

VLAADA CHVÁTIL

A VOI LA SCELTA!

I giocatori assumono il ruolo di scoiattoli che stanno scalando una montagna.
Mentre scalano si fanno domande l'un l'altro perché beh...
perché è quello che fanno gli scoiattoli no?

Come mai gli scoiattoli? Bella domanda! Se sperate di trovare la risposta in questo regolamento, resterete delusi. Ma se invece sperate di imparare le regole del gioco, leggete pure.



Come Usare Questo Libretto

Potete imparare le regole anche leggendo solamente i box gialli.

Okay, non è completamente vero. Probabilmente dovrete anche guardare le figure.
Ma il resto del testo sono spiegazioni, chiarimenti senza alcuna provocazione.
Cosa è peggio: una spiegazione diretta e asciutta delle regole o un regolamento scritto da un autore di regolamenti che viene pagato a parola? A voi la scelta!

Preparazione

1. Ogni giocatore prende i materiali di 1 colore.



scoiattolo



tessera A



tessera B



×3

segnalino "per 3"



!?

segnalino
"domanda difficile"

2. Piazzate la **plancia di gioco** al centro del tavolo.

Il lato per 5 o 6 giocatori è indicato così: 6 ♣ 5 ♣

L'altro lato è per 3 o 4 giocatori.

Durante la partita i segnalini scartati andranno qui, in questo spazio di cielo vuoto.

Il Pascolo: Si prega di non prendere in giro le pecore.

Il Lago.
Si nuota!

Tutti gli scoiattoli devono seguire questo sentiero per scalare la montagna. Le scorciatoie causano l'espulsione.

3. Ogni giocatore piazza il proprio scoiattolo nella **casella di partenza**.

4. Mescolate il mazzo delle **carte risposta** e date 5 carte a ogni giocatore.



5. Con il resto delle carte costituite il **mazzo risposta** da cui pescare. La plancia di gioco mostra di quante carte dovrà essere composto il mazzo, in base al numero di giocatori.

Piazzate il mazzo risposta nello spazio indicato sulla plancia di gioco.

6. Riponete nella scatola le carte risposta rimaste.



7. Piazzate la **plancia domande** vicino alla plancia di gioco.

8. La preparazione delle **ghiande** è spiegata nella prossima pagina.

Le ghiande hanno anche un lato che mostra una nocciola poichè, in molti paesi, la cultura popolare dice che gli scoiattoli mangiano le nocciole. Questo regolamento le chiama ghiande, ma potete utilizzare entrambi i lati (Nota: in natura, i veri scoiattoli mangiano le ciambelle).

Le regole base sono per partite con 5 o 6 giocatori.

Modifiche per 3 o 4 giocatori sono a pagina 11.

Svolgimento della Partita

Scegliete il primo giocatore.

Il primo giocatore dovrebbe essere qualcuno che sa giocare. Se nessuno sa come giocare, allora di a tutti che il regolamento dice che è il giocatore che sta leggendo il regolamento a diventare il primo giocatore. Non è scritto nei box gialli ma loro non possono saperlo se non stanno leggendo le regole, no?

Date 1 ghianda a ognuno tranne che al primo giocatore. Riponete nella scatola le ghiande in eccesso.

Oh cavolo! Ti sei lasciato abbindolare da questo regolamento a essere il primo giocatore e ora non hai una ghianda!

Non preoccuparti.

I giocatori porranno domande a turno, cominciando dal primo giocatore e procedendo in senso orario attorno al tavolo.

Un Turno

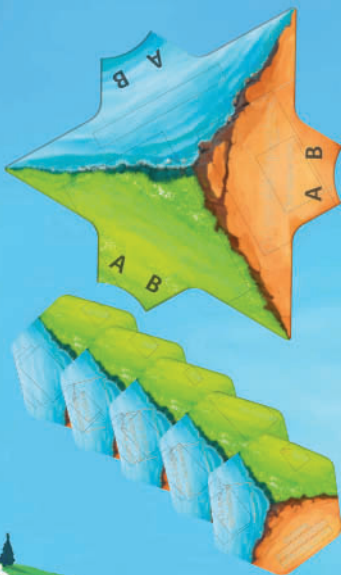
Nel tuo turno dovrai porre una domanda. Ci sono 3 domande, scritte sulla plancia domande. Ogni domanda richiede una scelta tra A e B. Cosa sono A e B? Buona domanda! Dovrai scegliere le risposte tra le tue carte risposta.

Ogni carta ha 3 risposte. Le risposte verdi si riferiscono alla domanda verde. Le risposte blu si riferiscono alla domanda blu e le domande arancioni sono bellissime al tramonto.

Per porre una domanda scegli 2 delle tue 5 carte risposta da associare a una delle 3 domande. A te la scelta.

Non cercare di associare una risposta a una domanda di colore diverso. Può sembrare divertente, ma il gioco non tratta di quello. Il gioco riguarda gli scoiattoli.

No, aspetta. Il gioco riguarda il fare domande difficili.



Quando tocca a te porre una domanda, devi:

1. Scegliere una delle tre domande sulla plancia domande e 2 carte risposta tra quelle che hai in mano
2. Scegliere un altro giocatore che ha una ghianda.
3. Prendere la ghianda di quel giocatore e preparare la plancia domande così che possa leggerla.
4. Leggere la domanda ad alta voce.
5. Piazzare una carta risposta sotto alla plancia domande come risposta A. Leggi la risposta su quella carta che ha lo stesso colore della domanda.
6. Fai lo stesso per la risposta B.



Visto? Ottieni una ghianda appena poni la domanda. Ti avevamo detto di non preoccuparti.

La ghianda serve a garantire che a tutti venga posta una domanda. In realtà serve a evitare che un giocatore venga preso di mira con le domande. Ma se non sai a chi fare una domanda, la cosa più sensata è scegliere la persona che ha più ghiande.

Questa non è una regola però. La regola è che il giocatore a cui fai la domanda deve avere almeno una ghianda. Scegliere la persona giusta a cui fare la domanda è una parte importante della strategia per questo gioco (sì, è un gioco strategico... è un gioco Cranio Creations!).

Ah, non puoi farti da solo la domanda. Scusa se non l'abbiamo scritto nel box giallo, ma abbiamo pensato fosse ovvio. Se è il tuo turno di fare una domanda e nessun altro ha una ghianda, fai la tua domanda al giocatore alla tua destra. Siamo sicuri che quel giocatore si è dimenticato di prendere una ghianda poco fa.

Rispondere e Indovinare

Il giocatore scelto per rispondere alla domanda dovrà rispondere onestamente. Quando ha deciso cosa rispondere, lo segnala giocando le sue tessere A o B a faccia in giù.

Quando ti viene fatta una domanda rispondi dal tuo personale punto di vista. Se sei onesto non puoi sbagliare, no? Se la domanda richiede un po' di interpretazione puoi decidere come interpretarla. Non dire o non fare nulla che possa rivelare la tua risposta.

Tutti gli altri giocatori, esclusi il giocatore che fa la domanda e il giocatore che deve dare la risposta tenderanno di indovinare quale tra A e B è la risposta che è stata scelta dal giocatore scelto. Per indicare la loro scelta giocheranno a loro volta le tessere A o B a faccia in giù.

Chi pone la domanda non può cercare di indovinare, ma gli è permesso di tirarsela mentre gli altri vanno in crisi per via della domanda.

Nessuno deve dire la propria risposta o cercare di indovinare mentre gli altri giocatori stanno ancora decidendo.



Punteggio

Una volta che tutti hanno scelto tra A o B, il giocatore scelto rivela la sua risposta. Dopodiché gli altri giocatori rivelano le loro tessere.

Il giocatore scelto può dare una breve spiegazione mentre rivela la sua risposta. Gli altri giocatori possono discuterne ma è troppo tardi per modificare la scelta.

La tessera del giocatore scelto mostra la risposta giusta. Tutti gli altri giocatori che hanno scelto la stessa risposta muovono il loro scoiattolo avanti di una casella.

Il giocatore scelto muove sempre il suo scoiattolo di una casella e così fanno anche tutti i giocatori che hanno indovinato la sua risposta. Dopo che tutti quelli che hanno risposto giusto hanno finito è il momento di occuparsi di chi ha risposto in modo errato.

Muovete avanti lo scoiattolo del giocatore che ha posto la domanda di una casella per ogni risposta sbagliata.

Esempio: Supponiamo che il giocatore scelto abbia giocato la tessera B. Qualcuno dirà "B è la risposta giusta". Tutti quelli che hanno la tessera B davanti a loro muoveranno avanti di 1 casella. Il giocatore che ha posto la domanda muoverà avanti di 1 casella per ogni tessera A che è stata giocata.

In alcuni gruppi di giocatori ognuno muove il proprio scoiattolo. In altri gruppi c'è un giocatore responsabile a cui piace tenere traccia delle cose e si occupa lui di muovere gli scoiattoli di tutti. Per questo giocatore sarà facile capire in poco tempo che ci sono alcuni semplici casi tipici. Se tutti i giocatori hanno indovinato, si muoveranno gli scoiattoli di tutti tranne che del giocatore che ha posto la domanda. Se 1 giocatore non ha indovinato, si muoveranno gli scoiattoli di tutti tranne il suo.

Suggerimento: Non utilizzate metodi ibridi per spostare gli scoiattoli. "Qualcuno ha già mosso il mio scoiattolo?" non è una domanda che vorreste sentire quando giocate a questo gioco.

Segnalini

Sai cosa? Salta questa sezione finché non hai giocato un paio di turni. Una volta che tutti sono a loro agio con il gioco e con il sistema dei punteggi, puoi spiegare come funzionano i segnalini.

Quando dovete indovinare la risposta di un altro giocatore avete la possibilità di giocare uno dei vostri segnalini assieme alla tessera A o B.

Quando giocate la vostra tessera dovreste coprirla con la vostra zampa così che nessuno possa capire se state giocando anche un segnalino oppure no. Ovviamente molti scoiattoli lasciano i loro segnalini sul tavolo per cui potrebbe essere facile capire se qualcuno li ha giocati o no. Normalmente questo non è importante. Nessuno tiene traccia dei segnalini degli altri perché sono tutti troppo impegnati a capire cosa è più importante, le Foreste o la Birra?



Quando rivelate la vostra tessera, rivelate anche il segnalino.



segnalino "per 3": Questo segnalino vi permette di muovere di 3 caselle invece di 1 se avete indovinato la risposta. Se non indovinate non ha effetto.



segnalino "domanda difficile": Questo segnalino vi permette di muovere di 1 casella per ogni risposta sbagliata degli altri giocatori. Non tiene conto della vostra risposta.

Potete giocare un segnalino solo quando dovete indovinare la risposta di un altro giocatore. Non è obbligatorio giocare segnalini. Non è possibile giocare entrambi i segnalini contemporaneamente.

Suggerimento: Se stai muovendo gli scoiattoli per tutti quanti potresti trovare più semplice gestire i punti derivanti dai segnalini separatamente. Prima, muovi di 1 casella tutti gli scoiattoli dei giocatori che hanno dato la risposta corretta. Poi, muovi lo scoiattolo del giocatore che ha fatto la domanda di un numero di caselle pari alle risposte sbagliate. Successivamente muovi di altre 2 caselle gli scoiattoli di chi ha dato la risposta corretta e ha giocato anche il segnalino "per 3". E infine, muovi gli scoiattoli di chi ha giocato il segnalino "domanda difficile". Questa tecnica è scorrevole ed efficiente se tutti i giocatori tengono sul tavolo tessere e segnalini giocati finché non hai finito il conteggio.

Lascia tessera e segnalino sul tavolo finché non è finito il conteggio!

È una cosa ovvia che probabilmente non ha bisogno di un box giallo, ma siccome è abbastanza importante, abbiamo deciso di metterla in un box giallo e anche di metterci un punto esclamativo.

I segnali sono così belli che vorrai giocarli a ogni domanda. Ma non puoi.

Dopo il conteggio dei punti, i segnalini giocati vengono scartati e messi sulla plancia di gioco, indipendentemente dal fatto che abbiano o meno avuto effetto.



Esempio: Il Giallo fa al Verde una domanda. Tutti tranne il Giallo scelgono A o B. Poi tutti quanti rivelano quali tessere hanno giocato:

Il Verde ha risposto A.
È il giocatore scelto quindi non può giocare segnalini.

Il Rosa ha giocato B e ha deciso di non giocare segnalini.

L'Azzurro ha giocato A. Si è sentito sicuro e ha giocato anche il segnalino "per 3".

Il Blu ha giocato B. Si aspettava che qualcuno avrebbe risposto sbagliato e ha giocato anche il segnalino "domanda difficile".

Il Giallo ha posto la domanda e quindi non prova a indovinare.

L'Arancione ha giocato A. Non può giocare un segnalino perché entrambi sono sulla plancia in quanto li ha usati in precedenza.

Il Verde legge la sua risposta e forse dà una breve spiegazione. Poi il Giallo dice, "La risposta corretta è A. Chi ha risposto A?"

L'Arancione, il Verde e l'Azzurro hanno risposto A, quindi muovono i loro scoiattoli. L'Azzurro muove il suo scoiattolo di 3 caselle perché ha giocato il segnalino "per 3" (se avesse risposto sbagliato non si sarebbe mosso).

Il Giallo non chiede chi ha risposto B perché non ha importanza chi, quello che conta è quanti. Ci sono 2 risposte B, quindi il Giallo muove di 2 caselle. Questo non è condizionato dai segnalini.

Anche il Blu si muove, poiché ha giocato il segnalino "domanda difficile". Non può però contare la sua risposta tra quelle sbagliate. Conta solo le risposte sbagliate degli altri giocatori e quindi muove il suo scoiattolo di 1 casella (se avesse risposto correttamente si sarebbe mosso anche di 1 spazio assieme a tutti quelli che hanno risposto A).

Il Lago e il Pascolo



Quando il vostro scoiattolo raggiunge il lago o il pascolo potete recuperare uno dei vostri segnalini dalla plancia di gioco. Questo si applica anche a un segnalino che hai giocato questo turno.

Se il tuo scoiattolo si muove di più di 1 casella potrebbe attraversare il lago a nuoto e procedere verso la montagna. Questo conta lo stesso e puoi comunque recuperare uno dei tuoi segnalini. La stessa cosa vale anche per il pascolo. Cioè, la regola riguardo i segnalini vale, ma non puoi attraversare il pascolo a nuoto.

Esempio: Nell'esempio dell'altra pagina l'Arancione muove sul pascolo e recupera uno dei suoi segnalini. L'Azzurro muove di 3 caselle, attraversa il lago e anche lui recupera uno dei suoi segnalini. L'Azzurro può quindi tenere il segnalino "per 3" che ha giocato questo turno oppure metterlo sulla plancia e recuperare il segnalino "domanda difficile".

Fine del Turno

Dopo il conteggio dei punti, scartate le 2 carte risposta. Il giocatore che ha posto la domanda pesca 2 nuove carte dal mazzo sulla plancia di gioco e riporta la sua mano di nuovo a 5 carte.

Se ti sei scordato di prendere la ghianda quando hai fatto la domanda, prendila ora.

Ora il turno passa al giocatore alla sinistra del giocatore che ha posto la domanda.

Sì, è tutto così semplice. Non importa chi ha risposto la domanda. Non importa chi sta accumulando ghiande. Il turno gira in senso orario.

Ripensamenti

A volte avete giocato A e invece volevate giocare B, oppure B quando volevate giocare A. C'è solo un modo in cui questo regolamento può affrontare questa cosa:

La tessera che avete giocato come risposta o come tentativo di indovinare è definitiva. Non può essere cambiata dopo averla rivelata.

Ecco. Questa è la regola ufficiale. Speriamo che non giochiate seguendola perché, siamo seri, è stupida.

Se un giocatore spiega attentamente perché ha scelto la risposta A e poi rivela la tessera B, beh è abbastanza chiaro che la vera risposta è A. Al giocatore scelto per rispondere dovrebbe essere permesso correggere gli errori, preferibilmente prima di aver visto i tentativi di indovinare degli altri giocatori.

Se un giocatore che tenta di indovinare la risposta gioca A per errore e A risulta essere la risposta corretta, dovrebbe ammettere che voleva giocare B e dare invece il punto al giocatore che ha fatto la domanda.

Ovviamente se avete giocato A e la risposta giusta è B, allora la tessera che avete giocato è quella che conta. Non è che non crediamo che tu volessi giocare B è solo che cambiare la tua risposta da sbagliata a giusta non è molto elegante. Sei uno scoiattolo, devi essere elegante.

Ma in generale sì, è possibile correggere gli errori fatti in buona fede. Pensiamo che voi siate persone oneste. Se qualcuno cerca di abusare della vostra onestà, ditegli che non può cambiare la tessera che ha giocato e mostrategli la regola ufficiale. Oppure non giocate più con loro. Siete scoiattoli, non siete mica donnole.

Il Round Finale

Il gioco procede in diversi round. Non dovete tenere traccia del numero di round perché avete già preparato con cura il mazzo di carte risposta all'inizio della partita.

Quando vengono pescate le ultime 2 carte del mazzo sulla plancia di gioco, si inizia il round finale. Ogni giocatore pone ancora 1 domanda a turno.

Questo funzionerà magicamente. Il giocatore che ha iniziato la partita sarà il primo a fare domande nel round finale. Il giocatore che ha pescato le ultime 2 carte sarà l'ultimo a fare domande nella partita.

Se il giocatore che ha pescato le ultime 2 carte non è il giocatore a destra del primo giocatore, qualcosa è andato storto. Contate le carte. Controllate sotto al tavolo. Forse avete preparato male il mazzo? Correggetelo in qualche modo. Ogni giocatore dovrebbe iniziare il round finale con 5 carte in mano. Il round finale dovrebbe iniziare con il primo giocatore. Il giocatore alla destra del primo giocatore dovrebbe essere l'ultimo a porre una domanda.

All'inizio del round finale ogni giocatore può recuperare uno dei suoi segnalini dalla plancia di gioco.



Questo avviene in aggiunta a ogni segnalino che avete già recuperato al lago o al pascolo. I giocatori che non hanno segnalini sulla plancia di gioco non ottengono nulla.

Quindi inizierete il round finale con almeno 1 segnalino. Ogni giocatore farà ancora 1 domanda, quindi avrete diverse opportunità per usare i segnalini. Anche durante il round finale potete recuperare segnalini al pascolo, come sempre (potete recuperarli anche al lago, ma se non avete ancora attraversato il lago, neanche i segnalini possono aiutarvi).

Il round finale si gioca come al solito, con la differenza che il giocatore che ha posto la domanda non pesca nuove carte dopo il conteggio dei punti.

Non avete più bisogno delle carte dopo la vostra ultima domanda. Inoltre il mazzo è finito. Se volete potete terminare il vostro turno finale scartando le tre carte che avete in mano.

Fine del Gioco

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di ghiande. ... Ha ha! Scherzavo.

Il vincitore è il giocatore più avanti sul percorso.



Se qualcuno insiste per un metodo per rompere i pareggi, guarda questo regolamento e fingi di trovare una regola che renda quel giocatore il vincitore. Certe persone vanno assecondate. Gli scoiattoli in parità, rimangono segretamente in parità.

Durante la partita gli scoiattoli in prima linea potrebbero lasciare la montagna e iniziare a camminare sulle nuvole. Non sappiamo come facciano. È uno dei misteri della natura.

Anche se non avete vinto, raggiungere la cima della montagna vi farà sentire bene. Ovviamente a volte riuscirete a raggiungere solo il pascolo. Ma va bene, perché è un bel pascolo. Anche se siete finiti da qualche parte vicino al lago, speriamo abbiate fatto una camminata piacevole, alla fine il gioco riguarda questo. Trascorrere del tempo gradevole. Riguarda questo e gli scoiattoli, ovviamente.



Con 4 Giocatori

In un partita a 4 giocatori, ognuno inizia con una ghianda.

Evviva! Ora sarete abbastanza grassi per poter attraversare l'inverno!

Il segnalino "domanda difficile" vale doppio.

Meraviglioso, ma ci sarà solo 1 altro giocatore a tentare di indovinare. Otterrai 2 punti solo se lui o lei darà la risposta sbagliata.

Con 3 Giocatori

Una partita veramente confortevole. Una persona fa la domanda, una persona risponde e il terzo deve indovinare.

In una partita a 3 giocatori, usate 4 ghiande. Datene 1 a ogni giocatore e 1 in più alla persona a destra del prima del giocatore.

Potete anche lasciare le ghiande nella scatola e fare in modo che i giocatori facciano domande a chi vogliono. Con solo 3 giocatori tutti quanti riceveranno diverse domande.

Dato che solo un giocatore tenta di indovinare la risposta il segnalino "domanda difficile" è inutile ... o lo sarebbe se non avessimo inventato questa meravigliosa regola:

Se devi indovinare la risposta, puoi scegliere di usare il segnalino "domanda difficile" prima che la risposta venga rivelata. In questo caso il giocatore che ha fatto la domanda deve tentare di indovinare. Tu ottieni 2 punti se la risposta del giocatore che ha fatto la domanda è sbagliata. Il giocatore che ha fatto la domanda non riceve punti per la sua risposta, anche quando è corretta.

Gioca il segnalino a faccia in su e chiedi al giocatore che ha fatto la domanda "Secondo te qual è la risposta giusta?"

Zampettare come 3 Scoiattoli

Con 3 giocatori, solo metà dei colori sono utilizzati nella partita. È un peccato. Ecco una variante per utilizzare tutti i colori e rendere le partite a 3 giocatori più corte e più entusiasmanti. Utilizzate le regole per 3 giocatori e in aggiunta anche queste due modifiche:

Ogni giocatore ha 2 segnalini per tipo.

Prendete i segnalini di uno dei colori non utilizzati. Le regole che li riguardano non cambiano. Ne giocherete al massimo 1 per risposta e li recupererete quando le regole dicono che potete farlo.

Gli scoiattoli potenziati dai segnalini aggiuntivi non hanno bisogno di tante domande per scalare la montagna.

Invece di usare 24 carte per formare il mazzo risposte, usatene solo 18.

Con 2 Giocatori

Ehm ... siamo perplessi. Questo non è un gioco per 2 giocatori. Però potete sempre farvi domande a turno. Si chiama conversazione...

Linee Guida per Rispondere

La domanda riguarda sempre te stesso. Si riferisce alla tua opinione e come ti senti nei confronti di due possibili risposte. A volte riconoscerai una risposta logica. Altre volte, sarà il tuo cuore a suggerirti la risposta. Poiché la domanda riguarda te, la tua risposta è sempre quella giusta. Dovrai però rispondere onestamente.

Beh, okay, se qualcuno chiedesse, "Chi consideri peggiore, qualcuno che ruba soldi ai propri dipendenti o qualcuno che si dimentica il compleanno del compagno?" potresti rispondere diversamente se al tavolo ci fossero i tuoi dipendenti o il tuo compagno. Ma a parte queste situazioni, dovresti rispondere onestamente.

Quando ti viene fatta una domanda sarai tu a decidere come dovrebbe essere interpretata. Normalmente il significato della domanda è abbastanza chiaro, ma se ti sembra ambiguo, sarai tu a decidere cosa significa quella domanda. Probabilmente dovresti tenere

per te la tua interpretazione finché la risposta e i tentativi di indovinarla sono stati rivelati.

In generale, non dovresti fare nulla che permetta agli altri di capire quale sarà la tua risposta. Dovresti rispondere onestamente, ma è giusto fingere di pensare alla risposta anche quando sai immediatamente cosa rispondere.

Se sei veramente molto indeciso su come rispondere a una determinata domanda, scegli una delle tue carte a caso. Aspetta! Non giocarla! Guardala solamente. Mentre guardi questa carta scelta caso dirai "Ah sì! Lo sapevo." oppure "No! Voglio scegliere l'altra!" A quel punto saprai cosa rispondere.

In effetti questo funziona anche per le decisioni nella vita reale (Avvertimento: Questo regolamento e i suoi scioglitori non sono responsabili per il risultato di decisioni casuali che prendi nella tua vita reale).

Consigli Veloci per Interpretare una Domanda

Si, questa riguarda solo te e come la pensi, incluso come decidi di interpretare le opzioni.

Immagina che questa cosa sparisca e il mondo si adatti in qualche modo. Tu riesci lo stesso a ricordare com'era il mondo prima che questa cosa sparisse.

A volte entrambe le opzioni sono veramente pesanti. Ma ricorda che non sei tu a compiere queste cose. Pensa chi ti sembra peggiore quando qualcun altro le fa.

Un Gioco di Vlaada Chvátil

Illustrazioni: Sören Meding

Grafica: Michaela Zoralová, Filip Murmak, e Radim Pech

Redazione: Jason Holt

Edizione italiana a cura di: Giuliano Acquati e Flavio Mortarino

Grazie a: Tutte le meravigliose persone che hanno playtestato il gioco in diversi eventi, associazioni o altri incontri amichevoli, sia in Repubblica Ceca che altrove. È stato un grande aiuto e abbiamo anche imparato qualcosa che vi riguarda :)

Un ringraziamento speciale a: Tutto lo staff CGE per aver dato a questo piccolo gioco una produzione grandiosa, specialmente Petr per averlo apprezzato e supportato fin dal primo prototipo, Jason per essere stato così serio durante la stesura di questo regolamento, Dan per i suoi importanti suggerimenti sulle domande difficili, Vitek per aver aggiunto una risposta meravigliosa (lui sa quale), i ragazzi e le ragazze della grafica per la loro costanza nell'accudire gli scioglitori, e in generale a tutto lo staff, visto che tutti hanno partecipato alla fine alla lista di risposte e allo sviluppo di questo gioco. Lo sapevate che in Repubblica Ceca ci sono diverse stazioni di salvataggio per scioglitori?



Cranio Creations s.r.l.
Via del Caravaggio 21
20144 Milano
www.craniocreations.it



© Czech Games Edition
Luglio 2017
www.CzechGames.com