



Bruno Faidutti

ISLA DORADA

Alan R. Moon - Andrea Angiolino - Piergiorgio Paglia

En l'an de grâce 1934, l'expédition "Columbia" s'écrase au beau milieu d'une île mystérieuse où les légendes racontent que d'anciennes et puissantes civilisations ont laissé de fabuleux trésors. Chaque joueur incarne un des braves explorateurs ayant rejoint l'expédition après avoir récupéré de vieilles cartes indiquant où pourraient se trouver quelques-uns de ces fameux trésors. L'île étant inexploree et certainement très dangereuse, tous les explorateurs voyagent ensemble, faisant de leur mieux pour éviter les dangers tapis dans l'ombre de cette contrée inhospitalière, en se procurant les montures et le matériel nécessaires à leur voyage auprès des autochtones.

Bien que les explorateurs voyagent en un seul groupe, chacun d'eux espère être celui qui ramènera les plus fabuleux trésors d'Isla Dorada !

Âge 10 ans et plus ✿ de 3 à 6 joueurs ✿ 60 à 90 minutes

RÈGLES DU JEU



MATÉRIEL

- 39 pièces d'or (en petites pièces de 1 et grandes pièces de 5, pour un total de 63) ①
- 2 marqueurs de voyage en mer ②
- 1 plateau de jeu
- 1 sceptre de chef d'expédition
- 1 figurine "Expédition" ③
- 1 figurine "Bigfoot" ④
- 1 figurine "Leviathan" ⑤
- 16 jetons "Exploration" (14 beiges, 2 rouges)
- 112 cartes "Objectifs":
 - 18 cartes "Trésor" initiales ⑥
 - 54 cartes "Trésor" normales ①
 - 18 cartes "Malédiction" ②
 - 22 cartes "Destinée" ③
- 112 cartes "Aventure" ④
- 6 Aides de jeu

MISE EN PLACE DU JEU

- Placez le plateau au centre de la table. ②
- Placez les 16 jetons "Exploration" sur les emplacements numérotés en haut du plateau, en veillant à placer les jetons rouges sur les emplacements 4 et 9. ③
- Placez la figurine "Expédition" sur le camp de base (là où le zeppelin s'est écrasé). ⑤
- Distribuez un total de 10 or à chaque joueur. Dépensez votre or avec sagesse car vous n'en gagnerez pas d'autre durant le jeu !
- Donnez le sceptre de chef d'expédition au plus jeune joueur. ⑥

CHOIX DES OBJECTIFS

- Triez les cartes Objectifs par type (Trésor initiaux et normaux, Malédiction et Destinée), puis mélangez chaque paquet.
- Placez la pioche de cartes Trésor normaux, face cachée, à proximité du plateau de jeu. ①
- Distribuez à chaque joueur 3 cartes Trésor initiaux, 2 cartes Destinée, et 1 carte Malédiction.





- Chaque joueur doit consulter et garder sa carte Malédiction secrète dans sa main.
- Chaque joueur doit choisir une de ses deux cartes Destinée à garder en main et défausser l'autre sans la révéler.
- Chaque joueur doit choisir deux de ses trois cartes de Trésor initiaux à garder en main et défausser la troisième sans la révéler.
- Rangez dans la boîte, sans les regarder, les cartes de Trésor initiaux qui ont été défaussées ou qui n'ont pas été distribuées.
- Placez les paquet de cartes Malédiction restantes face cachée à côté du plateau. ②
- Placez les cartes Destinée défaussées par les joueurs sous le paquet de cartes Destinée, puis, placez ce paquet, face cachée à côté du plateau. ③

DISTRIBUTION DES CARTES AVENTURES

Mélangez les cartes Aventure, puis distribuez-en **six** à chaque joueur. Placez les cartes restantes en une pioche, face cachée à côté du plateau. ④ Révélez les **quatre** premières cartes du paquet et placez-les, faces visibles, en une rangée à côté de la pioche. ⑤

Exception : Si un joueur a dans sa main de départ une carte comportant un symbole d'éclair dans le coin supérieur droit, il doit la défausser et en piocher une nouvelle. Répétez ceci s'il pioche de nouveau une carte avec un éclair jusqu'à ce qu'aucun joueur n'ait de telle carte en main. Les cartes ainsi défaussées sont mélangées à la pioche.



DÉBUT DU JEU

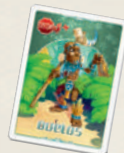
Le premier tour peut alors commencer. Une partie dure 16 tours. L'argent des joueurs et le nombre de cartes qu'ils ont en main doivent rester visibles de tous. Les joueurs doivent garder les cartes Objectif et Aventure dans leur main cachées aux autres joueurs.

UN TOUR DE JEU

1) ENCHÈRE

Le déplacement de l'expédition est déterminé par une enchère entre les joueurs. Les cartes Kamel permettent d'enchérir pour un déplacement sur une piste de désert, les cartes Gonogo pour un déplacement sur une piste de jungle, etc.

- Le joueur possédant le **sceptre de chef d'expédition** :
 - place la figurine Expédition sur le début du chemin qu'il compte emprunter, et
 - annonce le montant de son enchère et la destination. Il peut offrir "0", ou plus, sans limite.
- Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut soit passer, soit faire une enchère supérieure. Lorsqu'un joueur fait une enchère supérieure pour une autre destination, il déplace à son tour la figurine Expédition sur le début du chemin qu'il propose d'emprunter.
- Les enchères se poursuivent jusqu'à ce que, après une enchère, tous les autres joueurs aient passé.
- Un joueur qui annonce une enchère de "4" ou plus peut jouer une carte **Ovetos** pour immédiatement mettre fin aux enchères. La carte **Ovetos** ne peut être jouée que par le joueur qui enchère et uniquement pour une enchère de "4" ou plus.
- Un joueur qui annonce une enchère peut également jouer une carte **Juju** contre n'importe quel autre joueur qui ne pourra par conséquent, plus participer aux enchères ce tour-ci.



Notes :

- Un joueur qui a passé peut revenir plus tard dans les enchères.
- Il est possible de surenchérir pour la même direction que celle proposée par l'enchérisseur précédent.
- Un joueur qui a fait une enchère pour une direction peut, dans la suite des enchères, faire une autre enchère pour la même destination, ou pour une autre.

- Un joueur ne peut pas faire d'enchère qu'il ne pourrait pas payer, mais n'est cependant pas tenu de montrer ses cartes lorsqu'il annonce son enchère.

- Déplacement aérien

Il n'est possible de se déplacer par voie aérienne vers n'importe quel site du plateau de jeu seulement si l'on paie le déplacement avec des cartes **Drako** et/ou **Zeppelin**. Il n'est pas possible d'annoncer "0" pour un déplacement aérien. Lorsqu'un joueur propose un déplacement aérien, il laisse la figurine Expédition sur le site de départ.

- Descente de rivière

Les rivières ne peuvent être que descendues, dans le sens des flèches. Lorsque l'expédition descend une rivière, elle n'est pas obligée de s'arrêter au premier site rencontré si la rivière poursuit sa descente. Il est donc possible de se déplacer directement, par la rivière, de **Bulo-Mapo** à **Mana-Hatu**, de **Balabatung** à **Aminadang** ou d'**Etintaklop** au camp de base. L'expédition doit cependant s'arrêter lorsqu'elle atteint l'océan, ou un lac.



- Le meilleur enchérisseur devient **chef de l'expédition**. Il prend le sceptre de chef d'expédition et doit défausser les cartes Aventure nécessaires pour payer son enchère.

LES CARTES YAK

Servent à payer un déplacement sur une piste de montagne.



LES CARTES KAMEL

Servent à payer un déplacement sur une piste de désert.



LES CARTES GONOGO

Servent à payer un déplacement sur une piste de jungle.



LES CARTES KAYAK

Peuvent servir à payer un déplacement le long d'une rivière, sur le lac ou sur la mer. Chaque carte a une valeur d'enchère de 2 (par exemple, on peut payer une enchère de "4" sur la mer avec deux cartes Kayak). Les rivières ne peuvent être empruntées que dans le sens de la descente. En descendant une rivière, on n'est pas obligé de s'arrêter au premier site rencontré.



LES CARTES DRAKO ET ZEPPELIN

Peuvent servir à payer un déplacement aérien vers n'importe quel site. Elles peuvent aussi être utilisées comme "joker", combinées à d'autres cartes, pour un déplacement de montagne, désert, jungle, rivière, lac ou mer. Un Drako a une valeur d'enchère de 2, et coûte 1 pièce d'or lorsqu'on le joue. Le Zeppelin a une valeur d'enchère de 5 et coûte 3 pièces d'or à jouer.

Ainsi, un joueur peut enchérir de "6" pour un déplacement maritime, et payer avec deux cartes Kayak, une carte Drako et une pièce d'or.



UNE CARTE SHAMAN

Peut être jouée avec une ou plusieurs cartes animaux (Yak, Kamel ou Gonogo) identiques, pour les transformer en animaux d'une autre espèce. Le shaman n'a pas d'effet sur les Drako, les Kayak ni le Zeppelin. Un joueur peut par exemple enchérir de "4" pour un déplacement en montagne et payer avec un Yak, trois Gonogo et un Shaman qui change les Gonogo en Yak.



Note : L'enchère doit être intégralement payée par le meilleur enchérisseur. Il n'est pas possible de partager le paiement entre plusieurs joueurs. Les joueurs ne peuvent pas non plus se donner des cartes de l'un à l'autre.

Sauf pour les voyages par air ou rivière, les déplacements se font toujours jusqu'au **premier site atteint** (à une piste de distance).

2) DÉPLACEMENT

La figurine Expédition est déplacé sur le site de destination. Le premier jeton Exploration disponible est placé sur ce site, pour signaler qu'il a désormais été exploré.

Si l'expédition repasse par un site qui a déjà été exploré auparavant, un second (un troisième, etc.) jeton est placé au-dessus du précédent.

Exception : On ne place pas de jeton Exploration sur le camp de base. Par conséquent, si l'expédition repasse par le camp de base, la partie durera **un tour supplémentaire**.

Note : De façon à surveiller les voyages en mer pour la carte de destinée "Mar Maldita", le chef d'expédition place un marqueur correspondant sur le chemin lors des deux premiers voyages en mer.

SANGAIA

N'importe quel joueur peut jouer une carte Sangaia durant un déplacement. L'expédition ne s'arrête pas dans le site de destination et poursuit son déplacement sur **une autre piste** du même type, choisie par le chef de l'expédition (rivière, lac et mer sont considérés comme étant des pistes du même type). On ne place donc pas de jeton Exploration sur le site où l'expédition n'a pas pu s'arrêter. S'il n'y a pas d'autre piste du même type partant du site de destination, **on ne peut pas jouer** la carte Sangaia. Si l'expédition se déplaçait par voie aérienne, elle arrive dans un site voisin de sa destination prévue, choisi par le chef de l'expédition.

Par exemple, l'expédition descendait la rivière de Vanu-Tabu à Aminadang. Un joueur joue la carte Sangaia. Le chef décide si l'expédition poursuit sa route par mer vers Hora-Pena ou vers Teltoqlut. On ne place pas de jeton Exploration à Aminadang, mais on en place un sur la destination finale, Hora-Pena ou Teltoqlut.

3) MALÉDICTION

Si un joueur a en main une carte Malédiction correspondant au site où l'expédition vient de s'arrêter, **il doit la jouer**. La carte est placée face visible devant lui, avec son or et les trésors qu'il a découverts.



4) TROUVER DES TRÉSORS

Si un joueur a en main une carte Trésor correspondant au site où l'expédition vient de s'arrêter, il peut la jouer.

Un joueur qui a plusieurs cartes correspondant au même site peut toutes les jouer au même tour. Les cartes Trésor jouées restent faces visibles devant le joueur, à la vue de tous.



BONUS (+3)

Un joueur qui joue une carte Trésor peut jouer avec elle une carte Bonus portant le symbole du même type de Trésor. La carte Bonus reste devant le joueur avec ses cartes Trésor.



BONGO

Un joueur peut jouer une carte Bongo pour jouer une, et une seule, carte Trésor correspondant à un site voisin de celui où se trouve l'expédition (c'est-à-dire relié par une piste de montagne, désert, jungle, rivière ou lac - mais pas par la mer).



5) CONTACT RADIO

Si le jeton Exploration qui vient d'être placé est de couleur rouge, au 4^e et 9^e tour, les joueurs reçoivent par radio quelques informations sur l'île, et piochent de nouvelles cartes Trésor.

- **4^e tour** : chaque joueur reçoit deux cartes Trésor de la pioche, en conserve une de son choix et défausse l'autre sans la révéler.
- **9^e tour** : chaque joueur reçoit trois cartes Trésor de la pioche, en conserve deux de son choix et défausse la troisième sans la révéler.

Les cartes défaussées sont mélangées et placées sous la pioche.

Note : Si un joueur conserve une carte correspondant à un site où l'expédition est déjà passée, ou même au site où l'expédition se trouve, il ne pourra jouer cette carte que si l'expédition retourné une fois de plus sur ce site.

6) PIOCHE DE CARTES AVENTURE

En commençant par le chef de l'expédition, et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur pioche une carte Aventure. Chaque joueur peut également, immédiatement après avoir pioché sa première carte, payer une pièce d'or pour en piocher **une**, et une seule, seconde. Il n'est pas possible de payer pour piocher plus de deux cartes.

Lorsqu'un joueur pioche une carte, il peut prendre soit l'une des quatre cartes visibles, soit la carte cachée au sommet de la pioche. Lorsqu'un joueur prend une carte visible, elle est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche.

Les cartes avec un symbole d'éclair ne vont jamais dans la main des joueurs. Lorsqu'un joueur pioche une telle carte, face visible ou face cachée, il la défausse immédiatement et en applique l'effet.



MAKAKS

Le joueur vole une carte Aventure, au hasard, dans la main d'un autre joueur de son choix et la place dans sa main.



BIGFOOT

Le premier joueur qui pioche une carte Bigfoot place la figurine Bigfoot sur la piste de montagne, désert ou jungle de son choix. Tant que Bigfoot reste là, cette piste est bloquée et ne peut donc pas être empruntée par l'expédition.

Ensuite, chaque fois qu'un joueur pioche une carte Bigfoot, il **doit** déplacer ce dernier vers une autre piste de son choix. Il ne peut pas choisir de le laisser en place.



LEVIATHAN

Les cartes Leviathan fonctionnent comme les cartes Bigfoot. Le joueur qui pioche la carte place le Leviathan sur la voie de rivière, lac ou océan de son choix. Le Leviathan bloque la voie exactement comme Bigfoot.



ANTIK

Le joueur pioche deux cartes Trésor de la pioche, en conserve une et défausse l'autre sous la pioche.



ISTWA

Le joueur pioche une carte Destinée. Il peut ensuite soit la conserver et défausser son ancienne Destinée sous la pioche, soit garder son ancienne Destinée et défausser celle qu'il vient de piocher.



MARABOUT

Le joueur pioche une carte Trésor, au hasard, dans la main d'un autre joueur de son choix. La carte Trésor est prise dans la **main** du joueur et non dans les cartes Trésor déjà jouées et posées sur la table.



DIAWAS

Le joueur mélange immédiatement les cartes Aventure de la pioche, y compris les quatre cartes visibles et celles de la défausse, ainsi que les Diawas, pour former une nouvelle pioche. Les quatre premières cartes de cette pioche sont ensuite révélées et placées faces visibles. Le joueur pioche finalement une autre carte en remplacement des Diawas.



PANDA

Le joueur désigne deux joueurs de son choix qui défaussent immédiatement trois cartes Aventure chacun. Les cartes défaussées sont choisies par les joueurs. Un joueur peut se désigner lui-même.



SAMEDI

Le joueur désigne deux autres joueurs de son choix, qui piochent chacun une carte Malédiction.



Note : Si un joueur pioche une carte Malédiction d'un site où l'expédition est déjà passée, ou du site où se trouve l'expédition, il n'a pas à jouer immédiatement cette carte. Il ne devra la jouer que si l'expédition revient sur ce site dans la suite de la partie.

Si la pioche de cartes Aventure est épuisée, on mélange la défausse pour créer une nouvelle pioche. Une fois que tous les joueurs ont pioché leurs cartes Aventure, les joueurs qui ont plus de **10 cartes Aventure en main** doivent défausser les cartes en excédent pour n'en garder que 10. On passe ensuite au tour suivant.

FIN DE LA PARTIE

À l'issue du 16^e tour, après que le dernier jeton Exploration a été placé sur le plateau de jeu, les joueurs révèlent leurs objectifs secrets et chacun calcule son score comme suit :

- 1 point par pièce d'or encore en sa possession.
- La valeur totale des cartes Trésor et Bonus jouées durant la partie.
- Les points correspondant à sa Destinée.
- Les points négatifs donnés par les cartes Malédiction éventuellement jouées.

Le vainqueur est le joueur ayant le score total **le plus élevé**.



EXEMPLE DE 1^{ER} TOUR

ENCHÈRES

L'expédition se trouve au camp de base.

- Alain est le joueur le plus jeune et entame les enchères. Il propose "0" pour aller à Kilitiping. Il place la figurine Expédition au début de la route de Kilitiping.
- Bruno offre "1" pour aller à Qualtops et place l'expédition au début de la route de Qualtops.
- Carla passe.
- David passe.
- Alain offre "2" pour aller à Kilitiping et replace l'expédition sur la route de Kilitiping.
- Bruno passe.
- Carla passe.
- David offre "4" pour aller à Manu-Hatu et place l'expédition sur le lac, en direction de Manu-Hatu.
- Tous les autres joueurs passent.

DÉPLACEMENT

David paie avec 1 Kayak (valeur 2), 1 Drako (valeur 2) et 1 pièce d'or, et place la figurine Expédition à Manu-Hatu. Il prend le premier jeton Exploration et le place à Manu-Hatu, sous la figurine Expédition. Il prend le sceptre de chef d'expédition et le pose devant lui.

MALÉDICTIONS ET TRÉSORS

Personne n'a la carte Malédiction de Manu-Hatu. David a une carte Trésor de Manu-Hatu, qu'il joue et pose devant lui.

PIOCHE DE CARTES AVENTURE

Chaque joueur à son tour, en commençant par David, pioche une carte Aventure gratuitement et peut éventuellement en acheter une seconde en payant une pièce d'or à la banque.



RÈGLES D'ENCHÈRES ALTERNATIVES

Pour plus de tension, les joueurs qui sont familiers du jeu de base peuvent utiliser les règles d'enchères suivantes :

1) ENCHÈRES

Le déplacement de l'expédition est déterminé par une enchère entre les joueurs.

Le chef de l'expédition (le joueur qui a le sceptre de chef d'expédition) :

- place la figurine Expédition sur le début du chemin qu'il compte emprunter, et
- annonce le montant de son enchère et la destination. Il peut offrir "0", ou plus, sans limite.

Ensuite, en sens horaire autour de la table, chaque joueur à son tour peut **passer, ajouter à l'offre** d'un autre joueur, ou **annoncer une enchère supérieure**.

- Si un joueur ajoute à l'offre d'un autre joueur, il annonce le nombre de points supplémentaires qu'il ajoute à cette offre et le nouveau total en résultant. Deux joueurs, voire plus, peuvent ajouter à la même offre.
- Un joueur peut offrir "1" ou plus pour une nouvelle destination, même si son offre est inférieure à la plus forte enchère du moment, dans l'espoir qu'un ou plusieurs autres joueurs se joignent à lui.
- Des joueurs qui sont parties prenantes à la même offre commune ne peuvent pas proposer une offre pour une autre destination.

La figurine Expédition est déplacée sur le début du chemin correspondant à la meilleure offre du moment. Les enchères se poursuivent jusqu'à ce que tout le monde ait passé derrière une offre (et donc qu'il n'y a pas eu de nouvelle enchère ou surenchère). L'offre totale la plus élevée remporte l'enchère et détermine le déplacement de l'expédition.

- Un joueur qui annonce une enchère de 4 ou plus, ou qui ajoute à une enchère de 4 ou plus, peut jouer une carte **Ovetos** et arrêter immédiatement les enchères. Aucun autre joueur ne peut plus surenchérir après qu'une carte **Ovetos** a été jouée.
- Un joueur qui annonce une enchère peut également jouer une carte **Juju** contre n'importe quel autre joueur. Le joueur visé par le **Juju** ne peut plus participer aux enchères ce tour-ci. Si ce joueur était partie prenante à une enchère commune, il reste participant à cette enchère pour les points qu'il avait annoncé, mais ne peut rien ajouter.

Notes :

- Un joueur qui a passé peut revenir plus tard dans les enchères.
- Un joueur qui a fait une enchère pour une direction ne peut en faire pour une autre direction que s'il était seul dans sa première enchère.
- Un joueur ne peut pas faire d'enchère qu'il ne pourrait pas payer, mais n'est cependant pas tenu de montrer ses cartes lorsqu'il annonce son enchère.



DÉPLACEMENT AÉRIEN

Il est possible de se déplacer par voie aérienne vers n'importe quel site du plateau de jeu si l'on ne paie le déplacement qu'avec des cartes Drako et/ou Zeppelin. Il n'est pas possible d'annoncer "0" pour un déplacement aérien.

DESCENTE DE RIVIÈRE

Les rivières ne peuvent être que descendues, **dans le sens des flèches**. Lorsque l'expédition descend une rivière, elle n'est pas obligée de s'arrêter au premier site rencontré si la rivière poursuit sa descente. Il est donc possible de se déplacer directement, par la rivière, de Bulo-Mapo à Manu-Hatu, de Balabatung à Aminadang ou d'Etintaklop au camp de base. L'expédition doit cependant s'arrêter lorsqu'elle atteint l'océan, ou un lac.

Un joueur qui fait une offre pour se rendre de Bulo-Mapo à Wahi-Waha, ou de Qualtops au camp de base, doit préciser si c'est en se déplaçant par la route ou par la rivière. Il n'est en effet pas possible d'ajouter des cartes Gonogo à un déplacement sur la rivière, ou des cartes Kayak à un déplacement par la forêt.

NOUVEAU CHEF

Le meilleur enchérisseur prend le sceptre de chef d'expédition et doit défausser les cartes correspondant à son enchère.

Dans le cas d'une enchère commune, tous les participants doivent payer leur part, et le nouveau chef de l'expédition est celui qui paie le plus. En cas d'égalité, le premier des ex-æquos à être entré dans l'enchère devient le nouveau chef.

Toutes les autres règles restent inchangées.



CRÉDITS

Un jeu de **Bruno Faidutti**

avec quelques inspirations d'**Alan R. Moon, Andrea Angiolino & Piergiorgio Paglia**

FUNFORGE

Artiste principal : **Xavier Gueniffey Durin**

Artiste du plateau : **Georges Bouchelaghem**

Design graphique : **Funforge Studio**

Relecture des règles françaises : **Yann Belloir & Gersende Cheylan**

Responsable de production et éditeur : **Philippe Nouhra**

FANTASY FLIGHT GAMES

Producteur : **Steven Kimball**

Directeur de production : **Gabe Laulunen**

Responsable du game design de FFG : **Corey Konieczka**

Responsable de production de FFG : **Michael Hurley**

Éditeur : **Christian T. Petersen**

Remerciements de **Bruno Faidutti** (www.faidutti.com) à :

tous les testeurs à Paris (en particulier Philippe Nouhra, Cyrille & Maud Daujean, Hervé Marly, Adrien Martinot) et à Aix et Avignon (en particulier Marc Laumonier, Pierô, Stéphane Pantin, Jef Gontier).

Remerciements d'**Andrea Angiolino** à :

tous ceux qui ont permis de publier Ulysses, et en particulier à Alex Randolph. À Roman Pelek et tous les testeurs qui ont contribué à le développer. À Bruno Faidutti, pour lui avoir donné l'occasion de vivre une nouvelle existence sur une lointaine île dorée.

Remerciements de **Funforge** à :

Bruno, Alan, Andrea et Piergiorgio pour avoir créé un tel jeu ; à Xavier et Georges pour leur incroyable talent et pour avoir été d'une telle inspiration ; à Claude Amardeil pour son soutien de tous les instants ; et à tous ceux qui ont contribué à tester le jeu, notamment à Elodie Sallares, Jean-Marie David, Anne-Sophie Baillon et Alexandre Chivot, ainsi qu'à tous les testeurs durant les Rencontres Ludopathiques.



16 Boulevard Saint-Germain
75005, Paris
FRANCE

www.funforge.fr



FANTASY
FLIGHT
GAMES

1975 West Cty Rd. B2
Roseville, MN 55113
U.S.A.

www.FantasyFlightGames.com

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Edition sous licence de Funforge, France. La reproduction de tout ou partie de ce produit est interdite sans autorisation spécifique. Isla Dorada est une marque commerciale de Funforge, France ; Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, et le logo FFG sont des marques commerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Fantasy Flight Games est situé au 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, et peut être joint par téléphone au 651-639-1905. Conservez ces informations pour référence ultérieure. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, contient de petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Les éléments finaux peuvent différer de ceux présentés. Fabriqué en Chine.



ISLA DORADA

Les aventures de Jessica Pandora

Épisode 1 - Les sables d'Ephranis



DÉCOUVREZ LES JEUX VIDÉOS D'AVENTURES
FANTASTIQUES DANS LE MONDE

D'ISLA DORADA !



www.funforgedigital.com

© 2010 FunForge Digital - Isla Dorada est une marque commerciale de FunForge; FunForge Digital et le logo FunForge Digital sont des marques commerciales de FunForge Digital sous licence de FunForge. Les aventures de Jessica Pandora est une marque commerciale de FunForge Digital.