



UN GIOCO DI CATHERINE STIPPELL



# NYCTOPHOBIA

L E P R E D E

## OBBIETTIVO DEL GIOCO

La notte è fredda e oscura. È impossibile vedere dove ti trovi o dove tu sia stato. “Un viaggio in macchina andato male” è un modo carino per descrivere il mondo in cui tu e i tuoi amici vi trovate intrappolati.

Nessuno ti crederà mai. Questo genere di cose succede solo nei film, giusto?

Beh, il tizio con l'ascia che vi sta dando la caccia non sembra pensarla così. E neanche l'amico che ha dovuto schivare la sua lama (o forse questa visione è colpa di uno Stregone che sta giocando con la vostra mente?).

In Nyctophobia, dovrai cercare di superare in velocità e scaltrezza un Assassino o uno Stregone che ti danno la caccia. I giocatori devono affrontarli alla cieca, mentre cercano di trovare la loro automobile e uscire dalla foresta vivi.

Una squadra di un massimo di 4 giocatori deve indossare occhiali oscuranti e provare a battere il giocatore singolo che assume il ruolo del Cacciatore. Il colpo di scena? Solo il Cacciatore può vedere cosa succede. I giocatori Preda dovranno muoversi sul tabellone usando solo il senso del tatto e la memoria!

## CONTENUTI

- 1 tabellone (8x8 buchi)
- 4 occhiali oscuranti
- 4 pedine Preda
- 1 pedina Cacciatore
- circa 40 alberi rimovibili
- 7 gettoni pietra
- 1 gettone ferita Cacciatore
- 10 gettoni salute
- 1 gettone rumore
- 1 pedina automobile
- 6 carte personaggio
- 4 carte riferimento Preda
- 12 carte Azione Stregone
- 12 carte Azione Assassino con ascia
- 4 carte direzione

(i componenti contenuti nella scatola potrebbero essere più di quelli elencati)

## TERMINOLOGIA DEI RUOLI

**Prede:** Il gruppo di 2-4 giocatori che indossano gli occhiali oscuranti e cercano di ritrovare l'automobile e scappare.

**Cacciatore:** L'unico giocatore a poter vedere il tabellone; agisce contro le Prede per impedire loro di fuggire dalla foresta.

## PREPARAZIONE

Cacciatore



Scegliete il giocatore per il ruolo del Cacciatore. Il Cacciatore sceglie tra uno dei due mazzi di carte Azione (Assassino con ascia o Stregone) e quello sarà il suo ruolo per la durata della partita. Se questa è la vostra prima partita, si consiglia di scegliere Assassino con ascia per il ruolo del Cacciatore.

Questo giocatore controlla la pedina Cacciatore e supervisiona il gioco. Dopo essere stato scelto, il Cacciatore prepara il tabellone di nascosto, usando uno degli scenari predefiniti che si trovano alla fine di questo regolamento (pagine 10 e 11) o usando la propria immaginazione. Posizionate le carte direzione attorno al tabellone nell'ordine corretto (N, E, S, O) e assicuratevi che tutti i giocatori siano a conoscenza delle 4 direzioni.

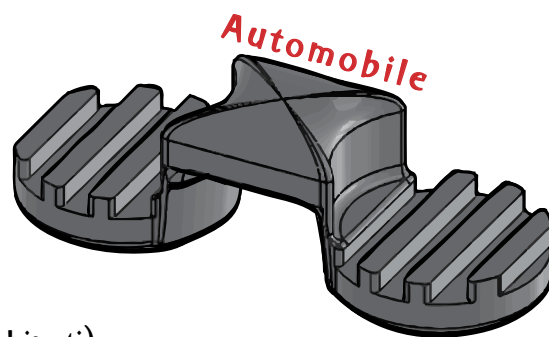
Ciascun giocatore Prede riceve una (1) pietra, due (2) gettoni salute, una (1) pedina Prede con relativa carta di riferimento, carta personaggio e occhiali oscuranti. Il gioco comincia dal giocatore seduto alla sinistra del Cacciatore. I giocatori Prede non devono assistere alla creazione del tabellone. A questo punto le Prede devono indossare gli occhiali oscuranti.

Durante il gioco, i giocatori Prede non possono **mai** guardare il tabellone senza gli occhiali oscuranti. Se uno dei giocatori ha bisogno di alzarsi dal tavolo, deve comunicarlo al Cacciatore, il quale deve fare in modo che il tabellone resti nascosto. Se anche una sola delle Prede vede il tabellone, l'esperienza di gioco è rovinata per tutti i giocatori. Le Prede non devono cercare di sbirciare il tabellone dai lati degli occhiali, o tentare di vedere il tabellone in alcun modo durante la partita.

Il Cacciatore posiziona tutte le pedine Prede e la pedina automobile nei punti indicati dalla mappa scelta, secondo le istruzioni di preparazione fornite in fondo al regolamento.

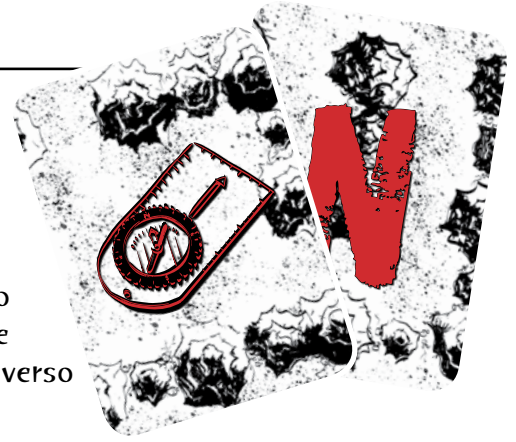
Il Cacciatore prende il mazzo Azione scelto e lo mischia, poi pesca due (2) carte. Il Cacciatore sistema a caso sul tabellone un numero di pietre pari al numero di giocatori -1 (meno uno).

Il Cacciatore dà alle Prede un indizio sulla direzione da seguire per trovare l'automobile (nord, sud, est o ovest, non punti cardinali combinati).



## DIREZIONI

Durante la partita vengono fornite informazioni direzionali. Per assicurare un flusso costante di informazioni, il tabellone viene descritto usando i punti cardinali: nord, sud, est e ovest. Nel descrivere i loro movimenti, i giocatori devono fare riferimento a queste direzioni durante tutta la partita. Delle carte direzione vengono posizionate attorno al tabellone per ricordare al Cacciatore i punti cardinali. Se i giocatori hanno domande o dimenticano in che modo è orientato il tabellone, il Cacciatore deve aiutarli con degli indizi circa l'ambiente circostante (il nord si trova verso la cucina, l'est verso la porta, e così via).



## COMUNICAZIONE TRA PREDE

La comunicazione è un elemento fondamentale per vincere la partita. Le Prede sono sparpagliate, perse in una foresta oscura. Nessuno sa dove ci si trovi o come raggiungere l'automobile. I giocatori devono comunicare per preparare un piano d'azione: decidete chi debba perlustrare una certa parte del tabellone, o chi debba fare rumore per distrarre il Cacciatore e farlo allontanare da un amico ferito. Dite sempre in che direzione vi state muovendo, cosa scoprite quando tastate l'area che vi circonda, perché avete deciso di muovervi in un certo modo, la posizione di alberi adiacenti, la scoperta di un bordo del tabellone, vicoli ciechi o pietre sul tabellone. La condivisione di queste informazioni beneficia tutte le Prede, le quali lentamente formano un'immagine mentale del tabellone. Provate a ricordare dove siete stati e lavorate in gruppo per mettere insieme i pezzi della mappa.

Se non comunicate, rischiate di perdervi nella foresta e di far vincere il Cacciatore.

## IL CACCIATORE



Il Cacciatore ha un ruolo cruciale durante la partita. Si trova contro tutti gli altri giocatori, ma è anche incaricato di gestire il gioco e fare in modo che tutti si divertano. Vi incoraggiamo a immergervi nel ruolo del Cacciatore, provocando le vittime e mettendo loro paura. Non capita tutti i giorni di vestire i panni di un Cacciatore, quindi divertitevi! Il Cacciatore può muoversi per la stanza facendo rumore e tentando di spaventare gli altri giocatori, ma ricordate di rispettare lo spazio personale altrui.

Fate in modo di aiutare i giocatori che si trovano in difficoltà circa regole e direzioni. Loro non possono vedere il tabellone, quindi dipendono dal vostro aiuto. Anche se nel gioco siete rivali, è giusto che anche loro abbiano una chance.



A seconda di come sta andando la partita per le Prede, il Cacciatore potrebbe voler dar loro un po' di tregua (o provarli), facendo scelte che allunghino la partita, o mettendo fine alle loro sofferenze, eliminandoli velocemente. Si tratta di un'esperienza di gioco diversa dal solito, e scegliere di giocare in modo non ottimale potrebbe rendere la partita più divertente per tutto il gruppo.

## OBIETTIVO

Le Prede devono cooperare per riuscire a trovare l'automobile nascosta nel labirinto della foresta. Quando uno dei giocatori avrà trovato l'automobile, potrà lanciare un segnale di aiuto e tutti i giocatori verranno salvati. I giocatori devono collaborare per riuscire a ricordare dove sono stati e in quali aree non è stata trovata l'automobile.



## Fine della partita

La partita si svolge in una serie di round fino al raggiungimento delle condizioni finali.

**Vittoria delle Prede:** l'automobile viene trovata, si effettua l'azione "Chiama aiuto" e tutti i giocatori sopravvivono fino alla fine del round in corso, più un altro turno da parte del giocatore che ha effettuato l'azione "Chiama aiuto" (la partita termina quando il giocatore che ha trovato l'automobile finisce il proprio turno successivo).

**Vittoria del Cacciatore:** un giocatore perde l'ultimo dei suoi gettoni salute.

## Ordine dei turni

Cominciando dal giocatore seduto alla sinistra del Cacciatore, ciascuna Preda esegue il proprio turno e la partita procede in senso orario. Il turno del Cacciatore è basato su una di queste condizioni:

- In una partita a 3 o 4 giocatori, il Cacciatore esegue il suo turno dopo TUTTI i giocatori Prede.
- In una partita a 5, il Cacciatore esegue il suo turno dopo DUE dei giocatori Prede. L'ordine dei turni quindi diventa: Prede 1, Prede 2, Cacciatore, Prede 3, Prede 4, Cacciatore.

## IL TURNO DELLE PREDE

Per cominciare il turno, una Prede deve estendere una mano in modo da permettere al Cacciatore di guidarla e di posizionare un dito sulla pedina del giocatore (se il Cacciatore non ricorda quale sia la pedina di ciascun giocatore, la forma della pedina è stampata sulla carta riferimento Prede del giocatore).

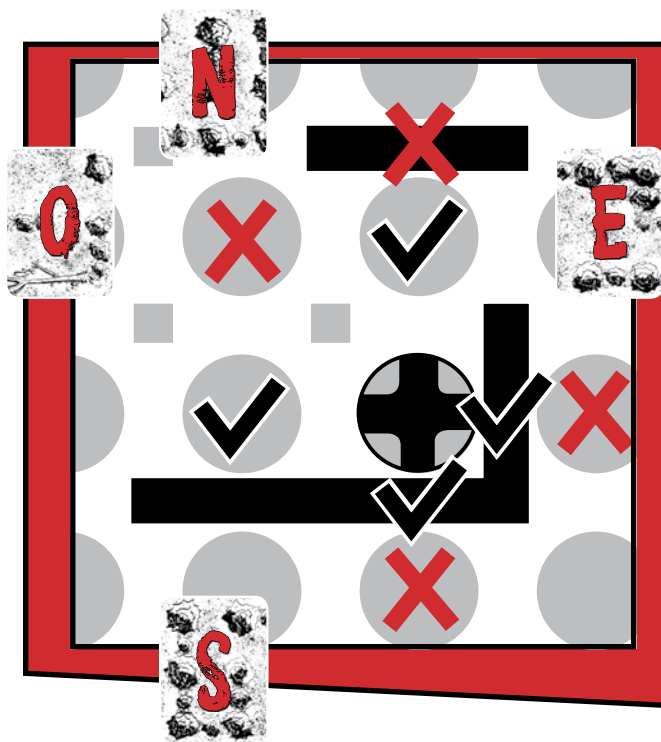
## Ricerca

La Prede **deve** usare le proprie dita per tastare il tabellone attorno alla propria pedina, uno spazio in ogni direzione. Non si può tastare in diagonale e gli alberi impediscono al giocatore di tastare al di là di essi. Se la Prede tocca un oggetto (pietra, alberi, la pedina di un'altra Prede, l'automobile e così via) il Cacciatore deve dire di cosa si tratta.

## Movimento

Il giocatore attivo **deve** muoversi di due (2) spazi durante il turno della Prede. Ci si può muovere solo in uno spazio direttamente adiacente, ma non in diagonale. Le Prede non possono muoversi attraverso gli alberi o attraverso le pedine di altre Prede. Se il movimento porta su uno spazio contenente una pietra, questa viene raccolta automaticamente.

Se in un qualunque momento del movimento la Preda tocca la pedina del Cacciatore, il movimento termina e ha inizio un combattimento (vedi Combattimento).



Con il tocco avverti che c'è uno spazio aperto a nord e uno a ovest della tua posizione. A est e a sud ci sono alberi.

**NON** puoi tastare in diagonale e non puoi tastare gli alberi e gli spazi aperti al di là degli spazi adiacenti. Non puoi neanche tastare gli spazi al di là degli alberi a est e a sud.



Il giocatore Preda attivo **può scegliere** di effettuare **un'**azione prima o dopo il movimento, ma non durante.

**Nasconditi:** Gira la pedina del giocatore attivo a testa in giù. Il giocatore non può essere influenzato dalla partita e non può influenzarla a sua volta, né può partecipare a un combattimento. Al giocatore nascosto non è permesso parlare agli altri giocatori. Se il giocatore nascosto parla mentre è nascosto, il Cacciatore annuncia che il giocatore non è più nascosto e gira la pedina a testa in su. Il gettone rumore viene posizionato sullo spazio del giocatore che ha parlato.

All'inizio del turno successivo del giocatore nascosto, il giocatore lascia il nascondiglio e rimette la pedina a testa in su. Se a questo punto il giocatore si trova in uno spazio adiacente al Cacciatore, il combattimento comincia immediatamente (vedi Combattimento).

**Nota:** Non ci si può nascondere DOPO che un giocatore ha effettuato l'azione "Chiama aiuto".

**Nota:** Ci si può nascondere solo DOPO il movimento.

**Tira una pietra (devi avere un gettone pietra):** Il giocatore attivo dichiara in quale direzione intende tirare la pietra. La pietra viaggia in linea retta in una direzione fino a che non colpisce qualcosa (alberi, l'automobile, la pedina di un altro giocatore, il Cacciatore o il bordo del tabellone). Il Cacciatore annuncia di quanti spazi si è mossa la pietra e che cosa ha colpito.

Il Cacciatore posiziona la pietra e il gettone rumore in quello spazio.

Se la pietra colpisce il Cacciatore, questo indietreggia di due (2) spazi rispetto alla direzione da cui è stata tirata la pietra.

Nel suo turno successivo, il Cacciatore si può muovere solo di 1 spazio quando gli viene richiesto di muoversi. Posizionate il gettone ferita Cacciatore sulla pedina Cacciatore, così da ricordare che questo giocatore può muoversi solo di uno spazio. Le abilità speciali elencate nella carta Cacciatore sono comunque disponibili. Solo il movimento della pedina Cacciatore è ridotto a uno (1) spazio.

Rumore



Se la pietra colpisce un'altra Preda, il giocatore colpito perde un (1) gettone salute. Questo giocatore può ritirarsi (vedi regole del combattimento) e nascondersi.

**Chiama aiuto:** Un'azione speciale per dare inizio alla fine della partita. Quando un giocatore si trova nell'automobile può effettuare l'azione "Chiama aiuto" per iniziare la fase finale della partita. Tutti i giocatori devono sopravvivere fino alla fine del turno successivo del giocatore che ha chiamato aiuto (ossia tutti i giocatori devono svolgere un turno in più).

**Nota:** Non ci si può nascondere dopo che un giocatore ha effettuato l'azione "Chiama aiuto".

Pietre

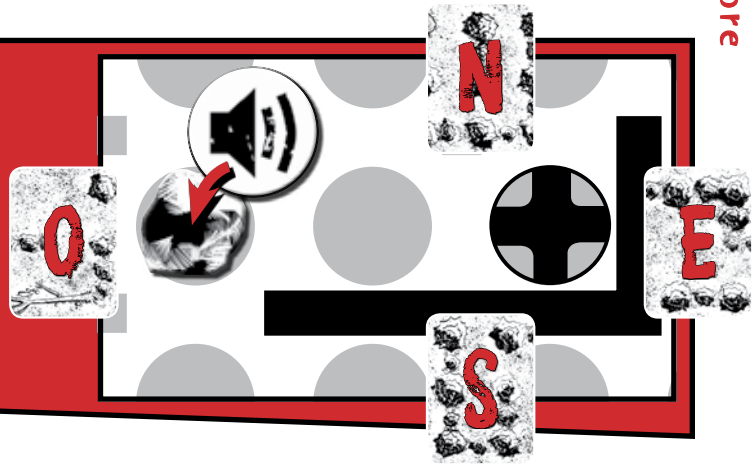


Ferita del Cacciatore



### ESEMPIO: TIRARE UNA PIETRA

Anna decide di tirare una pietra in direzione ovest. Il Cacciatore prende il gettone pietra del giocatore attivo e dice "la pietra si muove di due spazi in direzione ovest e colpisce il bordo del tabellone". La pietra e il gettone rumore vengono posizionati in quello spazio.



## IL TURNO DEL CACCIATORE

Il Cacciatore sceglie quale delle due carte che ha in mano vuole risolvere. Dopo averla risolta, il giocatore scarta la carta e ne pesca fino a un massimo di due. Se non ci sono più carte da pescare, il giocatore mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

Molte delle carte hanno azioni "Rumore" e "Nessun rumore" elencate. La presenza di un gettone rumore sul tabellone decide quale delle azioni deve essere effettuata.

**Nota:** Alcune carte hanno una singola azione che può essere effettuata indipendentemente dalla presenza o meno del gettone rumore sul tabellone (le regole circa il movimento del Cacciatore in presenza di rumore restano valide).

Alcune carte hanno una sezione "a voce", la quale serve a incoraggiare il giocatore a fare del gioco di ruolo e interagire con gli altri giocatori.

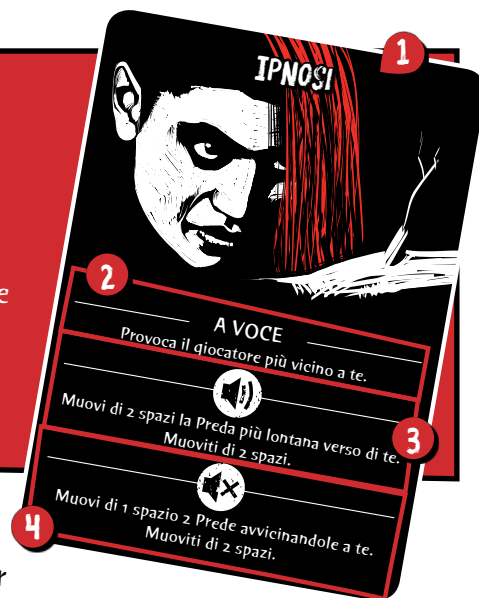
## Movimento del Cacciatore

**Se c'è un gettone rumore sul tabellone,** il Cacciatore deve muoversi verso il gettone rumore seguendo il percorso più breve possibile. Se ci sono più percorsi equidistanti dal gettone, il Cacciatore può scegliere quale seguire. Se il Cacciatore si muove nello spazio che contiene il gettone rumore, il gettone viene rimosso dal tabellone e il giocatore continua a muoversi secondo le regole come se non ci fosse alcun gettone rumore.

**Nota:** Alcune carte permettono al Cacciatore di effettuare movimenti speciali che non rispettano questa regola. Il testo presente sulle carte conta sempre più delle regole riportate qui.

## ANATOMIA DI UNA CARTA DEL CACCIATORE

- 1 Nome della carta.
- 2 Quello che il Cacciatore dice alle Prede per stimolare l'interazione tra i giocatori e il gioco di ruolo.
- 3 Risolvi l'azione della porzione superiore della carta se c'è il gettone rumore sul tabellone.
- 4 Risolvi l'azione della porzione inferiore della carta se non c'è il gettone rumore sul tabellone.



Se il Cacciatore gioca una carta che gli richiede di muoversi di un numero di spazi superiore a quelli necessari per raggiungere il giocatore più vicino, il Cacciatore si muoverà solo del numero di spazi necessari per raggiungere uno spazio adiacente alla pedina del giocatore.

Se il **gettone rumore non è sul tabellone**, la pedina Cacciatore deve muoversi verso la pedina Preda più vicina. Se ci sono più pedine Preda equidistanti dalla pedina Cacciatore, il Cacciatore può scegliere tra di esse.

**Nota:** In caso di situazioni in cui le regole sul movimento possano sembrare ambigue o soggette a più interpretazioni, il Cacciatore dovrà interpretare la carta nel modo più vantaggioso per le Prede.

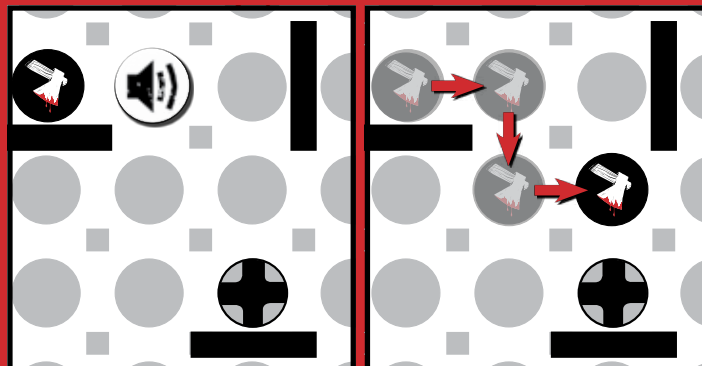
## ESEMPIO: MOVIMENTO DEL CACCIATORE



Giochi "Sete di sangue" e c'è un gettone rumore sul tabellone.

Ti muovi di 1 spazio verso il rumore. Raggiungi il gettone rumore e questo viene rimosso dal tabellone.

Usi i due movimenti restanti per muoverti verso il giocatore più vicino.



## COMBATTIMENTO

Il combattimento avviene **ogni volta** che il Cacciatore si trova ortogonalmente adiacente (quindi non in posizione diagonale) alla pedina di una Preda.

**Nota:** Se è presente un ostacolo (ad es. un albero) tra il Cacciatore e la Preda, il combattimento non si svolge.

Durante un combattimento si seguono i seguenti passi in ordine:

1. **La ferita:** La Preda perde 1 gettone salute e viene annunciata la direzione in cui si trova il Cacciatore rispetto alla pedina Preda.

2. **Il contrattacco:** La Preda **può** decidere di tirare una pietra come contrattacco, se ne ha una a disposizione. Quando il giocatore decide di contrattaccare, il Cacciatore deve muovere la propria pedina di due spazi per allontanarsi dal giocatore. Il Cacciatore prende il gettone ferita Cacciatore. Il movimento del Cacciatore viene ridotto a 1 spazio nel turno successivo. Il Cacciatore ha ancora accesso alle abilità speciali elencate nelle carte del Cacciatore.

**3. La ritirata:** La Preda indietreggia di 1 o 2 spazi e può decidere di nascondersi. Il giocatore in ritirata può effettuare una ricerca prima o dopo ciascun movimento durante la ritirata, seguendo le stesse regole di un normale movimento come spiegato a pagina 4. La Preda può decidere di nascondersi come azione gratuita.

**Nota:** I giocatori Preda possono nascondersi a seguito di un combattimento, anche dopo che un giocatore Preda ha trovato l'automobile.

**4. Riprendere:** Rimuovete il gettone rumore dal tabellone. Il turno del giocatore attivo termina.

## Situazione di combattimento speciale

Nel caso in cui il Cacciatore indietreggiando, a seguito del colpo di una pietra, finisse addosso a una Preda, dovrà indietreggiare ulteriormente di un numero di spazi che gli facciano evitare questa situazione.

**ESEMPIO: ATTACCO DEL CACCIATORE**

**COMBATTIMENTO:** È il turno di Anna. Inizia il suo turno lasciando il nascondiglio e si trova adiacente al Cacciatore. Il Cacciatore annuncia che Anna è stata attaccata. Anna perde 1 dei suoi gettoni salute. Per fortuna ne ha ancora 1. Non ha una pietra da tirare, quindi indietreggia di due spazi. Anna si nasconde e il suo turno termina.

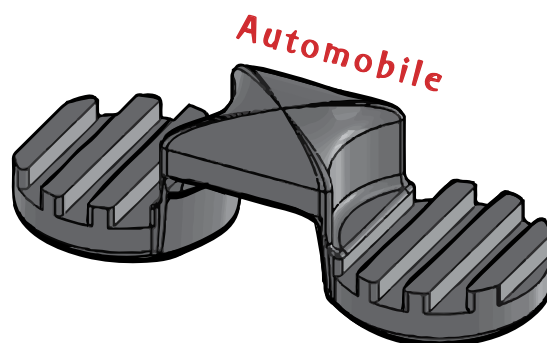
## MORTE

Quando una delle Prede perde tutti i suoi gettoni salute, la partita termina immediatamente.

## L'AUTOMOBILE

L'automobile è una pedina speciale che consiste di due spazi adiacenti nascosti sul tabellone.

Il Cacciatore non può entrare nell'automobile, ma può attaccare chi si trova all'interno. Le pietre possono essere tirate dall'interno dell'automobile, ma non si possono tirare pietre su di essa. Se una pietra viene tirata verso l'automobile colpendola, il gettone pietra e il gettone rumore vengono collocati nello spazio adiacente all'automobile. I giocatori all'interno dell'automobile non subiscono ferite per il lancio di pietre.



## FINE DELLA PARTITA

---

La partita finisce quando:

a) Un giocatore effettua l'azione "Chiama aiuto" nell'automobile e tutti i giocatori sopravvivono per un round in più (finché il giocatore che ha ritrovato l'auto completa il suo turno successivo). *Le Prede riescono a fuggire dal Cacciatore e vincono la partita.*

OPPURE

b) Una Preda perde tutti i gettoni salute. Il Cacciatore si esalta. *Le Prede perdono ogni speranza... e la partita.*

## VARIANTI DI GIOCO

---

### Cacciatore semplice

Le carte Azione del Cacciatore non vengono usate. Il Cacciatore si muove semplicemente di due (2) spazi. Se c'è un gettone rumore sul tabellone, il Cacciatore si muove verso di esso. Se non c'è rumore, il Cacciatore si muove verso la pedina più vicina. Questo rende il gioco più facile per i nuovi giocatori che non conoscono bene le regole.

## RUOLI DEI PERSONAGGI

---



### Guida della foresta

Durante la fase di ricerca, puoi tastare uno spazio extra in ciascuna direzione (non in diagonale).



### Pugile

Non ti serve una pietra per contrattaccare.

Quando colpisci il Cacciatore con una pietra, questo indietreggia di uno spazio extra.



### Cheerleader

Invece di effettuare un'azione, un'altra Preda può effettuare un'azione durante il tuo turno.

**Devi** comunque effettuare il tuo movimento obbligatorio.



### Imbranato

Dopo aver lasciato uno spazio, puoi collocare lì il gettone rumore.



### Corridore

Quando effettui una ritirata o effettui un'azione sprint, **puoi** muoverti di uno spazio extra.



### Scalatore

Invece del movimento obbligatorio e della ritirata durante un combattimento normale, **puoi** scavalcare un albero adiacente. Il gettone rumore viene posizionato nello spazio che hai lasciato. Se lo Scalatore tenta di fare ciò, il Cacciatore deve far notare se lo spazio su cui vuole muoversi è occupato, ma senza dire da chi (Cacciatore o Preda).

**Nota:** Lo Scalatore non può scavalcare un albero finendo su un altro giocatore.



STOP!

OLTRE QUESTO PUNTO, ACCESSO AUTORIZZATO SOLO AI CACCIATORI

Posizione di partenza del Cacciatore

Posizione di partenza delle Prede

AUTOMOBILE

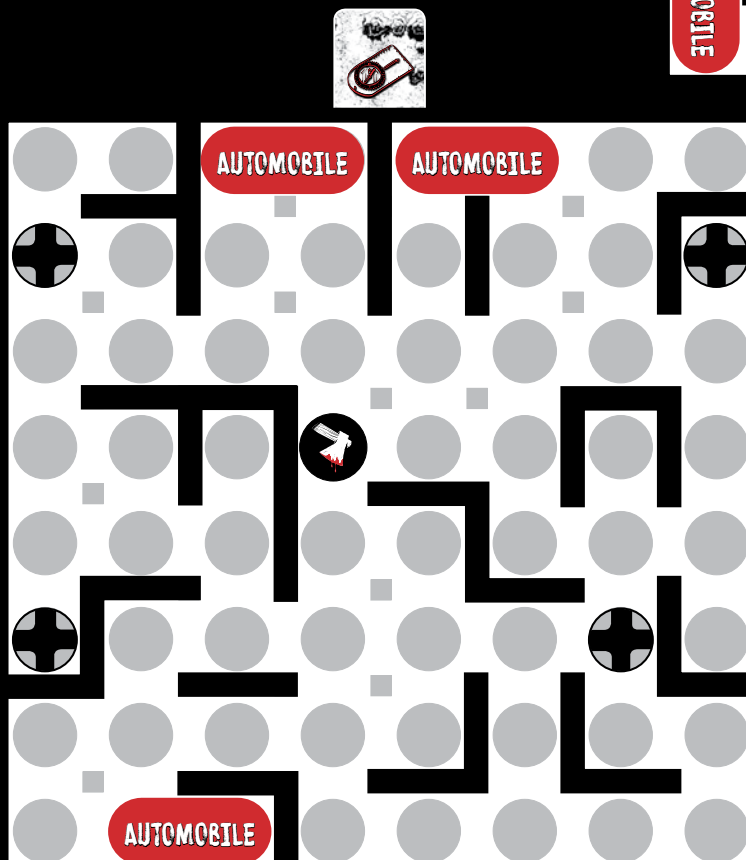
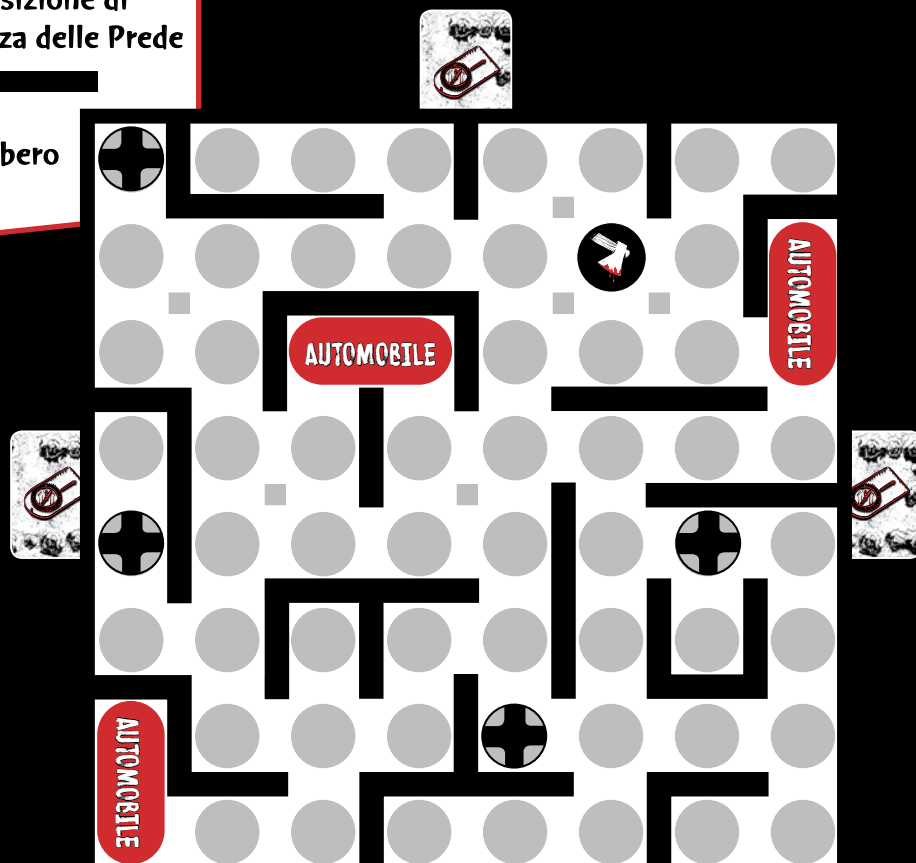
Automobile

Albero

Aggiungi pietre pari al numero delle Prede -1

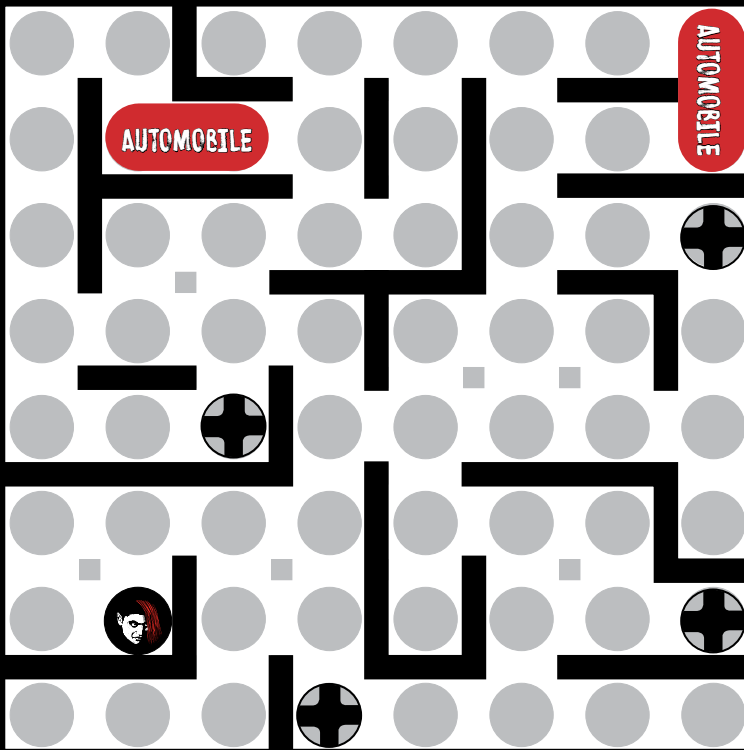
## SCENARIO UNO

Avrebbe dovuto essere una gita in campeggio divertente. Ma poi è arrivato questo psicopatico...



## SCENARIO DUE

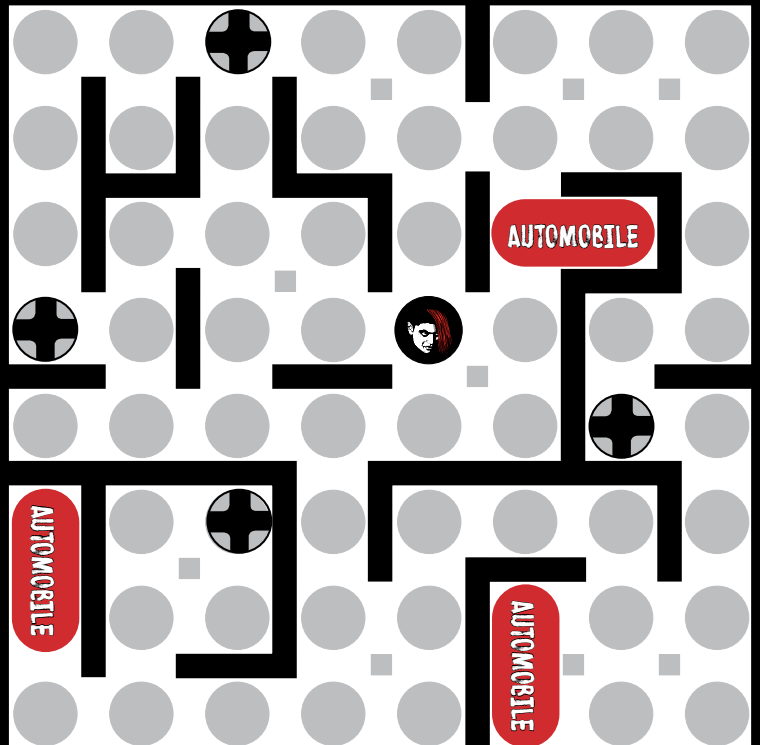
Ero sicuro di aver parcheggiato lì. Dove sono i miei amici? Perché ci siamo separati? E poi chi è questo psicopatico?



Si è avvicinato al nostro accampamento, sembrava normale. Poi abbiamo cominciato a vedere cose strane. Gli alberi non dovrebbero muoversi in quel modo... E non riesco a togliermi la sua risata dalla testa.



**Non ha senso. Fino a un minuto fa non c'era traccia di nebbia. Avevo l'automobile proprio davanti a me. Dove mi trovo? Chi sono?**



## VUOI ALTRI SCENARI?

Visita: [www.PandasaurusGames.com/nyctophobia-maps/](http://www.PandasaurusGames.com/nyctophobia-maps/)  
 OPPURE scansiona il codice QR. Buona caccia.

# ORDINE DEI TURNI

## Turno del giocatore

- 1) Ricerca
- 2) 2 movimenti (+ ricerca opzionale)
- 3) Può scegliere di effettuare un'azione prima o dopo il movimento
  - a) Sprint
  - b) Nasconditi
  - c) Tira una pietra

## Turno del Cacciatore

- 1) Gioca 1 delle carte che ha in mano
- 2) Risolve l'azione della carta
  - a) Usa l'azione indicata sulla carta, seguendo l'indicazione delle icone "Rumore" o "Nessun rumore".
  - b) Se si muove, il Cacciatore
    -  deve muoversi verso il gettone rumore seguendo il tragitto più corto
    -  deve muoversi verso la pedina Preda più vicina
- 3) Pesca ancora

### RICONOSCIMENTI

**Designer del gioco:** Catherine Stippell (©playnyctophobia)

**Sviluppo prodotto:** Nathan McNair (©Pandasaurusgame) / Molly Wardlaw

**Sviluppo del gioco:** Jon Gilmour (©JonGilmour)

**Progettazione grafica:** Peter Wocken (©peterwocken / www.BoardGame.design)

**Correzione regole:** Ian Zang (©IanZangDesign), Travis Hill (©travisdhill)

**Tray Design:** Noah Adleman (©GameTrayz)

**Editore:** Pandasaurus Games (©Pandasaurusgame)

#### Ringraziamenti speciali:

• Micheal Conway, il mio caro zio cieco. Senza di lui, Nyctophobia non esisterebbe. (CS)

**Tester di gioco:** Kristine Stewart, Neil Sullivan, Karina Sinha, David Delrie, Brent Merkle, Michael Newhouse-bailey, Jamie Gilmour, Ian Moss, Julia Vasquez, Travis Magrum, Jim Schoch, Curtis Clark, Kelsey Clark, Jennifer Buehler, Tony Graham, Aiden Graham, Nicholas Rausch, Casey Allman, Megan Allman

Distribuito in Italia da:

Asmodee Italia Srl

via Martiri di Cervarolo 1/B

42015 Correggio (RE) ITALY



[WWW.PANDASAUROSGAMES.COM](http://WWW.PANDASAUROSGAMES.COM)

©2018 Pandasaurus Games.  
Tutti i diritti riservati.

**PW** Peter Wocken  
**DESIGN**

Game  
Trayz