

Las Vegas

ROYALE

Rüdiger Dorn

Azzarda fino all'ultimo lancio!

Immedesimatevi nel ruolo di temerari giocatori d'azzardo intenti a mettere alla prova la propria fortuna nella sfavillante Las Vegas. Visitate i sei differenti casinò rappresentati dalle diverse facce di un dado e aggiudicatevi i piatti in palio a ogni round.

Ogni lancio vi offrirà una nuova scelta: che risultato scegliere in modo da mettere i vostri dadi dove pensate di poter vincere il più possibile? E dove li metteranno gli altri giocatori? E dove potreste cercare di superare gli avversari per arraffare la vincita maggiore? Ma fate attenzione, la Dea Bendata non guarda in faccia nessuno e potrebbe essere un altro giocatore a ridere per ultimo!

Vince il giocatore con più denaro alla fine dei 3 round.

COMPONENTI

35 dadi piccoli
(7 per colore)



5 dadi grandi
(1 per colore)



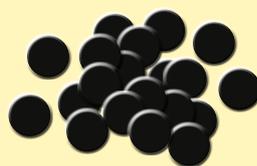
2 dadi extra



9 dadi vuoti
(senza valori)



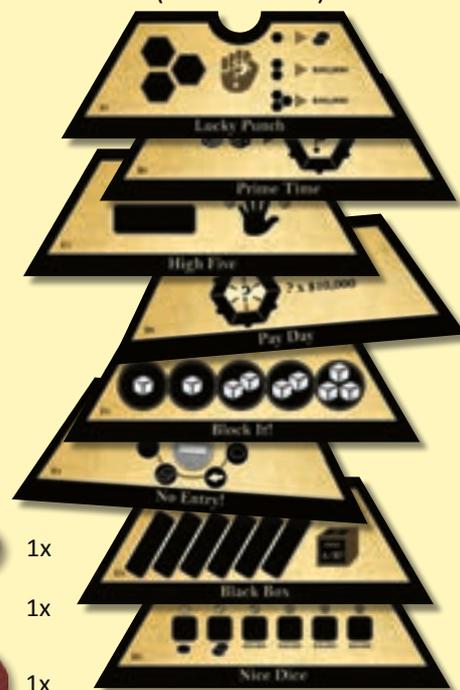
20 gettoni



15 segnalini e gettoni



8 tessere
(double face)



1 arena per lanciare i dadi

(Defustellare con attenzione i componenti la prima volta che si gioca)



1 plancia dei casinò
(in tre parti)

90 carte denaro



11x

11x

13x

15x

13x

11x

9x

7x

Se leggete questo regolamento per la prima volta, potete ignorare i box a margine: servono come riferimento rapido per giocatori che conoscono già le regole ma vogliono ripassarle velocemente prima di iniziare.

LAS VEGAS (gioco base/introductivo)

(Questa parte del regolamento è quasi identica a quella del gioco alea "Las Vegas" del 2012.
Se già conoscete quel gioco, potete leggere solamente le novità, che sono evidenziate in **blu scuro**).

PREPARAZIONE

Posizionate l'arena dei dadi al centro del tavolo con l'esagono nero al suo interno. Assemblate **la plancia dei casinò** (unendo le tre parti) e mettetelo attorno all'arena dei dadi (vedi figura).

Mescolate **le 90 carte denaro** e mettetele da parte in una pila coperta. Quindi pescatene 2 e piazzatele scoperte e vicine tra loro sul tavolo. Ripetete il procedimento fino a formare 6 coppie di carte. Quindi posizionate la coppia di carte dal valore totale più alto vicino al casinò 🎰 ("Sunset"). Le carte vanno posizionate leggermente sfasate, in modo da poter vedere facilmente il loro valore. Posizionate quindi la coppia di carte con valore totale immediatamente inferiore vicino al casinò 🎰 ("Cleopatra"), e così via. Se due coppie di carte hanno un valore totale uguale, posizionate quella che possiede la singola carta denaro di valore più alto vicino al casinò con il rango più alto (vedi figura, casinò 5 + 4). Mettete le carte denaro rimanenti da parte. Serviranno per il secondo e il terzo round.

Ogni giocatore prende gli **8 dadi** di un colore a sua scelta e **due chips**. Mettete le chips rimanenti da parte. Serviranno per il secondo e il terzo round.

Tutti gli altri componenti (come le tessere, gli altri dadi, i segnalini e i gettoni) non vengono utilizzati nel gioco base.

- Posizionate l'arena al centro del tavolo con la pancia dei casinò attorno
- Mescolate le carte denaro e posizionate 6 x 2 scoperte in corrispondenza dei casinò
- Ogni giocatore riceve 7 + 1 dadi di un colore e 2 chips



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita dura **tre round**, e ciascun round consiste approssimativamente di quattro/sei turni per giocatore.

Il giocatore più vecchio inizia, gli altri seguono in senso orario.

Il giocatore di turno lancia tutti i dadi del suo colore che ha ancora a disposizione (all'inizio sono 8, poi diminuiscono sempre più man mano che il round prosegue). **I dadi vanno lanciati nell'arena dei dadi.**

Sceglie poi **UN** numero tra i risultati ottenuti e piazza tutti i dadi di quel valore nel casinò con il numero corrispondente. Non importa se in quel casinò ci sono già dadi suoi o avversari.

Poi rimuove i dadi rimasti dall'arena, e passa la mano al giocatore successivo che a sua volta lancia i suoi dadi nell'arena e li piazza, e così via, fino a quando tutti i giocatori avranno piazzato tutti i loro dadi.

3 round che consistono in un numero variabile di turni di lancio dei dadi

Il giocatore attivo lancia tutti i suoi dadi e sceglie uno dei numeri, quindi piazza tutti i dadi che mostrano quel valore nel corrispondente casinò

Esempio: Durante il suo terzo turno, **Ben** ha lanciato i 5 dadi che gli sono rimasti: quattro 3 e un 5. Sceglie i quattro 3 e li posiziona tutti nel casinò 🎰. (Una volta scelto il numero, tutti i dadi con quel numero devono essere piazzati e non può scegliere di piazzarne meno!)

Al suo turno successivo, **Ben** lancerà il suo ultimo dado e lo posizionerà di conseguenza.

Se hai finito i dadi, sei costretto a passare per il resto del round.

(Verso la fine di un round può accadere che solo un giocatore abbia ancora dadi a disposizione e che per questo motivo quel giocatore svolga più turni di seguito.)



I giocatori che hanno finito i dadi saltano il turno

LE CHIPS

Se non si è soddisfatti del proprio lancio, si può pagare una chip e passare il turno riprendendosi tutti i dadi dall'arena senza piazzarne alcuno. Il gioco continua come di consueto con il giocatore alla sua sinistra.

VINCITE

Quando l'ultimo giocatore ha posizionato il suo ultimo dado in un casinò, comincia la distribuzione delle vincite.

Innanzitutto, controllate ogni casinò per vedere se al suo interno due o più giocatori hanno piazzato lo stesso numero di dadi. Il **dado grande** (chiamato anche "Biggy") vale come due dadi piccoli!

Dovunque ci sia una parità, quei giocatori devono rimuovere tutti i loro dadi da quel casinò.

Esempio 1:

Anna ha piazzato cinque dadi nel casinò 🎲, **Ben** ne ha piazzati tre, **Carla** ne ha piazzato uno e in aggiunta il suo "Biggy" (= equivalenti a tre dadi piccoli totali), e **Denny** ne ha piazzato uno. Avendone piazzati lo stesso numero, **Ben** e **Carla** rimuovono i loro dadi.

Esempio 2:

Anna ha piazzato il suo "Biggy" e, **Carla** ha piazzato due dadi nel casinò 🎲. **Ben** e **Denny** ne hanno piazzati uno ciascuno: tutti e quattro i giocatori rimuovono i loro dadi.

Ora assegnate le carte denaro del casinò 🎲 ("Miracle"). Il giocatore con più dadi in quel casinò vince la carta denaro di valore più alto. Il secondo per numero di dadi vince l'altra carta denaro. Tutti gli altri giocatori non vincono nulla. Distribuite le vincite degli altri cinque casinò nello stesso modo.

Dopo aver distribuito le vincite, se nei casinò sono rimaste carte denaro mettetele coperte in fondo al mazzo. I giocatori possono tenere segreto l'ammontare di denaro vinto fino alla conclusione del gioco.

Infine, ogni giocatore riprende tutti i suoi dadi e si prepara un nuovo round.

Casinò 🎲

Ben vince la carta da 40.000 \$. L'altra carta da 40.000 \$ viene messa in fondo al mazzo.

Casinò 🎲

Carla vince la carta da 70.000 \$ e **Ben** quella da 30.000. **Denny** non vince nulla.

Casinò 🎲

Anna vince la carta da 80.000 \$ e **Denny** quella da 50.000.

Secondo e terzo round

Distribuite una nuova coppia di carte denaro in corrispondenza di ogni casinò, così come spiegato nella sezione "Preparazione del gioco" (vedi pagina a sinistra). Ogni giocatore riceve altre due chips (in aggiunta a quelle che gli sono rimaste dal round precedente).

Il giocatore che ha precedentemente vinto la carta denaro di valore più alto nel casinò 🎲 diventa il primo giocatore (o il vincitore della carta denaro di valore più alto del casinò di rango immediatamente inferiore, se non è stato vinto nulla in quel casinò).

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo tre round. Ogni giocatore conta il proprio denaro. Ogni chip non utilizzata vale 10.000 \$. Il giocatore più ricco vince. In caso di parità, vince il giocatore con la quantità maggiore di carte denaro e chips. Se c'è ancora parità, i giocatori condividono la vittoria.

Dopo aver lanciato i dadi, si può pagare 1 chip per passare il turno

I giocatori che posseggono un uguale numero di dadi in un casinò non vincono denaro in quel casinò

Esempio 1



Esempio 2



In tutti i casinò:

Il giocatore con più dadi vince la carta denaro di valore più alto; il secondo vince l'altra



Per preparare il prossimo round, distribuite 6 nuove coppie di carte denaro

Il gioco finisce dopo tre round

Vince il giocatore con più soldi

VERSIONE PER DUE GIOCATORI

Applicate le regole della versione base con le seguenti modifiche:

All'inizio di ogni round, lanciate tutti gli otto dadi di un colore neutrale e piazzateli nei corrispondenti casinò. I dadi rimangono lì fino alla fine del round.

Nella distribuzione delle vincite di fine round, i dadi "neutrali" si comportano come se appartenessero a un giocatore fittizio. Ogni carta denaro vinta da questo giocatore va messa in fondo al mazzo.

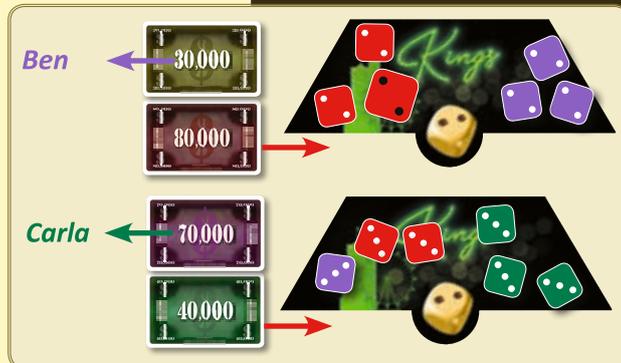
Esempio 1:

La carta da 80.000 \$ è vinta dal **giocatore neutrale**. La carta viene messa in fondo al mazzo denaro. **Ben** vince quella da 30.000.

Esempio 2:

Carla vince la carta da 70.000 \$ e il **giocatore neutrale** quella da 40.000 (che finisce in fondo al mazzo denaro); **Ben** non vince nulla.

Queste regole valgono anche per la versione per 2 giocatori del gioco avanzato "Las Vegas Royale".



VARIANTE

Distribuite un set di dadi di un colore non in gioco tra tutti i casinò

Questi dadi vanno considerati come gli altri

LAS VEGAS ROYALE (gioco avanzato)

Applicate tutte le regole precedenti con le seguenti eccezioni:

PREPARAZIONE

All'inizio di ogni round, scegliete 3 tessere a caso. Ogni tessera ha due facce, quindi capovolgetele oltre a mischiarle. Quindi scegliete casualmente una tessera e piazzatela in corrispondenza del casinò 🎲. Ripetete il procedimento con i casinò 🎲 e 🎲. Gli altri casinò (4-6) restano vuoti.

Distribuite le carte denaro (6 x 2 carte) come nella preparazione del gioco Base. Poi preparate e mettete da parte anche le coppie di carte denaro per i due round successivi (in totale 24 carte). Queste carte devono rimanere coperte.

Le rimanenti carte denaro vengono messe scoperte sul tavolo e serviranno come "banca".

Preparate i 2 dadi neri e i 9 dadi vuoti e tutti i vari segnalini e gettoni e sistemateli vicino all'area di gioco. Alcuni componenti serviranno per le tessere casinò addizionali. *Maggiori dettagli alle pagine 5-8.*

Il resto della preparazione segue quella del gioco base.

SVOLGIMENTO

Si gioca come nel gioco base, con le seguenti modifiche:

Ogni volta che piazzate uno o più dadi nei casinò 1, 2 o 3, le corrispondenti tessere si attivano e succede qualcosa che dipende dalla tessera abbinata.

Nei round 2 e 3: rimuovete le tre tessere extra, rimescolate nuovamente tutte le tessere e selezionatene casualmente altre 3, piazzandole sempre in corrispondenza dei casinò 1, 2 e 3. Può succedere che una tessera venga usata più di una volta. *(Ma se preferite usare sempre tessere nuove, scartate le tessere in gioco oppure fate attenzione ad utilizzare l'altra faccia)*

Il resto del gioco è descritto nella sezione "Secondo e terzo round" nel gioco base.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo tre round. Il giocatore con più denaro è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore con il totale maggiore di carte denaro e chips.

Scegliete tre tessere casuali e mettetele vicino ai casinò 1, 2, 3

Preparate il denaro per il 2° e 3° round

Il denaro che rimane viene utilizzato come "banca"

Giocate come nella versione di base, tranne quando piazzare nei casinò 1, 2 e 3

Dopo tre round, il giocatore con più denaro è il vincitore

LUCKY PUNCH (tessera A1)

Preparazione: Mettete i tre gettoni esagonali* sulla tessera Lucky Punch
All'attivazione: Il giocatore di turno sceglie segretamente da 1 a 3 gettoni e li nasconde nel pugno della mano destra (sotto al tavolo). Quindi mette il pugno chiuso in mezzo al tavolo. Il giocatore alla sua sinistra deve cercare di indovinare quanti ne sta tenendo in mano. Se questi indovina il giocatore di turno non vince nulla, altrimenti riceve una ricompensa che dipende dal numero di gettoni, 1 gettoni=2 chips, 2 gettoni= 30.000 \$, 3 gettoni=40.000 \$. Poi rimettete tutti i gettoni sulla tessera.

** In alternativa ai gettoni e ai segnalini, potete anche usare i dadi vuoti, a meno che le tessere F1 o F2 non siano in gioco.*



JACKPOT (tessera A2)

Preparazione: Mettete il segnalino JACKPOT* sul primo spazio della tessera (30.000 \$) e preparate i due dadi neri extra.

All'attivazione: Il giocatore di turno lancia entrambi i dadi extra:

- Se il risultato è 7 o un doppio numero, vince dalla banca l'ammontare mostrato sotto il segnalino JACKPOT che viene poi riportato sullo spazio 30.000 \$.
- Negli altri casi non vince nulla e il segnalino va fatto avanzare sullo spazio successivo (al massimo 80.000 \$).



PRIME TIME (tessera B1)

Preparazione: Preparate i due dadi neri extra.

Prima di iniziare a distribuire le vincite: Verificate prima di tutto chi è il vincitore in questo casinò. Il futuro vincitore (ovvero colui che riceverà la carta denaro di maggior valore), lancia entrambi i dadi extra e può scegliere se piazzarli entrambi, solo uno o nessuno nei relativi casinò (anche nel caso di doppio!). I dadi piazzati contano come dadi del suo colore nella fase di distribuzione delle vincite.



FIFTY FIFTY (tessera B2)

Preparazione: Preparate i due dadi neri extra. Mettete il segnalino rotondo* nel primo spazio (➡) della tessera.

All'attivazione: Il giocatore di turno lancia entrambi i dadi extra e muove il segnalino di uno spazio in avanti. A quel punto può decidere di concludere il suo turno e ricevere la ricompensa corrispondente allo spazio in cui si trova il segnalino (da 0 \$ a 60.000 \$). In alternativa, può lanciare nuovamente i dadi scommettendo, *prima del rilancio*, se il nuovo risultato sarà maggiore o minore del precedente.

- Se la scommessa è vinta, il segnalino avanza di un passo e il giocatore di turno deve scegliere se incassare la ricompensa (ora più ricca) o scommettere di nuovo.
- Se la scommessa è persa, il turno finisce e il giocatore di turno non riceve nulla.

Alla fine del turno, riportate in tutti i casi il segnalino nello spazio di partenza.

Nota: si può scommettere su un lascio superiore o inferiore al precedente, quindi se si ottiene due volte lo stesso numero si perde automaticamente la scommessa!



HIGH FIVE (tessera C1)

Preparazione: Mettete il gettone HIGH FIVE sullo spazio corrispondente della tessera.

All'attivazione: Il primo giocatore che piazza il suo quinto dado in questo casinò (o 3 dadi piccoli e il Biggy), riceve subito il gettone. Durante la distribuzione delle vincite convertitelo con 100.000 \$ presi dalla banca.



BAD LUCK (tessera C2)

Prima di iniziare a distribuire le vincite (e prima di rimuovere i dadi presenti in numero uguale): i giocatori che hanno il minor numero di dadi in questo casinò (inclusi quelli che ne avessero zero) devono pagare 50.000 \$ alla banca alla fine del round.

Se un giocatore non ha sufficiente denaro per pagare, deve pagare tutto quello che possiede (incluse le chips il cui valore singolo è stimato in 10.000 \$). La banca può dare resto. (Ma le chips non possono mai essere date come "resto").



PAY DAY (tessera D1)

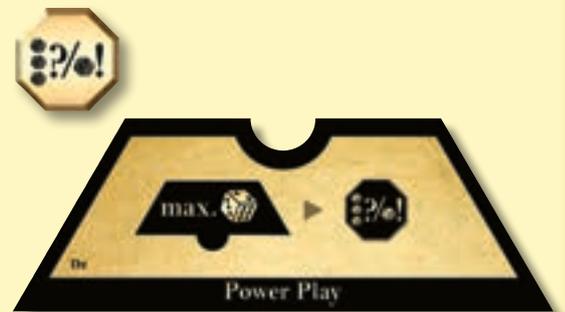
All'attivazione: il giocatore di turno riceve subito dalla banca 10.000 \$ per ogni casinò (non tessera) in cui vi sia almeno un dado del suo colore, incluso quello attivato. Se il totale è 10.000 o 20.000 \$, si viene pagati con una o due chips, se superiore a 20.000 \$, con carte denaro prese dalla banca.



POWER PLAY (tessera D2)

Preparazione: Mettete il gettone POWER PLAY sulla tessera.

All'attivazione: Se, dopo aver piazzato i suoi dadi in questo casinò, il giocatore di turno è quello che vi possiede, da solo, il maggior numero di dadi, prende il gettone (dalla tessera o da un altro giocatore) e lo piazza come promemoria sopra i dadi rimasti. Durante il suo prossimo turno, se sarà ancora in possesso del gettone, anziché lanciare i dadi potrà piazzarne uno in un casinò a sua scelta (ruotando il dado per ottenere il valore desiderato), risolvendo anche eventuali effetti che potrebbe avere. Se in un qualunque momento nessun giocatore detiene la maggioranza, il gettone ritorna sulla tessera.



NO ENTRY! (tessera E1)

Preparazione: Mettete il gettone NO ENTRY! al centro della tessera e il segnalino rotondo* nel primo spazio (↻) del tracciato circolare.

All'attivazione: Scegliete un qualunque casinò (eccetto quello abbinato a questa tessera) e piazzate il gettone NO ENTRY! a coprire il disegno del suo dado. Quel casinò è ora chiuso. Nessun dado vi può essere aggiunto o rimosso. Il divieto si applica anche agli effetti delle tessere.

Inoltre, il giocatore di turno muove il segnalino in avanti di uno spazio e incassa la ricompensa indicata nella nuova casella occupata. Gli spazi vuoti e il simbolo ↻ non danno ricompense.

La prossima volta che un giocatore attiva questa tessera, quel giocatore può muovere il gettone NO ENTRY! ma non è obbligato a farlo. Se non lo muove, però, non muoverà neppure il segnalino e non riceverà alcuna ricompensa.



KNOCKOUT? (tessera E2)

All'attivazione: Ogni avversario del giocatore di turno deve piazzare uno dei suoi dadi rimanenti nel bar di questa tessera (a meno che un giocatore non abbia già 2 dei suoi dadi nel bar). Il giocatore di turno invece recupera tutti i suoi dadi eventualmente nel bar (se ce ne sono).

I dadi nel bar sono "fuori dal gioco" e non verranno conteggiati durante la distribuzione delle vincite. Il "Biggy" conta come singolo dado nel conteggio massimo di due dadi dello stesso giocatore nel bar.



BLOCK IT! (tessera F1)

Preparazione: Mettete i nove dadi grigi vuoti a gruppi sugli spazi neri della tessera, come indicato (2x 1, 2x 2, 1x 3 dadi).

All'attivazione: Il giocatore di turno sceglie uno degli spazi, prende tutti i dadi vuoti che vi si trovano e li piazza in un casinò a sua scelta. Durante questo round e durante la distribuzione delle vincite, i dadi vuoti vengono considerati come appartenenti a un giocatore fittizio.

Esempio: Al casinò 2 corrisponde la tessera POWER PLAY e contiene 1 dado blu, 1 dado giallo e due dadi rossi. Tu aggiungi 2 dadi vuoti. Il giocatore rosso deve immediatamente rimettere il gettone POWER PLAY sulla tessera. Se la situazione del casinò 2 non dovesse mutare, nessun giocatore vincerà denaro lì.

Nelle partite a 2 giocatori, i dadi neutrali piazzati all'inizio di ogni round e i dadi grigi vuoti sono considerati appartenenti a due giocatori fittizi diversi!



HANDICAP (tessera F2)

Preparazione: Distribuite i nove dadi grigi vuoti come segue: un dado nei casinò 1, 2 e 3, due negli altri.

All'attivazione: Il giocatore di turno sceglie un dado vuoto da un casinò qualsiasi e lo piazza sopra una delle icone dado non ancora occupate di questa tessera ricevendo subito la corrispondente ricompensa: 1 chip (2x) o 30.000 \$ (3x) o una tra le seguenti due opzioni (4x): ruota uno dei dadi che gli sono rimasti fino a sceglierne il valore e lo piazza nel casinò corrispondente (senza attivare eventuali effetti!) oppure fa ritornare uno qualsiasi dei suoi dadi da un qualunque casinò alla sua riserva.

Durante la distribuzione delle vincite: I dadi vuoti rimasti nei casinò sono considerati appartenenti a un giocatore fittizio. Questo potrebbe modificare le posizioni dei giocatori nei casinò e/o creare pareggi.

Non è obbligatorio raccogliere un dado vuoto, ma si riceve la ricompensa solo se lo si fa.

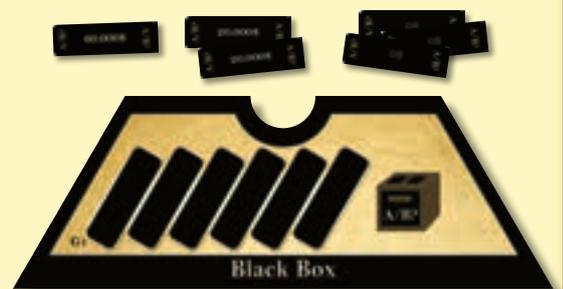
Potete rimuovere (o aggiungere) vostri dadi solo dai casinò, non da una tessera. Nelle partite a 2 giocatori, i dadi neutrali piazzati all'inizio di ogni round e i dadi grigi vuoti sono considerati appartenenti a due giocatori fittizi diversi!



BLACK BOX (tessera G1)

Preparazione: Mettete i sei gettoni BLACK BOX scoperti negli spazi corrispondenti.

Durante la distribuzione delle vincite Il giocatore a sinistra del vincitore di questo casinò prende tutti i 6 gettoni e li separa in due pile (3+3, 4+2, 5+1), a sua scelta. Il vincitore del casinò sceglie una delle pile coperte e riceve le ricompense riportate nei gettoni: 2 chips o denaro (40.000, 60.000, 80.000 o 100.000 \$).



DOUBLE DOWN (tessera G2)

All'attivazione: Il giocatore di turno può, se vuole, spostare quanti dei suoi dadi desidera da questo casinò al corrispondente spazio sulla tessera. Si possono spostare sia dadi appena piazzati che già piazzati in precedenza.

Durante la distribuzione delle vincite: Questa tessera funziona esattamente come un ulteriore casinò. Dopo avere eventualmente rimosso i dadi in parità, il vincitore riceve dalla banca 60.000 \$ e il secondo ne riceve 30.000.

Nessun dado può essere aggiunto o rimosso da questa tessera come effetto di un'altra azione.



NICE DICE (tessera H1)

All'attivazione: Il giocatore di turno, oltre a piazzare come di consueto sul casinò i dadi con il risultato corrispondente, può anche piazzare uno degli *altri* dadi che ha appena lanciato sullo spazio della tessera corrispondente al risultato ottenuto. In alternativa si può anche spostare sulla tessera uno dei propri dadi piazzati nel casinò stesso nei turni precedenti se ce ne sono, ma non quelli piazzati in questo turno. Se lo spazio è occupato (non importa da chi), il dado viene piazzato invece nel casinò di numero corrispondente ma senza attivare eventuali effetti!.

Durante la distribuzione delle vincite: Ogni giocatore rimuove i suoi dadi da questa tessera e incassa la corrispondente ricompensa: 1 o 2 chips o 30.000-60.000 \$.



MY CHOICE (tessera H2)

Preparazione: Preparate i due dadi neri extra.

All'attivazione: Il giocatore attivo lancia entrambi i dadi extra, sceglie uno dei risultati ed esegue la corrispondente azione:

 + 1 chip  + 2 chip  + 30.000\$

 Attivare una qualsiasi altra tessera, come se si fossero appena piazzati dadi in quel casinò. (*Attenzione: Non è sempre possibile attivare certe tessere in questo modo!*)

 Piazzare uno dei propri dadi rimanenti in un casinò a scelta, ruotandolo per ottenere il valore corrispondente (eventuali effetti non vengono attivati!) oppure rimuovere e aggiungere alla propria riserva uno qualsiasi dei propri dadi da un qualunque casinò.

 Piazzare uno dei propri dadi rimanenti nello spazio grigio sotto il 6. Se lo spazio è già occupato, il dado viene rimosso e restituito al suo proprietario. Durante la distribuzione delle vincite, il dado viene rimosso e il giocatore incassa 60.000 \$ dalla banca.



VARIANTE

Prima di giocare, potete mettervi d'accordo per utilizzare più o meno di tre tessere durante ogni round. Al massimo si possono utilizzare sei tessere (una per ogni casinò). *Buon divertimento!*

Altre interessanti varianti ed espansioni del gioco si possono trovare nel nostro sito web:
www.ravensburger.com

L'autore e l'editore ringraziano coloro che hanno provato il gioco per il loro impegno e i loro preziosi consigli, in particolare Maja Dorn e i gruppi di giocatori di Bad Aibling, Burgoberbach, Cham, Fischbachau, Grassau, Harpfetsham, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Reutte, Rotenburg e Siegsdorf.

Per commenti, suggerimenti o domande sul gioco si prega di contattare:

Ravensburger Srl
Via Enrico Fermi, 20
I-20057 Assago (MI)
E-Mail: Info.Italia@Ravensburger.com

Visitate il nostro sito:
www.Ravensburger.com
© 2018 Rüdiger Dorn
© 2020

