

KEYFORGE

MONDI IN COLLISIONE

GUIDA INTRODUTTIVA

UN GIOCO di RICHARD GARFIELD

BENVENUTO SUL CROGIOLO...

Sei un Arconte. Acclamato da alcuni come un dio, rispettato da altri per la tua saggezza, sei nato (o forse sei stato creato) sul Crogiolo, un mondo dove tutto è possibile.

PANORAMICA

KeyForge è un gioco di carte per due giocatori in cui ogni giocatore riveste il ruolo di un Arconte e guida il mazzo di quell'Arconte contro il suo avversario.

Il mazzo di un giocatore rappresenta una squadra che tenta di accumulare gli Æmber e forgiare delle chiavi. Il primo giocatore che raduna 3 chiavi è in grado di aprire una Cripta e vince la partita.

La caratteristica speciale di KeyForge è il fatto che non esistono due mazzi identici. Questo non è un gioco di carte collezionabili: non è possibile comporre un mazzo. Al contrario, ciascun mazzo deve rimanere com'è: ogni mazzo esistente è unico!

L'obiettivo di questa Guida Introduttiva è di permettere di iniziare subito a giocare e di accompagnare i giocatori durante i primi turni della partita: il miglior modo di imparare il gioco è infatti quello di cominciare immediatamente a giocare! Dopo aver preparato la partita come descritto nelle istruzioni seguenti, leggere il resto di questa Guida Introduttiva per cominciare a giocare. Le regole e i termini non descritti in questa guida sono spiegati in dettaglio nella versione più aggiornata del Regolamento di KeyForge, disponibile su www.Asmodee.it/OP-KF.

PREPARAZIONE

Per prima cosa, aprire entrambi i mazzi Arconte sigillati inclusi in questo starter set: ogni giocatore sceglie uno di questi mazzi da utilizzare durante la partita.

Ogni mazzo è guidato da un Arconte, il cui nome è riportato sulla carta identità del mazzo (mostrata qui sotto). Tutte le carte del mazzo sono contrassegnate dal nome di quell'Arconte.

Ogni giocatore colloca la sua carta identità sul tavolo davanti a sé, mescola il suo mazzo e lo colloca accanto alla carta identità; poi colloca 3 segnalini chiave accanto al proprio mazzo, con il lato non forgiato rivolto a faccia in su.



Collocare tutti i segnalini Æmber, danno, Forza, stordito, ira e protezione a portata di mano di entrambi i giocatori per comporre la riserva comune.



Determinare casualmente quale giocatore svolgerà il primo turno (per esempio con un lancio di moneta). **Il primo giocatore pesca 7 carte e l'altro ne pesca 6.**

Adesso la partita può iniziare!

VINCERE LA PARTITA

L'obiettivo del gioco è forgiare 3 chiavi, rappresentate dai segnalini chiave.

Ogni giocatore inizia la partita con 3 segnalini chiave non forgiata: quando forgia una chiave, gira 1 segnalino chiave sul suo lato forgiato.



Se un giocatore possiede 6 Æmber all'inizio del suo turno, quel giocatore **deve** spendere quell'ammontare di Æmber per forgiare una chiave. Il primo giocatore a forgiare tutte e tre le sue chiavi vince la partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

In una partita di KeyForge i giocatori agiscono a turno, alternandosi, finché un giocatore vince la partita forgiando 3 chiavi. Mentre un giocatore svolge il suo turno, è considerato il **giocatore attivo**. Durante un turno il giocatore attivo effettua cinque passi in ordine; ogni passo è descritto in questa sezione.

PASSO 1: FORGIARE UNA CHIAVE

Il costo per forgiare una chiave è di 6 Æmber. Durante questo passo, se il giocatore attivo possiede 6 o più Æmber nella sua riserva di Æmber (sulla sua carta identità), **deve** spendere 6 Æmber per forgiare una chiave. Il giocatore attivo colloca gli Æmber spesi nella riserva comune e gira 1 suo segnalino chiave non forgiato in modo che il lato forgiato sia rivolto a faccia in su.

Non è consentito forgiare più di 1 chiave per turno durante questo passo. Se il giocatore attivo non ha abbastanza Æmber per forgiare una chiave, durante questo passo non accade nulla.



PASSO 2: SCEGLIERE UNA CASA

Ogni carta identità mostra le tre Case che compongono il suo mazzo. Durante questo passo, il giocatore attivo sceglie 1 di queste tre Case e la attiva. La Casa scelta è considerata la **Casa attiva** per il resto del turno; il giocatore attivo potrà giocare, usare e scartare soltanto le carte della Casa attiva, quindi è importante scegliere saggiamente!



Le tre Case di un mazzo sono mostrate sulla carta identità di quel mazzo.

PASSO 3: GIOCARE/USARE/SCARTARE LE CARTE DELLA CASA ATTIVA

Questo è il passo in cui si svolge buona parte del gioco.

Durante questo passo, il giocatore attivo può **giocare, usare e/o scartare dalla mano** un qualsiasi numero di carte appartenenti alla Casa attiva (quella scelta durante il passo 2). Le carte valide possono essere giocate, usate e/o scartate in qualsiasi ordine.

Le regole per giocare, usare e scartare le carte sono descritte successivamente.

Regola del Primo Turno: Durante il primo turno del primo giocatore, quel giocatore può giocare o scartare dalla mano **soltanto 1 carta** della Casa attiva.

PASSO 4: RIPRISTINARE LE CARTE

Durante questo passo, il giocatore attivo ripristina tutte le sue carte esaurite.

Tutte le carte in gioco esistono in uno dei due stati seguenti: pronto o esaurito. In genere una carta deve essere pronta affinché un giocatore possa usarla; una volta usata, una carta diventa solitamente esaurita. Il passo "Ripristinare le Carte" è quello in cui il giocatore attivo ha diritto a ripristinare le sue carte per il turno successivo, rendendole di nuovo pronte.



PASSO 5: PESCARE LE CARTE

Durante questo passo, il giocatore attivo pesca carte dalla cima del suo mazzo finché non ha 6 carte nella sua mano; se ha già 6 o più carte nella sua mano, non pesca alcuna carta. Se un giocatore deve pescare ma nel suo mazzo non ci sono più carte, quel giocatore mescola la sua pila degli scarti per formare un nuovo mazzo e continua a pescare.

Se il giocatore attivo possiede abbastanza Æmber sulla sua carta identità per forgiare una chiave, dichiara **"Check!"** al suo avversario in modo che quest'ultimo sappia che il giocatore sarà in grado di forgiare una chiave all'inizio del suo turno successivo.

Dopo questo passo, il turno del giocatore attivo è terminato. L'altro giocatore diventa il giocatore attivo e svolge il suo turno, partendo dal passo 1.

CONSULTAZIONE RAPIDA

Di seguito vengono riportate la sequenza del turno e una legenda delle icone per una consultazione rapida.

SEQUENZA DEL TURNO

- 1 Forgiare una Chiave
- 2 Scegliere una Casa
- 3 Giocare/Usare/Scartare le Carte della Casa Attiva
- 4 Ripristinare le Carte
- 5 Pescare le Carte

ICONE

- Æmber
- Danno
- Ramingo
- Eredità
- Anomalia

GIOCARE LE CARTE

Durante il passo 3 del suo turno, il giocatore attivo può giocare un qualsiasi numero di carte appartenenti alla Casa attiva.

BONUS DI ÆMBER

Molte carte includono un bonus di Æmber nell'angolo in alto a sinistra. Quando una carta con un bonus di Æmber viene giocata, la **prima** cosa che il giocatore attivo fa è ottenere quell'ammontare di Æmber. Ogni volta che un giocatore ottiene degli Æmber (per qualsiasi motivo), quegli Æmber vengono collocati nella sua riserva di Æmber (sulla carta identità di quel giocatore).



Il numero di simboli Æmber sulla carta indica l'ammontare di Æmber ottenuti. Questa carta fornisce 1 Æmber.

CAPACITÀ GIOCO

Alcune carte possiedono una capacità **"Gioco:"** in grassetto. Tali capacità vengono risolte dopo che il bonus di Æmber della carta è stato riscosso (se previsto) e immediatamente dopo che la carta è entrata in gioco.

ENTRARE IN GIOCO ESAURITO

Quando una creatura o un artefatto entra in gioco, entra in gioco esaurita/o. Questo significa che generalmente un giocatore non sarà in grado di usare una carta durante il turno in cui è stata giocata.

TIPI DI CARTE

Esistono quattro tipi di carte che compaiono nei mazzi: carte azione, artefatti, migliori e creature. Le regole per giocare ciascun tipo di carta sono diverse.

Carte Azione: Quando gioca una carta azione, il giocatore attivo risolve la capacità **"Gioco:"** della carta, poi la colloca nella sua pila degli scarti.



Artefatti: Quando gioca un artefatto, il giocatore attivo lo colloca nella sua area di gioco dietro la sua linea di battaglia (vedi **"Creature"**). Gli artefatti entrano in gioco esauriti, ma rimangono in gioco da un turno all'altro.

Migliorie: Quando gioca una miglioria, il giocatore attivo sceglie 1 creatura e le assegna la miglioria, collocando la miglioria sotto quella creatura (che si sovrapporrà parzialmente alla miglioria). Ogni miglioria rimane in gioco da un turno all'altro e modifica la carta a cui è stata assegnata.



La miglioria "Blaster di Molina" è assegnata alla creatura "Comandante Chan".

Se la carta a cui è assegnata una miglioria esce dal gioco, la miglioria viene scartata.

Creature: Le creature entrano in gioco esaurite, lungo una linea nota come **linea di battaglia**. Questa linea è costituita da una fila di creature disposte di fronte al giocatore; ogni volta che una creatura entra in gioco, deve essere collocata su uno dei fianchi della linea di battaglia del suo controllore, all'estrema destra o all'estrema sinistra. Le creature rimangono in gioco da un turno all'altro.



Quando la creatura "Cangufante" viene giocata, deve essere collocata su un fianco della linea di battaglia.

Se una creatura esce dal gioco, lo spazio vuoto nella linea di battaglia viene rimosso avvicinando le creature rimanenti.



Quando la creatura "Lupo Cedrone" esce dal gioco, le creature rimanenti nella linea di battaglia si avvicinano tra loro.

SCARTARE LE CARTE

Durante il passo 3 del suo turno, il giocatore attivo può scartare dalla sua mano un qualsiasi numero di carte della Casa attiva. Questo consente al giocatore di rimuovere le carte che non vuole giocare liberando spazio per pescare nuove carte alla fine del turno.

LA PILA DEGLI SCARTI

Ogni volta che una carta viene scartata (o distrutta) per qualsiasi motivo, deve essere collocata nella pila degli scarti del suo proprietario, una pila di carte a faccia in su accanto al mazzo di quel giocatore.

USARE LE CARTE

Durante il passo 3 del suo turno, il giocatore attivo può usare un qualsiasi numero di carte della Casa attiva che ha in gioco.

Le carte creatura possono essere usate per effettuare 1 delle tre cose seguenti: per raccogliere, per lanciare la loro capacità azione o per combattere. In genere, le carte migliori e artefatto possono essere usate soltanto per lanciare la loro capacità azione.

RACCOGLIERE

Qualsiasi creatura pronta della Casa attiva può essere usata per raccogliere.

Quando una creatura viene usata per raccogliere, la sua carta viene esaurita. Poi il controllore ottiene 1 Æmber dalla riserva comune e risolve tutte le capacità "Raccolto:" della creatura, se ce ne sono.

LANCIARE LE CAPACITÀ AZIONE

Qualsiasi carta pronta della Casa attiva può essere usata per lanciare la sua capacità "Azione:", se ne possiede una. Per usare la capacità "Azione:" di una carta, esaurire la carta e risolvere l'effetto descritto.

Se una carta è già esaurita, la sua capacità "Azione:" non può essere lanciata.

CAPACITÀ DELLE CARTE

Per risolvere la capacità di una carta, un giocatore segue le istruzioni descritte sulla carta stessa. Quando si risolve la capacità di una carta, va risolta la maggior parte possibile di quella capacità. Se il testo di una carta contraddice in modo diretto il testo delle regole, il testo della carta ha la precedenza.

COMBATTERE

Qualsiasi creatura pronta della Casa attiva può essere usata per combattere.

Quando una creatura viene usata per combattere, la sua carta viene esaurita. Poi il suo controllore sceglie 1 creatura controllata dall'avversario come bersaglio dell'attacco. Una creatura non può combattere se non c'è alcuna creatura nemica che possa essere bersagliata dall'attacco.

Ognuna delle due creature infligge all'altra creatura un ammontare di danni pari alla sua Forza (come spiegato successivamente). Tutti i danni di un combattimento sono inflitti simultaneamente.

Dopo che il combattimento è stato risolto, se la creatura attaccante sopravvive al combattimento, risolvere tutte le capacità "Combattimento:" di quella creatura.

DANNI

Se a una creatura vengono inflitti dei danni (per qualsiasi motivo), collocare sulla creatura un numero di danni pari all'ammontare di danni inflitti. Se una creatura possiede su di sé un numero di danni pari o superiore alla sua Forza totale, quella creatura è distrutta e collocata nella pila degli scarti del suo proprietario. Se una creatura possiede un valore di Armatura (a destra del nome della carta), esso previene un pari ammontare di danni ogni turno. Un simbolo "~" indica che la creatura è priva di Armatura.



Esempio: Aurora, che ha attivato Casa Sauriani in questo turno, decide di combattere usando il Centurione Thero (6 Forza). Esaurisce il Centurione Thero e sceglie 1 creatura del suo avversario, il Lupo Cedrone (2 Forza). Il Centurione Thero infligge 6 danni al Lupo Cedrone e il Lupo Cedrone cerca di infliggere 2 danni al Centurione Thero, ma 1 di quei danni è prevenuto dall'Armatura del Centurione Thero. I danni inflitti vengono collocati sulle due creature simultaneamente. Dal momento che il Lupo Cedrone ha 2 Forza e ora ha su di sé 6 danni, è distrutto e collocato nella pila degli scarti del suo proprietario. Il Centurione Thero rimane in gioco con 1 danno su di sé.

KEYFORGE MASTER VAULT

L'app KeyForge Master Vault è il miglior modo per entrare nella comunità di KeyForge, poiché permette a ogni giocatore di gestire la propria collezione di mazzi Arconte, guadagnare ricompense ed esplorare il mondo del Crogiolo! L'app KeyForge Master Vault è disponibile sia per iOS che per Android e su [KeyForgeGame.com](http://www.KeyForgeGame.com).



CONCETTI AVANZATI

Alcune carte nei mazzi Arconte unici potrebbero sollevare qualche domanda: di seguito sono pertanto illustrati alcuni concetti, termini e parole chiave in cui i giocatori potrebbero imbattersi nel corso del gioco. Per ulteriori informazioni e per una presentazione dell'ambientazione, è possibile scaricare l'ultima versione del Regolamento completo di KeyForge su www.Asmodee.it/OP-KF.

ARCHIVI

Gli archivi di un giocatore sono costituiti da un'area di gioco con carte a faccia in giù vicino alla carta identità di quel giocatore; l'unico modo che un giocatore ha di aggiungere carte ai suoi archivi è tramite le capacità delle carte. Durante il passo 2 del turno di un giocatore, dopo aver selezionato una Casa attiva, al giocatore attivo è permesso prendere tutte le carte nei suoi archivi e aggiungere quelle carte alla sua mano.

Un giocatore può guardare i suoi archivi in qualsiasi momento. Un giocatore non è autorizzato a guardare gli archivi di un avversario.

Se la capacità richiede a un giocatore di archiviare una carta senza specificare ulteriori dettagli, la carta archiviata deve provenire dalla mano di quel giocatore.

CATTURARE

Gli Æmber catturati vengono presi dalla riserva di Æmber di un avversario e collocati su una creatura controllata dal giocatore che sta catturando. I giocatori non possono spendere gli Æmber catturati.

Quando una creatura con 1 o più Æmber su di essa esce dal gioco, gli Æmber vengono collocati nella riserva di Æmber dell'avversario.

A meno che non sia specificato diversamente, gli Æmber vengono collocati sulla creatura che li ha catturati.

VINCOLI

Giocando con i mazzi unici di KeyForge, a volte i vincoli sono richiesti come costo aggiuntivo per certe capacità delle carte. La carta vincoli raffigurata a destra può essere usata per tenere il conto del numero di vincoli che un giocatore possiede in ogni determinato momento.

Se un giocatore possiede dei vincoli quando rifornisce la sua mano e sta per pescare carte in base al numero di carte rimanenti nella sua mano, pesca un certo numero di carte in meno come indicato dalla sua carta vincoli. Poi perde 1 vincolo facendo scendere di 1 il suo segnalino vincoli.



Carta Vincoli



Segnalino Vincoli

RISOLVERE IL MASSIMO POSSIBILE

Quando si risolve la capacità di una carta, si risolve la maggior parte possibile di quella capacità. Se il testo di una carta contraddice direttamente il testo delle regole, il testo della carta ha la precedenza.

Esempio: Lorenzo, che ha attivato Casa Brobnar in questo turno, decide di giocare la creatura Capotribù Ganger. Questa carta recita: "Gioco: Puoi ripristinare 1 creatura vicina e combattere con essa." Tuttavia, l'unica creatura vicina al Capotribù è già pronta; quindi, Lorenzo ignora la parte della capacità che ripristinerebbe la creatura e si limita a combattere.

ADIRARE

Quando una creatura diventa adirata, viene collocato su di essa un segnalino status ira. Quando una creatura con un segnalino ira viene usata, deve essere usata per combattere, se possibile. Dopo che una creatura con un segnalino ira ha combattuto, rimuovere tutti i segnalini ira da essa. Mentre una creatura è adirata, non può essere adirata nuovamente.

ESALTARE

Quando una creatura viene "esaltata", collocare 1 Æmber su di essa dalla riserva comune. Quando una creatura con 1 o più Æmber su di essa esce dal gioco, gli Æmber vengono collocati nella riserva di Æmber dell'avversario.

SEGNALINO +1 FORZA

Quando una creatura riceve un "segnalino +1 Forza", viene collocato sulla creatura un segnalino status corrispondente. Per ognuno di questi segnalini presenti sulla creatura, la sua Forza aumenta di 1.

PROPAGAZIONE

Quando una capacità infligge danni "con propagazione" a una creatura, i danni da propagazione sono inflitti a ogni vicino della creatura bersaglio.

STORDIRE

Quando una creatura diventa stordita, viene collocato su di essa un segnalino status stordito. La volta successiva in cui quella creatura viene usata, la creatura si esaurisce e il segnalino stordito viene rimosso. La creatura non raccoglie e non combatte e qualsiasi capacità "Raccolto:", "Combattimento:" o "Azione:" su quella creatura non si risolve.

Le capacità costanti e quelle che non richiedono alla creatura di raccogliere, combattere o essere usata sono ancora attive.

Se una creatura stordita viene attaccata, infligge comunque danni alla creatura attaccante durante il combattimento.

Mentre una creatura è stordita, non può essere stordita nuovamente.

OMNI

Il giocatore attivo può innescare qualsiasi capacità "Omni:" sotto il suo controllo durante un qualsiasi suo turno, anche se la carta con la capacità "Omni:" non appartiene alla Casa attiva.

PROTEGGERE

Quando una creatura diventa protetta, viene collocato su di essa un segnalino status protezione. Quando una creatura con un segnalino protezione sta per essere danneggiata o per uscire dal gioco, scartare invece ogni segnalino protezione su di essa. Mentre una creatura è protetta, non può essere protetta nuovamente.

PAROLE CHIAVE

Alfa – Un giocatore può giocare una carta con la parola chiave Alfa solo se non ha già giocato, usato o scartato alcuna carta in questo passo.

Assalto X – Quando questa creatura attacca, infligge X danni al nemico attaccato prima che il combattimento sia risolto.

Elusione – La prima volta in ogni turno in cui questa creatura viene attaccata, entrambe le creature non infliggono danni.

Omega – Dopo che un giocatore ha giocato una carta con la parola chiave Omega, il passo attuale del gioco termina e si prosegue con il passo successivo.

Pericolo X – Quando questa creatura è attaccata, infligge X danni all'attaccante prima che il combattimento sia risolto.

Provocazione – I vicini di questa creatura non possono essere attaccati a meno che non possiedano Provocazione.

Schermaglia – Quando questa creatura è usata per combattere, non le vengono inflitti danni.

Schieramento – Quando un giocatore gioca una creatura con la parola chiave Schieramento, può giocarla in un qualsiasi punto della sua linea di battaglia anziché su un fianco.

Veleno – Qualsiasi creatura a cui viene inflitto danno da questa creatura durante un combattimento è distrutta.

UNIQUE DECK GAME

KeyForge è uno Unique Deck Game (UDG), vale a dire un gioco in cui ogni mazzo è unico; anche lo starter set di KeyForge include due mazzi Arconte unici.

Si tratta di mazzi unici nel loro genere e pronti per essere giocati appena aperti. Questi mazzi possono essere usati l'uno contro l'altro o contro i mazzi degli altri giocatori: dal momento che non esistono due mazzi identici, ogni partita sarà diversa!

Altri mazzi Arconte sono venduti separatamente e ogni mazzo aggiunge nuove possibilità alla collezione. Ci sono più di 280 carte diverse nella riserva di carte di *Mondi in Collisione!* Ogni mazzo consentirà di scoprire un nuovo e singolare assortimento di carte, tattiche e potenziale strategico.

Ma non finisce qui: i tornei e gli eventi del campionato di KeyForge sono sostenuti e sanzionati dal circuito di gioco organizzato da Fantasy Flight Games e Asmodee Italia. Venite a trovarci su [KeyForgeGame.com](http://www.KeyForgeGame.com) e [AsmOPlay.it!](http://AsmOPlay.it)



Due Mazzi Unici di Mondi in Collisione

Espositore di Mondi in Collisione

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Richard Garfield
Design e Sviluppo dell'Espansione: Brad Andres, Skaff Elias, Richard Garfield, Aaron Haltom e Daniel Schaefer

Produzione: Jason Walden

Testo Narrativo: Daniel Lovat Clark

Revisione: Andreas Wolfsteller

Correzione Bozze: Tobin Lopes e Jeremiah J. Shaw

Responsabile Gioco di Carte: Mercedes Opheim

Progetto Grafico: Nate Carnahan e Caitlin Ginther con Neal W. Rasmussen

Coordinatore Progetto Grafico: Joseph D. Olson

Responsabile Progetto Grafico: Christopher Hosch

Illustrazione di Copertina: David Kegg

Direzione Artistica: Andy Christensen e Crystal Chang

Implementazione Tecnologica: Evan Hall e Lukas Adrian Peregrine

Coordinatori Garanzia di Qualità: Andrew Janeba e Zach Tewalthomas

Responsabile Produzione: Jason Glawe

Direttore Creativo Visivo: Brian Schomburg

Responsabile Progetto Senior: John Franz-Wichlacz

Responsabile Sviluppo Senior: Chris Gerber

Game Designer Esecutivo: Corey Konieczka

Direzione Studio: Andrew Navaro

ASMODOE ITALIA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Luca Baboni e Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

PLAYTESTER

Larry Allen, Kayli Ammen, Carl Anderton, Jackie Anderton, Nick Barker, Ron Beyer, Ryan Billington, Benjamin Bottorff, Federico Castelo, Mark Conkle, Lee Dalton, Clarissa DeGan, Emeric Dwyer, Tyler Gatrost, Xavier Gombaud, Richard Greenaway, Jonna Hind, Clinton Jeffrey, Jennifer Kapphahn, Doug Keester, Tobin Lopes, George "Joren" Meadows, Tom Melucci, Chris Mogensen, Conrad Murphy, Brad Rochford, Brodi Scott, Edsel Soto, Nick Springer, Tim Stillman, Devin Stinchcomb, Geoff Suthers, George Tinkham, Jason Wallace e Yu-Chi Wang



www.FantasyFlightGames.com
www.Asmodee.it

© 2019 Fantasy Flight Games. KeyForge, Fantasy Flight Supply e il logo Unique Game sono TM di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono © di Fantasy Flight Games. Apple e il logo Apple sono TM di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti e/o in Paesi esteri. App Store è un marchio di Apple Inc. Google Play e il logo Google Play sono TM di Google LLC. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 di West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. KeyForge è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia s.r.l. Viale della Resistenza 58 - 42018 San Martino in Rio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina. AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 10+.