

Aide de jeu Isla Dorada par DCDP

Mise en place:	
Mise en place du plateau, le pion Expédition sur "Camp de Base", les 16 jetons Exploration (rouges sur case rouges), mélanger les pioches et rendre visible les 4 premières Aventure.	
Donner 10 Or à chaque joueur et le Sceptre Chef d'expédition au plus jeune	
Distribuer 3 Trésors Initiaux, 2 Destinée et 1 Malédiction	Choisir 1 Destinée et 2 Trésors initiaux, et défausser le reste face cachée
Ranger la pioche Trésors Initiaux dans la boîte, et les Destinée défaussées sous la pioche correspondante.	
Distribuer 6 cartes Aventures (défausser les cartes Evénement et repiocher)	

Dérroulement du Jeu:		
Enchère	A partir du Chef, faire enchère pour une destination et son chemin	Fin de l'enchère quand tous passent.
Déplacement	Meilleur enchérisseur devient le Chef, paie par les cartes demandées, paie en Or l'usage d'un Joker, déplace la pion Expédition et place le jeton Exploration.	
Effets du site	Les joueurs montrent les cartes Malédiction (obligatoire) et Trésors (au choix) correspondantes au site.	
Pioche de cartes Aventure	Chaque joueur 1 carte +1 Or pour une seule carte supplémentaire.	Au choix, une retournée ou la première de la pioche.
4e et 9e Exploration	Chaque joueur pioche des cartes Trésors (2 au 4e et 3 au 9e) et en défausse une. Les cartes défaussées sont mélangées à la pioche.	
Fin de partie à la fin de la 16e Exploration		

Victoire	Compter Ors + cartes Trésors, Bonus et Malédiction jouées
----------	---