



Bruno Faidutti

ISLA DORADA

Alan R. Moon - Andrea Angiolino - Piergiorgio Paglia

Im Jahr 1934 gelangt eine Expeditionsgruppe nach einer Bruchlandung auf eine geheimnisvolle Insel, von der gesagt wird, mehrere alte und mächtige Zivilisationen hätten hier zahlreiche prächtige Schätze hinterlassen. Jeder Spieler ist ein mutiger Entdecker, der sich der Expedition mit alten Karten angeschlossen hat, die Hinweise darauf geben, wo einige der Schätze zu finden sind. Da die Insel bisher kaum erforscht ist und möglicherweise gefährlich sein könnte, reisen alle Entdecker gemeinsam. Sie mieten in den Dörfern der Eingeborenen Lasttiere und versuchen, die unbekanntenen Gefahren zu umgehen, die in diesem ungastlichen Land auf sie warten. Alle Entdecker reisen zwar gemeinsam als Gruppe, doch trotzdem möchte jeder Einzelne von ihnen mit den wertvollsten Schätzen von der Isla Dorada zurückkehren!

Ab 10 Jahren 🍀 3 bis 6 Spieler 🍀 60 bis 90 Minuten

SPIELREGELN



SPIELMATERIAL

- 39 Gold (mit den Werten 1 und 5, Gesamtwert: 63) **1**
- 2 Seefahrtsplättchen **2**
- 1 Spielbrett
- 1 Anführerplättchen
- 1 Expeditionsfigur **3**
- 1 Bigfoot-Figur **4**
- 1 Leviathan-Figur **5**
- 16 Forschungsmarker (14 beige, 2 rot)
- 112 Zielkarten:
 - 18 Schatzkarten für den Spielbeginn **6**
 - 54 normale Schatzkarten **1**
 - 18 Fluchkarten **2**
 - 22 Schicksalskarten **3**
- 112 Abenteuerkarten **4**
- 6 Übersichtsbögen

SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett wird auf den Tisch gelegt. **2**
- Die 16 Forschungsmarker kommen auf die nummerierten Felder am oberen Rand des Spielbretts. **3** Die roten Nachrichtenmarker werden auf die Felder 4 und 9 gelegt. **4**
- Die Expeditionsfigur startet im Basislager (wo sich der zerstörte Zeppelin befindet). **5**
- Jeder Spieler erhält Gold im Gesamtwert von 10. Das Gold sollte mit Bedacht ausgegeben werden, denn man wird im Spielverlauf nie mehr Gold zur Verfügung haben als das Startkapital.
- Der jüngste Spieler erhält das Anführerplättchen. **6**

AUSWAHL DER ZIELKARTEN

- Die Zielkarten werden nach Arten sortiert (Karten für den Spielbeginn, normale Schatzkarten, Fluchkarten, Schicksalskarten) und jeder Stapel separat gemischt.
- Der Stapel mit den normalen Schatzkarten kommt verdeckt neben das Spielbrett. **1**
- Jeder Spieler erhält drei der Schatzkarten für den Spielbeginn, zwei Schicksalskarten und eine Fluchkarte.





- Die Spieler halten ihre Fluchkarte verdeckt auf der Hand.
- Jeder Spieler muss eine seiner beiden Schicksalskarten auswählen, die er behalten möchte. Die andere wird verdeckt abgelegt.
- Jeder Spieler muss zwei seiner drei Schatzkarten für den Spielbeginn auswählen, die er behalten möchte. Die dritte wird verdeckt abgelegt.
- Die restlichen Fluchkarten sowie die übrigen und die abgelegten Schatzkarten für den Spielbeginn kommen verdeckt zurück in die Schachtel.
- Die übrigen Fluchkarten kommen als verdeckter Stapel neben das Spielbrett. **2**
- Die abgelegten Schicksalskarten werden unter den Stapel der übrigen Schicksalskarten gelegt. Dann kommt der Stapel verdeckt neben das Spielbrett. **3**

VERTEILUNG DER ABENTEUERKARTEN

Die Abenteuerkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt **sechs** Abenteuerkarten. Die übrigen Abenteuerkarten werden als verdeckter Nachziehstapel neben das Spielbrett gelegt. **4** Die vier **obersten** Karten des Stapels kommen nebeneinander und offen neben den Stapel. **5**

Ausnahme: Wenn ein Spieler zu Beginn der Partie eine Karte mit einem Blitz-Symbol in der linken oberen Ecke auf der Hand hat, muss er diese Karte ablegen und eine neue als Ersatz dafür ziehen. Falls es sich dabei wieder um eine Karte mit einem Blitz-Symbol handelt, wird dieser Vorgang so lange wiederholt, bis er eine Karte ohne Blitz-Symbol zieht. Sollten sich unter den vier aufgedeckten Karten welche mit einem Blitz-Symbol in der linken oberen Ecke befinden, werden diese ebenfalls durch neue Karten vom Stapel ersetzt. Die auf diese Weise abgelegten Karten werden wieder in den Stapel gemischt.

BEGINN DER PARTIE

Nun kann die erste Runde beginnen. Eine Partie verläuft über mindestens 16 Runden. Es ist jederzeit für jeden Spieler sichtbar, wer wie viel Gold und Karten besitzt. Jeder Spieler hält seine Ziel- und Abenteuerkarten vor seinen Mitspielern geheim.

EINE SPIELRUNDE

1) BIETEN

Die Spieler bieten mit Abenteuerkarten um das Recht, die Expedition zu bewegen. Kamele erlauben es dem Spieler, um eine Bewegung auf Wüstenpfaden zu bieten, während er mit Gonogos um eine Bewegung auf Dschungelpfaden bietet, und so weiter (siehe weiter unten.)

- Der Spieler, der das **Anführerplättchen** besitzt,
 - stellt die Expeditionsfigur auf den Beginn des Wegs, den er nehmen möchte, und
 - nennt sein Gebot sowie sein Ziel. Er kann alles bieten, was er zahlen kann, einschließlich Null.
- Dann müssen alle Spieler im Uhrzeigersinn entweder passen oder ein höheres Gebot abgeben. Wenn ein Spieler für einen anderen Weg ein höheres Gebot abgibt, setzt er die Expeditionsfigur dorthin, um zu zeigen, welchen Weg er einschlagen möchte.
- Es wird so lange geboten, bis alle anderen Spieler nach einem Gebot passen.
- Ein Spieler, der 4 oder mehr bietet, kann eine **Ovetos**-Karte spielen, um die Bietrunde sofort zu beenden. Nur der Spieler, der gerade ein Gebot von 4 oder mehr abgibt, kann eine **Ovetos**-Karte spielen.
- Wenn ein Spieler ein Gebot abgibt, kann er auch eine **Juju**-Karte für einen beliebigen Mitspieler ausspielen. Dieser Spieler kann sich bis zum Ende dieser Runde nicht mehr am Bieten beteiligen.



Anmerkungen:

- Ein Spieler, der gepasst hat, kann zu einem späteren Zeitpunkt wieder in die Bietrunde einsteigen.
- Ein Spieler kann für einen Weg, auf dem die Expedition bereits steht, ein höheres Gebot abgeben.
- Ein Spieler, der für einen bestimmten Weg geboten hat, kann später erneut für denselben Weg, aber auch für einen anderen bieten.
- Ein Spieler darf nicht mehr bieten, als er in Abenteuerkarten zahlen kann. Während des Bietens muss er seine Karten jedoch nicht vorzeigen.

- Flugreisen

zu einem beliebigen Ort auf dem Spielbrett sind möglich, wenn **ausschließlich** mit **Zeppelin**- und/oder **Drako**-Karten geboten und bezahlt wird. Man darf für eine Flugreise nicht mit dem Anfangsgebot „Null“ beginnen. Wer für eine Flugreise bietet, nennt das Ziel und lässt die Expeditionsfigur auf dem aktuellen Startfeld stehen (anstatt sie auf den Beginn eines Wegs zu setzen).

- Bewegungen auf einem Fluss

sind **ausschließlich flussabwärts** möglich, in Richtung der Pfeile. Die Expedition muss nicht am nächsten Ort stehen bleiben, wenn der Fluss darüber hinaus reicht. Es ist also möglich, auf dem Fluss direkt von **Bulo-Mapo** nach **Mana-Hatu**, von **Balabatung** nach **Aminadang** oder von **Etintaklop** zum **Basislager** zu reisen. Die Expedition muss allerdings anhalten, wenn sie – auf dem Fluss fahrend – den See oder das Meer erreicht.



- Der Höchstbietende wird zum neuen Anführer der Expedition. Er erhält das Anführerplättchen und muss dann die seinem Gebot entsprechenden Karten ablegen.

YAK-KARTEN

können für die Reise auf einem Gebirgspfad eingesetzt werden.



KAMEL-KARTEN

können für die Reise auf einem Wüstenpfad eingesetzt werden.



GONOGO-KARTEN

können für die Reise auf einem Dschungelpfad eingesetzt werden.



KAYAK-KARTEN

können für die Reise auf einem Fluss, See oder Meer eingesetzt werden. Jede Kayak-Karte hat den Wert 2: Wer also beispielsweise 4 für eine Bewegung auf einem Fluss, See oder Meer bietet, muss dafür lediglich 2 Kayak-Karten zahlen.

Flüsse können nur in der Richtung befahren werden, welche die Pfeile auf dem Spielbrett angeben. Während der Fahrt flussabwärts kann der Spieler an jedem beliebigen Ort, der am Fluss liegt, anhalten. Die Reise endet auf jeden Fall an der Stelle, an welcher der Fluss in den See oder das Meer mündet.



DRAKO- UND ZEPPELIN-KARTEN

können für eine Flugreise zu einem beliebigen Ort auf dem Spielbrett eingesetzt werden. Sie können auch als Joker verwendet und mit anderen Abenteuerkarten kombiniert werden, wenn für eine Reise zu Land oder zu Wasser bezahlt wird. Drako-Karten haben den Wert 2 und kosten beim Ausspielen 1 Gold. Zeppelin-Karten haben den Wert 5 und kosten beim Ausspielen 3 Gold.

Beispiel: So kann ein Spieler 6 für eine Meeresroute bieten und dafür 2 Kayak-Karten, eine Drako-Karte und 1 Gold zahlen.



EINE SHAMAN-KARTE

(Schamane) kann zusammen mit einer beliebigen Anzahl an identischen Tierkarten (Yak, Kamel oder Gonogo) gespielt werden und diese in eine beliebige Tierart verwandeln. Sie hat keine Auswirkung auf Kayaks, Zeppeline und Drakos.

Beispiel: Wenn ein Spieler 4 auf einen Gebirgspfad bietet, kann er dafür mit einem Yak, drei Gonogos und einem Shaman bezahlen; letzterer verwandelt die Gonogos in Yaks.

Anmerkung: Der Höchstbietende muss sein Gebot komplett bezahlen. Es ist nicht möglich, die Zahlung zwischen mehreren Spielern aufzuteilen, die ebenfalls darum geboten haben, diesen Weg zu benutzen. Die Spieler dürfen untereinander keine Karten tauschen oder verschenken.

Mit Ausnahme von Flugreisen und der Bewegung auf dem Fluss endet jede Bewegung an dem jeweils nächsten Ort, den die Expedition erreicht.



2) BEWEGUNG

Der Höchstbietende stellt die Expeditionsfigur zu ihrem Zielort. Der niedrigste verfügbare Forschungsmarker wird auf den Ort gelegt, an dem die Expeditionsfigur nun steht, und zeigt an, dass dieser Ort nun erforscht ist. Gelangt die Expedition zu einem Ort, der bereits erforscht ist, wird ein zweiter (dritter, usw.) Forschungsmarker dorthin gelegt.



Ausnahme: Wird die Expedition zum Basislager bewegt, wird kein Marker dorthin gelegt. Dann dauert die Partie **eine zusätzliche** Runde.

Anmerkung: Für die Schicksalskarte „Mar Maldita“ ist es erforderlich, dass der Anführer der Expedition jedes Mal, wenn die Expedition über das Meer reist, ein Seefahrtsplättchen auf die entsprechende Route legt. Sind die beiden Seefahrtsplättchen verbraucht, werden keine weiteren benötigt.

SANGAIA-KARTEN

Während der Bewegung kann jeder beliebige Spieler eine Sangaia-Karte spielen. In diesem Fall bleibt die Expedition nicht an dem Ort stehen, den sie erreichen wollte; der Expeditionsanführer bewegt sie stattdessen auf einem anderen Weg derselben Art weiter. (Dabei gelten Fluss, See und Meer als ein und dieselbe Art.) Wenn es keinen anderen Weg dieser Art gibt, kann diese Karte nicht gespielt werden. Auf den Ort, an dem die Expedition nicht angehalten hat, wird kein Marker gelegt. Wenn die Expedition eine Flugreise unternommen hat, muss sie zu einem beliebigen Ort bewegt werden, der zum ursprünglichen Zielort benachbart ist.



Beispiel: Wenn die Expedition von Vanu-Tabu nach Aminadang den Fluss hinab fährt, und ein Spieler spielt eine Sangaia-Karte, entscheidet der Anführer der Expedition, ob die Expedition über das Meer weiter nach Hora-Pena oder nach Teltoqlut reist. Es wird kein Forschungsmarker nach Aminadang gelegt. Stattdessen kommt ein Marker auf den neuen Zielort – also entweder Hora-Pena oder Teltoqlut.

3) FLUCH

Wenn ein Spieler eine Fluchkarte für den Ort besitzt, auf dem die Expeditionsfigur nun steht, muss er diese offen auslegen, neben sein Gold und seine gefundenen Schätze.



4) SCHÄTZE FINDEN

Wenn ein Spieler eine Schatzkarte für den Ort besitzt, auf dem die Expedition nun steht, spielt er diese jetzt: Er legt sie offen neben seinem Gold ab. Diese Karten müssen für alle Spieler sichtbar sein. Hat ein Spieler zwei oder mehr Schatzkarten für denselben Ort, kann er sie alle gleichzeitig spielen.



BONUS (+3)

Wenn ein Spieler eine Schatzkarte spielt, kann er gleichzeitig auch eine Bonus-Karte ausspielen, wenn diese dasselbe Schatzsymbol zeigt. Ausgespielte Bonus-Karten werden offen zum Gold und den Schatzkarten dieses Spielers gelegt.



BONGO

Ein Spieler kann eine Bongo-Karte abgeben, um genau eine Schatzkarte für einen benachbarten Ort zu spielen – also für einen Ort, der genau einen Streckenabschnitt zu Lande oder zu Wasser (nicht übers Meer!) von dem Ort entfernt ist, an dem sich die Expeditionsfigur gerade befindet.



5) NACHRICHTEN ERHALTEN

Wenn der Forschungsmarker, der auf einen Ort gelegt wird, rot ist – also in der vierten und neunten Runde –, erhalten die Spieler über Funk die Nachricht, dass auf der Insel noch andere Schätze gefunden werden können.

- In der **4.** Runde erhält jeder Spieler **zwei** normale Schatzkarten vom Stapel, **nimmt eine** davon auf die Hand und legt die andere ab.
- In der **9.** Runde erhält jeder Spieler **drei** normale Schatzkarten vom Stapel, **nimmt zwei** davon auf die Hand und legt die dritte ab.

In beiden Fällen werden die abgelegten Karten jeweils gemischt und unter den Schatzkartenstapel gelegt.

Anmerkung: Wenn ein Spieler eine Schatzkarte für einen Ort behält, an dem die Expedition bereits angehalten hat oder gerade steht, kann er diese erst dann ausspielen, wenn die Expedition in einer späteren Runde wieder dorthin zieht.

6) ABENTEUERKARTEN NEHMEN

Beginnend mit dem Anführer der Expedition und dann reihum im Uhrzeigersinn, zieht jeder Spieler gratis eine Abenteuerkarte. Nachdem alle ihre kostenfreie Abenteuerkarte erhalten haben, darf jeder Spieler genau **eine** zusätzliche Karte zum Preis von 1 Gold kaufen.

Beim Nehmen der Karten kann ein Spieler eine der vier offenen Karten auswählen oder die oberste Karte vom Stapel der Abenteuerkarten ziehen. Wenn ein Spieler sich für eine der offenen Karten entscheidet, wird diese sofort durch die oberste Karte vom Stapel ersetzt.

Die Karten mit einem Blitz-Symbol haben eine Sonderfunktion; die Spieler nehmen sie nicht auf die Hand. Wenn ein Spieler eine solche Karte nimmt oder zieht, legt er sie sofort ab und führt sie aus. Dabei gelten folgende Regeln:



MAKAKS

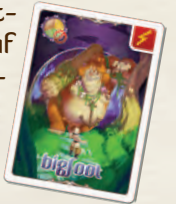
Der Spieler zieht zufällig eine Abenteuerkarte aus der Hand eines Mitspielers seiner Wahl und nimmt sie selbst auf die Hand.



BIGFOOT

Der erste Spieler, der eine Bigfoot-Karte zieht, stellt die Bigfoot-Figur auf einen beliebigen Dschungel-, Gebirgs- oder Wüstenpfad auf dem Spielbrett. Dieser Pfad ist nun tabu und kann von der Expedition nicht mehr genutzt werden, solange Bigfoot hier steht.

Wird später eine weitere Bigfoot-Karte gezogen, muss der betreffende Spieler Bigfoot auf einen anderen Pfad auf dem Lande stellen; dieser **muss** nicht zum bisherigen Standort benachbart sein.



LEVIATHAN

Leviathan-Karten funktionieren im Prinzip wie Bigfoot-Karten. Wer eine Leviathan-Karte zieht, stellt die Leviathan-Figur auf eine beliebige Fluss-, See- oder Meeresroute. Die Leviathan-Figur blockiert diese Route ebenso wie Bigfoot es bei den Pfaden zu Lande tut. Wie bei Bigfoot, kann der Leviathan nacheinander beliebige Wasserwege blockieren; ein neuer Wasserweg muss nicht zum bisherigen Standort benachbart sein.



ANTIK

Der Spieler zieht zwei Schatzkarten vom Stapel. Von diesen beiden Karten sucht er sich eine aus, die er auf die Hand nimmt, während er die andere wieder unter den Stapel legt.



ISTWA

Der Spieler zieht eine Schicksalskarte vom Stapel und legt dann entweder diese oder seine aktuelle Schicksalskarte ab, um die neue zu behalten. Die abgelegte Schicksalskarte wird unter den Stapel gelegt.



MARABOUT

Der Spieler zieht zufällig eine Schatzkarte aus der Hand eines beliebigen Mitspielers (nicht von den Schatzkarten, die offen auf dem Tisch liegen) und nimmt sie selbst auf die Hand.



DIAWAS

Der Spieler mischt sofort den Stapel mit den Abenteuerkarten, die aufgedeckt ausliegenden Abenteuerkarten und den Ablagestapel einschließlich der Diawas-Karte. Dann deckt er vier neue Abenteuerkarten auf und nimmt sich selbst eine neue Karte - entweder eine der offen ausliegenden oder die oberste verdeckte vom Stapel.



PANDA

Der Spieler wählt zwei Spieler aus. (Er kann auch sich selbst wählen). Diese beiden Spieler legen jeweils drei ihrer Abenteuerkarten ab.



SAMEDI

Der Spieler wählt zwei Spieler aus. Diese Spieler ziehen beide jeweils eine Fluchkarte und nehmen diese auf die Hand.



Anmerkung: Wenn ein Spieler eine Fluchkarte für einen Ort zieht, an dem die Expedition bereits angehalten hat oder auf dem sie gerade steht, spielt er diese Karte erst aus, wenn die Expedition in einer späteren Runde noch einmal dorthin zieht.

Wenn der Stapel der Abenteuerkarten verbraucht ist, werden die abgelegten Abenteuerkarten gemischt und bilden einen neuen Nachziehstapel. Nachdem sich alle Spieler neue Abenteuerkarten genommen haben, muss jeder, der nun mehr als **zehn Abenteuerkarten auf der Hand** hat, so viele ablegen, dass er nur noch zehn besitzt. Danach beginnt eine neue Runde.

ENDE DER PARTIE

Nach der Runde, in welcher der letzte Forschungsmarker auf das Spielbrett gelegt worden ist, endet die Partie.

Nun decken die Spieler ihre Schicksalskarten auf und addieren für die Wertung ihre Punkte:

- 1 Punkt pro verbliebenem Gold,
- die Werte aller gefundenen Schätze (also die Schatzkarten und Bonus-Karten, die offen ausgelegt worden sind),
- Punkte für die Erfüllung der Schicksalskarten,
- Minuspunkte für gespielte Fluchkarten.

Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt die Partie.



BEISPIEL FÜR EINE ERSTE SPIELRUNDE

BIETEN

Die Expedition befindet sich im Basislager.

- Alan ist der jüngste Spieler und gibt das erste Gebot ab. Er bietet 0 dafür, nach Kilitiping zu gehen, und stellt die Expeditionsfigur neben dem Basislager auf den Pfad nach Kilitiping.
- Bruno bietet 1, um nach Qualtops zu reisen, und stellt die Expeditionsfigur neben dem Basislager auf den Pfad nach Qualtops.
- Carla passt.
- David passt.
- Alan bietet 2, um nach Kilitiping zu gehen, und platziert die Expeditionsfigur auf den Pfad nach Kilitiping.
- Bruno passt.
- Carla passt.
- David bietet 4, um nach Mana-Hatu zu reisen, und stellt die Expeditionsfigur auf den Wasserweg nach Mana-Hatu.
- Alle anderen Spieler passen.

ZAHLEN UND BEWEGEN

David zahlt 1 Kayak-Karte (Wert 2), 1 Drako-Karte (Wert 2) und 1 Gold und bewegt die Expedition nach Mana-Hatu. Dann legt er einen Forschungsmarker nach Mana-Hatu, unter die Expeditionsfigur, und nimmt sich das Anführerplättchen von Alan.

FLÜCHE UND SCHÄTZE

Niemand besitzt die Fluchkarte für Mana-Hatu. Doch David hat eine Mana-Hatu-Schatzkarte und spielt sie nun. Er legt die Karte offen vor sich ab, neben seinem Gold.

ABENTEUERKARTEN ZIEHEN

Beginnend mit David, nehmen sich nun alle Spieler reihum eine kostenfreie Abenteuerkarte. Dazu wählt jeder entweder eine der vier offen ausliegenden Karten oder zieht die oberste, verdeckte vom Stapel. Wer möchte, kann sich für 1 Gold eine zweite Karte kaufen.



ALTERNATIVE KOOPERATIVE BIETREGELN

Spieler, die das Spiel bereits kennen, können folgende spannende Variante der Bietregeln ausprobieren:

1) BIETEN

Die Spieler bieten mit Abenteuerkarten um das Recht, die Expedition zu bewegen.

Der Spieler mit dem Anführerplättchen

- stellt die Expeditionsfigur an den Start des Wegs, den er nehmen möchte; dann
- nennt er sein Gebot und seinen Zielort. Er kann alles bieten, was er bezahlen kann – auch Null.

Nun müssen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn entweder passen, ein existierendes Gebot erhöhen oder ein neues Gebot für ein anderes Ziel abgeben.

- Wenn ein Spieler ein bestehendes Gebot erhöht, gibt er bekannt, wie viel er zusätzlich zu zahlen bereit ist, um das ursprüngliche Gebot zu unterstützen, und nennt dann die neue Höhe des Gebots. Es ist möglich, dass mehrere Spieler dasselbe Gebot erhöhen.
- Ein Spieler kann ein neues Ziel vorschlagen und mindestens 1 bieten, auch wenn sein Gebot niedriger ist als das bisher höchste Gebot – in der Hoffnung, dass andere Spieler dieses Gebot unterstützen werden.
- Wenn irgendwann während der Bietrunde zwei oder mehr Spieler dasselbe gemeinsame Gebot unterstützen, kann keiner dieser Spieler mehr für ein anderes Ziel bieten.

Entsprechend dem aktuell höchsten Gebot wird die Expeditionsfigur von Weg zu Weg umgesetzt. Es wird so lange weiter geboten, bis alle Spieler nach einem letzten Gebot gepasst haben. Das aktuell höchste Gebot bestimmt den neuen Zielort.

- Ein Spieler, der 4 oder mehr bietet beziehungsweise ein bestehendes Gebot erhöht, so dass es 4 oder mehr beträgt, kann eine Ovetos-Karte spielen, um die Bietrunde sofort zu beenden. Ovetos-Karten kann ausschließlich der Spieler einsetzen, der das jüngste Gebot abgegeben hat, und auch nur dann, wenn der Gesamtwert des Gebots 4 oder mehr beträgt.
- Wenn ein Spieler ein Gebot abgibt, kann er auch eine Juju-Karte für einen Mitspieler einsetzen. Dieser Spieler ist dann vom Rest der Bietrunde ausgeschlossen. Wenn der gewählte Spieler an einem Gebot mehrerer Spieler beteiligt war, gilt sein Anteil an diesem gemeinsamen Gebot nach wie vor, doch er kann es nicht mehr erhöhen.

Anmerkungen:

- Ein Spieler, der gepasst hat, kann später wieder einsteigen.
- Ein Spieler, der für einen bestimmten Weg geboten hat, kann später auch für einen anderen Weg bieten – allerdings nur, wenn sein voriges Gebot kein gemeinsames Gebot war.
- Ein Spieler darf nicht mehr bieten, als er mit seinen Abenteuerkarten zahlen kann. Allerdings muss er während der Bietrunde seine Karten nicht vorzeigen.



FLUGREISEN

zu einem beliebigen Ort auf dem Spielbrett sind möglich, wenn sie ausschließlich mit Zeppelin- und/oder Drako-Karten gezahlt werden. Bei Flugreisen muss das Startgebot größer sein als Null.

EINE BEWEGUNG AUF EINEM FLUSS

ist nur flussabwärts, also in Richtung der Pfeile möglich. Die Expedition muss nicht am nächsten Ort stehen bleiben, wenn der Fluss darüber hinaus reicht. Es ist also möglich, auf dem Fluss direkt von Bulo-Mapo nach Mana-Hatu, von Balabatung nach Aminadang oder von Etintaklop zum Basislager zu reisen. Die Expedition muss allerdings anhalten, wenn sie – auf dem Fluss fahrend – den See oder das Meer erreicht.

Wenn ein Spieler für eine Bewegung von Bulo-Mapo nach Wahi-Waha oder von Qualtops zum Basislager bietet, muss der Bieter angeben, ob er auf dem Land oder auf dem Fluss reisen möchte. Das ist wichtig, weil man für eine Bewegung auf dem Fluss keine Gonogo-Karten einsetzen darf und für eine Bewegung durch den Dschungel keine Kayak-Karten.

NEUER ANFÜHRER DER EXPEDITION

Der Höchstbietende erhält das Anführerplättchen und muss dann die Abenteuerkarten abgeben, die zur Bezahlung seines Gebots erforderlich sind.

Wenn es sich bei dem höchsten Gebot um ein gemeinsames Gebot handelt, müssen alle Spieler, die sich daran beteiligt haben, die ihrem Anteil am Gebot entsprechenden Karten abgeben. Wer am meisten gezahlt hat, wird der neue Anführer der Expedition. Im Falle eines Gleichstands wird derjenige der daran beteiligten Spieler neuer Anführer, der sich als Erster an dem Gebot beteiligt hat.

Alle anderen Regeln des Grundspiels gelten unverändert.



CREDITS

Ein Spiel von **Bruno Faidutti**

Inspiriert von **Alan R. Moon, Andrea Angiolino & Piergiorgio Paglia**

DAS TEAM VON FUNFORGE

Leitender Grafiker: **Xavier Gueniffey Durin**

Gestaltung Spielbrett: **Georges Bouchelaghem**

Grafische Gestaltung: **Funforge Studio**

Übersetzung: **Birgit Irgang**

Produktmanager und Herausgeber: **Philippe Nouhra**

DAS TEAM VON FANTASY FLIGHT GAMES

Produzent: **Steven Kimball**

Produktmanager: **Gabe Laulunen**

Leitung Spielentwicklung bei FFG: **Corey Konieczka**

Leitung Spielproduktion bei FFG: **Michael Hurley**

Herausgeber: **Christian T. Petersen**

Ein besonderer Dank von **Bruno Faidutti** (www.faidutti.com) an:

Alle Testspieler in Paris (insbesondere Philippe Nouhra, Cyrille & Maud Daujean, Hervé Marly, Adrien Martinot) sowie in Aix und Avignon (insbesondere Marc Laumonnier, Pierô, Stéphane Pantin, Jef Gontier).

Ein besonderer Dank von **Andrea Angiolino** an:

Alle, die „Ulysses“ zur Veröffentlichung vorbereitet haben, und insbesondere Alex Randolph. Ich bedanke mich auch bei Roman Pelek und allen Spielern, die bei der Entwicklung geholfen haben, sowie bei Bruno Faidutti, der beschloss, das Spiel ganz neu zu beleben und auf einer abgelegenen Insel anzusiedeln.

Ein besonderer Dank von **Funforge** an:

Bruno, Alan, Andrea und Piergiorgio für die Entwicklung eines solch beeindruckenden Spiels; an Xavier und Georges für ihr unglaubliches Talent und die Inspiration, die von ihnen ausgeht; an Claude Amardeil für seine unermüdliche Unterstützung; und an alle Testspieler - insbesondere Elodie Sallares, Jean-Marie David, Anne-Sophie Baillon und Alexandre Chivot sowie alle, die das Spiel bei den „Ludopathic Gatherings“ getestet haben.



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., alle Rechte vorbehalten. Zur Veröffentlichung lizenziert von Funforge, Frankreich. Kein Bestandteil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung reproduziert werden. „Isla Dorada“ ist ein Markenzeichen von Funforge, Frankreich; Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply und das FFG-Logo sind Markenzeichen von Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte liegen bei den jeweiligen Inhabern. Fantasy Flight Games hat seinen Sitz in 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, und kann telefonisch unter der Nummer +1 651-639-1905 erreicht werden. Diese Information aufbewahren. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Enthält verschluckbare Kleinteile. Änderungen vorbehalten. In China produziert.



ISLA DORADA

Jessica Pandoras Abenteuer

Episode 1 - Der Sand von Ephranis

ENTDECKT DIE VIDEO-ABENTEUERSPIELE
RUND UM DIE WELT DER

ISLA DORADA!



**FUN
FORGE
DIGITAL**

www.funforgedigital.com

© 2010 Funforge Digital - Isla Dorada ist ein Markenzeichen von Funforge; Funforge Digital und das Funforge Digital-Logo sind Markenzeichen von Funforge Digital unter Lizenz von Funforge; „Jessica Pandoras Abenteuer“ ist ein Markenzeichen von Funforge Digital.