



DORF ROMANTIK

IL GIOCO DA TAVOLO

Un gioco cooperativo di
piazamento tessere per 1-6 amanti
dei villaggi, età 8+, creato da Lukas
Zach e Michael Palm.



Salta il
Regolamento con il
tutorial iterativo,
vai a pagina 8.

COMPONENTI

73 Tessere, divise in:

48 Tessere Paesaggio



- 1 Foresta
- 2 Grano
- 3 Villaggio
- 4 Fiume
- 5 Binari
- 6 Passaggio a livello
- 7 Pecore (2 ognuna)
- 8 Bandiera

R Retro della Tessera

25 Tessere Incarico (con i seguenti 5 tipi di incarichi)



Foresta con un
Incarico Foresta



Grano con un
Incarico Grano



Villaggio con un
Incarico Villaggio



Binario con un
Incarico Binario



Fiume con un
Incarico Fiume



Retro della
Tessera

25 Segnalini Incarico



Segnalino
Incarico Foresta



Segnalino
Incarico Grano



Segnalino
Incarico Villaggio



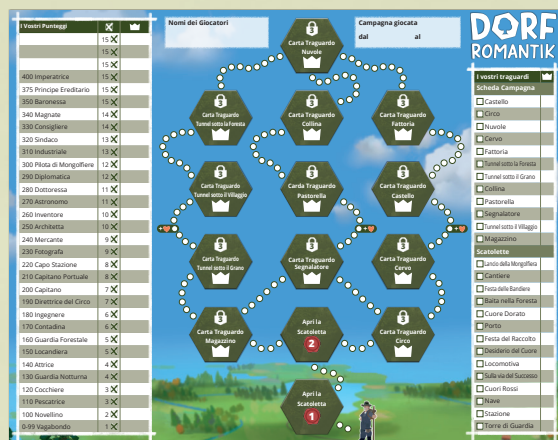
Segnalino
Incarico Binario



Segnalino
Incarico Fiume



Retro dei Segnalini Incarico
(1×4, 2×5, 2×6 per colore/tipo di Incarico)



1 blocco Campagna
(20 fogli, stampati su un lato)



1 blocchetto Segnapunti
(50 fogli stampati su entrambi i lati)

Componenti sbloccabili durante le partite (divisi in 5 scatolette)

32 tessere | 31 carte | 8 segnalini |
5 Cuori di legno | 1 basetta in plastica



FAQ e esempi dei componenti sbloccati possono
essere scaricati su: www.giochiredglove.it/dorfromantik

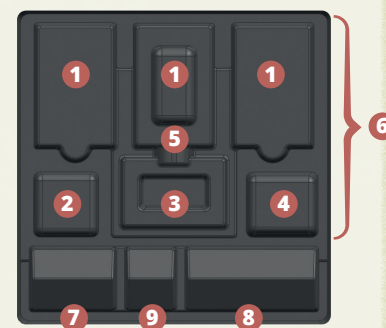
Utilizzare l'Inserto:

Nei 3 scompartimenti superiori inserite le 5 scatolette **1**. Queste contengono del nuovo materiale aggiuntivo per il gioco. **Non aprite queste scatolette finché non vi sarà detto.**

Sotto le scatolette, potrete conservare i cuori di legno che sbloccherete dalle scatolette **2** e, alla loro destra, c'è uno spazio per mettere le carte sbloccate durante la campagna **3**. Più a destra, c'è spazio per i segnalini Incarico **4**.

Inserite il blocchetto segnapunti sopra gli spazi centrali per le scatolette **5**, e le carte e il blocco Campagna sopra la parte superiore dell'inserto **6**.

Nella parte più bassa dell'inserto, c'è lo spazio per conservare le tessere esagonali. Tutte le tessere incarico possono essere posizionate nello spazio **7**, tutte le tessere Paesaggio nello spazio di destra **8**, e tutte le tessere Speciali sbloccate in quello centrale **9**.



PREPARAZIONE

Mescolate tutte le tessere Incarico a faccia in giù. Create un qualsiasi numero di pile coperte e mettetele vicino all'area di gioco.

Ora mescolate tutte le tessere Paesaggio a faccia in giù. Pescatene 3 e rimettetele nella scatola senza guardarle. Queste non saranno usate in questa partita. Dopodiché create un qualsiasi numero di pile a faccia in giù con le tessere rimanenti e mettetele a lato della tua area di gioco - separate dalle tessere Incarico.

Ora mescolate i 25 segnalini Incarico a faccia in giù e raggruppateli per colore (o icone). Metteteli a faccia in giù a fianco dell'area di gioco, vicino alle pile delle tessere Incarico. Potete tenere da parte i blocchi Campagna e Segnapunti dato che non vi serviranno fino alla fine della partita.

Importante: Non aprite nessuna delle 5 scatolette finché non vi sarà detto di farlo!

SCOPO DEL GIOCO

In questo gioco collaborerete per creare un bellissimo panorama piazzando tessere mentre completate gli Incarichi richiesti dagli abitanti. Allo stesso tempo dovreste realizzare un binario e un fiume quanto più lungo è possibile, senza dimenticarvi delle bandiere. Meglio riuscirete in questi obiettivi, più punti farete alla fine della partita.

Sulla base dei vostri punteggi di partita in partita, sbloccherete nuovi componenti nascosti nelle 5 scatolette. Queste vi daranno nuovi incarichi aggiuntivi che vi permetteranno di aumentare il vostro punteggio massimo nelle partite successive.

COME SI GIOCA

Scegliete il primo giocatore. Inizia lui a giocare, poi i turni procedono in senso orario fino alla fine della partita (vedete pagina 5).

Al vostro turno, dovreste rivelare 1 tessera Paesaggio o 1 tessera Incarico che poi andrete a piazzare nell'area di gioco seguendo le regole di piazzamento (vedete pagina 3). Prima di piazzare la tessera, discutete con gli altri giocatori dove sarebbe meglio posizionarla. Dopo il confronto, prendete la vostra decisione finale e posizionate la.

Le seguenti regole determinano se rivelerete una tessera Paesaggio o una tessera Incarico:

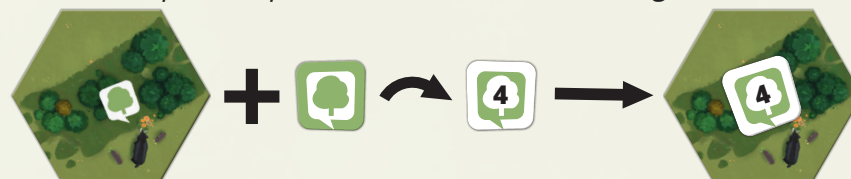
Nei primi 3 turni di una partita, dovreste rivelare 1 tessera Incarico.

Ogni volta che rivelate una tessera Incarico, dovreste **prendere immediatamente 1 segnalino Incarico** insieme alla **tessera Incarico**. Girate il segnalino in modo che sia visibile il numero e posizionate queste tessere nell'area di gioco, una sopra l'altra.

Ci sono 5 tipi differenti di Incarico.

Incarico Foresta	Incarico Grano	Incarico Villaggio	Incarico Binario	Incarico Fiume

Esempio: Se rivelate una tessera Incarico con un Incarico Foresta, rivelate 1 segnalino Incarico Foresta e mettetelo sulla tessera Incarico. Dopodiché piazzate entrambi nell'area di gioco.



Dopo i primi 3 turni con la scelta obbligata, ad ogni turno dovete prima controllare quante tessere Incarico con segnalini Incarico sono presenti nell'area di gioco:

- A) Se ci sono **meno di 3 tessere Incarico con segnalini Incarico** su di loro, dovete rivelare **1 tessera Incarico** dalle pile e metterla nell'area di gioco insieme al suo segnalino Incarico secondo le regole di piazzamento.
- B) Se ci sono **3 tessere Incarico con segnalini Incarico** su di loro, rivelate 1 tessera Paesaggio dalle pile e mettetela nell'area di gioco secondo le regole di piazzamento.

Ora, le **regole di piazzamento** – dove e come piazzare una tessera?

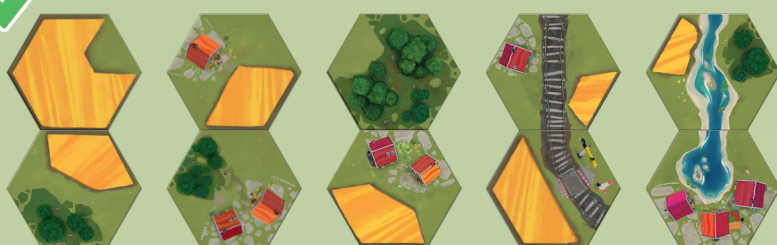
La regola fondamentale: Tutte le tessere devono **sempre** essere piazzate in modo che siano connesse ad un gruppo di tessere. Cioè, **almeno** 1 dei 6 lati di ogni tessera deve toccare il lato di un'altra tessera già presente nell'area di gioco.

Inoltre, dovete rispettare queste 2 regole di piazzamento:

- **I lati con Binari e Fiumi devono sempre combaciare con il loro tipo.** Per esempio, non puoi collegare un lato con il Fiume ad un lato senza Fiume (è possibile aggiungere tessere con lati di Fiume e Binari non connessi alla tua area di gioco, nella speranza di connetterli più avanti durante la partita.)
- Potete, invece, posizionare i lati Paesaggio **Foresta, Grano, e Villaggio** (così come i **Prati**), **ovunque vogliate** dato che non devono combaciare per forza con lati del loro stesso tipo.



Questi sono esempi di piazzamenti corretti.



Questi sono esempi di piazzamenti sbagliati.

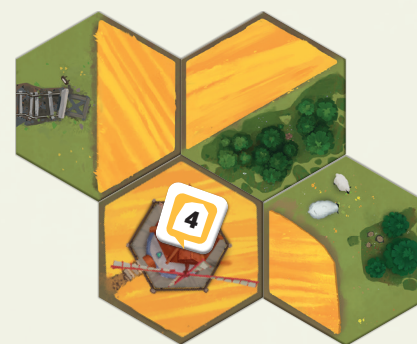


Completare un Incarico

Ogni segnalino Incarico riporta un numero (4, 5 o 6) che specifica **esattamente** quante tessere devono essere presenti nel territorio, nel Binario o nel Fiume corrispondenti per completare il segnalino Incarico.

Un **territorio** è composto da 1 o più tessere di 1 tipo (Foresta, Grano, o Villaggio) connesse tra di loro da lati che combaciano. I segnalini Incarico possono essere completati anche nello stesso momento in cui vengono piazzati.

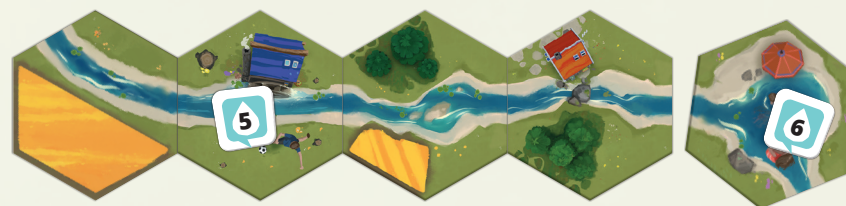
Esempio: Il segnalino Incarico del Grano è completato perché il territorio Grano è formato da esattamente 4 tessere.



Esempio: Il segnalino Fiume con il valore 5 non è ancora completato perché il fiume è composto, in questo momento, da solo 4 tessere.



Nel turno successivo, piazzate una Tessera Incarico con un segnalino di valore 6. Questo completa il Segnalino Incarico di valore 5, che ora potete spostare in un'area degli Incarichi Completati, da tenere separata dalle pile da cui si pescano i nuovi Incarichi. Ora avrete bisogno di 1 tessera Fiume in più per completare il segnalino Incarico di valore 6.



Ogni volta che completate un segnalino Incarico, spostatelo nella vostra area dei segnalini Completati. Per avere un'idea più chiara dell'andamento della partita, tenete questi segnalini divisi per tipo, uno a fianco all'altro. Alla fine del gioco, i segnalini Incarico completati saranno un'importante parte del vostro punteggio.

Non dimenticate: la prossima tessera da piazzare dovrà essere una tessera Incarico perché ora ci saranno meno di 3 tessere Incarico con un segnalino Incarico su di loro nell'area di gioco.

Dettagli aggiuntivi:

- Potete piazzare una tessera Incarico in un territorio, Binario o Fiume che contiene già 1 o più tessere Incarico con o senza segnalino Incarico su di esse.
- **Non potete piazzare una tessera Incarico** portando un territorio, un Binario o un Fiume ad avere **più tessere (nel momento in cui la piazzate)** del numero richiesto dal segnalino Incarico collegato alle tessere. Non potete chiudere un territorio, Binario, o Fiume composto da meno tessere di quelle richieste dal Segnalino Incarico presente sulla tessera che aggiungete (Chiudere significa che non è più presente un lato aperto a cui è possibile aggiungere una tessera per espandere il territorio).

Esempio: Non potete posizionare la tessera Incarico con il segnalino Incarico di valore 5 (4) con questo orientamento perché il territorio Villaggio a cui si collega risulterebbe chiuso con sole 4 tessere Villaggio anziché le 5 richieste. Per poterlo posizionare, dovrete girare la tessera di 1 lato in senso orario, lasciando così un lato Villaggio aperto dove posizionare, in futuro, una tessera Villaggio.

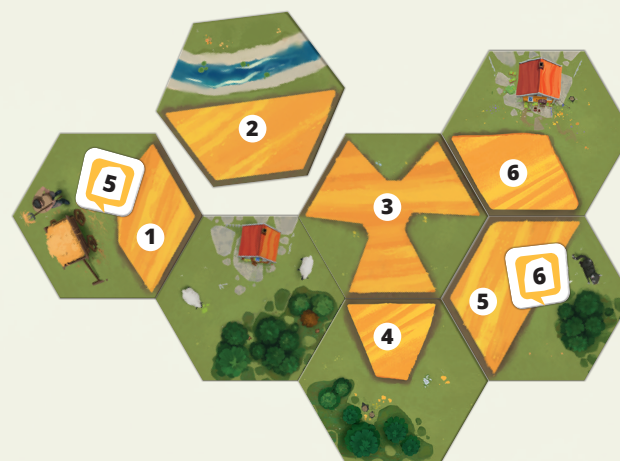


- Potete posizionare una tessera in un territorio, Binario o Fiume in modo che **contenga più tessere** rispetto ad un segnalino Incarico già presente nel territorio stesso (questo può succedere quando unite due territori). In questo caso, dovete rimuovere il segnalino Incarico e rimetterlo nella scatola. Ugualmente, se chiudete un territorio, Binario o Fiume con una tessera **Paesaggio** in cui è presente un segnalino Incarico, lo scartate se il numero di tessere del territorio è inferiore al numero riportato.

- Posizionando una tessera, potete completare più di 1 Segnalino Incarico allo stesso tempo. Ricordate che dovete continuare a giocare tessere Incarico nei prossimi turni finché non ci saranno 3 tessere Incarico con relativi segnalini Incarico nell'area di gioco.

Esempio: Potete posizionare questa tessera con il Grano come mostrato qui sotto (2). Così completerete l'Incarico da 6 ma dovrete rimuovere l'Incarico da 5.

Se l'Incarico da 5 di Grano fosse stato un Incarico da 6, avreste potuto completare entrambi gli incarichi insieme.



- Se le pile delle Tessere Incarico finiscono, non potete più giocare Tessere Incarico. Continuate a giocare piazzando solo tessere Paesaggio fino alla fine della partita.

Bandiere

All'inizio della Campagna ci sono 3 tessere Paesaggio in gioco con una bandiera:



La Bandiera verde è sempre associata con il tipo di paesaggio Foresta, la Bandiera gialla con il Grano e la rossa con il Villaggio.

Seguite le regole di piazzamento quando aggiungete una Bandiera all'area di gioco, esattamente come per qualsiasi altra tessera.

Ma state attenti: alla fine della partita, guadagnerete punti per i territori con la Bandiera solo se saranno chiusi, ovvero se non avranno lati aperti (Vedete l'esempio a pagina 6).

FINE DELLA PARTITA

Il gioco finisce immediatamente quando dovete rivelare una nuova tessera Paesaggio ma non ve ne sono più disponibili. Qualsiasi tessera Incarico che non è stata ancora rivelata e posizionata non avrà effetto in questa partita (consiglio: dovrete cercare di avere il minor numero di tessere incarico non rivelate).

Se completate un Incarico con l'ultima tessera Paesaggio (o ne cancellate uno), il gioco continua con una nuova tessera Incarico finché non potete completare (o cancellare) nessun Incarico.

Ora calcolate il vostro punteggio.

Avrete bisogno di 1 Foglio segnapunti per partita. Dopo il punteggio, trasferite il vostro risultato sulla pagina della Campagna, che terrà traccia e mostrerà quando e come sbloccare nuovi componenti di partita in partita.

 A						Totali
Incarichi 	B1	B2	B3	B4	B5	S1
Bandiere 	C1	C2	C3	Più Lungo D1	Più Lungo D2	S2
Sbloccati E						S3
 Cuori Rossi (1/lato che combacia):	—		 Baita nella Foresta (Incarichi):	—		
 Circo (totalmente circondato = 10):	—		 Festa del Raccolto (Incarichi):	—		
 Segnalatore (2/Passaggio a livello):	—		 Torre di Guardia (Incarichi):	—		
 Pastorella (1/Pecora):	—		 Locomotiva (Incarichi):	—		
 Collina (distanza 2 = 2/Incarico):	—		 Nave (Incarichi):	—		
 Sito di Costruzione (per territorio 7+ = 7):	—		 Stazione (chiusa = 1/tessera):	—		
 Mongolfiera (2/distanza):	—		 Porto (chiuso = 1/tessera):	—		
 Cuore Dorato (2/lato che combacia):	—					
Nomi dei Giocatori: F			Data: G		Risultato: H	

Ecco come usare il **Foglio Segnapunti** (guardate l'illustrazione del Segnapunti in alto a destra e l'esempio nella prossima pagina):

- A** Inserite il numero della partita di questa campagna nella corona.
- B1 - B5** Calcolate il totale dei valori degli Incarichi completati per ogni tipo di Paesaggio e mettete il risultato negli spazi corrispondenti. Fate punti per: tutti gli incarichi Foresta completati **B1**, tutti gli Incarichi Grano completati **B2**, tutti gli Incarichi Villaggio completati **B3**, tutti gli Incarichi Binario completati **B4**, tutti gli Incarichi Fiume completati **B5**. A destra potete segnare il totale **S1**.
- C1 - C3** Ora controllate quali bandiere sono all'interno di territori completati, dato che saranno le uniche a fornire punti: **Per ogni Bandiera** in un territorio completato, guadagnate punti pari al numero di tessere in quel territorio. Inserite il totale negli appositi spazi: punti per le Bandiere verdi **C1**, punti per le bandiere Gialle **C2**, punti per le Bandiere rosse **C3**.
- D1 - D2** Contate quante tessere sono presenti nel vostro Binario più lungo e nel vostro Fiume più lungo. (Tutte le tessere dello stesso tipo che sono adiacenti una all'altra senza interruzioni contano per i Binari o i Fiumi). Inserite il numero di tessere negli spazi per il Binario più lungo

- D1** e per il Fiume più lungo **D2**. A destra, inserite il totale per le Bandiere, il Binario più lungo e il Fiume più lungo. **S2**.
- E** All'inizio della Campagna, ignorate quest'area. Potrete inserire punti qui solo quando avrete sbloccato nuovi componenti. All'inizio di ogni partita della vostra campagna, vi suggeriamo di controllare quali obiettivi sono disponibili a seconda dei componenti che avete già sbloccato (in modo da sapere quali faranno punti alla fine della partita). Inserite il totale dei punti guadagnati da questa sezione nello spazio più a destra. **S3**
- F** Mettete qui il nome dei giocatori che hanno partecipato a questa partita.
- G** Mettete qui la data in cui avete fatto la partita.
- H** Inserite qui il totale del vostro punteggio (somma dei totali **S1** + **S2** + **S3**).

Quando raggiungete un esagono verde, sbloccate qualcosa:

Il primo esagono verde sblocca la Scatoletta 1 **4**. Il secondo esagono verde sblocca la Scatoletta 2 **5**. Tutti gli altri esagoni verdi sbloccano una carta Traguardo dalla Scatoletta 3. Ogni volta che raggiungete uno di questi esagoni verdi, aprite la Scatoletta 3 e prendete tutte le carte necessarie insieme ai componenti aggiuntivi segnalati (se presenti). Inoltre, ci sono 3 cerchi bianchi che sbloccano un Cuore Rosso quando li barrate **6**. Potete trovare questi Cuori nella scatoletta 3.

Esempio: Avete appena finito di giocare due partite. Nella prima avete fatto 136 punti e nella seconda 151 punti. Di conseguenza avete inserito [1] nella linea Guardiano Notturmo e [2] nella linea Locandiera.

Grazie al risultato della prima partita, potrete barrare 4 cerchi bianchi sul Tracciato di Avanzamento, sbloccando la Scatoletta 1.

Grazie al risultato della seconda partita, potete barrare altri 5 cerchi, sbloccando la Scatoletta 2. Decidete di barrare gli ultimi due cerchi in direzione del Traguardo Magazzino. Potreste fare anche altre scelte. Per esempio, potreste barrare un cerchio in entrambe le direzioni, oppure due cerchi in direzione del Traguardo del Circo.

	Risultato: 136
	Risultato: 151

180 Ingegnere	6	✗
170 Contadina	6	✗
160 Guardia Forestale	5	✗
150 Locandiera	5	✗ 2.
140 Attrice	4	✗
130 Guardia Notturna	4	✗ 1.
120 Cocchiere	3	✗
110 Pescatrice	3	✗
100 Novellino	2	✗
0-99 Vagabondo	1	✗



I componenti sbloccati vengono aggiunti seguendo le regole che si trovano sulle carte Traguardo. Si applicano però le seguenti regole.

Sbarrate ciò che avete sbloccato nella lista a destra del foglio (la parte in alto della lista elenca tutto ciò che potete sbloccare dalla Scatoletta 3, mentre la parte inferiore elenca tutto ciò che potete sbloccare dalle Scatolette 1, 2, 4 e 5). Tutti i componenti sbloccati vengono utilizzati nelle prossime partite di questa Campagna.

Quando aprite una scatoletta sbloccata, iniziate a leggere la carta Componenti che ne descrive il contenuto. Nelle scatole, troverete

delle carte Traguardo che dovrete mettere a faccia in su vicino alla area di gioco nelle prossime partite. Se riuscirete a completare la condizione di un Traguardo durante una partita, giratelo e seguite le istruzioni sul retro della carta (*Carta Traguardo Raggiunta*)

Le Carte Traguardo

Le carte Traguardo sono così formate:

Nella parte superiore del **fronte** vicino al titolo *Traguardo*, vedrete sempre l'icona di un lucchetto chiuso:



Nella parte inferiore della carta, scoprirete cosa potrete sbloccare e come fare per sbloccarlo (Le carte dalla Scatoletta 3 vengono girate immediatamente).

Il titolo sul **retro** è *Traguardo Raggiunto* con l'icona di un lucchetto aperto a fianco:



Su questo lato potrete scoprire cosa avete sbloccato, qualcosa di nuovo da fare e, se applicabili, nuove regole (Unica eccezione: nella Scatoletta 1 c'è una carta che viene sbloccata immediatamente. Il titolo sul fronte è *Traguardo Raggiunto* insieme a tutte le informazioni necessarie. Sul retro, troverete due esempi).

D'ora in poi, tenete tutte le carte Traguardo che non avete ancora raggiunto separate da quelle che avete già raggiunto.

Mescolate le nuove tessere Paesaggio e le nuove Tessere Incarico con le altre già presenti. Nei relativi scompartimenti c'è dello spazio extra per le nuove tessere. Potrete anche sbloccare delle **tessere Speciali**, che diventeranno un terzo tipo di tessera. Queste hanno lo stesso retro delle tessere Paesaggio e sono distinguibili per un Cartello con delle icone posto sul fronte:



Se una tessera Speciale con un Cartello ha un modo Speciale di fare punti, sarà presente un'icona per ricordare come puoi ottenere questi punti.



In tutti gli altri casi, il Cartello mostererà un punto esclamativo.

Anche se queste tessere Speciali hanno lo stesso retro delle tessere Paesaggio, esistono regole speciali che si applicano in 3 situazioni (ognuna evidenziata in **grassetto** sulla carta Traguado). C'è anche uno spazio separato per le tessere Speciali nell'inserito della scatola.

Importante: Non mescolate le tessere Speciali (Cioè le tessere con un Cartello) **con le altre tessere Paesaggio** durante la preparazione del gioco **prima di aver scelto casualmente le 3 tessere Paesaggio** da rimettere all'interno della scatola.

Potete mettere in pausa una Campagna in qualsiasi momento per iniziare una nuova Campagna o continuare un'altra Campagna con un gruppo di gioco differente. Utilizzate le carte Componenti per ogni Scatoletta per essere sicuri di rimettere a posto tutti i componenti. La lista sul lato destro del foglio Campagna vi permetterà di ricordare ciò che avete sbloccato nelle rispettive Campagne..

Fino a dove puoi arrivare con il tuo punteggio? Quante partite dovrai fare per sbloccare tutti i nuovi componenti?

CREDITI



La squadra del Videogioco di Dorfromantik: (a partire da sinistra in alto e procedendo in senso orario: Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Timo Falcke, Zwi Zausch)

Luca, Sandro, Timo, e Zwi sono gli sviluppatori che danno vita al videogioco Dorfromantik ad ora rilasciato per PC e Nintendo Switch. Insieme hanno fondato lo studio di sviluppo Toukana Interactive,

sotto il quale vorrebbero sviluppare molti altri giochi indie creativi e di qualità. Il loro primo titolo, Dorfromantik, ha goduto di grande successo internazionale. Inoltre, Dorfromantik ha vinto molti premi, tra cui Best Game Design e Best Debut durante i German Computer Game Prizes 2021, insieme al Best German Game durante i German Developer Prizes 2021. Tutti e quattro sono accaniti giocatori di giochi da tavolo e si sono molto divertiti durante l'implementazione del loro titolo.



Illustratore: Paul Riebe, da Berlino, è un artista che lavora principalmente per l'industria dell'intrattenimento. Tra le altre cose, ha lavorato per i pluripremiati Studio di Design KARAKTER e per Envar Entertainment di Stoccolma ma anche a diverse rinomate serie di videogiochi AAA, formati di serial famosi e blockbuster. Dorfromantik è stato il primo gioco da tavolo che ha illustrato.

Preservare lo stile affascinante del gioco da tavolo e, allo stesso tempo, incontrare i requisiti del gioco da tavolo è stata una grande sfida. Gli è piaciuto particolarmente aggiungere le numerose piccole scene sulle tessere.

Prodotto sotto licenza concessa da: Toukana Interactive

Design: Lukas Zach and Michael Palm | **Illustrazioni:** Paul Riebe

Grafica: Jens Wiese | **Progetto:** Klaus Ottmaier | **Traduzione:** Federico Dumas

Edizione Originale: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, sotto licenza di Toukana Interactive UG. © 2023 Pegasus Spiele GmbH.



Questo gioco da tavolo è basato **Dorfromantik**, il pluripremiato videogioco da Toukana Interactive in Germania.



Designers: Più di 20 anni fa, i due designer - Lukas Zach dalla Germania Settentrionale e Michael Palm dalla Germania Meridionale - si sono incontrati per caso (o forse per fortuna?). Lukas voleva scoprire come si sviluppavano dei giochi e scelse un gioco a caso dalla sua collezione per scrivere all'autore. Michael ricevette il messaggio nel suo negozio di fumetti e giochi Seetroll sul

Lago di Costanza. I due si incontrarono e, oltre a mettere giù le basi per molti altri giochi, svilupparono il primo gioco insieme, Il Castello del Diavolo (Adlung Verlag), che fu premiato come Gioco dell'Anno in Italia.

Da quel momento, hanno sviluppato molti giochi insieme. Lavorano insieme in video conferenza ogni settimana, provando i loro giochi insieme online o nei loro gruppi di test del nord e del sud. Ciò ha dato origine non solo a giochi come The Dwarfs, Magic to the Power of Three (entrambi per Pegasus Spiele), Bang! Il Gioco da Tavolo (Abacusspiele), Aventuria (Ulisses Spiele) e la serie UNDO (Pegasus Spiele), ma anche ad un'amicizia tra due autori che vivono a più di 800 km di distanza. Entrambi sperano che i giocatori siano entusiasti del loro ultimo lavoro, Dorfromantik.

Gli autori vorrebbero ringraziare le seguenti persone per le molte ore di test: Arne, Arvin, Babs, Demian, Felix, Florian, Francis, Jakob, Jörn, Johannes, Katharina, Katja, Linus, Lisa, Klaus, Malte, Markus, Max, Nathan, Niklas, Noa, Paul, Philipp, Silas, Sven, Thilini, Thomas, Vanessa e Luca, Sandro, Timo and Zwi da Toukana.



SALTA IL REGOLAMENTO!

TI INSEGNA A GIOCARE.

Il tutorial Interattivo da guardare mentre giochi ti insegnerà a giocare passo dopo passo. Apri Dized e inizia a giocare subito!

iOS • ANDROID • DIZED.COM

Edizione Italiana: Berry Games. Berry games è un marchio NRG SRL, via E. Filiberto 2, 20149 Milano (MI) Italia.

v1.1 Tutti i diritti riservati. La riproduzione o la pubblicazione delle regole, dei componenti, delle illustrazioni o del design grafico è permesso solo dopo l'autorizzazione di NRG SRL.

