

10+ 2-4 45 min.

PANDÉMIE

Vous et vos compagnons faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles. Votre équipe fera le tour du monde pour entraver la progression de l'infection et développer les ressources nécessaires pour découvrir les remèdes. Vous devrez coopérer et tirer profit de vos forces individuelles afin de détruire les maladies avant qu'elles n'affligent le monde entier. Le temps presse : épidémies et éclosions accélèrent la propagation du fléau. Trouvez-vous les remèdes à temps ? Le destin de l'humanité est entre vos mains !

MATÉRIEL

5 PIONS



6 STATION DE RECHERCHE



6 MARQUEURS



Marqueurs Remède - côté fiole



Marqueur Éclosion



Marqueur Vitesse de propagation



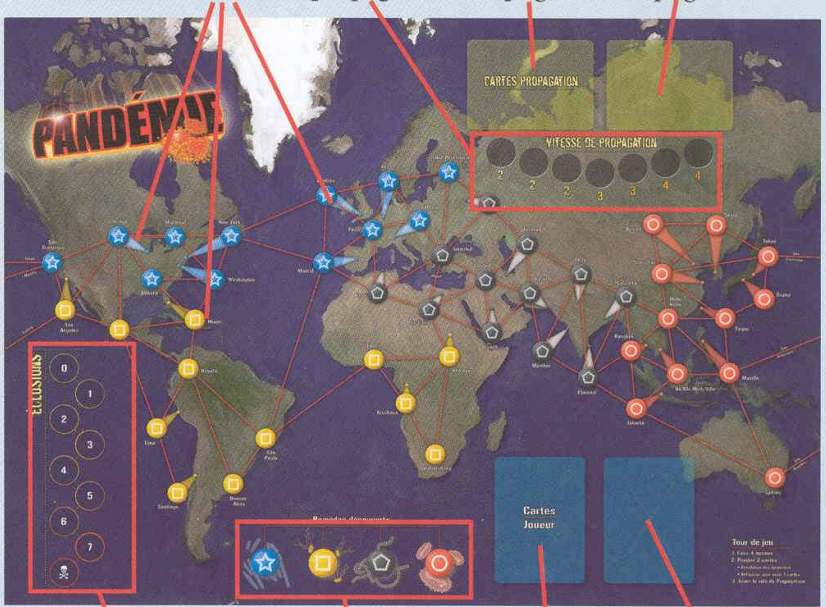
Marqueurs Remède côté Soleil

96 CUBES MALADIE

(24 de chaque : jaune, rouge, bleu, noir)



1 PLATEAU



Indicateur d'éclosions

Zone des remèdes découverts

Pioche Joueur

Défausse Joueur

59 CARTES JOUEUR

Dos



Recto des cartes



48 CARTES PROPAGATION

Dos

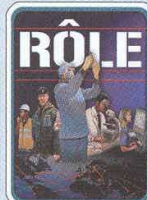


Recto des cartes



5 CARTES RÔLE

Dos



Recto des cartes



4 CARTES AIDE DE JEU

Dos



Recto



BUT DU JEU

Pandémie est un jeu coopératif. Les autres joueurs et vous êtes membres d'une équipe de prévention médicale et devez coopérer afin de trouver les remèdes et empêcher d'autres épidémies. Chacun de vous assumerez un rôle unique à l'intérieur de l'équipe, possédant une capacité spéciale qui augmentera les chances de votre équipe si employée intelligemment. Le but est de sauver l'humanité en trouvant les remèdes de quatre maladies mortelles (Bleue, Jaune, Noire et Rouge) qui menacent d'envahir la planète.



Si votre équipe et vous n'arrivez pas à contenir les maladies avant de trouver les remèdes nécessaires, la planète tombera sous la pression des maladies ce qui marquera la fin de la partie et l'échec pour tous... Avez-vous ce qu'il faut pour sauver l'humanité?

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre de la table pour qu'il soit accessible par tous les joueurs.

2. Mélangez les cartes *Rôle* et distribuez-en 1 à chaque joueur. Les joueurs prennent ensuite les pions des couleurs correspondantes et les posent sur Atlanta. Remettez les cartes *Rôle* et les pions supplémentaires dans la boîte.



3. Placez une *Station de recherche* sur Atlanta. Les autres sont mises près du plateau.



4. Placez le marqueur *Éclosion* sur la case « 0 » de l'indicateur d'éclosions, le marqueur *Vitesse de propagation* sur la première case de la piste de vitesse de propagation (le premier « 2 ») et les 4 marqueurs *Remède* près de la zone des remèdes découverts.



5. Séparez les cubes *Maladie* par couleur et placez ces quatre piles distinctes près du plateau.



6. Prenez les 6 cartes *Épidémie* du paquet de carte *Joueur* et mettez-les de côté pour l'instant.



7. Mélangez les autres cartes *Joueur* (dos bleu) et distribuez-les face cachée aux joueurs:

PARTIE À 4 JOUEURS : 2 CARTES CHACUN PARTIE À 3 JOUEURS : 3 CARTES CHACUN PARTIE À 2 JOUEURS : 4 CARTES CHACUN



8. Prenez les autres cartes *Joueur* et séparez-les en un nombre de paquets selon la difficulté du jeu désirée. Faites les paquets les plus égaux possible.

- Pour la **Partie d'introduction**, divisez les cartes en 4 paquets. (*Choisissez cet option s'il s'agit de votre première partie.*)
- Pour la **Partie standard**, divisez les cartes en 5 paquets.
- Pour la **Partie héroïque**, divisez les cartes en 6 paquets. (*Une fois la Partie standard maîtrisée.*)



9. Mélangez une carte *Épidémie* dans chaque paquet. Empilez ensuite les paquets, un sur l'autre, pour former la pioche *Joueur*. (Si les paquets ne sont pas exactement de la même grosseur, empilez-les pour que les plus gros paquets se retrouvent sur les plus petits paquets.) Les cartes *Épidémie* excédentaires retournent dans la boîte.



10. Mélangez les cartes *Propagation* (dos vert) et placez-les face cachée à l'endroit approprié sur le plateau.



11. Placez les cubes *Maladie* initiaux sur le plateau: 

- Piochez 3 cartes *Propagation* et placez-les face visible dans la défausse *Propagation*. Pour chaque carte ainsi piochée, ajoutez 3 cubes (de la couleur de la carte) sur la ville illustrée.
- Piochez 3 cartes additionnelles et refaites la même chose, à l'exception qu'il n'y a que 2 cubes placés par ville.
- Piochez 3 dernières cartes et refaites à nouveau la même chose, mais ne placez que 1 cube par ville.



12. Le dernier joueur à avoir été malade débute.

RÉSUMÉ DE LA MISE EN PLACE

1. Main de chaque joueur :



Une carte *Rôle* reçue au hasard

Une carte *Aide de jeu*



Une main de départ
4 JOUEURS : 2 CARTES
3 JOUEURS : 3 CARTES
2 JOUEURS : 4 CARTES

2. Placez sur le plateau :

Les marqueurs *Vitesse de propagation* et *Écllosion*



3. Infectez certaines villes :

• Mélangez les cartes *Propagation* et piochez 9 cartes.

Placez 3 cubes sur les 3 premières villes.



Placez 2 cubes sur les 3 villes suivantes.



Placez 1 cube sur les 3 dernières villes.

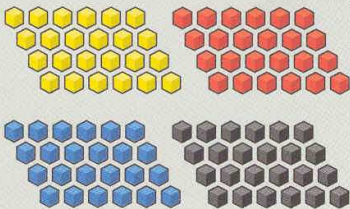


- Utilisez les cubes de la couleur des cartes.
- Défaussez les 9 cartes dans la défausse *Propagation*.
- Faites une pioche avec les autres cartes *Propagation*.



4. Placez à portée de main :

Les autres cubes *Maladie*, séparés par couleur



Les marqueurs *Remède* – côté fiole (près de la zone des remèdes découverts)



Les *Station de recherche* supplémentaires



5. Préparez la pioche Joueur :

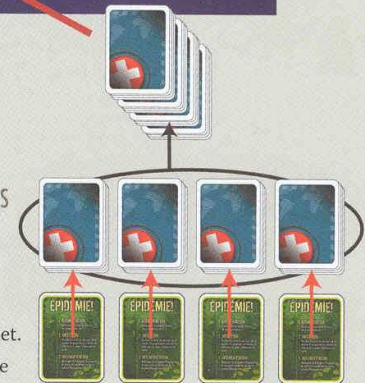
• Séparez les autres cartes *Joueur* en paquets égaux :

PARTIE D'INTRODUCTION : 4 PAQUETS

PARTIE STANDARD : 5 PAQUETS

PARTIE HÉROÏQUE : 6 PAQUETS

- Mélangez une carte *Épidémie* (face cachée) dans chaque paquet.
- Empilez les paquets un sur l'autre pour former la pioche *Joueur*.



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs exécutent leurs actions à tour de rôle, en sens horaire, jusqu'à la fin de la partie. À chaque tour, le joueur actif doit :

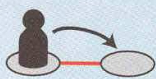
- 1 Faire 4 actions**
- 2 Piocher 2 cartes qu'il ajoute à sa main**
- 3 Jouer le rôle de Propagateur**

Après avoir joué le rôle de Propagateur, le tour du joueur est terminé et le joueur à sa gauche débute son tour.

1 ACTIONS

Un joueur reçoit 4 actions qu'il peut utiliser à son tour. Un joueur peut choisir parmi les actions de **Base** ou **Spéciales** et dépense 1 action pour la réaliser. Il est possible de choisir la même action plus d'une fois par tour, tant que 1 action est utilisée à chaque fois. Les **Rôles** de chaque joueur confèrent une capacité spéciale et unique à ce joueur. Les joueurs peuvent aussi passer s'ils ne désirent pas faire autre chose. Les actions inutilisées sont perdues; elles ne peuvent pas être conservées pour un tour subséquent.

ACTIONS DE BASE



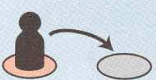
Voiture (ou Traversier)

Déplacez votre pion sur une ville adjacente. Les villes sont adjacentes lorsqu'elles sont reliées par une ligne rouge. Les lignes rouges qui sortent d'un côté du plateau « font le tour » jusqu'au côté opposé et continuent jusqu'à la ville indiquée. (Par exemple, Sydney et Los Angeles sont considérées comme étant adjacentes.)



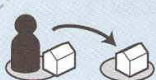
Vol direct

Jouez une carte de votre main et déplacez votre pion sur la ville illustrée sur la carte. Défaussez la carte dans la défausse *Joueur*.



Vol nolisé (charter)

Jouez la carte correspondant au lieu actuel de votre pion et déplacez celui-ci sur la ville de votre choix sur le plateau. Défaussez la carte dans la défausse *Joueur*.



Navette

Si votre pion est sur une ville où se trouve une *Station de recherche*, déplacez votre pion sur une autre ville où se trouve une *Station de recherche*. (Voir les actions spéciales pour la construction des *Station de recherche*.)



Passer

Un joueur peut choisir de passer (et ne rien faire) comme action.



Le **Repartiteur** peut déplacer les pions des autres joueurs à son tour (en exécutant l'une des actions de **Base** de son choix) comme s'il s'agissait de son propre pion. Il peut aussi utiliser une action pour déplacer un pion vers une autre ville où se trouve un autre pion. Il ne peut déplacer les pions des autres joueurs qu'avec l'accord de ceux-ci.
Note: Pour l'action Vol nolisé, le Repartiteur doit jouer la carte correspondant au lieu où se trouve le pion qu'il souhaite déplacer.

ACTIONS SPÉCIALES



Construire une station de recherche

Construire des stations de recherche aide votre équipe à se déplacer d'un lieu à l'autre. Les stations de recherche sont aussi nécessaires pour découvrir les remèdes.

Jouez la carte correspondant à la ville occupée par votre pion et placez une *Station de recherche* sur cette ville.

Défaussez la carte dans la défausse *Joueur*. S'il n'y a plus de *Station de recherche* dans la réserve, choisissez l'une des *Station de recherche* déjà en jeu et déplacez-la sur la ville où se trouve votre pion.



L'**Expert aux opérations** n'a pas à jouer la carte correspondant à la ville où se trouve son pion lorsqu'il choisit l'action **Construire une station de recherche**. Il n'a qu'à utiliser une action et ajouter une *Station de recherche* sur la ville où il se trouve.



Découvrir un remède

Lorsque votre équipe a trouvé les quatre remèdes, vous gagnez!

Si votre pion est sur une ville où se trouve une *Station de recherche*, défaussez 5 cartes de la même couleur pour trouver le remède pour la maladie correspondante. Prenez le marqueur *Remède* de la couleur appropriée et placez-le (côté fiole) sur la zone des remèdes découverts sur le plateau. Ceci indique que le remède pour cette maladie a été trouvé. Placez les cartes utilisées dans la défausse *Joueur*.



Le **Scientifique** n'a besoin que de 4 cartes d'une couleur pour découvrir le remède de la maladie correspondante lorsqu'il fait l'action **Découvrir un remède**.



Traiter une maladie

Durant la partie, votre équipe peut traiter les maladies dans l'espoir de vous donner le temps nécessaire pour trouver les remèdes.

Retirez un cube *Maladie* de la ville occupée par votre pion. (Chaque cube ainsi retiré coûte une action.) Placez les cubes retirés dans la réserve près du plateau. *Si les joueurs ont trouvé un remède*, une action permet de retirer tous les cubes d'une maladie dont le remède a été trouvé, plutôt qu'un, dans la ville où vous êtes.



Éradiquer une maladie

Si le remède d'une maladie a été trouvé et que tous les cubes *Maladie* de cette couleur ont été retirés du plateau, tournez le marqueur *Remède* de cette maladie sur le côté Soleil. À partir de ce moment, les cartes *Propagation* de cette couleur n'ont pas d'effet lorsqu'elles sont piochées lors de la phase du Propagateur. Prenez tous les cubes de la couleur éradiquée et replacez-les dans la boîte – ils ne seront plus utilisés dans la partie.



Le **Médecin** peut retirer tous les cubes d'une seule couleur (plutôt que 1) lorsqu'il choisit l'action **Traiter une maladie**. De plus, si le Médecin se retrouve à tout moment dans une ville où il y a des cubes d'une maladie dont le remède est trouvé, tous les cubes sont immédiatement retirés du plateau. Cette capacité unique est toujours active et ne coûte aucune action, même lors du tour des autres joueurs.



VILLE X

Partager les connaissances

Il est parfois difficile pour un joueur d'obtenir les cartes nécessaires pour découvrir un remède. L'action **Partager les connaissances**, bien que difficile à accomplir, peut être très utile à ce moment.



CARTE DE LA VILLE X

Passez une carte d'un joueur à un autre. Chaque carte ainsi transférée coûte 1 action. Votre pion et le pion de l'autre joueur doivent être dans la même ville et vous ne pouvez passer que la carte de la ville où vous et l'autre joueur vous trouvez. (Par exemple, si vous êtes tous les deux à Moscou, vous ne pouvez passer d'un joueur à l'autre que cette carte.) Si l'un des joueurs possède plus de 7 cartes dans sa main après ce transfert, les cartes excédentaires doivent immédiatement être défaussées dans la défausse *Joueur*.



Le **Chercheur** peut donner à ses collègues la carte de son choix lorsqu'il réalise l'action **Partager les connaissances**. Contrairement aux autres joueurs, il peut donner la carte qu'il souhaite, et non uniquement celle de la ville où il se trouve. Cette liberté ne s'applique que lorsque le Chercheur donne des cartes – il reçoit toujours une carte avec la même restriction que les autres joueurs. Le Chercheur peut aussi utiliser cette capacité lorsqu'il est impliqué dans l'action **Partager les connaissances** pendant le tour de tous les autres joueurs.

2

PIOCHER DES CARTES

Après avoir fait leurs actions, les joueurs doivent piocher 2 cartes de la pioche *Joueur* et les ajouter à leur main. Si une carte *Épidémie* est piochée, plutôt que de la mettre dans votre main, référez-vous aux règles *Épidémies*, ici-bas. Après avoir pioché les cartes requises, prenez le rôle de Propagateur. Voir *Jouer le Propagateur* à la page 7.

S'il n'y a pas suffisamment de cartes à piocher dans la pioche *Joueur*, la partie se termine immédiatement et les joueurs ont perdu!

• CARTES ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

La pioche *Joueur* comprend quelques cartes *Événement spécial*. Ces cartes peuvent être jouées à tout moment (même lors du tour d'un autre joueur) et ne nécessitent pas d'action pour être jouée. Lorsque vous jouez une carte *Événement spécial*, suivez les instructions qui s'y trouvent immédiatement et défaussez-la ensuite dans la défausse *Joueur*.



• LIMITE DE CARTES EN MAIN

Les joueurs ont une limite de 7 cartes en main. Si le nombre de cartes en main venait à dépasser 7, après avoir pioché des cartes (ou après avoir fait l'action *Partager les connaissances*), le joueur doit immédiatement défausser les cartes excédentaires de sa main et les placer dans la défausse *Joueur*. Les joueurs choisissent les cartes qu'ils défaussent. Pour les aider à réduire leur main à 7, les joueurs peuvent jouer les cartes *Événement spécial* (incluant celles qu'ils viennent de piocher) plutôt que de les défausser.

• ÉCHANGE D'INFORMATIONS SUR LES CARTES

Les joueurs peuvent discuter sans problème de stratégies et de leurs cartes, mais comme dans la réalité, ils ne connaissent pas immédiatement tout ce que les autres joueurs ont en main. Pour simuler ceci, si vous jouez la *Partie standard* ou *héroïque*, les joueurs ne peuvent pas montrer le contenu de leur main aux autres joueurs pendant la partie. Par contre, les joueurs peuvent sans problème *dire* aux autres joueurs quelles sont les cartes qu'ils possèdent. La *Partie d'introduction* n'a pas de telles restrictions et les joueurs peuvent décider de jouer à jeu ouvert.

Puisque *Pandémie* est un test de coopération et d'audace (et non de mémoire), les joueurs peuvent consulter à tout moment le contenu des défausses *Joueur* et *Propagation*.

ÉPIDÉMIES

Lorsqu'un joueur pioche une carte *Épidémie*, défaussez la carte dans la défausse *Joueur* et effectuez les actions suivantes :



1. **Augmentez la vitesse de propagation:** Avancez le marqueur *Vitesse de propagation* d'une case sur la piste de vitesse de propagation du plateau.



2. **Infection:** Prenez la carte du *dessous* du paquet *Propagation* et ajoutez 3 cubes sur la ville illustrée sur la carte et placez ensuite la carte dans la défausse *Propagation*. Note : Aucune ville ne peut contenir plus de 3 cubes d'une couleur. Si une *Épidémie* venait qu'à faire en sorte que la ville excède cette limite, tous les cubes excédentaires sont remis dans la réserve et une *Écllosion* est déclenchée. Voir les règles sur les *écllosions* à la page 7.

S'il n'y a pas suffisamment de cubes à ajouter sur le plateau lors d'une *Épidémie*, la partie se termine immédiatement et c'est une défaite pour les joueurs!



PIOCHER LA CARTE DU DESSOUS

AJOUTER 3 CUBES SUR LA VILLE INDIQUÉE

DÉFAUSSEZ LA CARTE

3. **Augmentez l'intensité de la propagation:** Prenez la défausse *Propagation*, mélangez-la et placez-la sur le dessus de la pioche *Propagation*. (Ne mélangez pas ces cartes *dans* la pioche *Propagation*.)



MÉLANGEZ LA DÉFAUSSE PROPAGATION



PLACEZ LA DÉFAUSSE MÉLANGÉE SUR LA PIOCHE PROPAGATION

3

JOUER LE PROPAGATEUR

Piochez un nombre de cartes de la pioche *Propagation* égal à la vitesse de propagation actuelle et ajoutez un cube sur les villes illustrées, en prenant soin de poser un cube de la couleur indiquée sur la carte. Résolez les cartes dans l'ordre qu'elles ont été piochées. Si toutefois la ville indiquée est d'une couleur qui a été éradiquée, *n'ajoutez pas* de cube. S'il y a déjà 3 cubes *de la couleur ajoutée* sur la ville, plutôt que d'ajouter un cube sur la ville, une **Écllosion** de cette couleur a lieu.

Jouer le Propagateur - Exemple: Yves joue le Propagateur pour finir son tour. Le marqueur *Propagation* est sur le « 3 » de la piste de vitesse de propagation; il pioche alors 3 cartes *Propagation* :



Séoul, puis Paris et Alger.

La maladie Rouge a été éradiquée plus tôt dans la partie, Yves ignore donc la carte *Séoul*. Les maladies Bleue et Noire sont toujours une menace, Yves ajoute dans cet ordre, 1 cube sur Paris et 1 sur Alger. *(Même si le remède pour la maladie Noire a été découvert, la maladie peut toujours se propager!)*



Yves ajoute un cube bleu sur Paris, pour un total de 2 cubes. Il y a déjà 3 cubes noirs sur Alger, il ne peut donc pas y placer le cube... c'est une **Écllosion**! (voir l'exemple d'Écllosion ici-bas pour les étapes à suivre.)



• ÉCLOSIONS

Une écllosion se produit lorsqu'un joueur doit ajouter un cube dans une ville où se trouvent déjà 3 cubes de cette couleur. Lorsque ceci se produit, plutôt que d'ajouter un 4^{ième} cube, un cube de la couleur en écllosion est ajouté sur chaque ville adjacente.

Réactions en chaîne

Si l'un de ces nouveaux cubes fait en sorte que le total de cubes de cette couleur sur une ville adjacente dépasse 3, des écllosions supplémentaires peuvent avoir lieu, résultant en une réaction en chaîne. Prenez note qu'une ville ne peut être en écllosion *qu'une fois* par réaction en chaîne.

Chaque fois qu'il y a écllosion dans une ville, déplacez le marqueur *Écllosion* d'une case sur l'indicateur d'écllosions. Si le nombre d'écllosions atteint 8 à un moment donné (le marqueur *Écllosion* atteint le crâne), la partie est immédiatement terminée et les joueurs ont tous perdu. De plus, s'il n'y a pas suffisamment de cubes à ajouter sur le plateau lors de la propagation, la partie se termine immédiatement et c'est une défaite pour les joueurs.

Exemple d'Écllosion: Une écllosion Noire a lieu à Alger! Yves doit placer un cube noir dans toutes les villes adjacentes : Madrid, Istanbul, Paris et Le Caire. Il y place donc les cubes. Malheureusement, il y a déjà 3 cubes noirs sur Le Caire; le cube ajouté cause donc une **réaction en chaîne** et une autre écllosion! *(Note : Bien que Madrid se retrouve maintenant avec plus de 3 cubes, il n'y a pas plus de 3 cubes d'une seule couleur, il n'y a donc pas d'écllosion.)*



Yves ajoute maintenant 1 cube noir sur toutes les villes adjacentes au Caire. Il n'ajoute pas de cube à Alger *(une ville ne peut pas causer plus d'une écllosion par réaction en chaîne)*, mais il doit en ajouter un à Istanbul (maintenant à 3 cubes) et aux autres villes adjacentes qui ne sont pas illustrées. Heureusement pour Yves et ses collègues, aucune de ces villes ne cause d'écllosion. Yves déplace le marqueur *Écllosion* de deux cases sur l'indicateur d'écllosions puisqu'il y a eu deux écllosions à son tour. Yves défausse les 3 cartes et son tour est terminé.



• FIN DU TOUR

Une fois toutes les cartes *Propagation* résolues, placez-les dans la défausse *Propagation*. Votre tour est terminé. C'est maintenant au tour du joueur situé à votre gauche.

X

FIN DE LA PARTIE

DÉFAITE

La partie se termine immédiatement et est perdue par tous les joueurs lorsque les situations suivantes se produisent :

- ☠ Un joueur doit ajouter des cubes *Maladie* sur le plateau et il n'y a plus de cubes de la couleur requise.
- ☠ Une *huitième* écllosion a lieu (le marqueur *Écllosion* atteint le crâne sur l'indicateur d'écllosions).
- ☠ Il n'y a pas suffisamment de cartes dans la pioche *Joueur* lorsqu'un joueur doit piocher ses cartes.

VICTOIRE!

Les joueurs remportent tous la partie immédiatement après que les remèdes pour les quatre maladies (Bleue, Jaune, Noire et Rouge) aient été découverts. Les joueurs n'ont pas à administrer les remèdes à toutes les villes infectées afin de gagner la partie – la victoire est instantanée au moment où les joueurs découvrent le quatrième et dernier remède.



EXEMPLE D'UN TOUR

OÙ EN SOMMES-NOUS

Plusieurs tours ont déjà eu lieu et c'est maintenant à Yves le Scientifique (pion blanc) de jouer. Yves est présentement à Manille. Plus tôt dans la partie, la maladie Rouge a été éradiquée. Pascale l'Expert aux opérations (pion vert) est tout près à Chennai, où elle a récemment construit une *Station de recherche*. Yves débute donc son tour.



LA MAIN DE YVES



ACTION 1

La maladie Jaune s'est propagée à Manille, Yves décide donc de la traiter. Il prend sa première action, **Traiter une maladie**, et retire le cube *Maladie* jaune situé sur Manille.



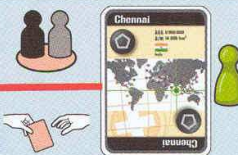
ACTION 2

Après avoir consulté Pascale, Yves élabore un plan mais il doit d'abord se trouver à Chennai pour le réaliser. Heureusement, Yves a la carte *Manille* en main. Il utilise sa deuxième action et cette carte pour faire un **Vol nolisé** et déplace son pion pour rencontrer Pascale à la station de recherche de Chennai.



ACTION 3

Ensemble à Chennai, Yves et Pascale décident d'exécuter le plan. Yves réalise donc sa troisième action, **Partager les connaissances**, et il reçoit la carte *Chennai* de Pascale. Elle lui avait mentionné plus tôt qu'elle avait la carte.



ACTION 4

Le plan de Yves peut maintenant être réalisé. Il va **Découvrir un remède** pour la maladie Noire à la station de recherche de Chennai. En temps normal, un joueur aurait besoin de 5 cartes de la bonne couleur pour trouver un remède, mais comme Yves est le **Scientifique** il n'a besoin que de 4 cartes. Il défasse donc 4 cartes noires et utilise sa quatrième action, **Découvrir un remède**. Le marqueur *Remède* noir est placé côté fiole sur la case correspondante de la zone de remèdes découverts.



PIOCHER 2 CARTES

Après avoir complété ses 4 actions, Yves passe à la phase suivante de son tour et pioche 2 cartes *Joueur*. Aucune de ces cartes n'est une *Épidémie*, Yves ajoute donc ces 2 cartes à sa main et passe à la phase suivante – Jouer le Propagateur.

Pour voir le reste du tour de Yves, voir l'exemple de Jouer le Propagateur à la page 7.



LA MAIN DE YVES

Auteur du jeu *Pandémie*: Matt Leacok

Design graphique et mise en page: Joshua Cappel

Illustrations: Régis Moulun

Développement de la version française: Équipe Filosofia

©2008 Filosofia Éditions, Inc.
Pour tous commentaires, questions et suggestions, contactez-nous à info@filosofiagames.com www.filosofiagames.com



©2008 Z-Man Games, Inc.
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541
www.zmangames.com

