



Benvenuti in città!

I draghi artigiani sono piccoli forgiatori creativi che soffiano fiamme straordinarie per creare una gran varietà di merci gustose o utili. Sono molto ricercati dai negozianti che sperano di attirare e deliziare i clienti con la loro capacità di Forgiafiamma.

Interpreterete dei Custodi della Fiamma, specializzati nell'arte di conversare con i draghi, che collocherete nelle loro case ideali e a cui lancerete incantesimi per invogliarli a creare cose meravigliose.

La vostra reputazione crescerà via via che aiuterete i draghi e i negozianti; il Custode della Fiamma con la reputazione più alta sarà nominato Signore dei Forgiafiamma!

Indice

3	Contenuto	13	Fine della Partita
4	Preparazione	13	Draghi Eleganti
6	Panoramica del Gioco	14	Capacità
7	Raccogliere in un Negozio	17	Aiutanti
10	Incantare un Negozio	18	Modalità in Solitario
12	Terminare il Turno		

Contenuto

6 PEDINE
GIOCATORE

6 INDICATORI
REPUTAZIONE

1 TABELLONE
CITTÀ

Always Board

NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com



8 SCHEDE DI
CONSULTAZIONE



36 CARTE
DRAGO
ARTIGIANO

+6 CARTE DRAGO
DI PARTENZA



36 CARTE
DRAGO
ELEGANTE



28 CARTE
NEGOZIO

+6 CARTE
NEGOZIO DI
PARTENZA



36 CARTE
INCANTESIMO
(IN 2 MAZZI)



7 CARTE
AIUTANTE



24 GETTONI
MONETA



GETTONI
MERCE

(+ ALTRI DI RISERVA)



LIMITI DELLA CITTÀ

Questi slot extra consentono di avere fino a 14 Negozi nelle partite a 4 e 5 giocatori.

1 CITTÀ & NEGOZI DI PARTENZA

- ◆ Dispiegare il **tabellone Città** al centro del tavolo.
- ◆ Collocare le **6 carte Negozio di Partenza** a faccia in su su una qualsiasi delle 6 caselle Negozio in Città (come mostrato).
- ◆ Collocare ogni **carta Drago Artigiano di Partenza** a faccia in su nel Negozio con l'**icona corrispondente** che si trova nell'angolo in alto a sinistra, in modo che il Drago copra il primo **slot** nella parte inferiore del Negozio (con l'icona).

2 MERCI & MONETE

- ◆ Collocare i **gettoni Merce** in pile separate a lato del tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori. (Forse dovreste creare 2 pile per ogni gettone in punti diversi della Città).
- ◆ Collocare i **gettoni Moneta** in una pila sulla **Fontana**.

3 MAZZO NEGOZIO

- ◆ Dividete le carte Negozio in pile in base alle **icone** nell'angolo in alto a sinistra. Create 1 pila per ognuna delle **6 icone Merce** (/ / / / /) e una 7° pila per **tutte le altre icone**.
- ◆ Girate le 7 pile **a faccia in giù** e mescolatele separatamente. Prendete **1 carta da ognuna delle pile Merce del Negozio**, e **4 carte dalla 7° pila**, per creare un mazzo a faccia in giù di **10 Negozi**.



- ◆ Questo costituirà il **mazzo Negozio**. Mescolate il mazzo Negozio e collocatelo a lato del tabellone Città.

Quando avrete acquisito familiarità con il gioco, sentirete la necessità di creare la composizione del mazzo Negozio come preferite.

4 DRAGHI ARTIGIANI

- ◆ Se giocate con **2 o 3 giocatori**, rimuovete le seguenti carte **Drago Artigiano** dal mazzo:
 - ◆◆ Rimuovete **12 Draghi** (2 per ogni tipo di Merce).
 - ◆◆◆ Rimuovete **6 Draghi** (1 per ogni tipo di Merce).
- ◆ Mescolate le restanti carte Drago Artigiano per creare un mazzo Drago Artigiano e collocatelo sulla casella contrassegnata accanto alla **Fontana**.
- ◆ Rivelate le **prime 5** carte e collocatele a faccia in su nel **Parco** accanto al mazzo.

Always Board



5 DRAGHI ELEGANTI

- Mescolate le carte **Drago Elegante** per creare il mazzo Drago Elegante e collocatelo nella casella contrassegnata accanto alla **Fontana**.

6 INCANTESIMI

- Scegliete il mazzo Incantesimo **Viola** o quello **Oro** (se è la vostra prima partita, è consigliato il Viola).
- Mescolate il mazzo scelto e collocatelo sulla casella contrassegnata all'interno del tracciato Reputazione.
- Girate le **prime 5** carte e formate una fila a faccia in su accanto al mazzo.

7 PREPARAZIONE DEL GIOCATTORE

- Ogni giocatore sceglie una **pedina giocatore** (drago) e prende l'**indicatore Reputazione** (cuore) e una **scheda di consultazione** del colore corrispondente. Rimettete nella scatola tutti i componenti giocatore non utilizzati.
- Riunite gli **indicatori Reputazione** e pescatene uno a caso per stabilire il **primo giocatore**. Poi collocate tutti gli indicatori Reputazione accanto alla casella di partenza del **tracciato Reputazione**.
- Distribuite a ogni giocatore una mano di **3** carte **Drago Artigiano**.
- Distribuite a ogni giocatore **2** carte **Drago Elegante**. Ogni giocatore sceglie **1** Drago Elegante da tenere e scarta il Drago Elegante che **non** ha scelto, collocandolo in fondo al mazzo Drago Elegante.
- Se si gioca in 4 o più giocatori, il 4° e il 5° giocatore prendono a testa un **gettone Merce** a loro scelta per iniziare.



AIUTANTI E MODALITÀ IN SOLITARIO

Per aggiungere gli Aiutanti alla vostra partita o per giocare nella modalità in solitario, vedere pag. 17.



Potete tenere segreti i Draghi Artigiani e i Draghi Eleganti finché non li giocate. Tuttavia, tutti sanno quanti ne avete di ognuna, è di dominio pubblico.

Panoramica del Gioco

Lo scopo del gioco è diventare il Custode della Fiamma più famoso e di successo in città! Fate crescere la vostra **Reputazione** ❤️ visitando i **Negozi** per collocare **Draghi Artigiani**, lanciare **Incantesimi** e portare a termine gli obiettivi segreti dei vostri **Draghi Eleganti**.

I giocatori svolgeranno i loro turni in senso orario, iniziando dal **primo giocatore**, scelto durante la preparazione. Durante il turno di ogni giocatore, i giocatori devono muoversi in un nuovo **Negozi**, quindi decidono se raccogliere **Merci** o lanciare un **Incantesimo** lì. La partita continua finché il **mazzo Drago Artigiano** o il **mazzo Incantesimo** non si esaurisce (vedere "Fine della Partita", pag.18).

Alla fine della partita, il giocatore in vantaggio sul **tracciato Reputazione** vince!

Draghi Artigiani



Cosa succede quando si attiva (🔥) questo Drago

Incantesimi



Negozi



Svolgere un Turno

Durante il vostro turno, dovete **visitare un Negozi nuovo**, dopo di che scegliere se **Raccogliere** o **Incantare** lì.

Alla fine del vostro turno, dovete scegliere se **espandere la Città**, poi **scartare** Draghi e Merci fino a raggiungere il vostro limite e **rifornire** gli Incantesimi e i Draghi Artigiani a faccia in su.

Le sezioni seguenti forniscono dettagli su ogni passo del turno.

Visitare un Negozi

All'inizio del vostro turno, scegliete un **Negozi** qualsiasi in Città e collocate la pedina giocatore sulla carta **Negozi**. Dovete scegliere un **Negozi diverso** da quello visitato durante il vostro ultimo turno.

Per muoversi su un **Negozi** già occupato da **altri giocatori**, dovete cedere a **ognuno** di essi **1 Merce** a vostra scelta (o 1 Moneta), prendendola dalla vostra riserva personale. Se non avete sufficienti Merci (o Monete) per darne 1 a ogni giocatore, dovrete scegliere un **Negozi** diverso da visitare.



ESEMPIO

Oliver vuole visitare Taglia e Cuci, anche se ci sono altri 2 giocatori. Decide di dare 1 🍞 a Violetta e 1 🧪 a James.

info@alwaysboardgames.com

Raccogliere in un Negozio

Se scegliete di **raccogliere** nel Negozio che visitate, seguite questi passi **in ordine**:

- 1 **RACCOGLIERE MERCI:** Ottenete Merci, Monete e Draghi dal Negozio e da ogni Drago Artigiano e Incantesimo che si trova lì.
- 2 **(FACOLTATIVO) COLLOCARE UN DRAGO:** Potete collocare 1 Drago Artigiano dalla vostra mano su uno slot Drago con un'icona corrispondente, poi ottenete le ricompense dello slot.
- 3 **(FACOLTATIVO) ATTIVARE UN DRAGO:** Potete usare la capacità 🔥 di 1 qualsiasi Drago Artigiano nel Negozio.
- 4 **(FACOLTATIVO) USARE LA CAPACITÀ DEL NEGOZIO:** Potete usare la capacità del Negozio, se ne ha una.



1 Raccogliere Merci

Quando raccogliete in un Negozio, ottenete **1 Merce, Moneta** o **Drago Artigiano** offerto dal Negozio, e **1 Merce** da ogni **Drago Artigiano** e **Incantesimo** nel Negozio.

L'**icona** nell'**angolo in alto a sinistra** di ogni carta indica **cosa vi fa ottenere**:



Ottenete **1 Merce** che corrisponde a questa icona.



Ottenete **1 Merce** a vostra scelta.



Ottenete **1 Moneta**.



Pescate **1 Drago Artigiano** a vostra scelta dal Parco o dalla cima del mazzo.

Prendete qualsiasi **Merce** e/o **Moneta** che ottenete dalla pila appropriata e collocatele in una **riserva personale** davanti a voi, sempre **visibile**. Se una pila si esaurisce, potete usare qualsiasi elemento sostitutivo adeguato. Aggiungete qualsiasi Drago Artigiano che ottenete alla vostra **mano**.

ESEMPIO Violetta raccoglie nel Drago delle Torte. Ottiene 2 🍞 (dal Negozio e dal suo Incantesimo), più 1 🍞 e 1 🐉 (dai Draghi).



Le Monete **non** sono Merci, quindi quando ottenete delle Merci a vostra scelta, non potete scegliere di ottenere Monete.

Always Board
NEVER BORED

2 Collocare un Drago

Una volta raccolte le Merci, potete collocare **1 Drago Artigiano** dalla vostra mano in un qualsiasi **slot Drago vuoto** nel Negozio.

Per collocare un Drago in un Negozio, l'**icona** del Drago (nell'angolo in alto a sinistra) deve **corrispondere** a una delle icone dello **slot vuoto** su cui volete collocarlo. Gli slot di un Negozio si possono riempire **in qualsiasi ordine** (non devono per forza essere riempiti da sinistra verso destra).

Dopo aver collocato il vostro Drago, ottenete le **ricompense** indicate sullo slot che avete riempito (vedere "Ottenere Ricompense" sotto).



Se uno slot Drago presenta più icone, potete collocare un Drago che corrisponde a una qualsiasi di queste icone. Se uno slot presenta un'icona 🌈 potete collocare un Drago con una qualsiasi icona.



ESEMPIO

Violetta colloca un Drago 🐉 dalla sua mano sullo slot vuoto al centro. Come ricompensa può pescare un nuovo Drago Elegante (🐉).

Ottenere Ricompense

I giocatori possono ottenere una serie di **ricompense** durante la partita collocando dei Draghi Artigiani, incantando dei Negozi e completando gli obiettivi dei Draghi Eleganti.



OTTENERE REPUTAZIONE: Ottenete la quantità indicata di Reputazione avanzando con il vostro indicatore sul tracciato Reputazione.



PESCARRE UN DRAGO ELEGANTE: Pescate un nuovo Drago Elegante dal mazzo (vedere "Draghi Eleganti", pag. 13).



PESCARRE UN DRAGO ARTIGIANO: Pescate un Drago Artigiano a faccia in su dal Parco o dalla cima del mazzo.



OTTENERE MONETE: Ottenete il numero indicato di Monete. Le Monete possono essere spese o donate come una **qualsiasi Merce** quando pagate per un'azione (sono dei **jolly**).



Le Monete non spese valgono 1 ❤️ ognuna alla fine della partita.



Riempire un Negozio

Se in un qualsiasi momento del vostro turno collocate un Drago Artigiano nell'**ultimo slot vuoto** di un Negozio, dovete pescare un **nuovo Negozio** dal mazzo, **senza guardarlo**, e collocarlo **a faccia in giù** su una qualsiasi casella vuota in Città (non importa dove). Alla **fine del vostro turno, rivelerete** ogni nuovo Negozio che avete pescato per **espandere la Città**.

Alcune capacità potrebbero consentirvi di riempire un Negozio diverso rispetto a quello in cui vi trovate attualmente (o persino più Negozi in un turno).



ESEMPIO

Dato che Violetta ha occupato l'ultimo slot del Drago delle Torte, pesca un nuovo Negozio e lo colloca a faccia in giù.



Il numero limitato di caselle Città: 12 in una partita a 1-2 giocatori, fino ad arrivare a 14 Negozi in una partita a 3-5 giocatori, usando le caselle contrassegnate accanto al Parco. Se la Città è piena, ignorate la sezione "Riempire un Negozio" qui sopra.

3 Attivare un Drago

Ogni Drago Artigiano possiede la capacità **attivare** 🔥. Tutti i Draghi con la stessa **icona** possiedono la stessa capacità. (Le capacità sono descritte nel dettaglio nella sezione "Capacità", pag. 14).

Quando raccogliete in un Negozio, potete usare la capacità 🔥 di **1 qualsiasi** Drago Artigiano nel Negozio. Può essere un Drago collocato da voi o un Drago che era già presente quando avete visitato il Negozio.

Paga 2 🍪 per pescare 2 🐉 nel Parco



ESEMPIO

Violetta decide di attivare Brinotilde per ottenere 3 Merci diverse a sua scelta.

4 Usare la Capacità del Negozio

Alcuni Negozi hanno delle **capacità** speciali indicate sopra di essi. Come **ultimo** passaggio dell'azione Raccogliere in un Negozio, **potete** usare la capacità speciale del Negozio.



*Potete usare una capacità del Negozio solo quando raccogliete, **non** quando lo incantate.*



ESEMPIO

Violetta usa la capacità del Drago delle Torte, spendendo 2 🍪 raccolti in precedenza, in questo turno per prendere 2 🐉 Draghi Artigiani dal Parco.



Fare Doni

Alcune capacità vi permettono di **donare** Merci, Monete o carte agli **altri giocatori** per ottenere Reputazione o altre ricompense.

Ogni volta che fate dei doni, prendete gli oggetti indicati dalla **vostra riserva personale** e distribuiteli agli altri giocatori come preferite (se non è indicato diversamente). Potete donare **Monete** al posto di Merci.

Se una capacità fornisce (oltre alla Reputazione) una ricompensa per aver fatto dei doni agli altri giocatori, quest'ultima viene presa dalla riserva generale, non dal giocatore che ha ricevuto il dono.



ESEMPIO

James usa la capacità della Dragoserra per donare 3 Merci dello stesso tipo per 2 🍪 o 1 🍪 ognuna. Decide di dare 1 🍪 a Violetta e 2 🍪 a Oliver, e sceglie 4 🍪 e 1 🍪 come ricompensa per sé.



Incantare un Negozio

Se decidete di **incantare** il Negozio che visitate, seguite questi passi **in ordine**:

1 LANCIARE UN INCANTESIMO: Scegliete una carta Incantesimo dalla fila di carte a faccia in su che corrisponde all'icona del Negozio. Pagate il costo in Merce per inserirla dietro il Negozio e ottenere le ricompense sulla carta.

2 (FACOLTATIVO) ATTIVARE TUTTI I DRAGHI: Potete usare le capacità  di un qualsiasi numero di Draghi Artigiani presenti nel Negozio.

Per incantare il Negozio che visitate, dovete essere in grado di **lanciare un Incantesimo** (dev'esserci un **Incantesimo a faccia in su** che corrisponda all'icona del Negozio, e dovete poterne pagare il **costo**; vedere "Lanciare un Incantesimo").



Icona Incantesimo

Quando un simbolo  compare su una capacità, sta a significare una carta Incantesimo o lanciare un Incantesimo. "Prenotare un " significa prenotare un Incantesimo, e "Dopo che " significa dopo che avete lanciato un Incantesimo.

1 Lanciare un Incantesimo

Per incantare un Negozio, scegliete **1 carta Incantesimo** dalla fila a faccia in su che **corrisponda** all'**icona** del Negozio (l'Incantesimo ha la stessa icona nel suo **angolo in alto a sinistra**, come il Negozio). Quindi **lanciate** l'Incantesimo pagando il costo in **Merce** indicato sulla carta, rimettendole nelle rispettive pile.

Potete pagare in **Monete** al posto di qualsiasi Merce (a meno che l'Incantesimo non abbia l'icona ). Se usate più Monete, potete spendere ognuna di essa come una **Merce diversa**, se lo desiderate.

Una volta pagato il costo, ottenete le **ricompense** mostrate in fondo della carta (vedere "Ottenere Ricompense", pag. 8), quindi **inserite** l'Incantesimo dietro al Negozio (così i giocatori potranno vedere facilmente che ora il Negozio produce **1 Merce aggiuntiva**).



Gli Incantesimi che prendete dalla fila di carte a faccia in su non vengono sostituiti fino alla fine del vostro turno (vedere "Terminare il Turno" a pag. 12).



ESEMPLO: Oliver visita Draghi in Boccia e decide di incantarlo. Paga 1 , 1  e 3  per prendere un Incantesimo  dalla fila di carte e inserirlo dietro il Negozio. Questo gli fa ottenere 4  e un nuovo Drago Artigiano, che decide di prendere dal Parco.



+4 

2 Attivare TUTTI i Draghi

Dopo l'azione Incantare un Negozio, **potete** usare la capacità 🔥 di **ogni** Drago Artigiano lì presente, in qualsiasi ordine.

Se attivare un Drago Artigiano vi permette di collocare un **nuovo Drago** nel Negozio, potete **anche** attivare quel Drago.



ESEMPIO Dopo aver incantato Fiori in Bocca, Oliver attiva Abrametto per donare 1 🍷 a James per 2 ❤️, quindi attiva Pagnotto per pescare un nuovo Drago Artigiano, che decide di prendere dal mazzo.

www.alwaysboardgames.com

Chiarimenti Sugli Incantesimi



NEGOZI DRAGO E MONETA

I Negozi con l'icona 🐉 o 💰 **non possono** essere incantati, dato che non ci sono Incantesimi con quelle icone.

LIMITE INCANTESIMI

Un Negozio **non può avere più di 3 Incantesimi** su di esso. (Ci sono solo 3 Incantesimi con **ogni icona** nel mazzo, perciò la maggior parte dei Negozi non può comunque superare questo limite.)



NEGOZI JOLLY

Se un Negozio ha l'icona ✨, si può lanciare **qualsiasi** Incantesimo lì. I Negozi Jolly possono comunque avere solo **3 Incantesimi**, a prescindere dall'icona.

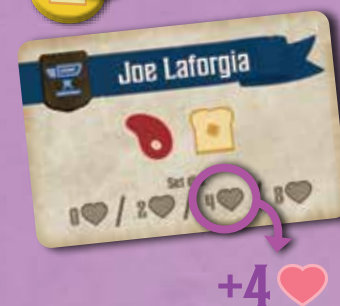


NIENTE MONETE

Un simbolo 🚫💰 indica che **non** potete spendere delle Monete per pagare il costo di quell'Incantesimo.

RICOMPENSE VARIABILI

Alcuni Incantesimi presentano un **set di Merce** che possono essere pagate **più volte** per aumentare la vostra ricompensa. Per esempio, se pagate 3 🍷 e 3 🍷 per lanciare l'Incantesimo a destra, ottenete 4 ❤️.



Potete lanciare un Incantesimo variabile pagando **solo 1 set** delle Merce necessarie, ma otterrete **0** ❤️.

Prenotare gli Incantesimi

Alcune capacità permettono di **prenotare** un Incantesimo. Quando lo fate, prendete un Incantesimo a vostra scelta dalla fila e mettetelo a faccia in su davanti a voi. (Ricordatevi di non rifornire la fila fino alla fine del vostro turno).

Quando incantate un Negozio, potete lanciare il vostro Incantesimo prenotato. Uno degli Incantesimi nella fila di carte a faccia in su. Gli altri **non possono** lanciare il vostro Incantesimo prenotato. Potete avere **solo 1 Incantesimo di prenotato** alla volta. Se già possedete un Incantesimo prenotato, **non potete** prenotarne un altro.

Always Board
NEVER BORED

info@alwaysboardgames.com

Terminare il Turno

Dopo l'azione Raccogliere o Incantare un Negozio, eseguite i seguenti passi per preparare il turno del prossimo giocatore:

- 1 **ESPANDERE LA CITTÀ:** Girate a faccia in su le eventuali nuove carte Negozio che avete pescato durante il vostro turno.
- 2 **LIMITE DI DRAGHI E MERCI:** Scartate Draghi e Merci fino ad avere non più di 6 Draghi Artigiani e 7 Merci per ogni tipo.
- 3 **RIFORNIRE IL PARCO E GLI INCANTESIMI:** Pescate nuovi Draghi Artigiani e Incantesimi a faccia in su fino a che non ce ne sono 5 di ogni tipo.



1 Espandere la Città

Se durante il vostro turno avete riempito dei Negozi e ne avete pescati di nuovi per sostituirli, girate queste carte Negozio **a faccia in su**. Ora possono essere visitati dai giocatori.



2 Limite di Draghi e Merci

Alla fine del vostro turno, non potete avere più di **6 Draghi Artigiani** in mano. In caso contrario, dovreste scartare dei Draghi a vostra scelta collocandoli in fondo al mazzo Drago Artigiano fino ad averne 6.

In aggiunta, non potete avere più di **7 gettoni** per ogni **tipo di Merce**. Se ne avete più di 7 di un qualsiasi tipo, dovete rimetterli nelle apposite pile fino ad averne 7.



3 Rifornire il Parco e gli Incantesimi

Se ci sono **meno di 5** carte Drago Artigiano o Incantesimo a faccia in su, rivelate nuove carte dai mazzi corrispondenti fino ad averne 5 di ognuno.

Se il mazzo Drago Artigiano o quello Incantesimo si esaurisce, si innescherà la **fine della partita** (vedere "Fine della Partita", pagina successiva).



Non c'è limite al numero di Monete e Draghi Eleganti che potete avere. Non serve quindi contarli alla fine del turno.



*Le carte Drago Artigiano e Incantesimo che usate durante il turno non vengono rifornite fino alla **fine** del vostro turno.*



Fine della Partita

Quando l'**ultima carta** del **mazzo Drago Artigiano** o **Incantesimo** viene pescata o rivelata, si innesca la fine della partita. Ogni giocatore ottiene **1 ultimo turno**, compreso il giocatore che ha innescato la fine della partita.

Una volta che tutti i giocatori hanno svolto il loro ultimo turno, essi ottengono la **Reputazione di fine partita** come segue:

- 1 MONETE AVANZATE:** Ogni giocatore restituisce tutte le Monete nella propria riserva alla Fontana e ottiene 1 ♥ per ogni Moneta restituita.
- 2 DRAGHI ELEGANTI:** Ogni giocatore rivela ogni Drago Elegante con l'icona ☾ di cui ha raggiunto gli obiettivi e ottiene il totale indicato di ♥.

Chi ha la Reputazione più alta vince la partita!



*Dovete restituire tutte le Monete **prima** del calcolo del punteggio dei Draghi Eleganti. Questo significa che **non potete** usare le Monete per raggiungere gli obiettivi dei vostri Draghi Eleganti.*

Parità

In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di **Draghi Artigiani** rimasti nella sua **mano**. Se la parità persiste, vince il giocatore con più **Merci** rimaste nella propria riserva. Se la parità persiste ancora, i giocatori condividono una meritata vittoria!

Draghi Eleganti

Questi Draghi straordinari sono attirati dalle attività dei Custodi della Fiamma e usano le loro capacità per aggiungere stile ed esuberanza alle vite di coloro che seguono. Se ne possono notare alcuni festeggiare durante le ore diurne, mentre altri attendono fino a notte tarda per fare festa.

Ogni giocatore inizia la partita con 1 Drago Elegante, e può pescarne altri come **ricompensa** o usando delle **capacità**. **Non c'è limite** al numero di Draghi Eleganti che si possono avere.

Ogni Drago Elegante ha un **obiettivo** specifico. Se raggiungete l'**obiettivo** di quel Drago Elegante, vi ricoprirà di **Reputazione** e altre ricompense.



DRAGHI DEL SOLE

I punti di questi Draghi Eleganti si possono ottenere solo **durante la partita**. Se avete raggiunto l'obiettivo di un Drago ☀, potete rivelarlo **in qualsiasi momento durante il vostro turno** per ottenerne le ricompense. Se l'obiettivo vi richiede di spendere **Merci**, rimettetele nelle corrispettive pile.



Potete ottenere i punti di ognuno dei vostri Draghi ☀ solo una volta per partita. Lasciate i Draghi ☀ già calcolati a faccia in su davanti a voi.



DRAGHI DELLA LUNA

I punti di questi Draghi Eleganti si possono ottenere solo alla **fine della partita**. Quando la partita termina, rivelate tutti i vostri Draghi ☾ e ottenete le ricompense da tutti quelli il cui obiettivo è stato raggiunto.



*Se una capacità vi fa ottenere dei punti da un Drago ☾ durante la partita, non potete **conteggiare** di nuovo i suoi punti alla fine della partita.*



Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

Capacità

Le sezioni seguenti forniscono dei chiarimenti su Draghi Artigiani, Negozi e Draghi Eleganti.

RISOLVERE LE CAPACITÀ

Se scegliete di usare una capacità, dovete risolverla quanto più possibile (a meno che parte della capacità non dica “puoi”).

COLLOCARE I DRAGHI

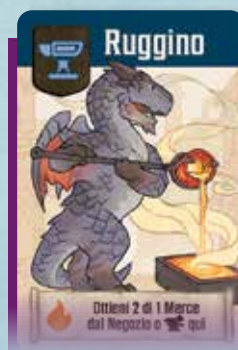
Ogni volta che usate una capacità per collocare un Drago Artigiano  in un Negozio, dovete seguire tutte le regole per collocare un Drago a pagina 8 (a meno che non viene indicato altrimenti nella descrizione della capacità). Significa che il Drago che collocate deve **corrispondere** all'icona dello slot scelto, e dopo averlo collocato potete ottenere la **ricompensa** indicata (come se l'aveste collocato durante la fase 2 dell'azione Raccogliere in un Negozio).

Draghi Artigiani

I Custodi della Fiamma hanno un legame speciale con i 6 Draghi Artigiani, ispirando le loro capacità  uniche.

Capacità

Chiarimenti



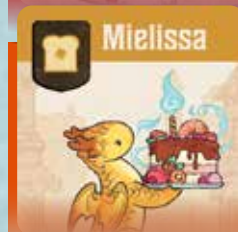
Ottieni 2 di 1 Merce da questo Negozio o da un Drago Artigiano () qui.

- Le 2 Merci che prendi devono essere uguali. Puoi usarlo per ottenere 2  da questo Drago. Se il Negozio ha una , puoi prendere 2 di 1 Merce qualsiasi. Non puoi usarlo per ottenere Monete o pescare Draghi.
- Se una capacità ti permette di attivarlo in un altro luogo diverso da un Negozio (per esempio nel Parco o nella tua mano), puoi ottenere Merci da un qualsiasi Drago in quel luogo.



Colloca 1 Drago Artigiano () in Città.

- Puoi collocare il tuo Drago su un qualsiasi slot vuoto in Città con l'icona corrispondente (compreso il Negozio che stai visitando).
- Ottieni la ricompensa indicata sullo slot (vedere pag. 8).



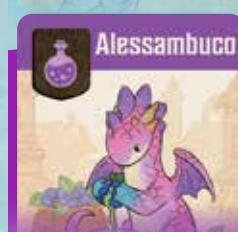
Pesca 1 Drago Artigiano ()

- Puoi prendere qualsiasi carta Drago a faccia in su dal Parco, oppure pescare la carta in cima al mazzo Drago Artigiano.



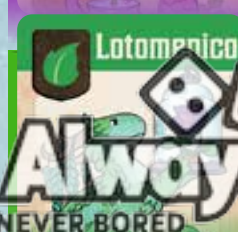
Ottieni 3 Merci diverse.

- Puoi scegliere 3 Merci diverse qualsiasi. Possono corrispondere alle Merci che già hai nella tua riserva.



Scambialo con un altro Drago Artigiano () in Città e attiva () il nuovo Drago.

- Ignora le icone sugli slot coinvolti del Negozio.
- Non conta come collocare un Drago e non fa ottenere la ricompensa di alcuno slot.



Dona 1 Merce a un altro giocatore per ottenere 2 Monete.

- Dona 1 Merce qualsiasi dalla tua riserva personale a un altro giocatore a tua scelta, quindi ottieni 2  (vedere “Fare Doni”, pag. 9).



Negozi

I Negozi sono il cuore della Città e quelli che impiegano le capacità Forgiafiamma sono molto stimati.

NEGOZIO CHIARIMENTI

Banca del Tesoro	Devi avere almeno 3 ❤️ per usare la prima metà di questa capacità.
Bazaar Bislacco	- Devi raggiungere l'obiettivo del Drago che riveli per ottenere i suoi punti. - Puoi rivelare un Drago ☀️ o 🌙 con questa capacità. Se riveli un Drago ☀️, conta i punti normalmente. Se riveli un Drago 🌙, conta i punti come se la partita fosse appena finita. (Non conteggiarlo nuovamente quando termina la partita).
Brillascaglia	- Puoi scambiare fino a 6 Merci uniche (1 per tipo). - Puoi spendere Monete su questa capacità, ma non aumenti il tuo punteggio (visto che valgono 1 ❤️ alla fine della partita).
Briosi Birrai	- Puoi ignorare le icone sullo slot quando scegli un Drago in sostituzione. - Non conta come collocare un nuovo Drago, e non ottieni le ricompense dello slot.
Buffet con Tutto	Pagare 1 Moneta per un secondo set di Merci è facoltativo.
Ceramicotta	Ottieni questo bonus solo se riempi un Negozio usando questa capacità (non se riempi un Negozio in qualsiasi altro momento durante il tuo turno).
Drago delle Torte	Se ci sono meno di 2 Draghi nel Parco, puoi pagare 2 🍞 per prendere tutto quello che rimane (anche nulla).
Dragoserra	Per ogni Merce che doni, puoi scegliere individualmente se ottenere 2 ❤️ o 1 🍀.
Dragoterme	Se non hai attivato un Drago in questo turno, questa capacità non ha effetto.
Fiamma Eterna	- Quando questo Negozio viene rivelato, pesca 2 Draghi Artigiani dal mazzo e collocali nel primo e nel terzo slot. Lascia vuoto il secondo. - Se collocando i Draghi il mazzo si esaurisce, il giocatore che ha pescato questo Negozio svolge l'ultimo turno.

NEGOZIO CHIARIMENTI

Il Nido Assopito	- Se attivi un Drago 🐉, scambialo con un qualsiasi Drago in Città nel Parco, attivalo e mettilo nella tua mano. - Tutti i Draghi in questo Negozio devono essere collocati a faccia in giù (ssshhh, stanno dormendo). I giocatori possono sbirciare i Draghi a faccia in giù in qualsiasi momento, ma non producono Merci né forniscono capacità 🔥 quando visiti questo Negozio e non contano ai fini del punteggio dei Draghi Eleganti alla fine della partita. - Se muovi o scambi un Drago in questo Negozio, giralo a faccia in giù. Se muovi o scambi un Drago da questo Negozio a un altro, giralo a faccia in su; la sua capacità 🔥 diventa subito disponibile.
Il Paiolo d'Oro	Visto che non devi scartare per tornare a 7 Merci fino alla fine del tuo turno, puoi spendere le Merci (o Monete) che ottieni durante il tuo turno per usare questa capacità.
Il Ritmo Selvaggio	Le Merci che prendi provengono dalla riserva generale (non dalla carta Drago, se ha delle Merci su di sé).
La Posta del Drago	Puoi donare uno dei Draghi Eleganti che hai pescato.
L'Arrostino	- Puoi collocare il tuo Drago su un qualsiasi slot vuoto in Città. Non deve corrispondere all'icona presente. - Ottieni le ricompense indicate come al solito, in aggiunta a 2 Monete.
La Petite Dragonne	- Il Drago che collochi deve corrispondere all'icona sullo slot che scegli. Ottieni 1 Moneta per ❤️ indicata sullo slot anziché ottenere ❤️. Se sono indicate altre ricompense, le ottieni come di norma. - Quando collochi un Drago su questo Negozio in qualsiasi altro modo a eccezione di questa capacità, ottieni la ❤️ indicata come di norma.
Locanda del Drago	Gli altri giocatori non devono darti alcuna Merce per unirti a te in questo Negozio.
Mamma che Zucca!	Quando usi la seconda metà di questa capacità, ottieni +2 Merci da ogni Drago, in aggiunta alle Merci che hai già ottenuto nel tuo turno.
Maestro Bau	- Puoi rilanciare la Moneta sia se ottieni testa che croce la prima volta. Non puoi lanciare più di due volte. - Puoi tenere tutti i Draghi che hai pescato (rilanciare non sostituisce il Drago precedente).



Continua dalla pagina precedente...

NEGOZIO CHIARIMENTI

- | | |
|---------------------------|---|
| Miele di Nunya | <ul style="list-style-type: none"> Se paghi 1 Moneta, puoi scegliere di attivare solo alcuni dei Draghi presenti (come quando si incanta un Negozio). |
| Pizza Volante | <ul style="list-style-type: none"> I Draghi Artigiani possono avere un numero qualsiasi di Merci su di essi. Quando un giocatore prende un Drago, ottiene le Merci su di esso. Se prendi un Drago Artigiano durante il tuo turno, non è possibile farli corrispondere tutti e 5 e ottenere la Moneta. |
| Pozzo dei Desideri | <ul style="list-style-type: none"> Quando raccogli qui, ottieni 3 Monete. Puoi scegliere di non lanciare Monete, o di fermarti dopo ogni lancio. Ogni volta che esce testa, ottieni 2 ❤️. Ogni volta che esce croce, perdi la Moneta che hai lanciato. |
| Saggio dei Saggi | <ul style="list-style-type: none"> Tutte le Merci che ottieni devono essere comprese nel costo di 1 Incantesimo nella fila di carte o che hai prenotato. Puoi prenotare solo l'Incantesimo da cui prendi delle Merci. Se hai già un Incantesimo prenotato, non puoi prenotarne un altro, ma puoi comunque ottenere 3 Merci da un Incantesimo nella fila di carte o da quello prenotato. |
| Soffio di Classe | <ul style="list-style-type: none"> Se attivi un Drago 🧙, scambia un qualsiasi Drago in Città con uno della tua mano e attivalo. Puoi quindi donare il nuovo Drago. |
| Taglia e Cuci | <ul style="list-style-type: none"> Il Drago Artigiano che hai pescato quando hai raccolto da questo Negozio è del tipo di Drago da cui ottieni i punti. |
| Tesori Golosi | <ul style="list-style-type: none"> Donare una Moneta per 4 ❤️ è facoltativo. |
| Tonico Draconico | <ul style="list-style-type: none"> Non lanciare l'Incantesimo su un Negozio. Se hai già un Incantesimo prenotato, non puoi utilizzare questa capacità. |
| Vicolo del Drago | <ul style="list-style-type: none"> I Draghi Artigiani non possono essere collocati in questo Negozio. Se decidi di lasciare delle Monete qui, colloca 2 Monete della tua riserva personale su uno slot doppia moneta vuoto e ottieni entrambe le ricompense indicate. Quindi svolgi un altro turno completo (iniziando con la scelta di un nuovo Negozio). Se prendi tutte le Monete, prendile da tutti gli slot disponibili. I giocatori dovranno quindi riempirli di nuovo nel turno successivo. |

Draghi Eleganti



CHIARIMENTI

- | | |
|---------------------|---|
| Cadabra | <ul style="list-style-type: none"> Puoi rivelarlo quando raccogli o incanti un Negozio. Per ogni Drago che sei in grado di attivare, puoi scegliere se ottenere 2 ❤️ o se usare la sua capacità normalmente. Se un Negozio non presenta Draghi, questo vale 0 ❤️. |
| Flavilla | <ul style="list-style-type: none"> Devi incantare questo Negozio per ottenere dei punti, perciò non puoi fare punti con il Bazaar Bislacco. |
| Gardenia | <ul style="list-style-type: none"> Questi Negozi non devono essere adiacenti. |
| Lucciconio | <ul style="list-style-type: none"> Conta gli Incantesimi in questo Negozio e negli altri. Devi incantare questo Negozio per ottenere dei punti, perciò non puoi fare punti con il Bazaar Bislacco. |
| Massifiliano | <ul style="list-style-type: none"> Includi il Drago che hai collocato nel tuo punteggio. |
| Mida | <ul style="list-style-type: none"> Non contare gli slot su Vicolo del Drago come slot ricompensa Moneta. Conta ogni slot ricompensa Moneta solo una volta, anche se ha più Monete su di esso. |
| Regaldo | <ul style="list-style-type: none"> L'Incantesimo resta nella fila di carte dopo che lo hai pagato. |



CHIARIMENTI

- | | |
|--|--|
| Dulcinea, Umami, Savannah, Numami, Ombretta, Gemma | <ul style="list-style-type: none"> Se il tipo di Drago indicato è in parità per il maggior numero, puoi ottenere comunque il bonus. |
| Filonio, Arrosteo, Foresterico, Eliosir, Aiace, Zircone | <ul style="list-style-type: none"> Se sei in parità per il maggior numero di questa Merce, puoi ottenere comunque il bonus. Devi avere almeno 3 di questa Merce per ottenere +3 ❤️ per possedere il maggior numero. |
| Paride | <ul style="list-style-type: none"> Conta i tipi di Merce di cui hai 0 quantità come se fossero pari. |
| Talismano | <ul style="list-style-type: none"> Non puoi ottenere i punti da alcun Drago Elegante che restituisca. Non puoi restituire i Draghi Eleganti da cui hai già ottenuto dei punti. Visto che devi rivelare Talismano per risolverlo, non puoi restituire Talismano stesso. I Draghi Eleganti restituiti non contano per ottenere i punti da Biancuore. |



REGOLE FACOLTATIVE Aiutanti

I Draghi Aiutanti sono un'aggiunta facoltativa alla partita che fornisce una capacità speciale utilizzabile una sola volta per ogni giocatore. Alcuni degli Aiutanti hanno persino un bonus di inizio partita.



Preparazione

Per giocare con gli Aiutanti, distribuite casualmente 1 Aiutante a ogni giocatore durante la preparazione. Ogni giocatore colloca il proprio Aiutante davanti a sé con il lato **capacità** a faccia in su. Se l'Aiutante di un giocatore ha una descrizione aggiuntiva contrassegnata con "INIZIO", il giocatore inizia la partita con quel bonus.

Capacità degli Aiutanti

Un giocatore può usare la capacità dell'Aiutante **una volta per partita**, in qualsiasi momento durante il turno, a meno che non sia diversamente specificato. Dopo aver usato la capacità di un Aiutante, **girare** la carta per segnalare che non può essere più usata.



- Quando prenoti un Incantesimo all'inizio della partita, rivelane subito uno nuovo per sostituirlo.

- Puoi scegliere di attivare solo alcuni dei Draghi nel Parco (come nell'azione Incantare un Negozio).

- Se la capacità del Negozio ha un costo, devi pagarlo ogni volta che la usi.

- Puoi scegliere di attivare solo alcuni dei Draghi nel Negozio dove collochi il nuovo Drago (come nell'azione Incantare un Negozio).
- Se collochi il nuovo Drago nel Negozio occupato dal tuo Drago di partenza, puoi attivare di nuovo il tuo Drago di partenza per collocare un 2º nuovo Drago.
- Se questa capacità ti permette di collocare un 2º nuovo Drago, non puoi ripetere questa capacità nel Negozio dove lo hai collocato.

- Questa capacità può essere attivata solo quando un nuovo Negozio viene girato alla fine del tuo turno (non quando viene pescato per la prima volta).

- Le 2 Merce che ottieni per ogni Moneta possono essere diverse l'una dall'altra.

- Quando scegli un Drago Elegante all'inizio della partita, pescane 5 da cui scegliere anziché 2. Rimetti tutti i Draghi che non scegli in fondo al mazzo.
- Puoi usare questa capacità solo per ottenere dei punti da un Drago Elegante durante la partita, non durante il calcolo del punteggio di fine partita.
- Puoi usare questa capacità per ottenere di nuovo i punti da un Drago Elegante che hai già conteggiato.

Modalità in Solitario



Preparazione

Seguite le istruzioni di preparazione per una partita standard **con 3 giocatori**, con le seguenti eccezioni:

- MAZZO NEGOZIO:** Dopo aver collocato i Negozi di Partenza, create il Mazzo Negozio con i seguenti 10 Negozi. (Questa lista può essere modificata sbloccando gli obiettivi; vedere "Sbloccare Obiettivi", pagina successiva).

- Il Drago delle Torte
- Miao e Bau
- L'Arrostino
- Pozzo dei Desideri
- Briosi Birrai
- Miele di Nunya
- Ceramicotta
- Il Nido Assopito
- Mamma che Zucca!
- Brillascaglia

- MAZZO DRAGO ELEGANTE:** Create il mazzo Drago Elegante con i seguenti 12 Draghi. (Questa lista può essere modificata sbloccando gli obiettivi; vedere "Sbloccare Obiettivi", pagina successiva).

- Massifiliano
- Gardenia
- Flavilla
- Bubu
- Fiammetta
- Talismanno
- Pasciccio
- Cadabra
- Disparide
- Camelia
- Lucilla
- Lucciconio

- PREPARAZIONE GIOCATORE:** Scegliete 1 pedina giocatore che vi rappresenti, ma tenete le altre pedine a portata di mano. Utilizzate la scheda di consultazione modalità in solitario.

Nella modalità in solitario non è possibile utilizzare gli Aiutanti. Visto che giocate da soli, hanno deciso di restare a casa e riposarsi.



Svolgimento del Gioco

Svolgete i vostri turni uno dopo l'altro. Seguite le stesse regole previste per la modalità a più giocatori, con le seguenti eccezioni.

FINE DEL TURNO

Anziché seguire i passi standard della fine del turno, fate quanto segue:

- RIFORNIRE IL PARCO:** Rivelate nuovi Draghi Artigiani a faccia in su fino ad averne **5** nel Parco.
- COLLOCARE UN DRAGO:** Rivelate la carta Drago Artigiano in cima al mazzo. Procedendo in senso orario a partire dal Parco, trovate il **primo slot Negozio vuoto** che corrisponda all'icona del Drago (o un jolly), e collocate il Drago in quello slot. Se non trovate uno slot corrispondente, rimettete il Drago in fondo al mazzo e pescatene un altro (e ripetete finché non riuscite a collocarne uno o finché non esaurite i Draghi). Se **riempite** un Negozio durante questo passo, pescate un nuovo Negozio e collocatelo in Città come fareste normalmente.
- MUOVERE UN PERSONAGGIO NON GIOCANTE:** Se l'icona del Drago collocato corrisponde a quella di un'altra pedina **giocatore** e non alla vostra, spostate quella pedina sul Negozio dove è stato collocato il Drago. (Se al momento vi trovate lì, non riceverete Merci). Se l'icona del Drago corrisponde al **vostro** colore, non muovete alcuna pedina.

- LANCIARE UN INCANTESIMO:** Se uno qualsiasi degli Incantesimi nella fila di carte a faccia in su ha un'icona nell'angolo in alto a sinistra che corrisponde all'icona del Drago appena collocato, scegliete uno di quegli Incantesimi e aggiungetelo a un Negozio corrispondente (stessa icona o jolly). Se non essere aggiunto a più di un Negozio, scegliete voi quale.

- RIFORNIRE GLI INCANTESIMI:** Rivelate nuovi Incantesimi a faccia in su fino a ad averne **5** nella fila.

- ESPANDERE LA CITTÀ:** Rivelate tutti i Negozi a faccia in giù.

DARE MERCI

Quando **visitate un Negozio** con uno o più pedine personaggio non giocante, dovete dare **1 Merce** a vostra scelta (o 1 Moneta) a ognuna, come se fossero giocatori reali.

Ogni volta che **date una Merce** a un altro giocatore (per esempio quando visitate un Negozio già occupato o fate un dono), rimettete i gettoni che date direttamente nelle pile appropriate.

MASSIMO 12 NEGOZI

Ci possono essere **massimo 12 Negozi** in Città. Una volta che ci sono 12 Negozi in Città, **non** pescatene altri anche quando quelli presenti sono stati riempiti (da voi o da un personaggio non giocante).

Fine della Partita

Se pescate o rivelate l'ultimo Drago Artigiano o Incantesimo in qualsiasi momento durante il vostro turno, concludete il turno in corso, quindi giocate **1 altro turno completo** prima di procedere a calcolare il punteggio di fine partita. Al termine del vostro ultimo turno, **non** collocate un Drago Artigiano né lanciate un Incantesimo di un personaggio non giocante.

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

Calcolate il vostro **punteggio Reputazione** finale come fareste in una partita a più giocatori. Controllate il vostro punteggio in base alla tabella qui sotto e controllate quale **premio** avete guadagnato:

- 0-74 ♥ **Negoziante**
- 75-89 ♥ **Custode della Fiamma**
- 90+ ♥ **Signore della Fiamma**

Sbloccare Obiettivi

La modalità in solitario comprende una serie di **obiettivi** che possono essere completati per aggiungere **nuovo contenuto** alle vostre partite future in solitario.

Per **sbloccare** il contenuto Obiettivo, alla fine della partita dovete avere un punteggio Reputazione di **75**  o più:

 Un Custode della Fiamma (75-89 ) può sbloccare 1 obiettivo.

 Un Signore della Fiamma (90+ ) può sbloccare fino a 2 obiettivi.

Un Obiettivo può essere sbloccato solo se alla fine della partita sono stati soddisfatti i suoi **requisiti**. Se completate più obiettivi di quelli previsti in base al vostro punteggio, dovete **scegliere** quale sbloccare.

Ogni obiettivo che sbloccate può **aggiungere** **(+)** o **sostituire** () Negozi nel mazzo Negozio con cui iniziate ogni partita, oppure **aggiungere** **(+)** nuovi Draghi Eleganti al mazzo Drago Elegante. Quando preparate una partita in solitario, controllate quali obiettivi avete completato e **modificate** i mazzi di partenza di conseguenza.



Obiettivi

12 Negozi
in Città

Signore del Mercato

-   Pozzo dei Desideri con  Vicolo del Drago
- +  Abra
- +  Cromio

8 
Realizzati
[ o 

Signora delle Feste

-   Miele di Nunya con  Bazaar Bislacco
- +  Giancuore

4 Negozi
con 3 
ognuno

Davvero incantevole

-   Il Nido Assopito con  Taglia e Cuci
- +  Regaldo
- +  Paride

2  di ogni
tipo
in Città

Un Diverso Tipo di Magia

-   Miao e Bau con  Fiamma Eterna
- +  Tónico Draconico

Restituisci
9  alla
fine della
partita

Signore del Cruzzolo

- +  Mida
- +  Verdolino

6 Draghi

in Città

Coma Carboidrato

-   Drago delle Torte con  *La Petite Dragonne*
- +  Bottondoro
- +  Dulcinea

6 Draghi

in Città

Pollice Verde

- +  Saggio dei Saggi
- +  Pizza Volante
- +  Savannah

6 Draghi

In Città

Bomba di Glitter

-   Brillascaglia con  Banca del Tesoro
- +  Gemma
- +  Aurora

6 Draghi

In Città

Heavy Metal

-   Ceramicotta con  Il Ritmo Selvaggio
- +  Wesley
- +  Ombretta

6 Draghi

In Città

Supremo Mastro Birraio

-   Briosi Birrai con  Dragoterme
- +  Numami
- +  Nottebrizio

6 Draghi

In Città

Il Paese dei Sapori

-   L'Arrostino con  Buffet con Tutto
- +  Rosalina
- +  Umami

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com



DESIGN DEL GIOCO Manny Vega

ILLUSTRAZIONI E DIREZIONE ARTISTICA Sandara Tang

PROGETTO GRAFICO Manny Vega

SVILUPPO Brad Brooks
Peter Vaughan

MODELLI 3D Erick Tosco
Christian Strain

REGOLAMENTO Jeff Fraser

PLAYTESTER

Judy Adler, Andy Ashcraft, Adrian Alamo Borja, Jasmine Marie Bouges, Norv Brooks, William J. Brown III, Eli Burns, Michael Camacho, Seth Chatfield, Áxel Cisneros, Sarah Conner-Brown, Leo Cordoba, Steve Cox, Michael Cyr, Fernando Diaz, Rebecca Dominguez, Kye Etherton, Kevin Flanagan, Rachael Forsman, Don Gilstrap, Dani Glassner, Mike Guigliano, Joshua Hanks, Richard Hanks, Riki Hay, Bethany Hiemstra, Frances-anne Hiemstra, Gwyneth Hiemstra, Michael Hiemstra, Alicia Claire Hoflack, Katia Howatson, Matthew Justice, Tristan Justice, William Kennard, Karen Laubscher, Sheldon Leong, Glade Madruga, Richard Malena-Webber, Kori Maner, Alex Marks, Ruben Martinez, Guillermo Milano, Rob Miller, Iain Murphy, Tony Nguyen, Hege Petrogalli, Adriana Raats, Simon Raats, Ashleigh Restivo, Cutty Reynolds, Rogério Ribeiro, John Rochester, Scott Rogers, Sea Lin Yao, Christian Strain, Drake Teo, Zachary Uhlig, James Vaughan, Mike Vander Veen, Oliver Vega, Austin Wenzel, Brian Wilson, Adam Wolfe Ryder, Ta-Te Wu, Miriam Ziebart, Eric Zimmerman e membri aggiuntivi del First Play LA e il Cardboard Alchemy Discord Server.

PROTOTIPI

Print and Play, Mike DePasquale

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Bryce Cook e Noah Adelman della Gametravz, Nicole Goose, Christian Strain, Bob Schremp, Prawn Designs, LLC, Lucky Duck Games e tutti i sostenitori di Kickstarter e fan di Facebook e Instagram dei draghi che hanno reso possibile questo gioco.

VERSIONE ITALIANA
COPYRIGHT E DISTRIBUZIONE

Traduzione: Elena Cecchini
Illustrazioni: Elisabetta Bianzetti



Lucky Duck Games Sp. z o.o.
ul. Gagarina 80/10A 71-030
30-021 Kraków, Polonia
www.luckyduckgames.com
info@luckyduckgames.com

www.alwaysboardgames.com

AVVERTENZA: RISCHIO DI SOFFOCAMENTO.

Non adatto a bambini sotto i 36 mesi.
Contiene piccole parti che possono
essere ingerite.