

EROI DI BARCADIA™



Gli eroi di tutta Barcadia si sono riuniti per rivendicare la propria gloria nella più grande gara di bevute del reame!

Ahimè, alla vigilia delle feste un gruppo di mostri ha rubato tutte le bevande e le ha nascoste da qualche parte all'interno di un enorme dungeon pericolosissimo!

Avrete le carte in regola per sbaragliare i vostri avversari e diventare gli eroi che rivendicheranno il prezioso Bottino delle Bevute?

Obiettivo del Gioco

L'obiettivo di Eroi di Barcadia è diventare il primo giocatore ad aver raccolto tre Potenzianti e rivendicato il Bottino delle Bevute sconfiggendo il Guardiano delle Grandi Bevute (vedi Bottino delle Bevute a pag. 4). C'è solo un Bottino delle Bevute in tutto il dungeon e potrebbe trovarsi ovunque! Cercatelo esplorando il dungeon mentre guadagnate Ricompense dalle lotte con Mostri e Boss. Ma non lasciate che il vostro Bicchiere Barra della Salute arrivi a zero, altrimenti dovrete tornare al Punto di Partenza!

Contenuto

♦ 6 Bicchieri Barra della Salute



♦ 6 Dadi a 20 Facce (d20)



♦ 57 Stanze



♦ 25 Potenzianti



♦ 75 Carte Bottino



♦ 16 Trappole



♦ 6 Carte Mossa Distintiva



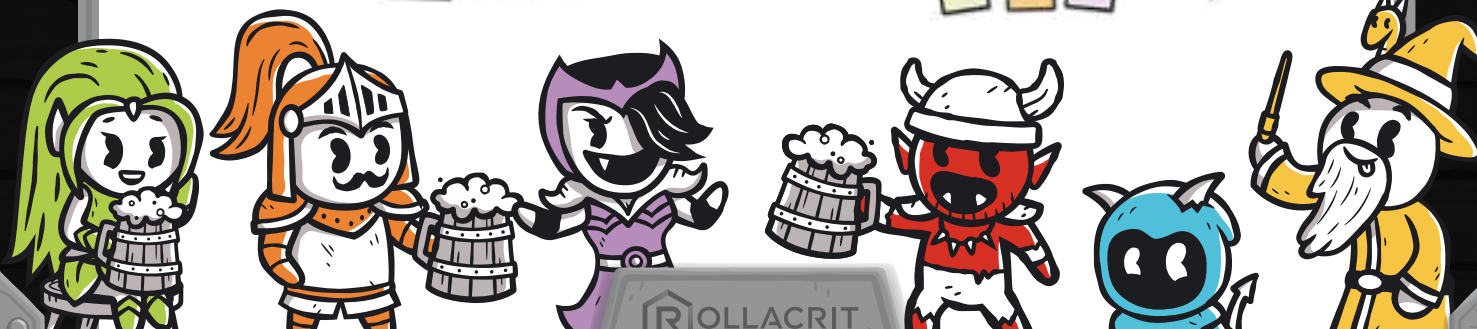
♦ 6 Carte Suggerimento



♦ 5 Carte Bottino fai da te

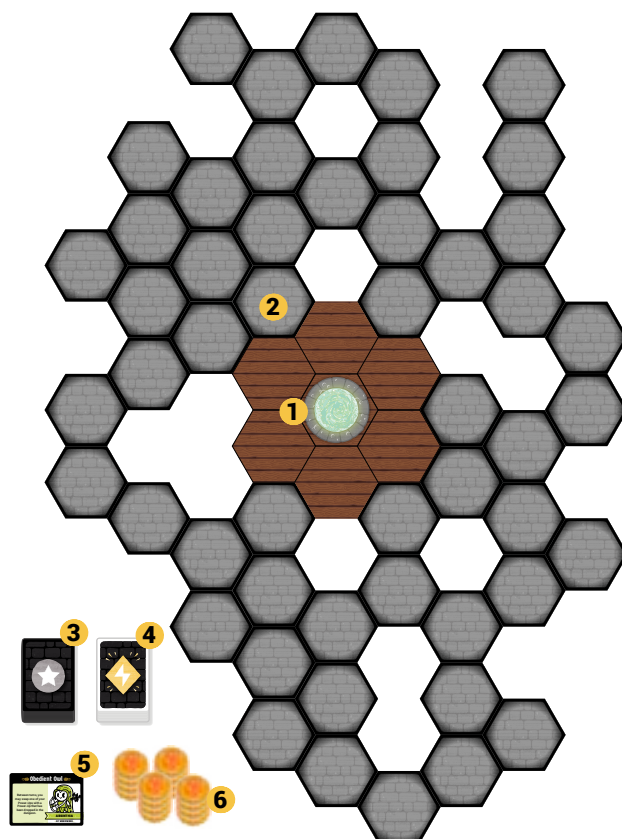


♦ 1 Spada Rivelatrice



◆ Preparazione del Gioco ◆

- 1 Posizionate sul tavolo il Punto di Partenza, che è formato da sette esagoni caratterizzati da un motivo in legno (Vedi Punto di Partenza a pag. 3). Se state ancora imparando a giocare, vi consigliamo di ricreare la disposizione mostrata nell'esempio.
- 2 Ogni giocatore sceglie un Bicchiere Barra della Salute e lo riempie fino alla linea "PIENA" con una bevanda a sua scelta. Posizionate poi i vostri Bicchieri sul Punto di Partenza. Ogni giocatore riceve una Carta Mossa Distintiva corrispondente al proprio personaggio e la colloca sul tavolo di fronte a sé.
- 3 Mescolate le 50 Stanze rimanenti a faccia in giù. Assicuratevi che la Stanza "Bottino delle Bevute" si trovi tra esse.
**Se giocate in 2 o 3 giocatori, vi consigliamo di rimuovere 20 Stanze dal dungeon come segue: 2 Portali Magici, 4 Ricompense, 4 Boss e 10 Mostri. Essendoci meno giocatori, senza la rimozione delle carte la probabilità di subire danni durante la partita aumenterebbe drasticamente.*
- 4 Distribuite equamente le Stanze tra tutti i giocatori. Costruite poi insieme il dungeon posizionando le Stanze, sempre a faccia in giù. Ogni Stanza deve essere costruita a partire dal Punto di Partenza o da un'altra Stanza. Potete quindi decidere di costruire in ogni direzione vogliate. Proseguite così fino a che tutte le Stanze non sono state posizionate.
- 5 Mescolate separatamente il mazzo delle Carte Bottino e quello dei Potenziamanti, posizionandoli poi entrambi a faccia in giù, assieme alle Trappole, accanto al dungeon. Date 3 Carte Bottino a ciascun giocatore, che può quindi guardarle.
- 6 Infine, ogni giocatore tira un Dado a 20 facce (d20). Chi ottiene il numero più alto inizia il primo turno.



Esempio di dungeon corretto dopo che sono state posizionate tutte le Stanze

- 1 Punto di Partenza
- 2 Una Stanza
- 3 Carte Bottino
- 4 Potenziamanti
- 5 Carta Mossa Distintiva
- 6 Trappole

◆ Turni di Gioco ◆

- Tutti i movimenti vengono fatti con il Bicchiere Barra della Salute di ciascun giocatore.
- Ogni giocatore può compiere **UNA SOLA azione per turno**. Esistono tre tipi di azioni:

1 Rivelare una Stanza ed Entrarvi

Il giocatore rivela una Stanza adiacente a quella in cui si trova capovolgendola. Il tipo di Stanza rivelata determinerà ciò che dovrà fare per entrarvi (Vedi Tipi di Stanze a pag. 3). Ad esempio, se un giocatore rivela un Mostro, dovrà sconfiggerlo per poter entrare.

2 Entrare in una Stanza già rivelata

Il giocatore può entrare in massimo due Stanze già rivelate che siano adiacenti a quella in cui si trova. Potete scegliere anche di entrare in una sola Stanza già rivelata, ciò conterà comunque come azione completa.

3 Tentare di rivendicare il Bottino delle Bevute

Quando il Bottino delle Bevute viene rivelato, se il giocatore vi è adiacente e possiede tre Potenziamanti, allora potrà provare a rivendicarlo combattendo contro il Guardiano delle Grandi Bevute. Sconfiggetelo per vincere la partita!

- Il turno di un giocatore termina quando non può più muovere il proprio Bicchiere Barra della Salute.
- Tra un turno e l'altro, qualsiasi giocatore può giocare quante Carte Bottino vuole dalla mano. Tali carte devono presentare la scritta "Giocala tra i turni" per poter essere utilizzate in questo momento.
- Una volta che tutti i giocatori hanno avuto l'opportunità di giocare le proprie Carte Bottino, è il turno del giocatore successivo in senso orario. Può essere utile annunciare al gruppo quando state iniziando il vostro turno.

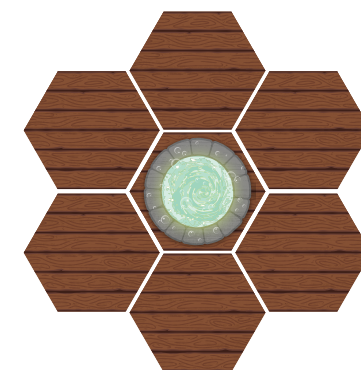
◆ Tipi di Stanze ◆

All'interno del dungeon si possono trovare diversi tipi di Stanze. Ogni Stanza, tranne il Punto di Partenza, può essere occupata da un solo giocatore per volta (vedi sotto).

Il Punto di Partenza

Tutti i giocatori iniziano la partita dal Punto di Partenza. Il Punto di Partenza è composto da sei esagoni ma conta come una singola Stanza. Ciò significa che quando vi trovate su una qualsiasi tessera del Punto di Partenza, avete accesso a tutte le Stanze adiacenti all'intero Punto di Partenza. Una volta posizionato il Punto di Partenza, esso non può essere spostato dagli effetti delle Carte Bottino o dei Potenziamanti.

- Tutti i giocatori possono stare contemporaneamente sul Punto di Partenza.
- Sul Punto di Partenza non possono essere collocate Trappole.
- Il Punto di Partenza è un Portale Magico (vedi Portali Magici a pag. 4).



Mostri

Quando un giocatore rivela un Mostro, deve combatterlo tirando un d20. Per sconfiggerlo, il giocatore deve ottenere un numero uguale o superiore a quello del livello del Mostro. Altrimenti, perde la battaglia.

- **Se il giocatore perde**, il Mostro viene rimesso a faccia in giù nella stessa posizione. Il giocatore non può quindi entrare nella Stanza e deve bere una parte di PV dal proprio Bicchiere Barra della Salute pari al danno d'attacco del Mostro.
- **Se il giocatore vince**, il Mostro viene sconfitto e rimane a faccia in su fino alla fine della partita. Il giocatore può quindi entrare nella Stanza e ottenere la Ricompensa derivante dall'aver sconfitto il Mostro. Quando un Mostro viene sconfitto, tutti i giocatori possono entrare in quella Stanza senza dover più combattere. Non riceveranno però alcuna Ricompensa.



- 1 Livello del Mostro
- 2 Danno d'attacco del Mostro
- 3 Nome del Mostro
- 4 Ricompensa in caso di vittoria

Mostro Battaglia di Squadra

I Mostri Battaglia di Squadra sono simili ai Mostri ma presentano alcune differenze. Quando un giocatore rivela un Mostro Battaglia di Squadra, deve scegliere un altro giocatore del gruppo che diventerà il suo compagno di squadra. Entrambi i giocatori tirano un d20, sommando poi i risultati ottenuti per superare il livello del Mostro Battaglia di Squadra.

- **Se i giocatori perdono**, entrambi devono bere una parte di propri PV pari al danno d'attacco del Mostro Battaglia di Squadra.
- **Se i giocatori vincono**, entrambi ricevono la Ricompensa per aver sconfitto il Mostro Battaglia di Squadra.



Ricompense

Quando un giocatore ottiene la Ricompensa, entra nella stanza. Le Ricompense vi garantiscono Carte Bottino o Potenziamanti, che prenderete una volta entrati.

- Quando una Ricompensa viene rivelata, rimane a faccia in su per tutta la partita.
- Una Ricompensa vale una sola volta per partita e solo per il giocatore che la rivela.



Portali Magici

Se un giocatore rivela un Portale Magico, entra subito nella Stanza. Se vi trovate su un Portale magico durante il vostro turno, potete decidere di teletrasportarvi su un altro Portale Magico già rivelato.

- Utilizzare un Portale Magico non conta come azione.
- Una volta rivelato, il Portale Magico rimane a faccia in su per il resto della partita.
- Un giocatore può utilizzare solo un Portale Magico per turno.
- Il Punto di Partenza è un Portale Magico.

Boss

Quando un giocatore rivela un Boss, deve scegliere un altro giocatore del gruppo, che diventerà il suo avversario. Tale avversario vestirà infatti i panni del Boss per quella battaglia. Il giocatore e il Boss tirano quindi entrambi un d20. Il numero più alto vince. Ritirate in caso di pareggio.

- Alcuni Potenzianti conferiscono al giocatore punti attacco aggiuntivi durante la battaglia con un Boss. Tali Potenzianti vengono applicati indipendentemente dal fatto che il giocatore stia sfidando un Boss o lo stia impersonando.
- **Se il giocatore perde**, il Boss viene rimesso a faccia in giù nella stessa posizione. Il giocatore non può quindi entrare nella Stanza e non ottiene alcuna Ricompensa. Il giocatore deve poi bere una parte di PV dal proprio Bicchiere Barra della Salute pari al danno d'attacco del Boss.
- **Se il giocatore vince**, il Boss viene sconfitto e rimane a faccia in su fino alla fine della partita. Il giocatore può quindi entrare nella Stanza e ottenere la Ricompensa derivante dalla sconfitta del Boss. Una volta che un Boss è stato sconfitto, tutti i giocatori potranno entrare in quella Stanza senza dover combattere. Non riceveranno però alcuna Ricompensa. Il giocatore che ha impersonato il Boss deve poi bere una parte di PV dal proprio Bicchiere Barra della Salute pari al danno d'attacco del Boss.



- 1 Danno d'attacco del Boss
- 2 Nome del Boss
- 3 Ricompensa in caso di vittoria

Il Bottino delle Bevute

Quando un giocatore rivela il Bottino delle Bevute, deve provare a rivendicarlo sconfiggendo il Guardiano delle Grandi Bevute, fermo restando che possieda tre Potenzianti. Se il giocatore non possiede tre Potenzianti, il suo turno finisce. Se invece li possiede, deve tirare un d20 e ottenere un numero uguale o superiore a quello del Guardiano delle Grandi Bevute per sconfiggerlo, altrimenti perde la battaglia.

- Quando il Bottino delle Bevute viene rivelato, rimane a faccia in su per il resto della partita. Non potete entrare nella Stanza a meno che non sconfiggiate il Guardiano delle Grandi Bevute.
- **I Potenzianti, le Carte Bottino e le Carte Mossa Distintiva applicabili a Mostri e Boss non possono essere utilizzati durante la battaglia contro il Guardiano delle Grandi Bevute. Dovete ottenere 15 o più per vincere.**

Se il giocatore perde, il Bottino delle Bevute rimane a faccia in su, ma il giocatore non può entrare nella Stanza. Il giocatore deve bere una parte di PV dal proprio Bicchiere Barra della Salute pari al danno d'attacco del Guardiano delle Grandi Bevute.

Se il giocatore vince, entra nella Stanza e vince la partita! Urrà!



- 1 Livello del Guardiano delle Grandi Bevute
- 2 Danno d'attacco del Guardiano delle Grandi Bevute

• Carte Bottino •

Le Carte Bottino hanno vari effetti che possono aiutarvi o penalizzare i vostri avversari. Potete acquisirle sconfiggendo i Mostri o i Boss e ottenendo Ricompense all'interno del dungeon. Le Carte Bottino vanno tenute in mano e **devono essere viste solo da voi**.

- Le Carte Bottino vanno giocate in momenti specifici della partita, come "tra i turni" o "durante il tuo turno". Ciò è indicato in cima a ciascuna carta. Inoltre, non c'è alcun limite nel numero di carte che potete giocare nei momenti indicati.
- Una volta esaurito il loro effetto, le Carte Bottino vanno scartate.
- Non c'è alcun limite al numero di Carte Bottino che un giocatore può tenere in mano.
- Se il mazzo delle Carte Bottino si esaurisce, mescolate la pila degli scarti per formarne uno nuovo.
- Alcune Carte Bottino sono bianche così che possiate creare i vostri effetti!



- 1 Nome della Carta
- 2 Quando può essere giocata
- 3 Effetto della Carta



• Potenzianti •

I Potenzianti possono essere acquisiti sconfiggendo i Mostri o i Boss e rivelando Ricompense all'interno del dungeon. Quando un giocatore ottiene un Potenzamento, deve posizionarlo di fronte a sé sul tavolo a faccia in su. Il Potenzamento vi garantisce un'abilità permanente che potete utilizzare ripetutamente finché la carta rimane in vostro possesso. **Ottenete tre Potenzianti per poter sfidare il Guardiano delle Grandi Bevute e tentare di vincere la partita!**

- Ciascun giocatore non può avere più di tre Potenzianti per volta. Se ne ottiene un quarto, dovrà scartarne uno a scelta, posizionandolo in qualsiasi Stanza non occupata del dungeon, esclusi il Punto di Partenza e il Bottino delle Bevute (se è già stato rivelato). Il primo giocatore che entra in quella Stanza ottiene quel Potenzamento.



• Carte Mossa Distintiva •

Tutti i giocatori iniziano la partita con una Carta Mossa Distintiva diversa per ciascun personaggio. Essa funziona in modo simile ai Potenzianti, garantendo abilità speciali che potete utilizzare ripetutamente (a meno che non vi sia detto il contrario). Le Carte Mossa Distintiva rimangono in vostro possesso fino alla fine della partita. Non possono essere perse, rubate o lasciate nel dungeon.



• Trappole •

Le Carte Bottino Trappola possono essere utilizzate per collocare una Trappola in qualsiasi Stanza non occupata del dungeon, compreso il Bottino delle Bevute. È possibile collocare fino a tre Trappole su una singola Stanza. Se un giocatore vuole entrare o rivelare una Stanza su cui è presente una Trappola, dovrà prima tirare un d20 e ottenere 10 o più per disinnescarla.

- **Se il giocatore disinnescava la Trappola con successo**, essa scompare e il giocatore può entrare o rivelare la Stanza.

- **Se il giocatore non riesce a disinnescare la Trappola**, subisce un danno pari a 10 PV. La trappola scompare e il giocatore può entrare o rivelare la Stanza.



◆ Duelli ◆

Se un giocatore vuole spostarsi su una Stanza adiacente occupata da un avversario, può decidere di contendersi quello spazio con un "Duello". Un giocatore può scegliere di sfidare a duello un avversario solo all'inizio del proprio turno, **prima di compiere un'azione**.

- 1 Entrambi i giocatori tirano un d20. Il numero più alto vince. Ritirate in caso di pareggio.
 - 2 Chi perde il duello deve bere 10 PV dal proprio Bicchiere Barra della Salute.
 - 3 Se il giocatore attaccante vince, si scambia di posto con l'avversario e può proseguire il proprio turno. Se invece perde, non può entrare nella Stanza dell'avversario ma può comunque continuare il proprio turno.
- Duellare non conta come azione.
 - Un giocatore può scegliere di duellare solo una volta per turno.
 - Se un avversario si trova su un Portale Magico verso cui vorreste teletrasportarvi, potete sfidarlo a duello attraverso il Portale Magico.



◆ Subire Danni e Morire ◆

Quando un giocatore subisce del danno, deve bere una precisa quantità di PV dal proprio Bicchiere Barra della Salute. Seguite i segni sul lato del Bicchiere per capire quanto dovete bere. **Quando i PV di un giocatore si esauriscono, quel giocatore muore** e deve quindi fare quanto segue:

- 1 Il giocatore morto deve lasciare uno dei propri Potenzimenti sulla Stanza in cui si trovava il suo Bicchiere Barra della Salute al momento della morte. Se non possiede alcun Potenzimento, ignorate questo passaggio. Il primo giocatore che entra in quella Stanza ottiene quel Potenzimento. Se un giocatore muore nel momento in cui si trova sul Punto di Partenza, scarta semplicemente il Potenzimento e lo rimette in fondo al mazzo.
- 2 Il giocatore morto deve poi scartare tutte le Carte Bottino che possiede, tranne una a scelta.
- 3 Il giocatore morto deve spostare il proprio Bicchiere Barra della Salute sul Punto di Partenza, riempirlo nuovamente fino a portare ancora i propri PV su "PIENA" e può quindi svolgere il turno successivo normalmente.



Per Giocatori Esperti

Se siete in cerca di un modo per rivoluzionare un po' le cose, inserite nel gioco queste regole aggiuntive per giocatori esperti.

- **Punto di Partenza versatile:** Provate a costruire il Punto di Partenza in modo diverso dal classico anello (vedi l'esempio a destra). L'unica regola è che tutte le sue parti siano sempre collegate. Il Punto di Partenza funziona allo stesso modo della versione classica.
- **Fallimento/Successo critico:** Ogni volta che un giocatore tirando il dado ottiene 1, deve dare una propria Carta Bottino a un altro giocatore a scelta. Ogni volta che ottiene 20, può invece pescare una Carta Bottino.
- **Trappole blocca Potenzimenti:** Potete scegliere di collocare una Trappola su un Potenzimento di un avversario per impedirgli di usarne l'abilità. L'avversario, se lo desidera, potrà tentare di disinnescare la Trappola durante il proprio turno ottenendo 10 o più. Se fallisce, la Trappola rimane sul Potenzimento e il giocatore potrà ritentare il turno successivo. È possibile collocare una sola Trappola per Potenzimento. Se il Potenzimento viene rubato da un altro giocatore o spostato nel dungeon, la Trappola dovrà essere rimossa.
- **Modalità di gioco "Frenesia da Potenzimenti":** In questa modalità di gioco, l'obiettivo è possedere il maggior numero di Potenzimenti una volta che tutte le Stanze del dungeon sono state svelate. Non ci sono limiti nel numero di Potenzimenti che un giocatore può possedere. In questa modalità, sconfiggere il Guardiano delle Grandi Bevute non vi garantirà la vittoria, ma vi ricompenserà invece con due Potenzimenti. Una volta che tutte le Stanze sono state rivelate e tutti i Mostri e Boss sconfitti, la partita termina e il giocatore con più Potenzimenti vince.



◆ Domande Frequenti ◆

Posso usare una Carta Bottino che ho ottenuto durante il mio turno? Certo! Poniamo ad esempio che sia il vostro turno e che abbiate usato la vostra azione per rivelare una Stanza. La Stanza è un Mostro e lo sconfiggete, ottenendo una Carta Bottino. La Carta Bottino è uno Scatto. Potete usare subito quello Scatto per ottenere un'ulteriore azione durante il vostro turno.

La Carta Bottino Scambia Stanze fa spostare anche Trappole e Potenzimenti? Sì, quando usate una carta Scambia Stanze, qualsiasi Trappola o Potenzimento sulla Stanza viene spostato insieme ad essa.

Posso lanciare un Duello dopo aver usato un Portale Magico? Sì, durante il vostro turno potete lanciare un Duello, basta che lo facciate prima di aver compiuto un'azione. Usare un Portale Magico non conta come azione, per cui nessun problema!

Posso passare per il Bottino delle Bevute senza combattere? No, non potete entrare nella Stanza del Bottino delle Bevute a meno che non abbiate sconfitto il Guardiano delle Grandi Bevute e vinto la partita. Ci dispiace, dovrete trovare un altro modo per passare!

Le Carte Bottino Calo e Sorso continuano a valere anche se un giocatore usa un Ritenta? No, giocare una Carta Bottino Ritenta dopo aver perso una battaglia rimuove tutti gli effetti Bottino della precedente battaglia. Poniamo ad esempio che un giocatore riveli un Mostro e uno degli avversari giochi una Carta Bottino Mega Sorso facendo guadagnare ad esso 4 livelli. Il giocatore tira il dado e perde la battaglia MA gioca una Carta Bottino Ritenta per ritentare la battaglia. Durante il secondo tentativo, la Carta Bottino Mega Sorso non è più attiva e ciò significa che il livello del Mostro torna ad essere quello normale.

Il colore delle Carte Bottino determina qualche differenza durante la partita? No, ma c'è una logica sotto i diversi colori delle Carte Bottino:

- **VERDI:** implicano un movimento, come quello dei personaggi nel dungeon
- **BLU:** forniscono cure o altri benefici
- **ROSSE:** si utilizzano per attaccare e per infastidire gli avversari
- **ARANCIONI:** interessano le Stanze del dungeon
- **VIOLA:** riguardano i Mostri



Posso usare una Carta Bottino Aiuto Dissetante per evitare di bere? No, non potete evitare di bere a causa dei danni subiti solo perché avete intenzione di curarvi subito dopo. Poniamo ad esempio che avete perso una battaglia contro un Mostro e avete subito un danno pari a 10 PV, ma avete in mano una Carta Bottino Aiuto Dissetante e avete intenzione di giocarla per recuperare 10 PV tra i turni. Prima dovrete bere i 10 PV del danno subito e poi potrete riportare il Bicchiere allo stesso livello.

Non sono riuscito a disinnescare una Trappola. Vuol dire che il mio turno è finito? No, tirare il dado per disinnescare una Trappola non conta come azione, per cui anche se non riuscite a disinnescare una o più trappole potete proseguire il turno rivelando la Stanza ed entrandovi.

Cosa devo fare se vengo bloccato dal Bottino delle Bevute? Può capitare che un giocatore venga tagliato fuori completamente dal resto del dungeon perché non ha tre Potenzimenti e il Bottino delle Bevute rivelato blocca la strada. Se...

- non avete accesso ad un Portale Magico
- non avete più Stanze attorno che potete raggiungere
- e non avete Carte Bottino o Potenzimenti che vi permettano di scappare

Allora, e solo allora, potete usare il vostro turno per teletrasportarvi al Punto di Partenza.



A cosa serve la Spada Rivelatrice? Se avete difficoltà nel sollevare le Stanze dal tavolo potete servirvi della ventosa alla base della Spada Rivelatrice! Inoltre, può servire anche a tenere traccia dei turni.





Autore e Illustratore: Maddy O'Neil

Un ringraziamento speciale ai playtester e a tutti coloro che hanno contribuito a trasformare questo gioco in realtà:

Megan Blair, Erin Zipperle, Conrad Pflumm, Rachael Fulginiti, Brian Schmit, Erica Jones, Zack Trolier, Lisa Bell, Colby Fayock, Michael Baker, Jamie Grove, Esmee Kuenen, Jonathan Askew, Erica de la Vega, David Hemenway, Kathryn Pagoni, Matt Hurst, Laura Mahoney, Max Grove, Helen Maringer, Phil Hatch, Cedric Delobelle, Jordan Scott, Wes Talbott, Lillie Talbott, Austin Carlson, Crystal Fontan, Adam Corbally, Alice Millard, Ioana Popescu, Cindy O'Neil, Matt Steinberger, James Stephenson, Tom Parry, Matt Parsons, Chris McVeigh, Mathew Boyle, Mathew Kipling, Callan Kemp, Cody Cearley, Nan Juthamard, Diego Sancho, Wouter van Vugt, Cecilie Witt Jensen, Kenza Faten, Pame Zelaya, Dan Velarde, Tobey Brown, Adrian Florea, Kike Belmonte, Alice Geiger, Ollie Gregory, Ricardo Silva, Pablo Gonzalez, Milan Reindl, Chris Johansen, Anders Pedersen, Ashwin Visser, Angel Grau

e a tutti i nostri eroici sostenitori su Kickstarter!



Avventuratevi responsabilmente!



Eroi di Barcadia™ presenta riferimenti al consumo di alcol, ma può essere giocato con qualsiasi altra bevanda. È possibile giocare anche utilizzando cibi solidi, ma sarà più difficile. Si sconsiglia un uso sconsiderato di alcol, comprendente un suo consumo eccessivo, guidare/navigare/duellare in stato di ebbrezza. È in ogni caso vietato l'uso di alcolici da parte di minori di età. Eroi di Barcadia™ è pensato per offrire un'esperienza divertente e leggera, per cui esplorate il dungeon responsabilmente. Quando giocate, confidiamo nella moderazione e incoraggiamo gli eroi a rifiutarsi di bere se non vogliono (continuando comunque a tenere traccia dei propri PV secondo le regole). Raccomandiamo che tutti i giocatori si accordino per la propria sicurezza e per il miglior coinvolgimento di tutti prima di iniziare a giocare.

ATTENZIONE: Rollacrit Corp. e Cranio Creations, i suoi eredi, assegnatari, rappresentanti, dipendenti e agenti non si assumono alcuna responsabilità per qualsiasi tipo di danno derivante dall'uso, dall'abuso, dall'utilizzo scorretto o dall'errata interpretazione del contenuto di questo prodotto, indipendentemente dal fatto che siano consapevoli della possibilità di tali danni.



Distributore esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations Via E. Romagnoli 1,
20146 Milano IT

www.craniocreations.it

Edizione Italiana a cura di: Davide Malvestuto.
Traduttore Italiano: Giulia Rasente.
Adattamento Grafico: Mirko Treccani.
Revisione: Simona Greco, Marco Rava.