

RAILROAD TILES



106 TESSERE PERCORSO



28 TESSERE OBIETTIVO
(7 SET DI 4 TESSERE)



1 PLANCIA STAZIONE



18 PEDINE TRENO



18 PEDINE AUTO



18 PEDINE VIAGGIATORE



10 PEDINE STELLA



4 PEDINE GIOCATORE



7 SEGNALINI POPOLAMENTO



64 SEGNALINI PRESTIGIO
(20x 1, 20x 3, 16x 10, 8x 20)



1 SEGNALINO
2 GIOCATORI



1 SACCHETTO

PREPARAZIONE

(esempio di una partita a 3 giocatori)

1. Mescolate tutte le **tessere Percorso** all'interno del Sacchetto.



2. Piazzate la **plancia Stazione** al centro del tavolo



Area ordine di turno

Quest'area indica l'ordine in cui i giocatori eseguono i loro turni.

3. Mescolate i **segnalini Popolamento**, tenendoli coperti. Poi, create con essi una pila di segnalini coperti sullo **spazio orologio** della torre dell'orologio.

Sala d'Attesa

Lo spazio sotto l'orologio.

4. Create una riserva di **pedine Auto, Treno e Viaggiatore** a portata di tutti i giocatori.



5. Create una riserva di **segnalini Prestigio** a portata di tutti i giocatori.

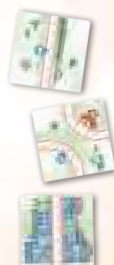


6. Determinate l'ordine di turno iniziale disponendo casualmente le **pedine Giocatore** nell'**area ordine di turno**, a partire dallo spazio più a sinistra.

TESSERE INIZIALI

- 7.** Pescate dal Sacchetto un numero di **tessere** **Percorso iniziali** pari al numero dei giocatori in gioco. Le tessere rivelate devono tutte avere una differente configurazione di connessioni. Se due tessere hanno esattamente le stesse connessioni (esempio: due autostrade curve o un incrocio ferroviario a T), rimettetene una nel sacchetto e pescate una tessera sostitutiva.

Le tessere Percorso iniziali saranno assegnate ai giocatori all'inizio della Fase Selezione del primo round (vd. pag. 5).



L'Area Attiva

La zona blu con 2 spazi accanto alla Sala d'Attesa.



- 8.** Ogni giocatore prende 1 **pedina Stella** e la piazza nella propria scorta personale. Piazzate le restanti **pedine Stella** in una riserva comune, alla portata di tutti i giocatori.



- 9.** Se giocate una partita a 3 o 4 giocatori, il **segnalino 2 giocatori** non verrà utilizzato: riponetelo nella scatola. Tenetelo a disposizione solo nelle partite a 2 giocatori.



- 10.** Se questa è la vostra prima partita, riponete le **tessere Obiettivo** nella scatola. Altrimenti, vd. le regole a pag. 10 per maggiori dettagli sul gioco con gli Obiettivi.

3

PANORAMICA

Una partita a **Railroad Tiles™** dura 8 round. Il vostro obiettivo è quello di costruire la rete di autostrade e ferrovie più efficiente. Connettete strategicamente le vostre tessere per creare percorsi senza interruzioni per treni, auto e viaggiatori, assicurandovi di formare gruppi di tessere urbane al fine di fondare città.



ROUND

Un round è costituito da 4 Fasi, che sono risolte nel seguente ordine:

- 1 FASE PREPARATIVI**
Aggiornate i **segnalini Popolamento** e rivelate nuove **tessere Percorso** per rifornire le colonne da cui scegliere.
- 2 FASE SELEZIONE**
Scegliete una **colonna di tessere** e piazzatele nel vostro territorio.
- 3 FASE POPOLAMENTO**
Popolate il vostro territorio con pedine Auto, Treno e Viaggiatore.
- 4 FASE FINE ROUND**
Determinate l'ordine dei giocatori per il round successivo.

1

FASE PREPARATIVI

Rivelate **tessere Percorso** dal Sacchetto finché non riempite tutte le colonne sotto la plancia Stazione. Ogni colonna deve contenere un numero di tessere pari al numero di quadratini raffigurati in cima alla colonna.

Poi, rivelate il segnalino Popolamento in cima alla pila sull'Orologio e piazzatelo nella Sala d'Attesa (ovvero lo spazio subito sotto l'Orologio). Se la Sala d'Attesa è già occupata da un altro segnalino, spostate quel segnalino a destra, nello spazio di sinistra dell'Area Attiva. Se anche tale spazio è occupato, spingete anche il segnalino in tale spazio verso destra. Se tutti gli spazi dovessero risultare occupati quando un nuovo segnalino viene rivelato, il segnalino più a destra viene spostato fuori dalla plancia e rimosso dal gioco (vd. esempio nel pannello a destra).

TESSERE PERCORSO INIZIALI

All'inizio del primo round (e solo in tale round), prima di selezionare le tessere come descritto a pag. 5, ciascun giocatore, in **ordine inverso di turno**, sceglie 1 tessera Percorso iniziale e la piazza di fronte a sé (vd. Preparazione, a pag. 3).



Nelle **partite a 2 o 3 giocatori**, non piazzate alcuna tessera nella colonna più a sinistra, che non verrà usata.



Nel secondo round, un nuovo segnalino è piazzato nella Sala d'Attesa, spingendo il segnalino che vi si trovava in precedenza nell'Area Attiva.



Nel terzo round, un nuovo segnalino viene rivelato e spinge tutti gli altri: **Sala d'Attesa > Area Attiva (sinistra) > Area Attiva (destra)**



Nel quarto round, tutti i segnalini sono spinti verso destra e l'ultimo viene rimosso dal gioco.



2 FASE SELEZIONE

In ordine di turno (come indicato dalle pedine Giocatore nell'area ordine di turno), ciascun giocatore sposta la propria pedina Giocatore in cima ad una colonna di sua scelta e, prende **tutte le tessere Percorso sulla rispettiva colonna**. Se qualche pedina Stella si trova sulla colonna scelta, il giocatore prende anch'essa (vd. pag. 8).

Dopo averle prese, il giocatore dovrà immediatamente piazzare le tessere Percorso nel suo territorio, una ad una, in qualsiasi ordine. Ai fini del piazzamento delle tessere dovrà attenersi alle seguenti **regole di piazzamento**:

A Ogni tessera che piazzate deve avere **almeno un lato connesso** ad una tessera precedentemente piazzata. Le tessere **POSSONO essere capovolte** (le connessioni sui lati opposti sono specchiate) e/o **ruotate**, secondo le necessità.

B Dovete connettere **solo lati fra loro compatibili**. **Ogni lato** di una tessera che tocca il lato di un'altra tessera deve rispettare questo vincolo. In particolare, i lati ferrovia possono essere connessi solo ad altri lati ferrovia, i lati autostrada solo ad altri lati autostrada e i lati vuoti solo ad altri lati vuoti. **Non potete connettere Ferrovie e Autostrade** e nessuna di queste due può essere connessa **ad un lato vuoto**.

ANATOMIA DI UNA TESSERA PERCORSO



Ciascun lato di una tessera Percorso può appartenere ad uno dei seguenti tipi: **lato ferrovia, lato autostrada o lato vuoto**. A seconda del loro **sfondo** le tessere sono anche suddivise in **Rurali** e **Urbane**: questo non modifica le connessioni fra le tessere, ma influisce sul calcolo del punteggio a fine partita (vd. pag. 9).

C Dovete piazzare immediatamente tutte le tessere che avete preso. Tuttavia, **se non potete piazzare una tessera IN ALCUN MODO**, siete obbligati a **scartarla**.

D Fino a due volte per partita potete decidere di rifiutare una tessera invece di piazzarla. Questo ha un senso qualora pensiate che il piazzamento della tessera faccia più danni dei benefici forniti. Tenete la tessera rifiutata di fronte a voi per tenere traccia del numero di tessere rifiutate.



ESEMPIO DI 1° ROUND



1 **Giulia** è il primo giocatore (come indicato dall'area ordine di turno). Sceglie di prendere le 3 tessere *Percorso nella seconda colonna*, per cui colloca la propria pedina *Giocatore in cima a quella colonna*.

Adesso **Giulia** può connettere fra loro le tessere come preferisce, a patto di rispettare le regole di piazzamento.

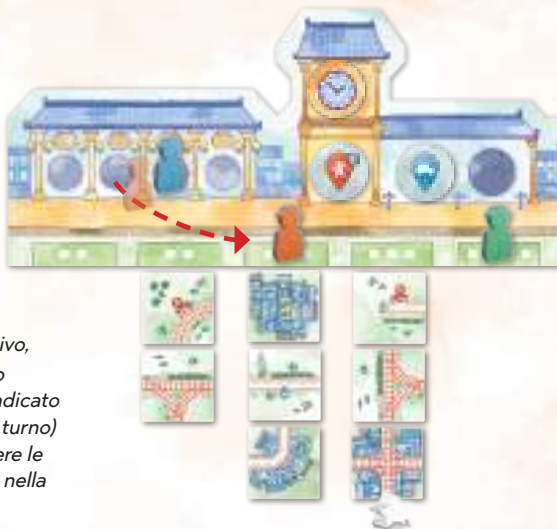


Un **LATO VUOTO** non
può essere connesso
a un **LATO AUTOSTRADA.**

Un **LATO**
AUTOSTRADA va
connesso ad
un altro **LATO**
AUTOSTRADA!

Un LATO VUOTO va
connesso ad un
altro LATO VUOTO!

ESEMPIO DI 2° ROUND



1 Nel round successivo, **Giulia** è il secondo giocatore (come indicato dall'area ordine di turno) e decide di prendere le 3 tessere Percorso nella seconda colonna.

Ora **Giulia** deve connettere le nuove tessere alle precedenti:



3 FASE POPOLAMENTO

Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato le loro tessere Percorso, guardate i **segnalini Popolamento** nell'Area Attiva. Per ogni **segnalino Popolamento** nell'Area Attiva, ogni giocatore **prende 1 pedina del tipo corrispondente** dalla riserva generale e la piazza su una qualsiasi tessera con **un'icona posizione, vuota, del tipo corrispondente** (può trattarsi anche di tessere piazzate nei round precedenti).



I segnalini Popolamento indicano il tipo di pedine (**TRENO**, **AUTO**, o **VIAGGIATORE**) che potete piazzare nel round corrente.



Questo segnalino Popolamento vi permette di scegliere fra 2 tipi (**TRENO** o **AUTO**).



Alcuni segnalini mostrano anche un'icona **Bandiera**. Ignorate questi simboli aggiuntivi se non state giocando con gli Obiettivi (vd. pag. 10).

Quando piazzate una pedina, **NE OTTENETE IMMEDIATAMENTE I PUNTI PRESTIGIO** come segue:



POPOLAMENTO AUTO

Ottenete 1 punto Prestigio + 1 punto Prestigio per ogni altra pedina Auto connessa attraverso Autostrade alla pedina Auto su questa icona posizione, fino ad un massimo di **5 punti Prestigio**.



POPOLAMENTO TRENO

Ottenete 1 punto Prestigio + 1 punto Prestigio per ogni altra pedina Treno connessa attraverso Ferrovie alla pedina Treno su questa icona posizione, fino ad un massimo di **5 punti Prestigio**.



POPOLAMENTO VIAGGIATORE

Ottenete 1 punto Prestigio + 1 punto Prestigio per ogni altra pedina Viaggiatore connessa attraverso Autostrade e/o Ferrovie (cambiando liberamente mezzo solo presso le Stazioni) alla pedina Viaggiatore su questa icona posizione, fino ad un massimo di **5 punti Prestigio**.

Ogni pedina dello stesso tipo oltre la quinta che viene connessa, **non aumenta il numero di punti Prestigio ottenuti, che rimane 5**. Le Stazioni e/o altre pedine non interrompono la connessione.

STAZIONI

Un percorso di 1 o più Autostrade o Ferrovie che si estende su 1 o più tessere, è detto **rete**.



Una Stazione permette di connettere le vostre reti autostradali alle vostre reti ferroviarie e viceversa, in modo che i viaggiatori possano cambiare mezzo. Le Stazioni inoltre **non interrompono le reti** ai fini del calcolo dei punti Prestigio ottenuti dal piazzamento delle pedine.



1

Siamo ora al 3° round e ci sono 2 segnalini Popolamento nell'Area Attiva: un Viaggiatore e un'Auto.

2

Giulia piazza una pedina Viaggiatore su una tessera che ha piazzato in questo round. Dato che non vi sono altri Viaggiatori su tale rete, ottiene soltanto 1 punto Prestigio.



3

Giulia piazza anche una pedina Auto. Avendo piazzato in precedenza una tessera con un'icona posizione, ed essendo questa non ancora occupata, decide di occupare quello spazio. C'è già un'altra pedina Auto sulla stessa rete autostradale, così la pedina Auto appena piazzata fornirà $1 + 1 = 2$ punti Prestigio.

4 FASE FINE ROUND

Quando tutti i giocatori finiscono di piazzare le pedine sulle proprie tessere Percorso, il round è terminato. Collocate 1 **pedina Stella** sulla colonna di tessere che non è stata scelta da alcun giocatore. Esse fungeranno da incentivo per il round successivo: chi dovesse scegliere la colonna in questione otterrà anche le pedine Stella su di essa, da aggiungere alla propria scorta personale.



PEDINE STELLA

Durante la Fase Popolamento, per ogni segnalino Popolamento nell'Area Attiva, potete scartare 1 pedina Stella dalla vostra scorta personale per piazzare 1 pedina di un tipo a vostra scelta (Auto, Treno o Viaggiatore) al posto di quello indicato dal relativo segnalino Popolamento.

Partite a 2 giocatori



Nelle partite a 2 giocatori, rimarranno 2 colonne non scelte invece di 1. Prima di piazzare la pedina Stella, lanciate il segnalino 2 giocatori come se fosse una moneta: il risultato indica quale delle 2 restanti colonne vada scartata, ovvero se quella di sinistra o quella di destra. Scartate nella scatola le tessere della colonna designata.

Poi, a partire dalla pedina Giocatore sulla **colonna più a sinistra** della plancia Stazione e procedendo verso destra, collocate le pedine Giocatore nell'**area ordine di turno** (senza cambiarne l'ordine relativo). In altre parole, chi avrà preso più tessere in questo round giocherà dopo nel round successivo.

ESEMPIO DI FINE ROUND



Alla fine del round, la prima colonna sulla plancia Stazione non è stata presa, per cui aggiungete su di essa una pedina Stella.



*Le pedine Giocatore sulle colonne, che si trovano nel seguente ordine **Davide, Giulia e Mirko**, sono spostate nell'area ordine di turno, mantenendo lo stesso ordine.*

FINE DELLA PARTITA

L'ultimo round inizia quando l'ultimo segnalino Popolamento muove fuori dalla Sala d'Attesa, rivelando l'icona . Alla fine di tale round, verrà calcolato il punteggio finale. Il giocatore con **più punti Prestigio** sarà dichiarato vincitore!

PUNTEGGIO FINALE

In aggiunta ai punti Prestigio ottenuti dalle pedine piazzate durante la partita, i giocatori ottengono o perdono punti aggiuntivi in base alle Città presenti sulla mappa e alla struttura del proprio territorio.

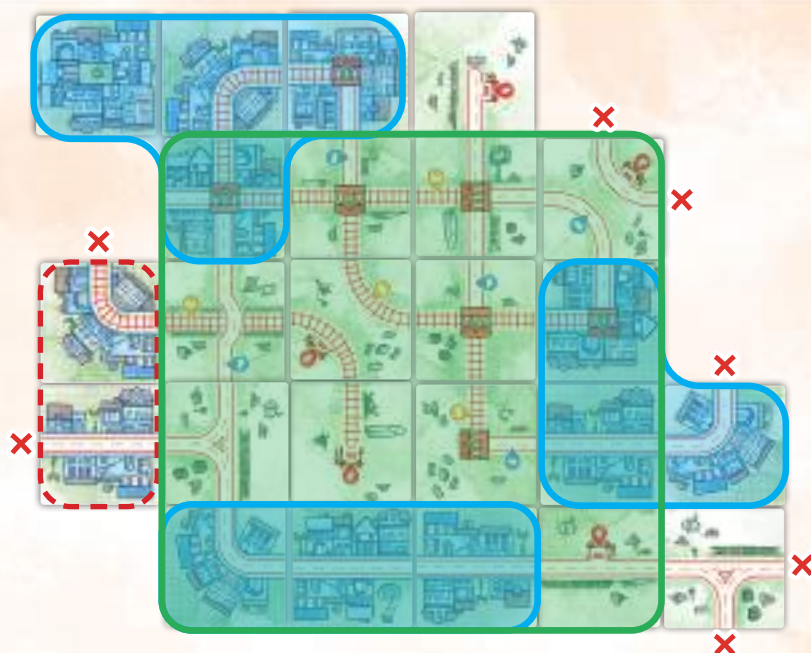


CITTÀ – Per ogni gruppo di **3 o più** tessere Urbane ortogonalmente adiacenti, **ottenete 5 punti Prestigio**; non ottenete punti aggiuntivi per le tessere di una Città oltre la 3^a.

RETTANGOLO PIÙ GRANDE – Individuate il **rettangolo di tessere Percorso più grande e privo di buchi** nel vostro territorio. Ottenete **1 punto Prestigio per ogni tessera** che è parte di questo rettangolo (i quadrati sono un caso particolare di rettangolo).

PENALITÀ PER LE INTERRUZIONI – Ogni lato autostrada o lato ferrovia che non è connesso ad un altro lato di tessera è detto **Interruzione**. Vi sono consentite fino a 5 Interruzioni, poi **perdete 1 punto Prestigio per ogni Interruzione** oltre la 5^a.

In caso di parità, il giocatore che ha piazzato la propria pedina Giocatore nella colonna più a sinistra, vince lo spareggio.



ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

In questo esempio **Mirko** ha 3 gruppi formati da 3 o più tessere Urbane, per cui forma 3 Città, per un totale di $3 \times 5 = 15$ punti Prestigio.

Poi, individua il suo rettangolo più grande, che è un quadrato 4×4 , per un totale di 16 punti Prestigio.

Infine, conta le sue Interruzioni, per un totale di 7, per cui perde 2 punti Prestigio (-1 punto per ogni Interruzione oltre la 5^a).



GIOCO CON GLI OBIETTIVI

Dopo aver giocato qualche partita e interiorizzato le regole base, suggeriamo di aggiungere le tessere Obiettivo: esse vi forniranno punti Prestigio extra se ne soddisfatte i requisiti.

Nelle partite con gli Obiettivi, dovrete usare 3 set di Obiettivi. Ciascuno dei 7 set è costituito da 4 tessere Obiettivo identiche; ogni giocatore riceve 1 tessera di ciascuno dei set utilizzati.

PREPARAZIONE

- 1 Scegliete o determinate casualmente i 3 set di Obiettivi da usare.
- 2 Date a ogni giocatore 1 tessera di ciascun set scelto. Tenete queste tessere di fronte a voi.

FASE SELEZIONE

Se il segnalino Popolamento nella Sala d'Attesa mostra un'icona **bandiera**, nel round corrente **dovrete piazzare 1 delle vostre tessere Obiettivo** (se ne avete ancora qualcuna disponibile) in aggiunta alle tessere Percorso prese dalla colonna scelta. Potete scegliere liberamente quale Obiettivo piazzare. Le regole di piazzamento delle tessere Obiettivo sono le stesse delle tessere Percorso ordinarie. Se non potete piazzare alcuna tessera Obiettivo quando vi viene richiesto di farlo, dovrete scartare nella scatola una delle vostre tessere Obiettivo.



Quando il segnalino Popolamento nella Sala d'Attesa mostra un'icona bandiera, i giocatori DEVONO giocare una delle proprie tessere Obiettivo.

PUNTEGGIO FINALE

I giocatori ottengono 5 punti Prestigio per ciascuna tessera Obiettivo di cui hanno **soddisfatto i requisiti di scoring**.

REQUISITI DI SCORING



MUNICIPIO

Il Municipio deve avere almeno 2 tessere adiacenti lungo ciascuna delle quattro direzioni ortogonali (sopra, sotto, sinistra e destra).



METROPOLI

La Metropoli deve essere parte di una Città composta da almeno 5 tessere Urbane.



STAZIONE CENTRALE

La Stazione Centrale deve essere connessa ad almeno 5 Stazioni, contando solo le connessioni ferroviarie.



STADIO

Lo Stadio deve avere almeno 3 pedine Viaggiatore sulle tessere ortogonalmente e/o diagonalmente adiacenti.



AEROPORTO

L'Aeroporto deve essere piazzato nella stessa riga o colonna di almeno 1 tessera Urbana che è parte di una Città.



TEMPIO

Il Tempio non deve avere alcuna icona posizione Auto o Treno su nessuna delle tessere ortogonalmente e diagonalmente adiacenti.



STAZIONE DI SERVIZIO

La Stazione di Servizio deve essere parte di un percorso continuo costituito da almeno 8 segmenti di Autostrada; nel caso di percorsi circolari, lo stesso segmento non può essere contato più di una volta.

MODALITÀ SOLITARIO

FLUSSO DI GIOCO

Seguite le regole del gioco multigiocatore con le sole seguenti modifiche:

- 1 Durante la Preparazione non scegliete alcuna tessera Percorso iniziale.

2 Usate 3 colonne: una con 2 tessere, una con 3 tessere ed una con 4 tessere.

3 Se scegliete la colonna con 2 tessere, otterrete anche una pedina Stella. Come promemoria, potreste collocare una pedina Stella in cima a quella colonna.

4 Se scegliete la colonna con 3 tessere, riceverete anche 1 punto Prestigio. Come promemoria, potreste collocare un punto Prestigio in cima a quella colonna.

5 Dopo aver preso le tessere Percorso dalla colonna scelta, scartate tutte le tessere nelle altre colonne. Non piazzate alcuna pedina Stella su alcuna colonna.

SFIDE

La modalità solitario di *Railroad Tiles* prevede 15 Sfide, ognuna con una specifica missione o limitazione e 3 soglie di punteggio.

- 1 All'inizio di una partita in modalità solitario, scegliete una Sfida. Durante la partita, potrete completare solo la Sfida che avevate scelto.

2 Se violate la limitazione imposta o non riuscite a completare la missione, fate 0 punti Prestigio.

3 Se soddisfatte o superate una certa soglia di punti Prestigio, sbarrate la soglia che avete raggiunto.

SFIDA	MISSIONE	1★	2★	3★
MEGALOPOLI	Create una Città costituita da almeno 10 tessere Urbane.	30	40	50
ROUTE 66	Create un'Autostrada lunga almeno 14 segmenti.	40	50	60
TRANS EUROPE EXPRESS	Create una Fereovia lunga almeno 14 segmenti.	40	50	60
PERFEZIONE	Terminate la partita con al massimo 3 Interruzioni.	40	50	60
TERRA PIATTA	La massima ampiezza verticale del vostro territorio non deve eccedere le 3 tessere.	40	50	60
VULCANO	Lasciate un buco 2x2 completamente circondato da tessere all'interno del vostro territorio.	30	40	50
BUCHI	Lasciate 3 buchi 1x1 completamente circondati da tessere all'interno del vostro territorio.	30	40	50
AMICI LONTANI	Disponete 2 Viaggiatori fra loro connessi ad una distanza di almeno 12 tessere, senza alcun Viaggiatore interposto.	40	50	60
CAOS DI STAZIONI	Create una rete che connetta almeno 10 Stazioni.	40	50	60
PARADISO DELLE AUTO	Create una rete autostradale che connetta almeno 8 Auto.	40	50	60
PARADISO DEI TRENI	Create una rete ferroviaria che connetta almeno 8 Treni.	40	50	60
4 CITTÀ	Create almeno 4 Città.	40	50	60
NORMATIVE STRINGENTI	Non piazzate più di 1 pedina dello stesso tipo in ciascuna riga del vostro territorio.	35	45	55
TRAFFICO REGOLATO	Nessuna rete del vostro territorio deve contenere più di 2 pedine dello stesso tipo fra loro connesse.	30	40	50
VIAGGIATORI STANCHI	Quando piazzate una pedina Viaggiatore, ottenete punti solo per i Viaggiatori ad essa connessi tramite una rete dello stesso tipo (autostradale o ferroviaria).	40	50	60

BREVIARIO DELLE REGOLE

Una partita a **Railroad Tiles** dura 8 round.

ROUND

Ogni round è costituito da 4 Fasi:

1

FASE PREPARATIVI

Rivelate il **segnalino Popolamento**, in cima alla pila, piazzatelo nella Sala d'Attesa subito sotto, facendo scorrere i segnalini Popolamento dei round precedenti verso destra, se necessario. Rivelate **tessere Percorso** per rifornire le colonne della plancia Stazione, in base alla quantità indicata in cima a ciascuna colonna.

2

FASE SELEZIONE

Procedendo in ordine di turno, scegliete una colonna di tessere Percorso, spostate la vostra pedina Giocatore in cima alla colonna, **prendete tutte le tessere Percorso e le pedine Stella della colonna**, piazzate immediatamente le tessere prese nel vostro territorio. Ogni tessera che piazzate deve essere connessa ad almeno una tessera precedentemente piazzata. Le tessere possono essere ruotate o capovolte liberamente. Potete connettere **solo lati di tessera dello stesso tipo**.

3

FASE POPOLAMENTO

Per ogni **segnalino Popolamento nell'Area Attiva**, ogni giocatore può piazzare **1 pedina dello stesso tipo su una qualsiasi tessera con un'icona posizione vuota e del tipo corrispondente** (potete popolare anche tessere piazzate nei turni precedenti). Ogni pedina piazzata vi fornisce immediatamente **punti Prestigio**, in base alla sue regole di piazzamento (fino ad un **massimo di 5 punti**).

4

FASE FINE ROUND

Piazzate **1 pedina Stella** sulla colonna di tessere che non è stata scelta da nessun giocatore (nelle partite a 2 giocatori, lanciate prima il segnalino 2 giocatori per scartare una delle due colonne non scelte). Spostate infine le pedine nell'**area ordine di turno**, senza cambiarne l'ordine relativo.

FINE DELLA PARTITA

CITTÀ

Per ogni gruppo di **3 o più tessere Urbane** ortogonalmente adiacenti, **ottenete 5 punti Prestigio**.

RETTANGOLO PIÙ GRANDE

Individuate il **rettangolo di tessere Percorso più grande e privo di buchi** nel vostro territorio e ottenete **1 punto Prestigio per tessera** che ne è parte.

PENALITÀ PER LE INTERRUZIONI

Vi sono permesse fino a 5 Interruzioni, ma **perdete 1 punto Prestigio per ogni Interruzione** oltre la 5ª.

CREDITI

AUTORI E SVILUPPATORI: Hjalmar Hach e Lorenzo Silva

ILLUSTRAZIONI: Marta Tranquilli e Francesco De Benedittis

GRAFICA: Annachiara Rossi, Nicolò Sala e Fabio Frencl.

REGOLE: Renato Sasdelli, Lorenzo Silva, Alessandro Pra' e William Niebling.

RESPONSABILE DEL PROGETTO: Lorenzo Silva e Renato Sasdelli

SVILUPPATRICE AGGIUNTA: Carola Corti

SQUADRA DI HORRIBLE GUILD: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico Dossi, Andrea Lugli, Giulia Monte, Camilla Muschio e Laura Severino.

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI: Davide Malvestuto.

TRADUZIONE ITALIANA: Davide Malvestuto.

ADATTAMENTO GRAFICO: Mirko Treccani

REVISIONE ITALIANA: Giulia Rasente.

Distributore esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations s.r.l.
Via Ettore Romagnoli 1, 20146 Milano
www.craniocreations.it

