

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Tournai

Artwork:

Alexandre

Roche



Creata dai Romani, durante il primo secolo, nella Gallia belga, Tournai deve il suo sviluppo al fiume Schelda.

Purtroppo, fu motivo anche della sua disfatta perché nell'881, i Normanni risalirono il suo corso e poterono così impossessarsi della città, cosa che arrestò la sua ascesa. Il cataclisma normanno obbligò i Tournaisiens a fuggire e la città divenne un enorme ammasso di rovine. Questo gioco v'invita a riparare i danni causati dall'invasione normanna ricostruendo e sfruttando i prestigiosi edifici della città. Partecipate così alla nuova e gloriosa era che vedrà la ricostruzione della città durante più di sette secoli!



Built by the Romans during the first century in Belgian Gaul, Tournai

experienced most of its growth along the Scheldt river. In 881, the Normans upstream conquered the city, squelching its magnificent boom. The Norman disaster forced the Tournaisians to flee what became an enormous field of ruins. Only thirty years after their escape did people begin to return to their homes. This game invites you to repair the damage caused by the invasion of Normandy, by constructing and operating the prestigious buildings of the city. Join the new and glorious era, which will see more than seven centuries of prosperity for the rebuilt city.



Tournai wurde im 1. Jahrhundert von den Römern im belgischen Gallien am Ufer

der Schelde gegründet. Diese günstige Lage brachte der Stadt rasch Pracht und Wohlstand. Unglücklicherweise trug sie auch entscheidend zu Tournays jähem Niedergang bei, als im Jahr 881 die Normannen stromaufwärts kommend die Stadt erobern konnten. Erst dreißig Jahre später begannen die Menschen, in ihre Häuser zurückzukehren. Dieses Spiel lädt Sie ein, prächtige Gebäude in der Stadt zu errichten und zu nutzen, um die Schäden zu reparieren, die durch den Einfall der Normannen verursacht wurden. Haben Sie Teil an dieser neuen, glorreichen Ära, die der Stadt mehr als sieben Jahrhunderte Wohlstand bringen wird.



Fondamenti di gioco

Tournay è un gioco di carte nel quale rappresentate una ricca famiglia tournaisienne che gestisce un quartiere della città e i suoi abitanti che appartengono a tre classi sociali: i civili (associati al giallo), i religiosi (bianco) e i militari (rosso).

La carte Attività del gioco sono classificate per livello (da I a III) e per colore (rosso, bianco e giallo), in modo da formare nove pile distinte. I giocatori dispongono inizialmente di due abitanti per ciascuna classe che utilizzeranno per realizzare differenti azioni: pescare una carta, attivare un edificio del suo quartiere, combattere un evento, guadagnare dei denari o riunire i suoi abitanti nella propria Piazza in modo da renderli di nuovo disponibili.

All'inizio del suo turno, ogni giocatore può giocare una carta della sua mano per costruire il proprio quartiere, in una griglia di 9 aree. Le carte di livello I e II danno diversi vantaggi ai giocatori mentre le carte di livello III portano prestigio alla fine della partita al giocatore che le ha giocate, ma anche ai suoi avversari. **Il giocatore che ha più Punti Prestigio dopo il conteggio finale vince la partita!**

Componenti



- 90 carte Attività per il gioco di base con i simboli ♣ e ♠ (30 carte di ogni colore ripartite in 3 livelli). Ogni aiuto di gioco descrive i simboli utilizzati su queste carte.
- 18 carte Attività per l'espansione col simbolo ♣♣ (6 carte di ciascun colore ripartite sui livelli I e II). Le carte dell'espansione sono spiegate alla fine del regolamento.



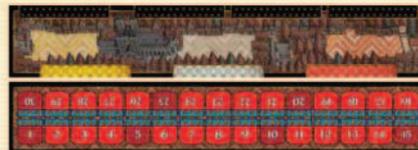
- 4 Carte Piazza



- 4 Gettoni segnapunti del colore dei giocatori



- 1 Segnalino primo giocatore



- 1 Plancia di gioco fronte/retro (lato Riserva/lato Conteggio)



- 33 abitanti (11 civili gialli, 11 religiosi bianchi, 11 militari rossi)



- Segnalini denaro in pezzi da 1 (x30), da 5 (x9) e in carte da 10 (x10)



- 15 Carte Evento



- 20 Segnalini Danno / Cittadino grigio



- 6 Schede aiuto di gioco

Preparazione del Gioco

A Ponete la plancia di gioco sul lato Riserva e mettete 3 abitanti di ciascun colore nelle aree previste.

B Dividete le carte Attività per colore e per livello, in modo da ottenere 9 mazzetti da 10 carte. **Per una partita introduttiva utilizzate solamente le carte base.** Mescolate ciascuno di questi 9 mazzetti e poneteli in ordine decrescente di livello, sotto le tacche dello stesso colore della plancia di gioco.

C Formate una pila con le 15 carte Evento e ponetela al di sopra della plancia, di fronte alla prima tacca nera. Scoprite le prime 3 carte Evento della pila e formate la fila di eventi mettendole al di sopra della plancia, di fronte alle tre tacche nere successive.

D Ogni giocatore prende 6 denari così come una carta Piazza e un gettone Segnapunti dello stesso colore e mette tutto davanti a se. Pone quindi 2 abitanti di ogni colore sulla sua carta Piazza; questi vanno posizionati in piedi. Durante la partita, gli abitanti in piedi sulla carta Piazza di un giocatore sono i suoi abitanti disponibili.

E Ponete i denari restanti e i gettoni Danno / Cittadino grigio nella riserva generale.

F Designate un primo giocatore che riceve il gettone primo giocatore per tutta la partita (servirà solamente al momento di determinare la fine della partita).





Le Carte Attività

Le carte Attività che compongono i 9 mazzi sono divise in quattro categorie:



Gli edifici: sono costruiti nei quartieri dei giocatori che possono attivarli piazzandoci un abitante del giusto colore così da utilizzare il loro effetto.



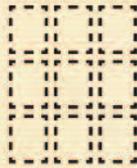
I personaggi: sono posti nei quartieri dei giocatori e interagiscono con le carte che si trovano sulla stessa linea o sulla stessa colonna, come indicano le quattro frecce intorno alla carta. I giocatori non devono piazzare abitanti su queste carte per attivarle.



Gli edifici prestigiosi: sono le carte di livello III che permettono di guadagnare Punti Prestigio. Ogni tipo di edificio prestigioso costruito genera un punteggio per tutti i giocatori alla fine della partita.

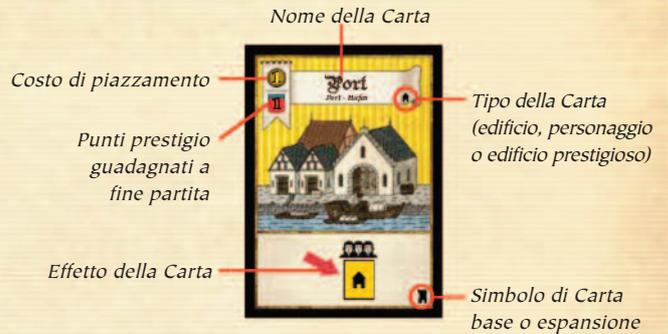


I banditori pubblici: ce n'è uno in ciascuno dei 9 mazzi. Queste carte annunciano gli eventi: quando una di esse viene pescata, gli eventi della fila vengono attivati!



Ogni giocatore costruirà il proprio quartiere giocando degli edifici, personaggi e edifici prestigiosi. Questo quartiere avrà una grandezza massima di tre linee per tre colonne, per un totale di nove aree.

Panoramica di una Carta Attività:



Svolgimento del Gioco

I giocatori giocano ciascuno il proprio turno in senso orario. Il turno di un giocatore è composto di due fasi che devono essere giocate in questo ordine: 1 - giocare una carta della propria mano (facoltativo), 2 - effettuare un'azione tramite gli abitanti (obbligatorio).

Giocare una carta della propria mano (facoltativo).

Il giocatore attivo può giocare una carta dalla sua mano per ampliare il proprio quartiere. Per farlo dovrà pagare alla riserva il costo scritto in alto a sinistra sulla carta. La carta deve essere adiacente per almeno un lato a una carta già giocata, a meno che si tratti della prima carta del quartiere. Il quartiere di ogni giocatore non può distendersi mai su più di 3 righe per 3 colonne.

Note:

- È possibile giocare una carta su un'altra se sono entrambe dello stesso colore (più di due carte possono sovrapporsi).
- Al contrario, se le carte sono di colori differenti, la nuova carta sostituisce quella(e) già presente(i) sull'area; queste ultime sono ricollocate coperte sotto il rispettivo mazzo dal quale sono state pescate.
- È possibile giocare una carta su una carta occupata. Se si tratta di un segnalino danno o di un cittadino grigio, questo viene rimesso nella sua riserva. Se è un abitante che appartiene al giocatore, viene coricato accanto alla sua carta Piazza.
- Un giocatore non può giocare due edifici prestigiosi (livello III), aventi lo stesso nome nel suo quartiere. Questo è invece possibile con le carte di livello I o II.

Esempio: Madeline inizia il suo turno mentre il suo quartiere è composto già da 5 carte. Vorrebbe giocare la carta Mercato dalla sua mano, che le costerebbe 1 denaro. Può posizionarla in una delle 4 aree libere del suo quartiere, sovrapporla su una delle 2 carte gialle già giocate o sostituire una delle altre 3 carte.



Effettuare un'azione con gli abitanti (obbligatorio)

Il giocatore attivo deve utilizzare uno o più abitanti disponibili dello stesso colore per realizzare un'azione.

Può utilizzare:

- gli abitanti disponibili sulla propria carta Piazza (gli abitanti in piedi sulla sua carta Piazza). L'uso di questi abitanti è gratuito. E/O
- gli abitanti disponibili sulle carte Piazza dei suoi avversari. Il giocatore dovrà pagare 2 denari per abitante al suo possessore. Dopo l'uso, l'abitante viene coricato accanto alla propria carta Piazza di origine: appartiene sempre allo stesso giocatore ma per il momento non è più disponibile. È possibile utilizzare abitanti che appartengono a giocatori differenti per realizzare una stessa azione.

Il giocatore deve scegliere un'azione tra queste:

- 1 - Pescare una carta.
- 2 - Attivare un edificio del proprio quartiere.
- 3 - Combattere una carta Evento.
- 4 - Guadagnare dei denari.
- 5 - Riunire i suoi abitanti nella sua Piazza.



1 Pescare una carta

 Con un abitante, un giocatore può pescare una carta di livello I del colore dell'abitante. Due abitanti dello stesso colore permettono di pescare una carta di livello II di quel colore. Tre abitanti dello stesso colore permettono di pescare una carta di livello III di quel colore.

Gli abitanti utilizzati per pescare una carta vengono coricati accanto alla carta Piazza da dove provengono. Per pescare una carta, dopo avere scelto il colore ed il numero di abitanti, il giocatore può:

- o prendere la prima carta visibile dal mazzo se ce ne è una,
- o pescare due carte coperte, consultarle, sceglierne una e porre l'altra scoperta sul mazzo.

È possibile scegliere questa seconda opzione anche se una carta è visibile sul mazzo cominciando col porre questa carta sotto la pila, a faccia coperta. Se restano solamente due carte nel mazzo, che la prima sia visibile o no, il giocatore le consulta entrambe, ne sceglie una e rimette l'altra a posto con la faccia visibile. Se resta solamente una carta, visibile o no, deve essere presa.

Le carte Evento ed i bastioni

Le carte Evento recitano due ruoli distinti nel gioco (descritti più precisamente di seguito):

- nella fila di eventi, si scatena il loro effetto appena un giocatore pesca una carta Banditore. Questo effetto può essere positivo o negativo,
- i giocatori possono combattere contro un evento della fila. In questo caso, la carta finisce nella mano del giocatore e diventa un bastione. Diventa allora possibile costruire questo bastione per proteggersi dell'effetto di una carta Evento quando sarà pescata una carta Banditore.

Pesca di una carta Banditore e attivazione degli Eventi.

Se c'è una carta Banditore tra le due carte pescate a faccia coperta, il giocatore deve pescare una carta supplementare prima di scegliere una carta da aggiungere alla sua mano. Poi:

- 1 - pone la carta Banditore sotto il mazzo da cui è stata estratta inclinandola di 90° rispetto alle altre carte della pila, indicando così che non ci sarà più il Banditore in questo mazzo per il resto della partita,
- 2 - pone un gettone da 1 denaro dalla riserva su un cerchio vuoto di ciascuna delle carte Evento della fila. Se tutti i cerchi di una carta sono occupati, non aggiunge nessun gettone su questa carta,
- 3 - tutti i giocatori subiscono gli effetti di ogni carta Evento cominciando da quella di sinistra (gli effetti sono descritti sull'aiuto di gioco).

L'intensità dell'avvenimento dipende dal numero di gettoni presenti sulla carta: ogni effetto è applicato tante volte quanti sono i gettoni sulla carta (anche se nessun gettone è stato aggiunto alla carta).

 Ogni giocatore può costruire un bastione giocando una carta Bastione dalla sua mano per proteggersi da una carta Evento a sua scelta, qualunque sia la sua intensità.

La carta Bastione viene posta coperta vicino al quartiere del giocatore e porterà 1 Punto Prestigio alla fine della partita. È possibile costruire diversi bastioni per proteggersi da molteplici Eventi scatenati dallo stesso Banditore. Per comodità, tutte le carte Bastione giocate da un giocatore vengono poste in una pila unica.

2 Attivare un edificio del proprio quartiere.

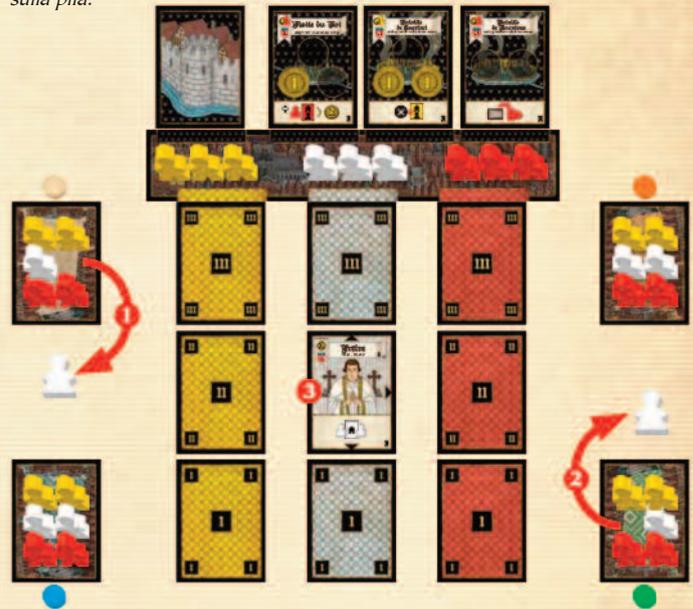
 Il giocatore attivo può fare lavorare un abitante in un edificio libero del proprio quartiere. L'abitante e l'edificio devono essere dello stesso colore. Se l'abitante proviene dalla carta Piazza del giocatore, l'abitante deve essere messo sull'edificio scelto. Se l'abitante proviene dalla carta Piazza di un altro giocatore, viene coricato accanto alla carta Piazza di origine poi viene messo un gettone Abitante grigio dalla riserva sull'edificio attivato. I simboli utilizzati per descrivere gli effetti dei differenti edifici sono spiegati sull'aiuto di gioco di ogni giocatore.

Importante:

- Solo gli edifici liberi possono essere attivati da un giocatore. Un edificio è libero se nessun abitante o gettone Danno / Abitante grigio vi è sopra.
- Non si piazzano mai abitanti sulle carte Personaggio. Queste carte permettono di migliorare le altre azioni dei giocatori.

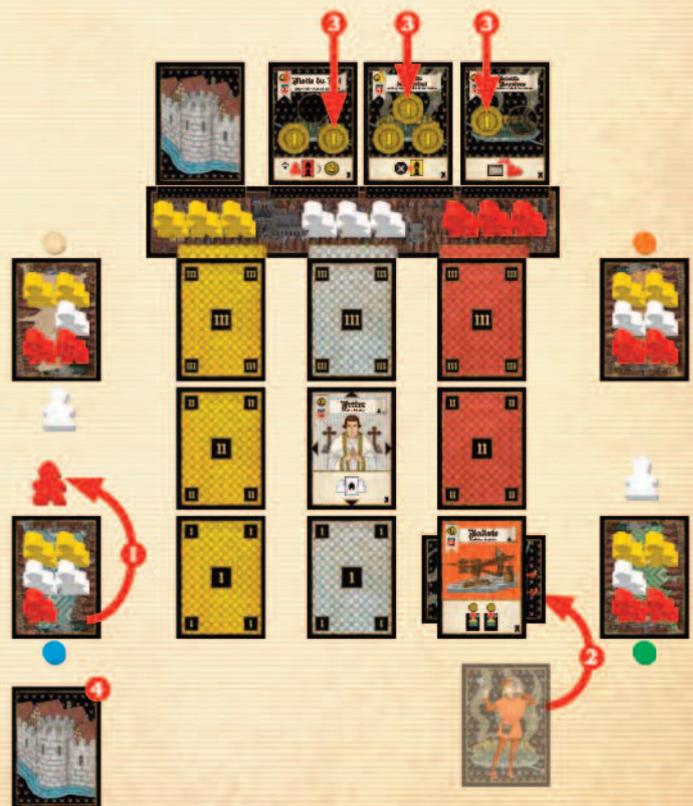
Esempio

- 1 Nell'  usa il suo abitante bianco e  l'abitante bianco di Madeline  per pescare una carta bianca di livello II. Paga 2 denari a Madeline che corica il suo abitante accanto alla propria Piazza. La carta visibile sul mazzo bianco di livello II non le interessa quindi la pone coperta sotto la pila e consulta le prime due carte del mazzo.
- 3 Ne sceglie una, che mette nella sua mano e rimette l'altra con la faccia visibile sulla pila.



Esempio:

- 1 Nell'  pesca una carta di livello I rosso utilizzando un abitante rosso di Justine  che gli paga 2 denari. Pesca 2 carte tra le quali trova un Banditore. Pesca quindi una carta supplementare prima di scegliere quale vuole tenere.
- 2 Poi pone la carta Banditore sotto la pila inclinandola di 90°.
- 3 Mette un denaro su ciascuna del 3 carte Evento della fila. Gli effetti dei 3 eventi vengono applicati: il primo viene attivato 2 volte, il secondo 3 volte e il terzo una sola volta.
- 4 Justine costruisce un bastione della sua mano per proteggersi dal secondo evento.





3 Combattere una carta Evento.

Il giocatore attivo può combattere uno degli Eventi della fila su cui si trovi almeno 1 denaro.

Deve utilizzare 2 abitanti del colore indicato in alto a sinistra sulla carta per combattere una carta Evento che fa perdere dei denari.

Deve utilizzare un abitante del colore indicato in alto a sinistra sulla carta e deve pagare un ammontare pari al numero di gettoni presenti sulla carta più 1 denaro per combattere contro gli altri tipi di carte.

Nei 2 casi, gli abitanti utilizzati vengono coricati vicino alla carta Piazza di origine (che appartenga al giocatore attivo o a un altro giocatore). I gettoni sulla carta tornano nella riserva e il giocatore attivo aggiunge la carta Evento alla sua mano (essa potrà poi essere utilizzata come Bastione). Una nuova carta Evento pescata dal mazzo sostituisce quella che è appena stata tolta dalla fila.

Esempio: Justine vuole contrastare la terza carta Evento della fila. Utilizza un abitante giallo dalla sua carta Piazza e paga 2 denari (1 denaro più 1 perché c'è già un gettone sulla carta) poi aggiunge la carta alla sua mano così da potersi proteggere da un'ulteriore evento.

Importante: È impossibile combattere in questo modo una carta Evento sulla quale non si trova nessun gettone.



4 Guadagnare dei denari.

Il giocatore attivo può utilizzare uno o più abitanti dello stesso colore per guadagnare 2 denari per abitante. Gli abitanti utilizzati devono provenire dalla carta Piazza del giocatore attivo e devono venire coricati accanto a quest'ultima dopo l'azione.

Esempio: Aude vuole guadagnare dei denari. Utilizza un abitante rosso per guadagnare 2 denari. Avrebbe potuto utilizzare i suoi due abitanti rossi per guadagnare 4 denari.



Importante: Un giocatore non avere più di 4 carte in mano alla fine del suo turno. Se è il caso, deve mettere le carte eccedenti sotto il rispettivo mazzo di origine coperte. Le carte Bastione vengono conteggiate in questo limite di 4 carte in mano. Un giocatore può costruire uno o più bastioni alla fine del suo turno per riportare la sua mano a 4 carte; così facendo non approfitterà della loro protezione contro l'effetto di un Evento ma guadagnerà comunque i Punti Prestigio alla fine della partita.

5 Riunire i suoi abitanti nella sua Piazza.

Questa azione permette al giocatore attivo di ricollocare tutti i suoi abitanti sulla sua carta Piazza, compresi quelli che sono stati giocati sulle carte edificio. Gli abitanti vengono posizionati in piedi sulla carta Piazza. I gettoni danno e i cittadini grigi presenti nel quartiere del giocatore tornano nella riserva. È possibile giocare questa azione anche se il giocatore ha ancora abitanti sulla sua carta Piazza.

Fine della partita

Due condizioni devono essere tenute in considerazione per la fine della partita:

Condizione 1: un giocatore ha costruito un quartiere di 9 aree con almeno 2 edifici Prestigiosi visibili.

Condizione 2: sono stati rivelati e collocati sotto i mazzi almeno tante carte Banditore quanti è il numero di giocatori più uno (5 banditori in 4 giocatori, 4 in 3 giocatori e 3 in 2 giocatori).

La fine della partita scatta all'inizio del turno del primo giocatore se:

- la condizione 1 si è verificata per almeno 2 giocatori, OPPURE
- la condizione 1 e la condizione 2 si sono verificate simultaneamente.

Ogni giocatore può giocare allora un ultimo turno di gioco.

Poi, ciascuno può giocare un'ultima carta della sua mano e può porla a faccia nascosta nel suo quartiere. Una volta fatto questo, le carte vengono rivelate simultaneamente. Non resta altro da fare che pagare il suo costo di piazzamento beneficiando eventualmente dei personaggi posti nella stessa riga o colonna se gli effetti riguardano il piazzamento di una carta. Infine, i giocatori possono mettere tutte le carte Bastione che hanno in mano nella loro pila di bastioni costruiti.

Il conteggio finale può adesso avere luogo: voltate la plancia di gioco per fare apparire il segnapunti e mettete i dischi del colore dei giocatori vicino alla casella 1.

Ogni edificio prestigioso visibile può portare dei Punti di Prestigio (PP) a tutti i giocatori. Per ogni elemento contato in suo possesso, un giocatore che ha costruito l'edificio guadagna i PP indicati sotto il simbolo mentre gli altri giocatori guadagnano i PP indicati sotto il simbolo . Conteggiate uno ad uno gli edifici prestigiosi cominciando dal primo giocatore e mettendo un segnalino danno sugli edifici già conteggiati per evitare errori.

Infine, i giocatori guadagnano i PP indicati appena sotto al costo di piazzamento per tutte le carte giocate nel loro quartiere (anche per le carte che sono state coperte) e 1 PP per ogni carta Bastione costruita.

Esempio:



La partita è finita e il conteggio ha luogo:

	Madeleine	Nell
Saint-Brice	1x4 = 4PPs	2x2 = 4PPs
Beffroi	1x2 = 2PPs	2x4 = 8PPs
Porte de la Vigne et	4x2 = 8PPs	1x2 = 2PPs
Hôtel des monnaies	1x1 = 1PP	3x2 = 6PPs

Importante:
• Un giocatore non può guadagnare più di 12 PP con un solo edificio prestigioso.
• Gli edifici prestigiosi che hanno lo stesso nome comportano un solo conteggio: per ogni elemento conteggiato, i giocatori che hanno costruito l'edificio guadagnano i PP di sinistra, gli altri giocatori i PP di destra.



Regole avanzate

Per partite più lunghe, più strategiche ma più difficili, modificate i seguenti punti:

Preparazione:

- Ogni giocatore inizia con **un solo abitante per classe** sulla sua carta Piazza e **9 denari**.
- Mettete 3 abitanti in più del numero di giocatori in ciascuna delle 3 riserve del tabellone di gioco (7 abitanti per 4 giocatori, 6 per 3 giocatori e 5 per 2 giocatori).

Svolgimento del gioco: Aggiungete una sesta azione.

6 Reclutare un nuovo abitante

Il giocatore attivo può utilizzare un abitante e 5 denari per reclutare un abitante dalla riserva generale. L'abitante utilizzato e l'abitante reclutato devono essere dello stesso colore. L'abitante utilizzato è coricato accanto alla sua carta Piazza di origine mentre l'abitante reclutato è posto in piedi sulla carta Piazza del giocatore attivo (è immediatamente disponibile).

Espansione

Quando tutti i giocatori avranno padroneggiato bene gli effetti delle carte di base, potete giocare con le carte dell'espansione. Due metodi possono essere utilizzati per introdurre queste carte:

- Sostituire le carte aventi il simbolo con le carte dello stesso colore e stesso livello che hanno il simbolo .
 - Mescolare le carte dello stesso colore e stesso livello aventi il simbolo con le carte aventi il simbolo . Pescate 3 carte a caso per ogni mazzo.
- Nessuna altra regola deve essere modificata. Le carte dell'espansione non sono contenute nell'aiuto di gioco ma sono spiegate di seguito in dettaglio.

Note: L'espansione introduce delle carte personaggio senza frecce. Questo perchè non interagiscono con le carte della stessa linea o colonna ma donano un potere permanente al giocatore che le ha giocate.

Le carte dell'espansione

	Auberge/Locanda (I): 4 denari per ogni coppia civile + militare sulla vostra carta Piazza.
	Boulangerie/Panetteria (II): 2 denari per ogni militare o 2 denari per ogni religioso sulla vostra carta Piazza.
	Brasserie/Birreria (I): 1 denaro per ogni abitante sulla vostra carta Piazza.
	Brasserie/Birreria (II): 2 denari per ogni abitante coricato accanto alla vostra carta Piazza.
	Sénateur/Senatore (I/II): 2/3 denari quando giocate l'azione "Riunire gli abitanti sulla Piazza".
	Abbaye/Abbazia (I/II): Rivelate la prima carta dei 3 mazzi di livello I/II. Aggiungete 2 delle 3 carte così scoperte alla vostra mano. Se scoprite una carta Banditore, attivate gli effetti del carte Evento prima di scoprire una nuova carta.
	Moine/Monaco (I/II): Se attivate una carta bianca nella stessa linea/colonna, potete attivare poi una carta gialla della stessa linea/colonna con un altro abitante bianco.
	Templier/Templare (I/II): Come il monaco ma con una carta rossa.

	Catapulte/Catapulta (I): Mettete un segnalino danno su una carta libera a vostra scelta nel quartiere di ogni avversario. Dopo la pesca di un Banditore, potete proteggervi da un solo Evento a vostra scelta se un abitante (anche uno grigio) è sulla catapulta (come se aveste costruito un Bastione).
	Mercenaire/Mercenario (II): Guadagnate 3 denari al posto di 2 per ogni abitante, quando utilizzate l'azione "Guadagnare dei denari" coi militari.
	Seigneurie/Signoria (I): Scegliete un colore. Ogni giocatore vi paga 1 denaro per edificio di questo colore presente nel suo quartiere.
	Chevalier/Cavaliere (I/II): Mettere un secondo abitante (rosso o grigio) nella stessa linea o colonna vi permette di combattere contro un carta Evento. I 2 abitanti possono essere su righe o colonne differenti. Mettere un quarto o un sesto abitante provoca lo stesso effetto. Deve esserci almeno un denaro sulla carta Evento. La carta di livello II vi permette in più di guadagnare i denari presenti sulla carta.
	Salle d'audience/Sala delle udienze (II): Il giocatore più ricco dona 3 denari al giocatore attivo. In caso di parità tra più giocatori ricchi, tutti questi giocatori pagano 3 denari.

Autori: Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban. • Illustrazioni e Grafica: alexandre-roche.com
Redazione delle regole: Sébastien Dujardin

Ringraziamenti:

gli autori ringraziano Etienne, Shadi, Emmanuel, Denis, Madeline, Anaëlle, Fanny, François, Muriel, Nathan, Marcus, Nicolas e tutti colori che li hanno aiutati a finalizzare questo progetto.



Traduzione: Khoril e Gekki



LA PRESENTE TRADUZIONE NON SOSTITUISCE IN ALCUN MODO IL REGOLAMENTO ORIGINALE DEL GIOCO. IL PRESENTE DOCUMENTO È DA INTENDERSI COME UN AIUTO PER I GIOCATORI DI LINGUA ITALIANA PER COMPRENDERE LE REGOLE DI GIOCO. TUTTI I DIRITTI SUL GIOCO E SULLE IMMAGINI SONO DETENUTI DAL LEGGITTIMO PROPRIETARIO.



www.pearlgames.be