

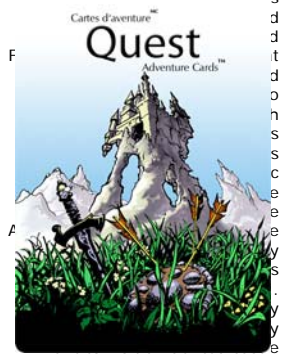
---

# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.2a

I like beating my brother  
The drawings are cool  
The whole family can play  
I can play at school  
I'm 9 and I can play  
The Royal armor looks mystical  
Je peux jouer en français  
It's made in Canada  
I like adventure  
I love to win  
My dad bought it for me  
My friends like to play  
Sharing cards is fun  
I am as skinny as the skeleton  
We own the ornate vase  
I make new friends  
Heroes rule  
I like collecting cards  
The game is always different  
We can play while camping  
The Great pyramid is in Egypt  
I like to trade  
My grandpa plays too  
It helps them learn strategy  
My deck is custom  
You can play four players  
I bought them  
To save the princess  
Each card tells a story  
The thief looks happy  
To stop the vampires  
Because I like treasure  
Santa gave them to me  
The battleax looks heavy  
There is no violence  
Somebody has to  
We play outdoors  
They're not glued to the tv  
If only I had a silver medallion  
It's something different  
The game is fast paced  
It's strategic  
We want more cards  
I'm in love with the barbarian  
Because I'm the king  
Better than a bedtime story  
I love gold coins  
I want to be a cavalier  
It's all about imagination  
So I can cast magical spells  
A dragon roasted my hot dog  
It's not expensive to play  
I want to be the best  
The monsters are cool  
I like card games  
Magical cards rock  
My mom is the queen  
Fireball! Call the firemen  
The name sounds epic  
Black pearls are hard to find  
I can beat my sister  
The princess is beautiful  
The zombie ate my homework  
I am strong like a warrior  
We play after school  
To defeat an evil dragon  
Hey! The ogre is not green  
I'm very good at the game  
They're quiet when they play  
Grandpa has a nose like a dwarf  
I like playing sneaky  
Playing is thrilling  
I want to learn how to play  
My mirror is not enchanted  
I wish I found a treasure chest  
The priest looks worried  
I got them for my b-day  
The game is challenging  
It's one of my favorite games  
The mummy is green  
I wish I was a wizard



# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.2a

Cartes d'aventure<sup>MC</sup>  
**Quest**  
Adventure Cards<sup>TM</sup>

## Requirements

Card minimums are:

- 6 packs for 2 players (60 cards)
- 9 packs for 3 players (90 cards)
- 12 packs for 4 players (120 cards)

Please note that these are only minimums and that additional packs may be used when playing. Additional packs or individual cards may extend the length of game play.

## Type of cards

There are two types of distinct cards: event cards and quest cards.

### Event cards

A card which is played into the center of game play. A maximum of **one** event card may be played per turn unless specified otherwise. Certain event cards such as *Long live the king*, which cancels the effect of another event card, may be played at any given time. Event cards can be easily identified by the orange gem.



### Quest cards

There are two distinct types of quest cards. The first explains the details of the quest itself and is identified by the yellow gem.



The second is a set of cards which are elements in the quest. Their color varies according to the content of each card.

## Pré requis

Minimum de cartes requis:

- 6 paquets pour 2 joueurs (60 cartes)
- 9 paquets pour 3 joueurs (90 cartes)
- 12 paquets pour 4 joueurs (120 cartes)

Notez qu'il ne s'agit que de quantités minimums et que des paquets de cartes supplémentaires peuvent être utilisés durant le jeu. On peut prolonger la partie en ajoutant des paquets ou des cartes additionnels.

## Types de cartes

Il y a deux types de cartes: les cartes d'événement et les cartes de quête.

### Cartes d'événement

Les cartes d'événement sont jouées dans le centre de la surface de jeu. Un maximum d'**une** carte d'événement peut être joué par tour, sauf indication contraire. Certaines cartes d'événement (comme *Vive le roi* qui annule les effets d'une autre carte d'événement) peuvent être jouées à n'importe quel moment. Les cartes d'événement peuvent être facilement identifiées par le bijou orange.



### Cartes de quête

Il y a deux types de cartes de quête. Les cartes du premier type fournissent de l'information détaillée sur la quête et sont identifiées par le bijou jaune.



Les cartes de quête du deuxième type sont des éléments de la quête. Leur couleur varie selon leur contenu.

# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.2a

Cartes d'aventure<sup>MC</sup>  
**Quest**  
Adventure Cards<sup>TM</sup>

### Type of cards (continued...)



Character\* cards contain a gray gem.



Landmark\* cards contain a brown gem and are symbolized with a tower.



Item\* cards contain a cyan gem (blue-green).

Characters may be specialized into two categories:



Hero\* cards contain a white gem and are symbolized with a heart.



Monster\* cards contain a black gem and are symbolized with a skull.

### Types de cartes (suite...)



Les cartes-personnages\* contiennent un bijou gris.



Les cartes-points de repère\* contiennent un bijou brun et sont symbolisées par une tour.



Les cartes-articles\* contiennent un bijou cyan (bleu-vert).

Les cartes-personnages peuvent être classées dans deux catégories:



Les cartes-héros\* contiennent un bijou blanc et sont symbolisées par un cœur.



Les cartes-monstres\* contiennent un bijou noir et sont symbolisées par un crâne.

# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.2a

### Type of cards (continued...)

Items may be specialized into four categories:



Treasure\* cards contain a green gem and are symbolized with a diamond.



Magic\* cards contain a blue gem and are symbolized with a star.



Component\* cards contain a purple gem and are symbolized with a potion.



Equipment\* cards contain a red gem and are symbolized with a shield.

### Types de cartes (suite...)

Les cartes-articles\* sont classées en quatre catégories:



Les cartes-trésors\* contiennent un bijou vert et sont symbolisées par un diamant.



Les cartes-magie\* contiennent un bijou bleu et sont symbolisées par une étoile.



Les cartes-composantes\* contiennent un bijou mauve et sont symbolisées par une potion.



Les cartes-équipement\* contiennent un bijou rouge et sont symbolisées par un bouclier.

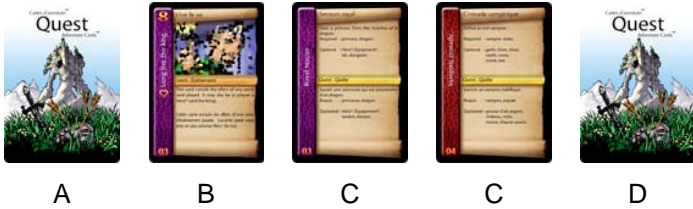
# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.2a

### Game layout

Here is a sample layout for game play:



A	Draw pile	Players pick cards from this pile.
B	Event pile	Players play event cards into this pile.
C	Active quests	Displays the two quests which are currently in play.
D	Quest pile	Contains remaining quests.

In addition, each player has his own play area:



E	Treasury	Initially empty, the treasury contains cards which the player discards from one's hand.
F	Cards in play	Sets or individual cards which are in play.

### Game preparation

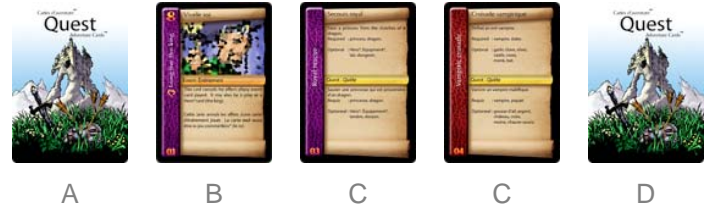
Before starting a game it is important to divide the cards into two (2) distinct piles: quest cards with the quests themselves (Yellow gem) and the remainder of the cards.

Shuffle and then place the quest cards in position D (Quest pile).

Shuffle and then place the remaining cards in position A (Draw pile).

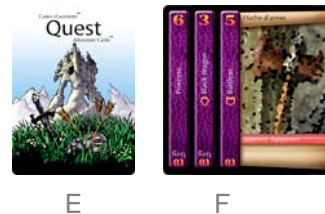
### Disposition du jeu

Voici comment le jeu est disposé:



A	Pile de pige	Les joueurs pigent les cartes dans cette pile.
B	Pile de cartes d'événement	Les joueurs déposent les cartes d'événement sur cette pile.
C	Pile de cartes de quêtes actives	Cette pile contient les cartes des deux quêtes qui sont en jeu.
D	Pile de cartes de quêtes restantes	Cette pile contient les cartes des quêtes restantes.

De plus, chaque joueur a son propre espace de jeu:



E	Trésorerie	Initialement vide, la trésorerie contient les cartes dont le joueur retire de sa main.
F	Cartes en jeu	Séries de cartes ou cartes individuelles qui sont en jeu.

### Préparation de la partie

Avant le début d'une partie, il est important de diviser les cartes en deux (2) piles : les cartes de quête (bijou jaune) et le reste des cartes.

Brasser, puis placer les cartes de quête dans la position D (pile de cartes de quêtes restantes).

Brasser, puis placer le reste des cartes dans la position A (pile de pige).

# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.2a

### Starting the game

Draw two (2) quest cards from the Quest pile (D) and place them next to pile (D) in position (C).

Deal three (3) cards from the Draw pile (A) to each player.

### Playing the game

On his turn, a player picks two (2) cards from the Draw pile (A). He may then play three (3) cards as follows:

- He may play at most one event card into the Event pile (B) unless otherwise specified by the event card itself.
- He may put one or several cards into his Treasury (E) provided each card has a point value.
- He may put one or several cards in play (F) if they correspond to cards that are either required or optional to either of the active quest cards (C).
- He may choose to remove one or several cards from his Treasury (E) and put them in play (F) if they correspond to cards that are either required or optional to either of the active quest cards (C).

On his turn, a player may also rearrange any cards in play which are not part of a completed quest.

At the end of his turn, the player may have at most five (5) cards in his hand. If he has more than five (5) cards, he must discard all extra cards to the middle of the Draw pile (A).

### Event cards

Event cards are played onto the Event pile (B). Each card explains the nature of the event. Certain event cards allow a player to target a specific player (of your choice), others target all the players.

Certain event cards require players to pay either a monetary sum (or points) or a certain amount of cards. Each player chooses which cards to make payment with unless stated otherwise. The cards may be from a player's Treasury (E) or from his cards in play (F) if a player's Treasury (E) is empty or does not have sufficient funds. Cards in play must stay in play; conversely cards from a player's Treasury go into another one (E).

Example: A player must pay 400 gold pieces (4 points) and his treasury only contains a card worth 300 gold pieces (3 points), he must therefore give 100 gold pieces (1 point) from the cards in play.

### Début de la partie

Piger deux (2) cartes de la pile de cartes de quêtes restantes (D) et les placer à côté de la pile (D) en position (C) (pile de cartes de quêtes actives).

Distribuer trois (3) cartes de la pile de pige (A) à chaque joueur.

### Déroulement de la partie

À son tour, chaque joueur pige deux (2) cartes de la pile de pige (A). Il peut ensuite jouer trois (3) cartes comme suit:

- Il peut déposer au maximum une carte d'événement dans la pile de cartes d'événement (B), sauf indication contraire sur la carte d'événement.
- Il peut mettre une ou plusieurs cartes dans sa trésorerie (E) pourvu que chaque carte vaille des points.
- Il peut mettre une ou plusieurs cartes en jeu (F) si elles correspondent à des cartes requises ou optionnelles pour l'une ou l'autre des quêtes actives (C).
- Il peut retirer une ou plusieurs cartes de sa trésorerie (E) et les mettre en jeu (F) si elles correspondent à des cartes requises ou optionnelles pour l'une ou l'autre des quêtes actives (C).

À son tour, chaque joueur peut aussi redistribuer des cartes en jeu qui ne font pas partie d'une quête complétée.

À la fin de son tour, chaque joueur peut avoir un maximum de cinq (5) cartes dans sa main. S'il a plus de cinq (5) cartes dans sa main, il doit écarter toutes les cartes qu'il a en trop au milieu de la pile de pige (A).

### Cartes d'événement

Les cartes d'événement doivent être jouées sur la pile de cartes d'événement (B). Chaque carte indique la nature de l'événement. Certaines cartes d'événement permettent de cibler un joueur en particulier (au choix) tandis que les autres cartes d'événement visent tous les joueurs.

Certaines cartes d'événement exigent que les joueurs paient un montant (ou des points) ou donnent une quantité spécifique de cartes. Sauf indication contraire, chaque joueur choisit les cartes avec lesquelles il doit payer. Les cartes peuvent provenir soit de la trésorerie (E), soit des cartes en jeu (F) si la trésorerie (E) est vide ou que le joueur manque de fonds. Les cartes en jeu doivent rester en jeu; à l'inverse, les cartes provenant d'une trésorerie doivent être mises dans une autre trésorerie (E).

# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.2a

Cartes d'aventure<sup>MC</sup>  
**Quest**  
Adventure Cards<sup>TM</sup>

### Event cards (continued...)

In the cases of a monetary sum (or points), players must make a minimum payment of the sum and no change is given for any extra payment.

If a player is forced to discard a card because of an event, always discard the card to the **middle** of the Draw pile (A).

### The Treasury

Each quest element card is given a specific point value. These cards may be played into the treasury **face down** so that no other player knows the value or content of any player's treasury.

As mentioned earlier, on his turn a player may choose to remove one or several cards from his Treasury (E) and put them in play (F) if they correspond to cards that are either required or optional to either of the active quest cards (C).

Certain event cards also have a specific point value. For these cards, it is possible for them to be played into the treasury also.

Note: A player may **never** remove a card from his Treasury and place it into his hand.

### Completing a quest

A quest is completed when the required elements of a quest are in play.

A player who plays the last required element must remove the quest from the Active quest pile (C) and place it on top of the matching stack (F). This player must also pick another quest card from the Quest pile (D) to replace the completed quest.

For example: A quest requires a *Stake* and a *Vampire*. Player 1 plays the *Vampire* and then Player 3 plays the *Stake*. Player 3 has played the last **required** element and, therefore, Player 3 completes the quest.

When a quest is completed and a quest card is placed on the top of the stack, those cards are a completed quest and benefit from additional protection: they cannot be stolen, exchanged, discarded, or used for payment unless an event card states otherwise.

### Cartes d'événement (suite...)

Exemple : Un joueur doit payer 400 pièces d'or (4 points), mais sa trésorerie contient une seule carte valant 300 pièces d'or (3 points). Il doit donc donner, à partir des cartes qu'il a en jeu, une carte valant 100 pièces d'or (1 point).

Dans les cas d'un montant (ou de points), les joueurs doivent verser un montant suffisant. La monnaie n'est pas remise au joueur qui paie avec des cartes qui valent un montant ou des points supérieurs au montant ou aux points qui sont dus.

Si un joueur est obligé de se défaire d'une carte en raison d'un événement, il doit déposer la carte au **milieu** de la pile de pique (A).

### Trésorerie

Chaque carte d'élément de quête a une valeur en points. Ces cartes peuvent être déposées **face vers le bas** dans la trésorerie du joueur, de façon qu'aucun autre joueur ne connaisse la valeur ni le contenu de sa trésorerie.

Comme il est indiqué plus haut, à son tour, un joueur peut retirer une ou plusieurs cartes de sa trésorerie (E) et les mettre en jeu (F) si elles correspondent à celle des cartes requises ou optionnelles pour l'une ou l'autre des quêtes actives (C).

Certaines cartes d'événement ont aussi une valeur précise en points. On peut aussi déposer ces cartes dans la trésorerie.

Notez qu'un joueur ne peut **jamais** sortir une carte de sa trésorerie et la placer dans sa main.

### Fin d'une quête

Une quête est complétée lorsque les éléments de la quête qui sont requis sont tous en jeu.

Le joueur qui joue la dernière carte de quête requise doit retirer la carte de quête de la pile des cartes de quêtes actives (C) et la placer sur le dessus de la pile des cartes en jeu correspondantes (F). Il doit aussi piger une autre carte de la pile des cartes de quêtes restantes (D) afin de remplacer la quête complétée.

# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.2a

Cartes d'aventure<sup>MC</sup>  
**Quest**  
Adventure Cards<sup>TM</sup>

### Winning the game

The goal of the game is to accumulate the most points before the required quests are completed:

For 2 players, four (4) quests must be completed.

For 3 players, six (6) quests must be completed.

For 4 players, eight (8) quests must be completed.

Players add up their points and the player with the most points is awarded the victory.

### Stalemate

If there are no more cards in the Draw pile (A) and the number of completed quests is less than required (2/3), the game is considered a stalemate and there is no winner.

### Tips & strategies

#### Warning

This section contains rules to specific quests and cards. It may reveal details that could be a spoiler for card collectors. It is strongly recommended for any person interested in playing the games.

#### Discarding cards

Always remember to discard cards to the **middle** of the Draw pile (A).

#### Optional quest elements

Unless otherwise stated on the quest card itself, you may only play one of each optional card.

Example 1: *Dwarven miner* allows for 1 or more *Gold nuggets*.

Example 2: *Ancient runes* allows for 1 of each of the following cards (a maximum of 3): a *Treasure\**, a *pyramid* and a *mummy*.

#### Card duplicates

Some quests have duplicates of **certain** cards for the quest. A player may only play one of these cards unless the quest states otherwise. Therefore, it is possible to have duplicates in play only if two (2) or more players have the same card in play.

Example 1: A quest requires both a *Stake* and a *Vampire*. You may not have two (2) *Stakes* in play, only one (1); same goes for the *Vampire*.

### Fin d'une quête (suite...)

Exemple : Les cartes *Piquet* et *Vampire* sont requises pour une quête. Le joueur 1 joue la carte *Vampire* puis le joueur 3 joue la carte *Piquet*. Vu que le joueur 3 a joué le dernier élément **requis**, c'est lui qui termine la quête.

Lorsqu'une quête est complétée et que la carte de quête est placée sur le dessus, les cartes de cette pile font partie de la quête complétée et bénéficient d'une protection additionnelle. Elles ne peuvent pas être volées, échangées, écartées ou utilisées pour paiement, sauf indication contraire sur une carte d'événement.

### Victoire

Le but de la partie est d'accumuler le plus de points possible avant que les quêtes requises soient complétées.

Pour 2 joueurs, quatre (4) quêtes doivent être complétées.

Pour 3 joueurs, six (6) quêtes doivent être complétées.

Pour 4 joueurs, huit (8) quêtes doivent être complétées.

Les joueurs additionnent leurs points et le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

### Partie nulle

Si la pile de pique (A) se vide et que le nombre de quêtes complétées est inférieur au nombre requis (2/3), la partie est considérée comme nulle et aucun joueur ne gagne.

### Conseils et stratégies

#### Avertissement

Cette section contient des règles se rapportant à certaines quêtes et cartes. Elle peut révéler des détails qui peuvent gâcher l'expérience des collectionneurs de cartes. Elle est fortement recommandée pour toute personne intéressée à jouer au jeu.

#### Cartes écartées

Il faut toujours se rappeler que lorsqu'on se défait d'une carte, il faut la mettre au **milieu** de la pile de pique (A).

#### Cartes de quête optionnelles

Sauf indication contraire sur la carte de quête, vous pouvez jouer une seule carte de chaque carte optionnelle.

Exemple 1: La quête *Le Petit mineur* permet d'obtenir une ou plusieurs *Pépites d'or*.



# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.2a

### Tips & strategies (continued...)

Exemple 2: A quest requires a *Princess* and a *Dragon*. The quest has several types of dragon cards with different values. Again you may only have one (1) dragon in play for this quest.

#### Quest duplicates

It is important to remember that when playing with duplicates of a quest, to complete each quest, you must have the required elements for the quest.

For example: A quest requires a *Stake* and a *Vampire* and you are playing with two (2) copies of this quest. You must have two (2) copies of a *Stake* and a *Vampire* in play to complete **both** quests. A player **may** therefore have duplicates of a required card, **one** for each quest.

#### Quest: Royal rescue

There are two (2) types of dragon cards: a *Black dragon* and a *Red dragon*. The *Red dragon* has a value of 5 and is worth 2 more points than the *Black dragon*. Strategically players may opt to wait for a *Red dragon* instead of playing a *Black dragon*. Same goes for the *Healing hands* quest.

#### Quest: Undead armada

This quest states that it requires three (3) out of six (6) mentioned monsters. What it implies is that three (3) **distinct** monsters must be in play. A player may not have duplicates. See section "Card duplicates" for more details.

#### Quest: Magic brewery

Duplicates of a Component\* is not permitted. See "Quest duplicates" for exceptions.

For example: a player may not have two (2) *Sulfur* or *Black pearls* in play.

#### Event: Blacksmith

The *Blacksmith* allows you to double the effect of a non-magic event card. Here are the possibilities:

### Conseils et stratégies (suite...)

Exemple 2: La quête *Les runes antiques* permet de jouer l'une de chacune des cartes suivantes (un maximum de 3): *Trésor\**, *Pyramide* et *Momie*.

#### Doubles de cartes

Pour certaines quêtes, il existe **certaines** cartes en double. Sauf indication contraire sur la carte, un joueur peut jouer une seule de ces cartes. Par conséquent, il est possible d'avoir des cartes en double en jeu seulement si deux (2) joueurs ou plus ont la même carte en jeu.

Exemple 1: Les cartes requises pour une quête sont un *Piquet* et un *Vampire*. Chaque joueur ne peut avoir qu'une (1) seule de ces cartes en jeu.

Exemple 2: Les cartes requises pour une quête sont une *Princesse* et un *Dragon*. La quête comporte plusieurs types de cartes dragon ayant différentes valeurs. Ici encore, chaque joueur ne peut avoir qu'une (1) seule carte dragon en jeu pour cette quête.

#### Doubles de quêtes

Il est important de noter que lorsque vous jouez avec des doubles de quêtes, vous devez avoir tous les éléments requis pour la quête pour pouvoir la réaliser.

Exemple: Les cartes requises pour une quête sont un *Piquet* et un *Vampire* et vous jouez avec deux (2) copies de cette quête. Vous devez avoir deux (2) copies du *Piquet* et du *Vampire* en jeu afin de réaliser les **deux** (2) quêtes. Un joueur **peut** donc avoir un double d'une carte requise, **une** pour chaque quête.

#### Quête: Secours royal

Il y a deux (2) types de cartes-dragon: un *Dragon noir* et un *Dragon rouge*. Le *Dragon rouge* a une valeur de 5 points, soit 2 points de plus que le *Dragon noir*. D'un point de vue stratégique, les joueurs peuvent décider d'attendre d'avoir le *Dragon rouge* au lieu de jouer tout de suite le *Dragon noir*. Il en va de même pour la quête *Les mains du guérisseur*.

#### Quête: Armada de la mort

Pour réaliser cette quête, il faut avoir trois (3) des six (6) monstres mentionnés. Cela signifie que trois (3) monstres **distincts** doivent être en jeu. Un joueur ne peut pas avoir des doubles. Voir la section « Doubles de cartes » pour plus de détails.

# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.2a

### Tips & strategies (continued...)

Event card	Effect 1	Effect 2
Assassin	One player loses 2 turns	Two players lose 1 turn each
Blacksmith	Not applicable	
Celebrate our queen	All players must give 2 cards	
Fireball	Not applicable	
Long live the king	Not applicable	
Magic missiles	Not applicable	
Merchant	Trade 2 cards with one player	Trade 1 card with two players
Priest	Each players must donate 800 gold pieces (8 points)	
Raid	One player must give 6 cards	Two players must give 3 cards each
Tax collector	One player: double the specified values (4 and 2)	Two players: use the specified values (2 and 1)
Thief	Take 2 cards from one player	Take 1 card each from two players

#### Event: Fireball

The *Fireball* is an excellent way of discarding a card with a high value.

#### Event: Long live the king

*Long live the king* cancels the effect of another event card. You may not cancel the *Long live the king* event card with another of the same card. This card may be played at any given time.

#### Event: Magic missiles

The *Magic missiles* card states that you may target one (1) card and force a player to discard it. In addition, you may target one (1) more card for every two (2) Component\* cards you have in play. In this case, you may target more than one (1) player.

Example 1: 1 *Sulfur*, 1 *Black pearls* = 2 components and 2 targets (1 + 1).

Example 2: 1 *Sulfur*, 1 *Garlic clove*, 2 *Gold nugget* = 4 components and 3 targets (1 + 2).

### Conseils et stratégies (suite...)

#### Quête: La brasserie magique

Il n'est pas permis d'avoir une carte-composante\* en double. Voyez les exceptions dans la section « Doubles de quêtes ».

Exemple: un joueur ne peut pas avoir deux (2) cartes *Soufre* ou *Perles noires* en jeu.

#### Événement: Forgeron

La carte *Forgeron* permet de doubler l'effet d'une carte d'événement autre qu'une carte-magie. Voici les possibilités:

Carte-événement	Effet 1	Effet 2
Assassin	Un joueur perd 2 tours.	Deux joueurs perdent 1 tour chacun.
Forgeron	Sans objet	
Célébrer notre reine	Tous les joueurs doivent donner 2 cartes.	
Boule de feu	Sans objet	
Vive au roi	Sans objet	
Missiles magiques	Sans objet	
Marchand	Échanger 2 cartes avec un joueur.	Échanger 1 carte avec deux joueurs.
Prêtre	Chaque joueur doit verser 800 pièces d'or (8 points).	
Braquage	Un joueur doit donner 6 cartes.	Deux joueurs doivent donner 3 cartes chacun.
Percepteur d'impôts	Un joueur : doubler les valeurs spécifiées (4 et 2).	Deux joueurs : utiliser les valeurs spécifiées (2 et 1).
Voleur	Piger 2 cartes d'un autre joueur.	Piger 1 carte de deux autres joueurs.

#### Événement: Boule de feu

La carte *Boule de feu* est une excellente façon de se défaire d'une carte ayant une valeur élevée.

# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.2a

Cartes d'aventure<sup>MC</sup>  
**Quest**  
Adventure Cards<sup>TM</sup>

### Tips & strategies (continued...)

#### Event: Raid

The *Raid* card is especially dangerous when a player's treasury is empty.

Copyright 2009 Le Groupe Conseil K2 inc. All rights reserved. The trademark Quest Adventure cards and its logo are the exclusive property of Le Groupe Conseil K2 inc. Artwork & illustrations by Geof Isherwood. Artwork on the back of cards by Geof Isherwood. Card layout & game design by Kristopher R. Kycia. Made in Quebec. Downloaded from our website at [www.questccg.com](http://www.questccg.com)

### Conseils et stratégies (suite...)

#### Événement: Vive le roi

La carte *Vive le roi* annule l'effet d'une autre carte d'événement. Vous ne pouvez pas annuler une carte d'événement *Vive le roi* par une autre carte identique. Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment.

#### Événement: Missiles magiques

La carte *Missiles magiques* indique que vous pouvez cibler une (1) carte et forcer le joueur qui la possède à s'en défaire. De plus, vous pouvez cibler une (1) carte additionnelle pour chaque paire (2 cartes) de cartes-composantes\* que vous avez en jeu. Dans ce cas, vous pouvez cibler plus d'un (1) joueur.

Exemple 1: 1 *Soufre*, 1 *Perles noires* = 2 cartes-composantes et 2 cartes ciblées (1 + 1).

Exemple 2: 1 *Soufre*, 1 *Gousse d'ail*, 2 *Pépîte d'or* = 4 cartes-composantes et 3 cartes ciblées (1 + 2).

#### Événement: Braquage

La carte *Braquage* est particulièrement dangereuse pour un joueur dont la trésorerie est vide.

Copyright 2009 Le Groupe Conseil K2 inc. Tous droits réservés. La marque de commerce Cartes d'aventure Quest ainsi que son logo sont la propriété exclusive de la compagnie Le Groupe Conseil K2 inc. Oeuvres d'art et dessins par Geof Isherwood. Dessin de l'endos des cartes par Geof Isherwood. Mise en page des cartes et concept de jeu par Kristopher R. Kycia. Fabriqué au Québec. Téléchargé de notre site internet à [www.questccg.com](http://www.questccg.com).