa protezione è l'unica azione che non esegui subito dopo aver deposto una carta, ma soltanto quando la dovrai attivare più in avanti nel gioco. Puoi attivare l'azione soltanto se il tuo avventuriero è deposto **come partecipante alla spedizione**, cioè **al bordo superiore** del tuo quadro **Non importa** in quale **posizione** si trovi la carta. Non è possibile eseguire l'azione se la carta non è ancora deposta.

## Facoltà speciali



**Dopo** aver eseguito la tua **mossa regolare**, puoi **deporre ancora una carta** (ulteriore) per incrementare l'equipaggiamento. Anche per questa carta devi poi prendere una nuova carta avventuriero dal mazzo, proprio come in un'azione normale per l'incremento dell'equipaggiamento.



Puoi eseguire questa facoltà speciale soltanto se prima hai deposto una carta per incrementare l'equipaggiamento. **Non** sei costretto a **prendere una nuova carta dal mazzo**, ma lo puoi fare. Indipendentemente da ciò, puoi anche dare a un concorrente **1 carta avventuriero supplementare** dal mazzo coperto. Tu stesso puoi anche prendere la carta in mano.



Puoi eseguire questa facoltà speciale soltanto se prima hai deposto una carta per incrementare l'equipaggiamento. Essa ti permette di **eseguire l'azione della carta equipaggiamento appena deposta**, come se l'avessi aggiunta come partecipante alla spedizione. Devono comunque essere soddisfatte le esigenze dell'avventuriero. Poi prendi- come il solito - una nuova carta dal mazzo.

**Attenzione:** il valore dell'equipaggiamento appena deposto rientra anche nella somma totale dell'equipaggiamento. Un "Padre Miller" deposto come equipaggiamento può anche essere usato contro gli attacchi e va poi eliminato.



Puoi eseguire questa facoltà speciale soltanto se prima hai deposto un avventuriero come partecipante alla spedizione. Allora puoi **deporre un altro avventuriero** (di qualsiasi colore), sempre se le sue esigenze sono soddisfatte. Inoltre puoi **eseguire anche l'azione del nuovo avventuriero**.



Puoi eseguire questa facoltà speciale soltanto se prima hai deposto un avventuriero come partecipante alla spedizione. **Puoi usare due volte l'azione dell'avventuriero**.

Le due azioni vanno eseguite singolarmente. Così puoi p.es. usare una carta attacco contro due giocatori. Se invece raddoppi la carta attacco, il "Padre Miller" protegge soltanto contro il primo attacco. Se poi attacchi di nuovo lo stesso giocatore, lui avrà bisogno di una seconda protezione, altrimenti il tuo attacco è stato efficace. Non puoi comunque raddoppiare l'azione di "Padre Miller".



Esegui **un'altra mossa completa**. Se nella prima mossa hai incrementato il tuo equipaggiamento, ora peschi un'altra carta dal mazzo che potrai subito giocare nella seconda mossa.







Licensed with permission of  
Alderac Entertainment Group

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437, D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

Spielautor: Seiji Kanai  
Illustration: Anne Pätzke & Irene Bressel  
Layout: Maïke Schiller  
Redaktion: Thorsten Gimmler

