



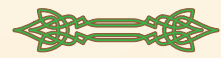
10+ 45 3-5

Disney ROBIN HOOD

SHERIFF of
NOTTINGHAM
IL GIOCO



REGOLAMENTO



La Storia Finora...

Re Riccardo è in guerra. Suo fratello, il malvagio Principe Giovanni, è subentrato in sua assenza. Con il suo scagnozzo, lo Sceriffo di Nottingham, si gode i tesori del re e tassa il popolo fino all'ultima goccia di sangue.

Robin Hood e la sua banda di allegri benefattori si fanno avanti per proteggere i poveri e salvare il loro paese.

Con il vostro aiuto, insieme ruberanno il Tesoro Reale e contrabbanderanno delle merci per darle ai bisognosi! Alla fine della partita, il giocatore con il maggior numero di ricchezze regnerà sovrano.

Contenuto

204 Carte:

144 Carte Merci Legali

60 Carte Tesoro Rubato



5 Plance Giocatore:



1 Robin Hood 1 Lady Marian 1 Fra Tuck 1 Lady Cocca 1 Little John

133 Segnalini Moneta:



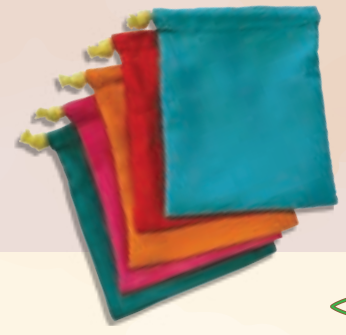
Segnalini e Carte Paesano:



1 Pedina Sceriffo:



5 Sacchi da Mercante:



Preparazione:

1. Ogni giocatore prende una **Plancia Giocatore** e un **Sacco da Mercante** dello stesso colore e colloca questi elementi davanti a sé.
2. Scegliete 1 giocatore che fungerà da banchiere e che darà a ogni giocatore (incluso se stesso) **50 Monete** (in qualsiasi taglio) per iniziare la partita e terrà le monete rimanenti a portata di mano per dare il resto durante la partita. Il banchiere non deve mescolare le proprie monete con il denaro della banca.
3. Mescolate insieme tutte le carte **Merci** (carte **Merci Legali** e carte **Tesoro Rubato**). Distribuitene 6 a ogni giocatore e collocate le carte rimanenti in un mazzo di pesca a faccia in giù.
4. Il giocatore che ha più soldi in tasca sarà il primo Sceriffo. Assegnate a quel giocatore la **Pedina Sceriffo**.



Partita a 3 Giocatori

Prima di mescolare le **carte Merci**, rimuovete tutte le carte che hanno l'**icona 4+** e rimettetele nella scatola.

Inoltre, *non* userete la **Carta Paesano Otto il Fabbro** né i **Segnalini Otto**.



Questo include:

- 36 Cesti di Legna
- 4 Gioielli
- 5 Anelli
- 3 Sacchi di Monete



Fasi della Partita:

La partita è composta da una serie di round. Durante ogni round, un giocatore agirà come lo Sceriffo mentre gli altri giocatori agiranno come Robin Hood, Little John, Lady Cocca, Lady Marian oppure Fra Tuck.

Ogni round è suddiviso in 5 fasi che devono essere giocate in ordine:

1. **Derubare i Ricchi**
2. **Riempire i Sacchi**
3. **Dichiarazione**
4. **Ispezione**
5. **Fine del Round**

Alla fine di ogni round, il giocatore con la **Pedina Sceriffo** passa quest'ultima al giocatore alla sua sinistra. Quel giocatore diventerà il nuovo Sceriffo.

- Nella **Partita a 3 Giocatori**, la partita continua finché ogni giocatore non ha interpretato il ruolo dello Sceriffo tre volte.
- Nella **Partita a 4 o 5 Giocatori**, la partita continua finché ogni giocatore non ha interpretato il ruolo dello Sceriffo due volte.



FASE 1 – Derubare i Ricchi

In questa fase, i giocatori possono scartare le carte indesiderate e pescarne di nuove, nella speranza di ottenere una serie di **Merci** da portare al villaggio.

1. Lo Sceriffo sceglie il primo giocatore.
2. Si procede in senso orario.
3. Nel vostro turno, potete scambiare fino a 5 carte.
4. Scartate le vostre carte a faccia in su nella pila degli scarti. Allo Sceriffo è permesso controllarle, se lo desidera.

Nota: Il giocatore che interpreta lo Sceriffo non gioca durante questa fase e non può scambiare le sue carte **Merci**.



Mazzo di Pesca



Pila degli Scarti



FASE 2 – Riempire i Sacchi

In questa fase, i giocatori collocano le carte *Merci* che vogliono portare al villaggio nei loro Sacchi da Mercante.

1. Tutti i giocatori collocheranno le carte **Merci** nei loro sacchi contemporaneamente. (Ma non lo Sceriffo!)
2. Possono collocare da 1 a 5 carte **Merci** nei loro sacchi, ma non devono permettere allo Sceriffo o agli altri giocatori di vedere quali carte stanno scegliendo!
3. Quando i giocatori sono soddisfatti delle *Merci* nel proprio sacco, lo chiudono e lo collocano sul tavolo davanti a sé. *Una volta che i giocatori hanno chiuso il proprio sacco, non possono cambiare idea sulle *Merci* che vogliono portare al villaggio!*

Esempio: Robin sta accumulando Formaggio. Colloca 4 *Formaggi* e 1 *Corona* dalla sua mano nel suo **Sacco da Mercante**. Vorrebbe mettere anche qualche *Gioiello* che ha in mano, ma supererebbe il limite di 5 *Merci*, così chiude il sacco e lo colloca davanti a sé.



Suggerimento Utile

Tutti i giocatori: Cercate di avere quante più carte uguali possibili da mettere nel vostro sacco. Sarete in grado di rivendicare un solo tipo di *Merce* nel vostro sacco durante la *Fase Dichiarazione*, quindi vorrete avere quante più carte di quel tipo possibili. Cercate di liberarvi delle carte che non corrispondono in modo da avere una possibilità con le nuove carte.

FASE 3 – Dichiarazione

In questa fase i giocatori devono dichiarare allo Sceriffo quali *Merci* intendono portare nel villaggio. Ovviamente mentire è sempre un'opzione!

A partire dal giocatore alla sinistra dello Sceriffo e procedendo in senso orario, ogni giocatore dovrà:

1. Guardare lo Sceriffo negli occhi.
2. Dichiarare quali *Merci* sta portando nel villaggio.
3. Porgere il suo sacco allo Sceriffo.

Importante! Il sacco non può essere aperto durante questa fase!

Regole per la Fase Dichiarazione:

- Dovete dichiarare il numero esatto di *Merci* contenute nel vostro sacco: non potete mentire!
- Potete dichiarare 1 solo tipo di **Merce Legale**, non diversi tipi di **Merci Legali**.
- Non potete dichiarare il **Tesoro Rubato**.

Esempio: Little John guarda lo Sceriffo e dichiara: “Nel mio sacco ci sono 4 *Carote!*”. Deve dire 4 perché ci sono 4 carte nel suo **Sacco da Mercante**, ma potrebbero non essere tutte *Carote!* Infatti, Little John ha solo 2 *Carote* nel suo sacco. Le altre 2 carte sono un *Cesto di Legna* e gli *Anelli*. Gli *Anelli* sono una merce **Tesoro Rubato**, quindi dovrebbe comunque mentire al riguardo e il *Cesto di Legna* non può essere dichiarato, visto che può dichiarare 1 solo tipo di **Merce Legale**.



“Solo 4 Carote, giuro!”



FASE 4 – Ispezione

Ora è il turno dello Sceriffo! Come Sceriffo, potete scegliere quali sacchi ispezionare. Se scoprite qualcuno che mente raccoglierete delle tasse extra. Ma fate attenzione a non ispezionare un giocatore onesto oppure sarà lui a riscuotere da voi.

“Tasse” (Bustarelle)

1. Come Sceriffo, potete scegliere di minacciare un giocatore con un’ispezione.
2. Come giocatore, potete offrire delle “tasse” extra allo Sceriffo per distrarlo da quello che c’è nel vostro sacco, oppure per convincerlo a ispezionare il sacco di qualcun altro.
3. Lo Sceriffo può scegliere di ignorare le “tasse” e ispezionare comunque il vostro sacco, oppure lasciarvi passare senza alcuna “tassa”.
4. Tutti i giocatori possono partecipare in tutte le trattative nello stesso momento durante questa fase, ma è lo Sceriffo a decidere quando esse si concludono.

Se le “Tasse” Vengono Accettate

1. Se lo Sceriffo accetta la “tassa” extra da un giocatore, gli restituisce il suo **Sacco da Mercante** senza aprirlo e il giocatore paga la “tassa” su cui si sono accordati.
2. Se decide di ispezionare il sacco ignorando quello che gli è stato offerto, aprirà il sacco, rivelando il suo contenuto a tutti i giocatori.

Di seguito sono presentati alcuni esempi di cosa potete offrire come “tassa” allo Sceriffo per poter far passare il vostro sacco:

1. Monete.
2. **Merci Legali** che avete portato al villaggio ma che non avete ancora trasformato in **Segnalini Paesano**.
3. **Tesoro Rubato** al Principe Giovanni che potete “restituire”.
4. *Merci* all’interno del vostro sacco.
5. Promesse di favori futuri.



Importante: Non appena lo Sceriffo restituisce un sacco oppure lo apre, tutte le trattative per quel sacco terminano. Se lo Sceriffo restituisce il sacco, le “tasse” finali promesse (se ce ne sono) devono essere pagate. Se lo Sceriffo prende le “tasse”, non può ispezionare il sacco.

Non potete offrire allo Sceriffo nessuna carta nella vostra mano o più Monete di quelle che possedete attualmente come parte delle vostre “tasse”.

Esempio di Corruzione dello Sceriffo con le “Tasse”:

Lo Sceriffo sta per ispezionare il sacco di Lady Marian. Lei dice: “Aspetti Sceriffo. Non ha bisogno di guardare in quel sacco! Del Formaggio per il disturbo?” Lo Sceriffo la guarda sospettosamente e dice: “Facciamo 8 Monete e 2 Formaggi e siamo d’accordo.”

Marian paga allo Sceriffo 8 Monete e 2 Formaggi dalla sua **Plancia Giocatore**.
Lo Sceriffo le restituisce il **Sacco da Mercante**, ancora chiuso.

Se accettate una bustarella come Sceriffo:

- Aggiungete qualsiasi *Merce* inclusa come parte della bustarella alla vostra **Plancia Giocatore**.
- Qualsiasi *Moneta* pagata deve essere aggiunta alla vostra riserva.
- Normalmente, tutte le “tasse” e gli accordi presi durante la *Fase Ispezione* devono essere onorati, ma ci sono alcune eccezioni (vedere *Onore Tra Ladri* a pagina 11 per ulteriori dettagli).

Suggerimenti di Gioco

- Quando offrite delle bustarelle allo Sceriffo, tenete a mente che dovrete comunque pagargli una *Penalità* per qualsiasi *Merce* confiscata. A volte vale la pena offrirgli un po’ di più per evitare di farvi confiscare delle *Merci*!
- Quando fate un accordo è meglio concluderlo stringendosi la mano (vedere *Onore Tra Ladri* a pagina 11 per ulteriori dettagli).



Se lo Sceriffo Ispeziona il Vostro Sacco:

È stavate mentendo...

Se stavate mentendo e il vostro sacco non contiene esattamente quello che avete dichiarato, succedono 3 cose:

1. Tutte le **carte Mercì** che avete dichiarato con sincerità vengono fatte entrare nel villaggio. Collocatele sulla vostra **Plancia Giocatore** e, se ne avete 3 della stessa *Merce*, scambiatele con i **Segnalini Paesano** corrispondenti.
2. Le *Merci* che non avete dichiarato con sincerità vengono confiscate, a prescindere che siano **Merci Legali** o **Tesoro Rubato**. Lo Sceriffo prende tutte queste *Merci* e le colloca nella pila degli scarti.
3. Dovete pagare una multa alla Sceriffo per tutte le *Merci* confiscate. La multa è pari alla *Penalità* mostrata su ogni carta.

Se esaurite le monete, dovete pagare lo Sceriffo con qualsiasi **Merce Legale** o **Tesoro Rubato** a vostra scelta dalla vostra **Plancia Giocatore**. Deve essere di valore pari o superiore rispetto al debito (non riceverete alcun resto!). Se non avete *Monete* o *Merci* rimaste, il vostro debito viene ignorato per quel round e non dovete pagare niente.

Esempio: Robin Hood travestito da Cicogna ha 4 carte nel suo **Sacco da Mercante**. Ha dichiarato di avere 4 Formaggi. Anche se ha offerto una bustarella considerevole, lo Sceriffo si è rifiutato di credergli e ha ispezionato il suo sacco.

All'interno, ha trovato 1 solo Formaggio, 1 Cesto di Legna e 2 Tessuti. Visto che Robin era sincero riguardo al Formaggio, gli viene permesso di tenerlo (può aggiungerlo alla sua **Plancia Giocatore**) ma ha mentito riguardo alle altre 3 *Merci*, quindi queste vengono confiscate e collocate nella pila degli scarti. Robin ora deve pagare allo Sceriffo 6 *Monete* (2 per il Cesto di Legna e 2 per ogni carta Tessuto).



Penalità del Giocatore

€ stavate dicendo la verità...

Se stavate dicendo la verità e il vostro sacco contiene esattamente quello che avete dichiarato, lo Sceriffo deve pagare una quantità di Monete pari alla *Penalità* mostrata su ogni carta **Merce Legale** nel vostro sacco. Le vostre carte **Merci Legali** vengono quindi aggiunte alla vostra **Plancia Giocatore** (e scambiate per **Segnalini Paesano** se possibile).

Esempio: Little John si rivela essere onesto. Lo Sceriffo ha ispezionato il suo sacco e ha trovato, in effetti, esattamente 4 Carote, proprio come ha dichiarato. Lo Sceriffo deve pagargli 8 Monete (2 per ogni Carota). Little John aggiunge quindi le Carote alla sua **Plancia Giocatore** e le Monete alla sua riserva.



Se lo Sceriffo Vi Lascia Passare:

1. Tutte le **Merci Legali** (**Carote**, **Cesto di Legna**, **Formaggio** e **Tessuto**) vengono collocate nelle loro caselle corrispondenti sulla vostra **Plancia Giocatore** a faccia in su. Le vostre **Merci Legali** possono sempre essere ispezionate da un altro giocatore in qualsiasi momento.
2. Tutti i **Tesori Rubati** (**Gioielli**, **Anelli**, **Sacchi di Monete** e **Corone**) vengono tenuti segreti! Dovete rivelare il numero di carte **Tesoro Rubato** che avete sottratto, ma non il loro tipo! Tenete le vostre carte **Tesoro Rubato** a faccia in giù in cima alla vostra **Plancia Giocatore**.

Esempio: Little John travestito da Duca è riuscito a superare lo Sceriffo senza pagare una bustarella! Estrae 3 carte dal suo sacco: 2 di esse sono Formaggio, esattamente come ha detto nella **Fase Dichiarazione**. Le colloca sulla sua **Plancia Giocatore** a faccia in su. L'altra carta però era un **Tesoro Rubato**! Lo Sceriffo si lamenta mentre Little John la colloca a faccia in giù in cima alla sua **Plancia Giocatore**.



FASE 5 – Fine del Round

Se tutti i giocatori sono stati lo Sceriffo 3 volte (in una partita a 3 giocatori) o 2 volte (in una partita a 4 o 5 giocatori), la partita termina immediatamente!

Altrimenti, il giocatore che è stato lo Sceriffo durante l'ultimo round passa la **Pedina Sceriffo** al giocatore alla sua sinistra. Quel giocatore sarà lo Sceriffo durante il prossimo round.

Tutti i giocatori ora pescano carte dal mazzo di pesca finché non hanno di nuovo 6 carte nella propria mano prima di iniziare il prossimo round.

Nota: Lo Sceriffo precedente dovrebbe già avere in mano 6 carte dall'ultimo round.

Rimescolare le carte:

Nell'eventualità che esauriate le carte durante la partita, mescolate tutte le carte Merce presenti nella pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca.

Onore Tra Ladri:

In generale, tutti gli accordi devono essere onorati, con qualche eccezione: se un giocatore offre una carta dal suo sacco o dalla sua plancia e stava bluffando al riguardo (ovvero non è veramente in suo possesso), non dovrà darla allo Sceriffo, ma dovrà dimostrare che non possiede la carta e mostrare il suo **Tesoro Rubato** e/o il **Sacco da Mercante** allo Sceriffo se lui insiste.

Un accordo è concluso quando un'offerta viene fatta da un giocatore o dallo Sceriffo a un altro giocatore e il giocatore la accetta. Fino ad allora, si è ancora in fase di negoziazione. Di solito, è evidente quando un accordo è stato accettato, ma in caso di dubbio, usate la frase AFFARE FATTO per mostrare che entrambi accettate i termini.

Esempio di Corruzione dello Sceriffo con delle Promesse:

Little John propone un accordo allo Sceriffo: "Se non ispezioni il mio **Sacco da Mercante** in questo round, io non ispezionerò il tuo la prossima volta che sarò lo Sceriffo". Lo Sceriffo accetta e lascia entrare Little John nel villaggio, ma quando Little John diventa lo Sceriffo in un round successivo, decide di tradire la sua promessa e ispeziona comunque il **Sacco da Mercante** del precedente Sceriffo.



Vincere la Partita:

Calcolo del Punteggio:

- Alla fine dell'ultimo round, tutti i giocatori scartano qualsiasi carta che hanno in mano. Quelle carte non valgono alcun punto!
- Dopodiché, rivelate il vostro **Tesoro Rubato** e sommatelo al vostro punteggio.
- Sommate e calcolate i punti per:
 1. Le carte della vostra Plancia Giocatore.
 2. Qualsiasi Moneta abbiate.
 3. Il valore dei vostri **Segnalini Paesano**.
 4. I bonus Oro e Argento di Re Riccardo.

Bonus Oro e Argento di Re Riccardo:

Al giocatore che ha aiutato con successo il maggior numero di paesani e al secondo giocatore verranno assegnati i bonus Oro e Argento di Re Riccardo.

Il giocatore con il maggior numero di **Segnalini Paesano**, in base a ogni tipo di paesano, otterrà:

Bonus di Re Riccardo

Paesano	Merci	Oro	Argento
I Conigli	Carote	20	10
I Topi	Formaggio	15	10
Otto	Cesto di Legna	15	10
I Gufi	Tessuto	10	5

NOTA: In caso di pareggio per il bonus Oro di Re Riccardo, sommate insieme i bonus Oro e Argento e dividete equamente la vincita tra i giocatori in parità. Non assegnate il bonus Argento.

In caso di pareggio per il bonus Argento, si dividono equamente i punti tra i giocatori in parità.

Una volta che i bonus Oro e Argento sono stati aggiunti ai totali dei giocatori, il giocatore con il maggior numero di punti è dichiarato vincitore!

Se due o più giocatori sono in parità con lo stesso ammontare di punti, il giocatore che ha aiutato il maggior numero di paesani deciderà lo spareggio. Se la parità persiste, allora la vittoria viene condivisa.

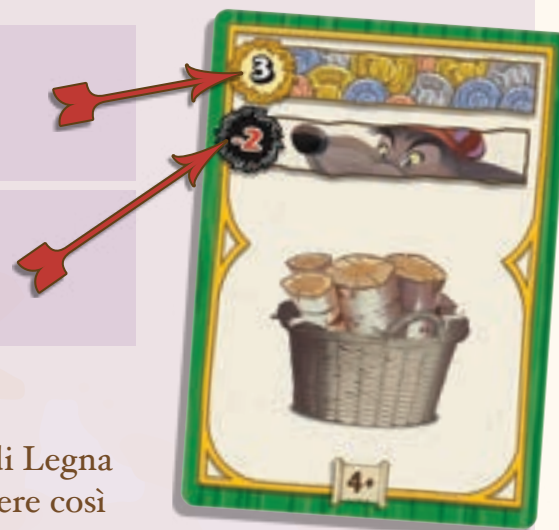


Descrizione delle Carte Merce:

Ogni carta mostra un tipo di *Merce* di cui la povera gente di Nottingham ha disperatamente bisogno, visto che lo Sceriffo e il Principe Giovanni li affamano.

PUNTI: L'angolo in alto a sinistra mostra il valore della *Merce*. Questa è la quantità di *Punti* che guadagnerete alla fine della partita se la carta è accanto alla vostra **Plancia Giocatore**.

PENALITÀ: Sotto al valore, c'è la *Penalità Merce*. Questa è la quantità di Monete che dovete pagare durante la *Fase Ispezione* se venite scoperti (vedere le pagine 7-10).



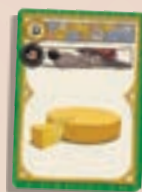
Ci sono **144** carte **Merci Legali** in questo gioco:



48 carte Carote che possono essere così scambiate:
3 = 1 segnalino Conigli



36 carte Cesto di Legna che possono essere così scambiate:
3 = 1 segnalino Otto



36 carte Formaggio che possono essere così scambiate:
3 = 1 segnalino Topi



24 carte Tessuto che possono essere così scambiate:
3 = 1 segnalino Gufi

Ci sono anche **60** carte **Tesoro Rubato**. Queste sono le ricchezze di Re Riccardo che Robin Hood e i suoi allegri compagni sono riusciti a rubare al Principe Giovanni per restituirle alla brava gente.



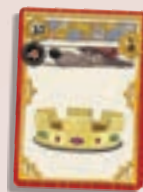
22 carte Gioielli, del valore di 9 monete l'una



21 carte Anelli, del valore di 10 monete l'una



12 carte Sacco di Monete, del valore di 11 monete l'una



5 carte Corona, del valore di 15 monete l'una



Descrizione della Plancia Giocatore:

Tesoro Rubato:

Le carte **Tesoro Rubato** che siete riusciti a intrufolare di nascosto dallo Sceriffo verranno inserite nella parte superiore della **Plancia Giocatore** a faccia in giù. Non rivelatele fino alla fine della partita, dove potete restituirle personalmente a Re Riccardo!



Merci Legali:

Le carte **Merci Legali** (Carote, Formaggio, Cesto di Legna e Tessuto) che avete portato legalmente nel villaggio o avete intrufolato di nascosto dallo Sceriffo verranno immagazzinate accanto alla vostra **Plancia Giocatore** a faccia in su. Vedrete una sezione per ogni tipo di merce lungo i lati di ogni **Plancia Giocatore**.



Conservate le vostre **Merci Legali** fino alla fine della partita quando potrete sommarle tutte insieme e vedere chi ha aiutato il maggior numero di Paesani! Non dimenticate di scambiarli con i **Segnalini Paesano**.

Ordine di Turno: La **Plancia Giocatore** ha anche un utile promemoria dell'ordine di turno per ogni round della partita.

Descrizione delle Carte Paesano:

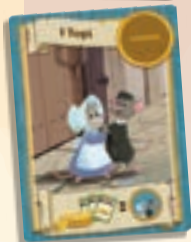
Aiutare i Paesani:

Il Principe Giovanni e lo Sceriffo stanno tassando i paesani così tanto che questi ultimi hanno difficoltà a procurarsi cibo sufficiente per le loro famiglie o le merci per svolgere il loro lavoro. Robin Hood e i suoi allegri compagni però stanno introducendo di nascosto quello di cui i paesani hanno bisogno, proprio sotto il naso dello Sceriffo!

Una volta che portate le merci nel villaggio, sia legalmente che illegalmente, potete darle direttamente alle famiglie e alle persone bisognose.

Tipo di Merci:

Il Tipo di *Merci* che può aiutare ogni Paesano si trova nella parte inferiore della sua carta.



Segnalini Paesano:

Ogni serie di *Merci* che raccogliete (3 Carote, 3 Cesti di Legna, 3 Formaggi o 3 Tessuti), possono essere scambiate in **Segnalini Paesano**. Una volta che convertite le **Merci Legali** in **Segnalini Paesano**, sono al sicuro e non possono essere usate come bustarelle o per pagare un debito. Se i segnalini si esauriscono, non è possibile convertire merci aggiuntive.

Vi conviene raccogliere quanti più **Segnalini Paesano** possibili per ottenere una ricompensa bonus da Re Riccardo quando la partita sarà finita!







Tabella di Riferimento:

	Tipo di Merci	3 Giocatori	4-5 Giocatori	Valore	Penalità	Segnalini Paesano
Merci Legali	Carote 	48	48	2	2	6
	Formaggio 	36	36	3	2	9
	Cesto di Legna 	0	36	3	2	9
	Tessuto 	24	24	4	2	12

Tipo di Merci 3 Giocatori 4-5 Giocatori Valore Penalità

Tesoro Rubato

Gioielli 	18	22	9	4
Anelli 	16	21	10	4
Sacco di Monete 	9	12	11	4
Corone 	5	5	15	4

Riconoscimenti

- **Gioco Originale Creato da Sergio Halaban e André Zatz**
- **Sviluppo del Gioco:** Dr. Thomas Allen, Fel Barros, John Guytan, Chris Henson, TJ Huzl, Dr. Jason Medina, Colin Meller, Bryan Pope, Benjamin Pope e Tom Vasel
- **Design Grafico:** Louise Combal e Mathieu Harlaut
- **Illustrazioni dei Personaggi e delle Merci:** Finbar Coyle
- **Illustrazioni delle Decorazioni:** Justin Gray
- **Produzione:** Marcela Fabreti (capo), Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Nicholas Sia, Kenneth Tan e Gregory Varghese

• **Regolamento:** William Niebling

• **Revisione:** Jason Koepp

• **Editore:** David Preti

Ringraziamenti speciali a Mike Bisogno e l'intero team di Spin Master

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Massimo Bianchini, Chiara Turchi

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



© Disney

|

www.disney.com

© 2023 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza specifica autorizzazione. Sheriff of Nottingham, CMON e il logo CMON sono marchi di CMON Global Limited. © 2023. TM & © SPIN MASTER TOYS UK LIMITED. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. Realizzato da: CMON Global Limited: 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545. **Rappresentante Autorizzato:** Asmodee Group: 18, rue Jacqueline Auriol – Quartier Villaroy – BP 40119 78041 Guyancourt Cedex – Francia. **Distribuito in Italia da:** Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza, 58 - 42018 San Martino in Rio (RE). WWW.ASMODEE.IT I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina.

CONFORME AI REQUISITI DI SICUREZZA CPSC.

AVVERTENZA! NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. SI PREGA DI CONSERVARE QUESTE INFORMAZIONI PER FUTURO RIFERIMENTO.



FABBRICATO IN CINA