

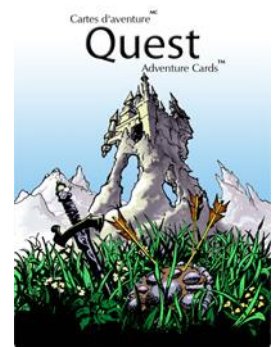
---

# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.5.2b

I like beating my brother  
The drawings are cool  
The whole family can play  
I can play at school  
The Royal armor looks mystical  
Je peux jouer en français  
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  
I make new friends  
Heroes rule  
I like collecting cards  
We can play while camping  
The Giant 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  
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  
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 horseman  
It's all about imagination  
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  
My mom is the queen  
Fireball! Call the firemen  
The name sounds epic  
I can beat my sister  
The zombie ate my homework  
I am strong like a champion  
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  
Playing is thrilling  
My mirror is not enchanted  
I wish I found a treasure chest  
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  
Be careful of thieves  
Mystical tomes are hard to find  
To stop the undead  
I colored the Mummy's eyes red  
Girls can play too  
I can learn some French  
The assassin looks dangerous  
It's my game not my brother's  
I wish we lived in a castle  
My father looks like the zombie  
A stake is used to beat a vampire  
The Justice sword is shiny  
I'm too young to pay taxes  
It doesn't need electricity  
It's fun on a rainy day  
I want to visit a haunted castle



# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.5.2b

### Requirements

To play a 2-Player game all you need is one (1) Deck. If you wish to play 3 or 4 Players, you will need to purchase a second Deck. Please note that additional cards or sets may extend the length of gameplay.

### Type of cards

There are currently five (5) types of Quest cards in the game and are explained as follows:



Hero cards contain a white gem. Often these cards are used as the main protagonist in a Quest.



Monster cards contain a black gem. In comparison, these cards are used as the main antagonist in a Quest.



Lair cards contain a red gem. These cards are sometimes the place where the Quests unfold.



Item cards contain a cyan gem. These cards are often tools or aids by which a Quest may be completed.



Treasure cards contain a green gem. These cards serve as rewards when a Quest is completed.

### Pré requis

Pour jouer avec 2 Joueurs, vous avez besoin d'un (1) Paquet de cartes. Si vous voulez jouer avec 3 ou 4 joueurs, vous devez acheter un deuxième paquet. Veuillez noter que des cartes ou éditions en sus peuvent prolonger la durée du jeu.

### Type de cartes

Il existe actuellement cinq (5) type de cartes de Quête dans le jeu et ils sont expliqués comme suit:



Les cartes-héros contiennent un bijou blanc. Souvent ces cartes sont le protagoniste principal dans une Quête.



Les cartes-monstres contiennent un bijou noir. En comparaison, ces cartes sont utilisées comme l'antagoniste principal dans une Quête.



Les cartes-refuge contiennent un bijou rouge. Ces cartes sont parfois l'endroit où les Quêtes se déroulent.



Les cartes-articles contiennent un bijou cyan. Ces cartes sont souvent des outils ou aides qui peuvent compléter une Quête.



Les cartes-trésors contiennent un bijou vert. Ces cartes servent comme récompenses lorsqu'une Quête est complétée.

# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.5.2b

In addition to these card types, there are Event cards which may be used during gameplay.



Event cards contain an orange gem. Each event describes the nature of what occurs when such a card is played.

En plus de ces types de cartes, il y a les cartes-événement qui peuvent être utilisées durant un match.



Les cartes-événement contiennent un bijou orange. Chaque événement décrit la nature du fait lorsque la carte est jouée.

### Card Anatomy

There are two (2) basic card types: Quest cards and Event cards. Let's look at each of these in further detail.



1. Victory Points;
2. Card Title;
3. Artwork;
4. Card Color:  
Red, Yellow, Blue, Green,  
Purple, Orange and Black;
5. Card Suit:  
■, ●, ▲, ☆;
6. Card Type;
7. Card Set.



1. Points de Victoire;
2. Titre de la carte;
3. Oeuvre d'arts;
4. Couleur de carte:  
Rouge, Jaune, Bleu, Vert,  
Mauve, Orange et Noir;
5. Famille de carte:  
■, ●, ▲, ☆;
6. Type de carte;
7. Jeu de cartes.



1. Card Title;
2. Artwork;
3. Card Color:  
Red, Yellow, Blue, Green,  
Purple, Orange and Black;
4. Event description;
5. Card Type: Event;
6. Card Set.



1. Titre de la carte;
2. Oeuvre d'arts;
3. Couleur de carte:  
Rouge, Jaune, Bleu, Vert,  
Mauve, Orange et Noir;
4. Description de l'événement;
5. Type de carte: Événement;
6. Jeu de cartes.

# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.5.2b

### Game Setup

The only necessary game setup is to place all the cards into one (1) Deck. Next shuffle the Deck and then place the shuffled Deck next to the area of play (to be accessible). This now becomes the Draw pile.

Lastly, deal five (5) cards from the Draw pile to each player.

Also reserve a spot for the Discard Pile.

### Playing the game

On his turn, a player picks one (1) card from the Draw pile. He may then play three (3) cards as follows:

- He may play at most one (1) event card unless otherwise specified by the event card itself.
- He may play two (2) cards from his hand which are either the same color and different suits (a Quest) or the same suit and different colors (a Collection).
- He may put up to two (2) cards from his hand into a Quest or a Collection in-play including opponent's Quests and Collections provide it is permissible.
- He may also use up to two (2) cards from his hand in combination with his own cards in one or more Collections to form a new Quest.

During his turn, a player may also rearrange any of his own cards in play as follows:

- He may only move cards from a Collection that has three (3) or more cards into a Quest with less than all four (4) suits. This may also include any opponent's Quests in play.
- If the card is put into a Collection, that Collection must not already have the card's color in-play.
- At all times, it is strictly forbidden to transfer cards from a Quest to a Collection.

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 discard pile and if he has less than five (5) cards, he must draw the balance from the draw pile.

### Configuration du Jeu

Il est nécessaire de place de placer les cartes dans une pile. Ensuite bien mélanger cette pile et la placer juste à côté de la région de jeu (de façon à être accessible). Cette pile devient la pile de jeu.

Distribuer cinq (5) cartes de la pile de jeu à chaque joueur.

Réservez une place pour la pile de défausse.

### Déroulement de la partie

À son tour, chaque joueur pige une (1) carte de la pile de jeu. Il peut ensuite jouer trois (3) cartes comme suit:

- Il peut jouer au maximum une (1) carte événement sauf indication contraire sur la carte elle-même.
- Il peut déposer deux (2) cartes de sa main de la même couleur et familles différentes (une Quête) ou de la même famille et couleurs différentes (une Collection).
- Il peut mettre jusqu'à deux (2) cartes de sa main dans une Quête ou Collection en jeu incluant les Quêtes et Collections des adversaires si possible.
- Il peut utiliser jusqu'à deux (2) cartes de sa main en combinaison avec ses propres cartes dans une ou plusieurs Collections afin de former une nouvelle Quête.

Durant son tour, chaque joueur peut aussi redistribuer des cartes en jeu comme suit:

- Il peut seulement déplacer des cartes d'une Collection en jeu avec trois (3) ou plus cartes vers une Quête ayant moins que quatre (4) familles de cartes. Cela peut inclure les Quêtes des adversaires.
- Si la carte est placée dans une Collection, la Collection ne doit pas avoir la couleur de carte déjà en jeu.
- En tout temps, Il est strictement interdit de transférer des cartes d'une Quête vers une Collection.

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 dans de la pile de défausse et si moins, il doit prendre la balance de cartes de la pile de jeu.

# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.5.2b

### Event cards

Event cards are played and then discarded on to the top of the discard pile unless specified otherwise by the Event card itself. Each card explains the nature of the event.

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.

### Re-organizing Collections

At times it may be of interest to re-organize some of your Collections in play. This is perfectly legal provided that the Collection has three (3) or more cards. When there are less than three (3) cards, it is not possible to start a new Quest. A card may be played from your hand in combination with a card from another Collection in play (having three or more cards).

Remember that to play a new Quest you must play two (2) different suits with the same color (a Quest). Otherwise, you can add cards of two (2) different colors with the same suit into a Collection provided those colors are not already present.

However, when you re-organize a card, you may start a new Quest from one card in your hand and one card from one of your three (3) card Collections in play (if possible).

### Scoring Quests

Even though you may have both Collections and Quests, only Quests count as valid Victory Points towards winning the game. Therefore, it is important to play cards into Collections but move them to Quests as they come available.

### Cartes événement

Les cartes événement doivent être jouées et ensuite écartées sur la pile de défausse sauf si la carte elle-même indique autrement. Chaque carte indique la nature de l'événement.

Un maximum d'**une** carte événement peut être joué par tour, sauf indication contraire. Certaines cartes événement (comme *Vive le Roi* qui annule les effets d'une autre carte événement) peuvent être jouées à n'importe quel moment.

### Réorganisation de Collections

Le besoin de réorganiser certaines de vos Collections en jeu peut se produire. C'est parfaitement légal à condition que la Collection a trois (3) ou plus de cartes. Lorsqu'il y a moins que trois (3) cartes, c'est interdit de commencer une nouvelle Quête. Une carte peut être jouée de votre main en combinaison avec une carte d'un Collection en jeu (avec trois ou plus de cartes).

Il faut se souvenir que jouer une nouvelle Quête vous devez jouer soit deux (2) différentes familles avec la même couleur (une Quête). Vous pouvez aussi ajouter deux (2) différentes couleurs avec la même famille dans une Collection pourvue que les couleurs ne sont pas déjà présentes.

Cependant, lorsque vous voulez réorganiser une carte, vous pouvez commence une nouvelle Quête avec une carte de votre main et une carte de l'une de vos Collections ayant trois (3) cartes en jeu (si possible).

### Calcul de Quêtes

Même si c'est possible d'avoir des Collections et des Quêtes en jeu, seulement les Quêtes comptent comme Points de Victoire afin de gagner le match. Alors, il est important de jouer des cartes dans les Collections en jeu. Mais il faut se souvenir de les déplacer vers des Quêtes lors que c'est possible.

# GAME RULES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.5.2b

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

### Winning the game

The goal of the game is to be the first player to accumulate thirty (30) Victory Points in all of your Quests in-play before the Draw pile gets exhausted.

If there are no more cards in the Draw pile, then the player with the highest score is declared the winner.

It is important to remember that only Quests are used in the computation of the score and not the Collections that have no scoring point value

### Stalemate

If two or more players have the highest score when the Draw pile is emptied, the game is considered a stalemate and there is no winner.

### Advanced Game Modes

With two (2) Game Decks it is possible to play a 3 or 4 Player versus game (only one player is Victorious). This is one extended mode of play; however, it is also possible to play a Team mode of two (2) players against two (2) opponents. In this game mode, Teams try to achieve fifty (50) points to win the game.

Copyright 2024 © K2 Games inc. All rights reserved. The trademark Quest Adventure cards and its logo are the exclusive property of K2 Games 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 the USA.

### La Victoire

Le but de la partie est d'être le premier joueur d'accumuler Trente (30) points dans vos Quêtes en jeu avant que la Pile de jeu soit vidée.

Si la Pile de jeu se vide et contient aucune carte, le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

Il faut se rappeler que seulement les Quêtes sont utilisées pour déterminer le score et non pas les Collections qui valent aucun point de victoire.

### Partie nulle

Si deux ou plus joueurs ont accumulés le même score le plus élevé, la partie est considérée comme nulle et aucun joueur gagne la partie.

### Modes de Jeu Avancés

Avec deux (2) Paquets de cartes, il est possible de jouer un match avec 3 ou 4 joueurs en Mode Adversaire (seulement un joueur peut gagner le match). Ceci est un mode avancé de jeu; cependant il est aussi possible de jouer en Mode Équipe avec deux (2) joueurs contre deux (2) adversaires. Dans ce mode, les équipes doivent atteindre cinquante (50) points afin de gagner le jeu.

Copyright 2024 © Les Jeux K2 inc. Tous droits réservés. La marque de commerce Cartes d'aventure Quest ainsi que son logo sont la propriété exclusive de la compagnie Les Jeux 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 aux États-Unis.