

REGOLAMENTO

# DIABOLIK

COLPI E INDAGINI

UN GIOCO DI  
LUCA MARAGNO



Diabolik©Astorina Srl

**DAM**  
THINGS!



## CONTENUTO

- 48 Carte Polizia
- 48 Carte Crimine
- 40 Carte Luogo
- 18 Carte Ferita
- 1 Dado speciale
- 15 pedine raffiguranti Diabolik, Eva, Ginko, Morrigan, 4 Agenti, la Jaguar e 6 Personaggi Secondari
- 4 Schede Personaggi raffiguranti Diabolik, Eva, Ginko, Morrigan
- 1 tabellone di gioco raffigurante lo stato di Clerville
- Uno schermo per nascondere le mosse di Diabolik ed Eva con all'interno un tabellone in miniatura
- 7 Schede Colpi e Indagini
- 68 Segnalini Indizio (grandi)
- 20 Segnalini Piano (piccoli)
- 3 Segnalini Colpi e Indagini (A-B-C)
- Regolamento Diabolik - Colpi e Indagini
- Regolamento Fuga da Clerville

## SCHEDE PERSONAGGI

Sono le Schede che raffigurano Diabolik, Eva Kant, Ginko, Morrigan. Sopra le schede è indicata la particolare Abilità di ognuno e vengono riepilogate le Azioni consentite a ciascun personaggio nel turno di Gioco. Sul retro della scheda viene riportata la sequenza di gioco, oltre che la biografia del personaggio e una descrizione dei simboli presenti nel gioco.







## PEDINE

Montate le pedine sulle basi in plastica. Oltre alle pedine di Diabolik, Eva, Ginko e Morrigan, ci sono quelle degli Agenti di Polizia (2 di colore blu per Ginko e 2 di colore giallo per Morrigan). Inoltre nella scatola sono presenti le pedine dei Personaggi Secondari, che entreranno in gioco a seconda dei Colpi scelti.



## CARTE POLIZIA

Sono le carte che Ginko e Morrigan possono usare per contrastare Diabolik ed Eva. Sono di 4 tipi:    . Le combinazioni di diversi tipi di Carte Polizia possono essere utilizzate anche per le Attivazioni di determinati Indizi presenti nelle Indagini. Se viene pescata l'ultima Carta Polizia, il mazzo viene ripristinato mescolando gli scarti.



MOVIMENTO



RISORSA







EVENTO



ORGANIZZAZIONE

## CARTE CRIMINE

Sono le carte che i Criminali possono usare per effettuare i Colpi e sfuggire alla Polizia. Sono di 4 tipi:    . Le combinazioni di diversi tipi di Carte Crimine servono anche per le Attivazioni delle Parti dei Colpi. Se viene pescata l'ultima Carta Crimine, il mazzo viene ripristinato mescolando gli scarti.



MOVIMENTO



GADGET



EVENTO



PIANO

**Nota:** La maggior parte delle Carte Crimine e Polizia vengono scartate subito dopo essere giocate. Alcune, però, rimangono in gioco con l'indicazione di "Accanto a...". In questi casi andate a posizionare la Carta scoperta vicino alla posizione indicata (per esempio accanto ai box sul tabellone della Centrale di Polizia, del Rifugio o della Jaguar, oppure accanto a una Carta Luogo nei Movimenti nell'Ombra).

## CARTE FERITA

Quando Diabolik, Eva, Ginko o Morrigan vengono Colpiti aggiungono Carte Ferita alla loro mano di carte.



## SCHEDE COLPI E INDAGINI

Indicano i Colpi che Diabolik ed Eva dovranno portare a termine e le relative Indagini della Polizia. Ogni Colpo e ogni Indagine sono composti da 3 Parti (del Colpo) e 3 Indizi (dell'Indagine).



## DADO

Ha sei facce con i seguenti simboli:



Si usa principalmente per i combattimenti e in alcuni casi per determinare l'esito di certe Carte. Le facce con 2 coltelli o 2 pistole equivalgono ad un risultato doppio. La faccia con 1 coltello e 1 pistola va considerata sempre un successo.



## TABELLONE DI GIOCO

È la mappa dello Stato di Clerville caratterizzata da particolari Luoghi, nei quali si intersecano due o più strade. Le strade sono di tre tipi: **Autostrade (verdi)**, **Statali (blu)** e **strade Provinciali (viola)**. Non c'è limite al numero di personaggi che possono essere presenti contemporaneamente nello stesso Luogo. Sul tabellone di gioco ci sono anche:

- 1- Tracciato Movimenti nell'Ombra:** uno spazio dedicato alle mosse di Diabolik ed Eva quando sono celati alla Polizia.
- 2- Rifugio:** il Luogo dove Diabolik ed Eva elaborano i loro piani.
- 3- Jaguar:** l'auto che i Criminali possono usare quando sono *In Fuga*.
- 4- Centrale di Polizia:** il Luogo dove vengono collocati gli Agenti di Polizia se sono neutralizzati. Si trova nella città di Clerville.
- 5- Livello Pericolo:** misura il livello di pericolosità dei Colpi. Se raggiunge il livello massimo, i Colpi saltano e i Criminali perdono la partita.



## SCHERMO

Serve a tenere celata la mappa in miniatura dello Stato di Clerville ai Poliziotti. La mappa più piccola riporta le medesime strade e gli stessi Luoghi di quella grande e serve ai Criminali per tenere nascosti i loro obiettivi e studiare le loro mosse. All'interno dello schermo sono anche riportate della frasi che i giocatori che interpretano Diabolik ed Eva possono utilizzare per dialogare tra loro (indicandole) senza farsi ascoltare dalla Polizia.

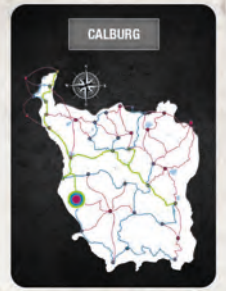


## CARTE LUOGO

Indicano i 40 Luoghi raffigurati sulla mappa di Clerville. Servono per posizionare i vari elementi del Colpo e delle Indagini all'inizio del gioco (l'obiettivo, il Rifugio, il luogo di partenza di Ginko e Morrigan ecc.) e durante la partita (posizionamento di Personaggi Secondari, di elementi casuali sulla mappa ecc.).

Le Carte Luogo servono inoltre a Diabolik ed Eva per tenere traccia dei loro spostamenti quando si *muovono nell'Ombra* (vedi *Muoversi nell'Ombra* a pag. 6). Di solito Diabolik ed Eva pescano Carte Luogo celate, ovvero senza mostrarle alla Polizia. Quando invece è indicato di pescarle rivelate, queste possono essere viste da tutti.

**Nota:** Si suggerisce di mescolare spesso il mazzo delle Carte Luogo in particolare modo dopo aver reintrodotta delle carte o comunque dopo ogni pescata.



## SEGNALINI INDIZI E PIANI

I Segnalini Indizi servono ai Detective per segnare sulla mappa i Luoghi dove trovano gli indizi che riguardano il Colpo e gli effettivi o possibili movimenti di Diabolik ed Eva. I Detective possono usare i Segnalini Indizi come meglio credono sulla Mappa di Clerville. Diabolik ed Eva usano i Segnalini Piani, invece, per segnare sulla mappa in miniatura di Clerville i Luoghi dove sono presenti obiettivi che servono per portare a compimento il Colpo e i propri spostamenti.



**Nota:** i segnalini **D** verranno utilizzati in eventuali espansioni future.



## INTRODUZIONE

In **Diabolik - Colpi e Indagini** da 2 a 4 giocatori, divisi in 2 squadre, interpretano i Criminali **Diabolik** ed **Eva Kant** contro i Poliziotti **Ginko** e **Morrigan**. È un gioco in stile "guardie e ladri" in cui Diabolik ed Eva si muovono nell'Ombra per le strade dello Stato di Clerville, ovvero celati agli avversari. È anche un gioco di inseguimenti dal momento in cui i Criminali vengono individuati dalla Polizia. È, infine, un "puzzle game" per quanto riguarda le modalità con cui eseguire i Colpi e seguire le indagini. Dopo aver selezionato in modo casuale 3 Colpi dei 7 a disposizione, Diabolik ed Eva devono cercare di portarli a termine prima che la Polizia li scopra finalizzando le proprie linee di indagine. Ci sono diversi modi per riuscire a portare a termine i Colpi e le modalità di esecuzione possono cambiare infinite volte perché influenzate dalla preparazione iniziale del gioco che potrà essere sempre differente.

**Giocatori:** da 2 a 4 - **Tempo di gioco:** 90' - **Età:** 10+

Prima di proseguire con la lettura provate a giocare a **Diabolik - Fuga da Clerville** per impratichirvi con le dinamiche del gioco.



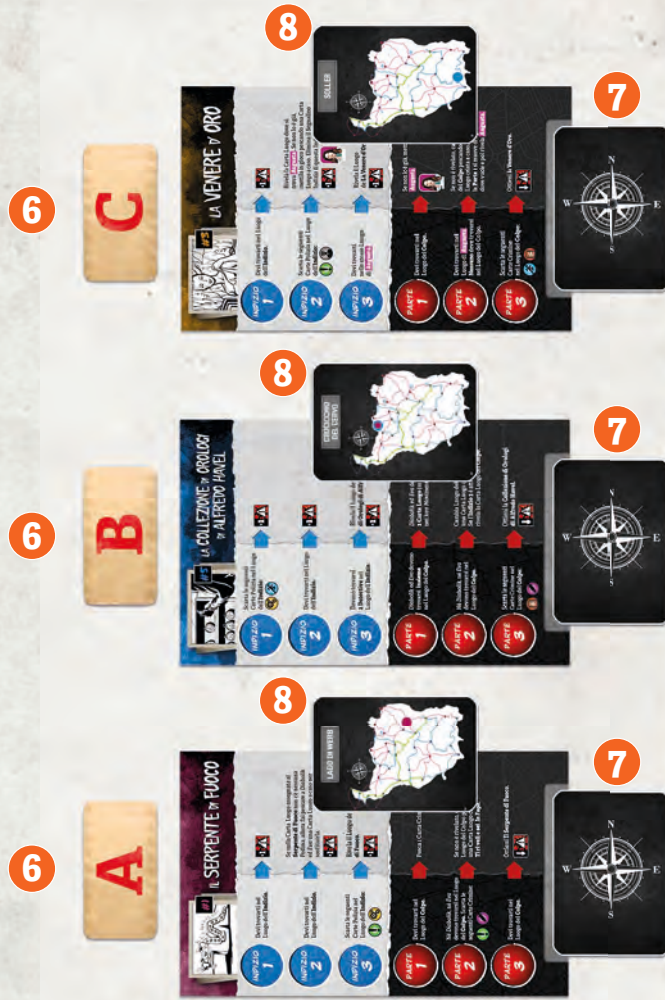
## SCOPO

La squadra dei Criminali deve riuscire a **portare a termine 2 Colpi** facendo le **3 Attivazioni** richieste per le **3 Parti** di ogni Colpo. La squadra dei Detective deve riuscire a fermarli **alzando il livello di Pericolo al massimo**.

## PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Indipendentemente dal numero di giocatori Diabolik, Eva, Ginko e Morrigan sono sempre in gioco. Diabolik ed Eva giocano insieme nel tentativo di battere gli avversari Ginko e Morrigan. In una partita a due, un giocatore dovrà interpretare sia Diabolik che Eva, l'altro i Poliziotti. In una partita a tre giocatori, uno terrà entrambi i personaggi della fazione prescelta. In una partita a 4, ogni giocatore potrà scegliere il personaggio con cui giocare.

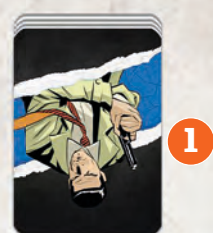
- Una volta scelto il personaggio con cui giocare, ogni giocatore prende le Schede Personaggio e le relative pedine. Posizionate le carte Polizia e le carte Crimine vicino ai relativi giocatori. Sia i Poliziotti che i Criminali inizieranno a giocare con 0 carte in mano.
- Disposto il tabellone di gioco sul tavolo, i giocatori che controllano la Polizia si posizionano dalla parte dove c'è la Centrale di Polizia, mentre quelli che interpretano Diabolik ed Eva da quella opposta prendendo anche lo schermo di gioco dove poter gestire le proprie mosse di nascosto ai Poliziotti.



- Posizionate la pedina Jaguar nell'apposita casella sul tabellone di gioco.
- Diabolik ed Eva posizionano accanto a loro i Segnalini Piani mentre i Poliziotti i Segnalini Indizi.
- Posizionate le pedine dei 4 Agenti alla Centrale di Polizia.
- Prendete le Schede Colpi e Indagini e pescatene a caso 3, posizionandole accanto al tabellone di gioco e assegnando loro le lettere A-B-C con gli appositi Segnalini. Per le prime partite consigliamo di escludere la Scheda Colpi e Indagini "Il Furgone della CV Bank".
- Distribuite celate 1 Carta Luogo a caso su ogni Colpo e sul Rifugio. Le carte posizionate sulle Schede dei colpi, identificano il luogo dove i Criminali dovranno recarsi per poter portare a termine con successo il colpo.







**8** Distribuite e rivelate 1 Carta Luogo a caso su ogni Indagine. I Luoghi delle Indagini indicano dove si trovano i primi Indizi e dove i Poliziotti devono recarsi per iniziare ad indagare. Posizionate sulla Mappa di Clerville i Segnalini Indagine (A, B e C).

**9** Pescate a caso due Carte Luogo per identificare il punto di partenza di Morrigan e Ginko (posizionateci sopra le loro pedine).

**10** La Carta Luogo del Rifugio è il punto di partenza di Diabolik ed Eva (posizionateci sopra le loro pedine). Le Carte Luogo dei Colpi indicano i Luoghi con cui i Criminali dovranno interagire per attivare la prima Parte dei Colpi. Diabolik ed Eva segnano sulla mappa in miniatura i 3 Luoghi celati usando gli appositi Segnalini Piani (A, B e C).

**11** Posizionate il segnalino Pericolo nella casella di partenza del Livello del Pericolo.



**DIABOLIK**



**12** Le Carte Luogo assegnate agli Indizi e quelle che identificano il Luogo di partenza di Ginko e Morrigan tornano nel mazzo delle Carte Luogo.





## MOVIMENTI NELL'OMBRA

Finché la Polizia non individua Diabolik o Eva, questi si muovono *nell'Ombra*. Quando si trovano *nell'Ombra*, le loro pedine non vengono posizionate sulle strade del tabellone di gioco di Clerville bensì sulle caselle dei *Movimenti nell'Ombra*.

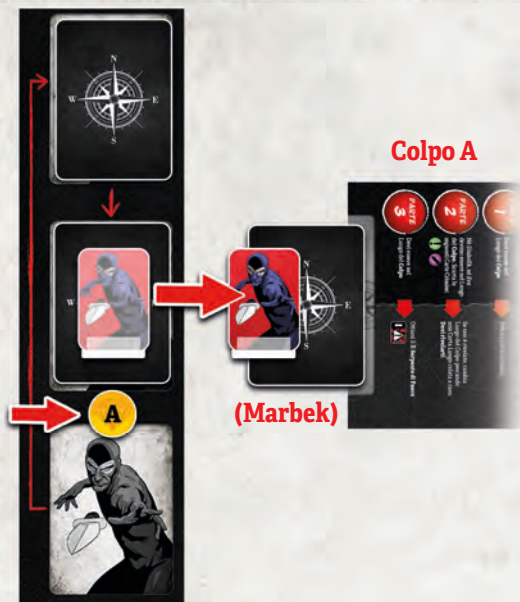
I *Movimenti nell'Ombra* hanno 3 spazi dedicati ai movimenti di Diabolik e 3 per quelli di Eva. Corrispondono alla sequenza dei loro ultimi 3 spostamenti, quelli dove le tracce delle loro attività sono ancora fresche e individuabili dalla Polizia.

Ogni volta che Diabolik o Eva si spostano *nell'Ombra*, scegliete una Carta Luogo raggiungibile dall'attuale posizione e piazzatela coperta sul tracciato *Movimenti nell'Ombra* nello spazio successivo (seguendo le frecce) a dove si trovano le pedine di Diabolik ed Eva (se tutti gli spazi sono vuoti usate la posizione più in alto) e spostate lì le relative pedine.

Tenete conto delle seguenti regole per gestire i *Movimenti nell'Ombra*:

✓ Se lo spazio dove dovete collocare la nuova Carta Luogo è occupato da un'altra Carta Luogo **togliete quest'ultima** rimettendola nel mazzo (ormai è una traccia vecchia, non più individuabile dalla Polizia).

✓ Se Diabolik o Eva si devono spostare in un Luogo la cui carta è in gioco fuori dai *Movimenti nell'Ombra* (per esempio un Luogo del Colpo, vedi pag. 12), allora **spostate la relativa pedina sulla Carta Luogo in gioco corrispondente**. In questo caso la Polizia provvederà a tracciare questi spostamenti usando i Segnalini Indizi e posizionandoli tra un *Movimento nell'Ombra* e l'altro.



Diabolik è nell'Ombra a Reddon e vuole muoversi a Marbek, la cui Carta Luogo è già in gioco sulla Scheda Colpi e Indagini A. In questo caso la pedina di Diabolik viene spostata direttamente sulla Carta Luogo in gioco, quindi fuori dai *Movimenti nell'Ombra*. La Polizia segnalerà questo movimento andando a piazzare un Segnalino Indagine A (ovvero corrispondente alla Scheda Colpi e Indagini sulla quale si è spostato Diabolik) subito dopo la Carta Luogo nei *Movimenti dell'Ombra* sulla quale era posizionata la pedina di Diabolik.

✓ Se Diabolik o Eva entrano in un Luogo la cui carta è già in gioco nei *Movimenti nell'Ombra* dell'altro Personaggio, procedete come al passo precedente.

✓ Se la Polizia indaga in un Luogo la cui carta si trova sui *Movimenti nell'Ombra*, **questa deve essere rivelata** (e lasciata visibile nello spazio in cui si trova). Se è la carta sulla quale si trovano i Criminali, questi sono stati scoperti e passano nello stato *In Fuga*, quindi la pedina viene spostata sul tabellone di gioco nel luogo corrispondente e tutte le Carte Luogo dei *Movimenti nell'Ombra* di quel personaggio rimesse nel mazzo senza mostrarle alla Polizia.

✓ Se la Polizia indaga in un Luogo la cui carta non si trova nei *Movimenti nell'Ombra*, Diabolik ed Eva **non sono tenuti a rivelarla** a meno che non ci sia sopra una loro pedina (per esempio se sono sul Luogo di un Colpo). Nel caso in cui siano stati scoperti, rivelano la Carta Luogo sulla quale è posizionata la loro pedina e passano *In Fuga*.

✓ Ogni qualvolta Diabolik o Eva vengono scoperti e passano *In Fuga* ricordatevi di **rimettere nel mazzo le Carte Luogo** dei loro *Movimenti nell'Ombra*. Se la pedina del partner si trova su uno di questi movimenti, la Carta Luogo e la pedina vengono spostate nei *Movimenti nell'Ombra* del complice.

✓ Se Diabolik o Eva tornano sui loro passi su una Carta Luogo già posizionata sul proprio percorso nei *Movimenti nell'Ombra*, **spostate la Carta Luogo nella nuova posizione**.

Usate i Segnalini Diabolik ed Eva per segnare i luoghi in gioco nei *Movimenti nell'Ombra* sulla Mappa in miniatura di Clerville. In questo modo saprete sempre quali sono le Carte Luogo in gioco che possono essere scoperte se un Poliziotto indaga.



Diabolik è nell'Ombra a Lago Belton **1** e vuole andare a Rockfeld, la cui Carta Luogo è già in gioco nei *Movimenti nell'Ombra* di Eva.

In questo caso la pedina di Diabolik viene spostata direttamente nei *Movimenti nell'Ombra* di Eva **2**. La Polizia segnalerà questo movimento piazzando un Segnalino Indagine Eva subito dopo la Carta Luogo nei *Movimenti dell'Ombra* sulla quale era posizionata la pedina di Diabolik **3**.

Se Eva dovesse essere scoperta e passare *In Fuga*, i suoi *Movimenti nell'Ombra* verrebbero "puliti" e quindi le Carte Luogo associate riposte nel mazzo; tranne che per quella sulla quale si trova la pedina di Diabolik, che invece verrà spostata nei suoi *Movimenti nell'Ombra*.





Diabolik si trova a Bersy e vuole andare a Sheland, la cui Carta Luogo è già in gioco nei suoi Movimenti nell'Ombra. In questo caso la Carta Luogo Sheland viene spostata nella nuova posizione dei Movimenti nell'Ombra (quindi successiva a Bersy).

## IN FUGA

Diabolik ed Eva passano *In Fuga* nei seguenti casi:

- ✓ La Polizia usa l'Azione **Indaga nel Luogo** dove si trova Diabolik o Eva.
- ✓ L'**Attivazione di alcuni Colpi** indica di passare *In Fuga*.

Finché sono *In Fuga* i movimenti di Diabolik ed Eva vengono effettuati sul tabellone di gioco spostando le loro pedine sulle strade della mappa. Quando sono *In Fuga*, i Criminali possono usare l'azione *Tornare nell'Ombra* per nascondersi nuovamente.

**Nota:** Può accadere che solo un personaggio tra Diabolik o Eva sia *In Fuga* mentre l'altro rimanga *nell'Ombra*.



## ROUND

Il gioco è scandito da Round. Ogni Round ha 3 Fasi dedicate ai diversi personaggi:

- ✓ Personaggi Secondari
- ✓ Criminali
- ✓ Polizia



## PERSONAGGI SECONDARI

I Personaggi Secondari si muovono se si trovano sul tabellone di gioco (vedi capitolo inerente pag. 13).

## CRIMINALI

Ad ogni round Diabolik ed Eva possono scegliere chi tra i due personaggi si attiva per primo. Chi si attiva svolge il proprio turno. Quando entrambi hanno svolto il proprio turno, la Fase dei Criminali termina.

## POLIZIA

Ad ogni round Ginko e Morrigan possono scegliere chi tra i due personaggi si attiva per primo. Chi si attiva svolge il proprio turno utilizzando **prima i propri Agenti di Polizia** eventualmente in gioco e poi il proprio Detective. Quando entrambi i giocatori hanno svolto il proprio turno, la Fase della Polizia termina.

**Nota:** Ogni Personaggio deve terminare il proprio turno prima che se ne attivi un altro. Per esempio: la Polizia non può muovere Ginko, interrompere, muovere Morrigan e successivamente fare la seconda azione con Ginko. Ricordatevi inoltre che ogni Personaggio ha una particolare Abilità, scritta sulla Scheda, che potete usare durante il suo turno e che non conta come Azione.

## TERMINOLOGIA

**POLIZIA/POLIZIOTTI** si riferisce a Ginko, Morrigan e agli Agenti di Polizia.

**DETECTIVE** si riferisce a Ginko e Morrigan.

**CRIMINALI** si riferisce a Diabolik ed Eva.

**PERSONAGGI** si riferisce a Diabolik, Eva, Ginko e Morrigan.

**PERSONAGGI SECONDARI** si riferisce a tutti i Personaggi introdotti nei Colpi.



## AZIONI

Ogni Personaggio può effettuare **3 Azioni nel proprio turno** (gli Agenti di Polizia solo 2). Non si può eseguire la stessa azione 2 volte in un turno a meno che non si tratti di pescare, giocare o scartare Carte Crimine o Polizia. Le Azioni possono essere sempre effettuate nell'ordine che si preferisce.

Ci sono Azioni che possono essere effettuate da tutti i Personaggi e altre invece specifiche per i Criminali da una parte e per i Poliziotti dall'altra. Le Azioni a disposizione sono le seguenti:

### AZIONI PER TUTTI I PERSONAGGI

- ✓ ✓ Muovere
- ✓ ✓ Fare un'Attivazione (Parte/Indizio)
- ✓ ✓ Combattere
- ✓ ✓ Curare una ferita
- ✓ ✓ Pescare o Giocare o Scartare una Carta Crimine o Polizia
- ✓ ✓ Scambiare Carte con i propri partner nello stesso luogo

### AZIONI POLIZIOTTI

- ✓ Indagare
- ✓ Mettere in gioco un Agente di Polizia

### AZIONI CRIMINALI

- ✓ Tornare nell'Ombra

Gli Agenti di Polizia possono eseguire solo Azioni:

- ✓ Muovere
- ✓ Indagare
- ✓ Combattere

## MUOVERE

Ci si può muovere diversamente a seconda della strada che si sta percorrendo:

### AUTOSTRAD (di colore verde):

è possibile muoversi fino a 3 luoghi adiacenti.

### STRADE STATALI (di colore blu):

è possibile muoversi fino a 2 luoghi adiacenti.

### STRADE PROVINCIALI (di colore viola):

è possibile muoversi fino a 1 luogo adiacente.

Non è possibile nello stesso turno percorrere due tipi di strade diverse (a meno che non si giochino particolari carte).



## FARE UN'ATTIVAZIONE

Se avete soddisfatto le Condizioni del Colpo o dell'Indagine (vedi pagina 12) potete attivare una Parte del Colpo/Indizio, posizionando il proprio Segnalino nell'apposito spazio della Scheda Colpi e Indagini. **Diabolik ed Eva non possono fare Attivazioni se si trovano In Fuga.**

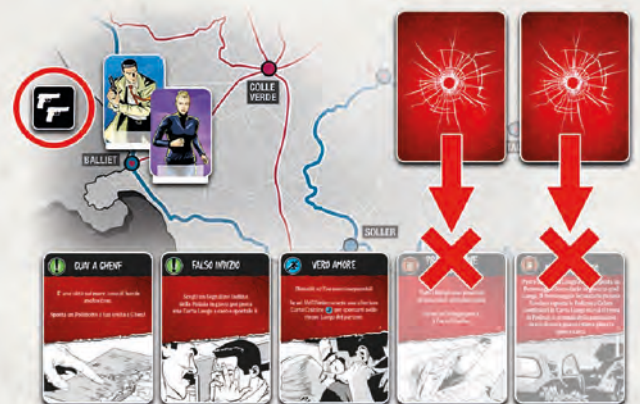


*Ginko è a Bentovil nel Luogo dell'Indizio A. La prima Condizione dell'indagine è quella di essere nel Luogo dell'Indizio quindi, essendo soddisfatta, Ginko può usare una sua Azione per Attivare l'Indizio. L'Attivazione indica che il Pericolo sale.*

## COMBATTERE

Tutti i personaggi e gli Agenti possono combattere se si trovano nello stesso Luogo di un nemico. Solo chi sta eseguendo l'azione Combattere tira il dado. Se un Agente di Polizia viene Colpito, deve essere spostato nel box Centrale di Polizia sul tabellone di gioco.

Se Diabolik, Eva, Ginko o Morrigan vengono Colpiti devono prendere 1 Carta Ferita per ogni colpo subito. Le Carte Ferita vengono consegnate nel limite di mano (**5 per ogni personaggio**); pertanto se si riceve una Ferita e si ha già una mano piena, bisogna scartare Carte Crimine o Polizia a caso per farle posto. Se si riceve una Ferita e si ha già la mano piena di Ferite, allora si deve alzare o abbassare di 1 punto il Livello di Pericolo a seconda che la Ferita sia stata subito da Diabolik o Eva (+1 Pericolo) oppure da Ginko o Morrigan (-1 Pericolo).



*Ginko si trova a Balliet, nello stesso Luogo di Eva in Fuga. Decide di usare una delle sue Azioni per colpirla, quindi tira il Dado e ottiene 2 Pistole: Eva deve pescare 2 Carte Ferita. Dato che aveva 5 Carte Crimine in mano, Eva deve scartarne 2 a caso per fare posto alle 2 Carte Ferita.*





## CURARE UNA FERITA

Diabolik ed Eva possono scartare 1 Carta Ferita dalla loro mano aumentando di 1 Punto il Livello di Pericolo.

Se usano questa Azione mentre si trovano nel Rifugio il Pericolo non aumenterà (*Abilità del Rifugio*, vedi pag. 11). Ginko e Morrigan possono scartare 1 Carta Ferita dalla loro mano diminuendo di 1 Punto il Livello di Pericolo.

Se usano questa Azione mentre si trovano alla Centrale di Polizia (Clerville) il Pericolo non scenderà (*Abilità della Centrale di Polizia*, vedi pag. 10).



## PESCARRE, GIOCARE O SCARTARE UNA CARTA POLIZIA O CRIMINE

Tutti i Personaggi possono usare 1 Azione per pescare o giocare (attivandone gli effetti indicati sulle carte stesse) o scartare Carte Polizia e Crimine. Il limite di Carte in mano per ogni Personaggio è 5: se un personaggio ha già 5 carte in mano non può pescarne altre. **Scartare Carte Crimine o Polizia non è considerata una Azione se è una condizione per l'Attivazione di una parte del Colpo o di un indizio dell'Indagine (vedi pag. 12)**

**Nota:** l'Abilità di Diabolik gli consente di avere una mano di 6 carte.



## SCAMBIARE CARTE CON I PROPRI PARTNER

I Personaggi che si trovano nello stesso Luogo di un altro Personaggio alleato possono usare 1 Azione per scambiarsi una o più Carte Crimine o Polizia.



## INDAGARE (POLIZIA)

La Polizia può indagare nel Luogo nel quale si trova. Se la Carta Luogo si trova in gioco nei *Movimenti nell'Ombra* allora Diabolik ed Eva sono costretti a svelarla. Se Diabolik o Eva si trovano in quel Luogo, passano *In Fuga* e la loro pedina viene posizionata sulla mappa di Clerville.

**Diabolik ed Eva non sono tenuti a rivelare le Carte Luogo in gioco che non si trovano nei *Movimenti dell'Ombra*, a meno che non ci sia sopra la loro pedina.**



**È il turno di Ginko che Indaga a Montvert. La Carta Luogo Montvert è presente sui *Movimenti nell'Ombra* di Diabolik, che provvede a rivelarla. Se la sua pedina si fosse trovata sopra quella Carta Luogo, sarebbe passato *In Fuga*. La Polizia segna con un ? tutti i Luoghi raggiungibili da Montvert per cercare di scoprire la mossa seguente di Diabolik.**



**Morrigan indaga a Lago Wilson. La Carta Luogo è in gioco sulla Scheda Colpi e Indagini, fuori dai *Movimenti nell'Ombra* di Diabolik ed Eva, che quindi non sono tenuti a rivelarla. Se la pedina di Diabolik o Eva si fosse trovata sulla Carta Luogo Lago Wilson, allora avrebbero dovuto rivelarla e passare *In Fuga*.**



## METTERE IN GIOCO UN AGENTE DI POLIZIA

Ginko e Morrigan possono far entrare in gioco un loro Agente di Polizia che si trova nella Centrale di Polizia. Per poterlo fare devono scartare 1 Carta Polizia se nessun loro Agente è in gioco e 2 Carte Polizia se un loro Agente è già in gioco.

**L'Agente di Polizia entra in gioco a Clerville e potrà essere utilizzato dal proprio Detective nel Round successivo.** Ginko può far entrare in gioco (e attiverà) gli Agenti di Polizia di colore blu e Morrigan quelli di colore giallo.



## TORNARE NELL'OMBRA (CRIMINALI)

Se Diabolik o Eva sono *In Fuga* possono spendere 1 Azione per *Tornare nell'Ombra* se non ci sono Poliziotti nel Luogo in cui si trovano. **Questa Azione conta come un'Azione "Muovere", quindi non può essere effettuata nello stesso turno insieme a un altro movimento, a meno che non si stia usando la Jaguar (vedi pag. 11).**

Scelgono una Carta Luogo raggiungibile dal Luogo dove si trovano (anche lo stesso Luogo dove si trovano) e la posizionano nei *Movimenti nell'Ombra* con la relativa pedina. Se il Luogo dove vogliono muoversi *nell'Ombra* è già in gioco ci posizionano direttamente sopra la loro pedina.

Se si sta usando la Jaguar, dopo aver effettuato l'Azione *Tornare nell'Ombra*, riponete la pedina Jaguar nel box sul tabellone di gioco e ricominciate a usare la pedina del vostro criminale.

## ABILITÀ

Le Abilità (indicate sulla Scheda Personaggio) non contano come Azioni. Potete usare l'Abilità una volta per turno. Ginko può scartare 1 Carta Polizia per muoversi in un Luogo vicino; Morrigan può ritirare il dado combattimento; Eva, dopo aver pescato una Carta Crimine, può scartarla e pescarne un'altra. L'Abilità di Diabolik è sempre attiva (può avere una mano di 6 Carte Crimine).



## AVVISTAMENTI

Quando Diabolik ed Eva sono nell'Ombra se partono, arrivano o passano da Luoghi con Poliziotti durante la loro Azione "Muovere" attivano degli Avvistamenti, ovvero devono indicare i luoghi presidiati da Poliziotti da cui sono passati (senza rivelare dove si trovano, né tantomeno l'ordine esatto degli Avvistamenti).

**Nota:** Gli Avvistamenti sono fondamentali e vanno sempre dichiarati. Grazie ad essi la Polizia potrà pianificare la propria strategia di gioco e decidere le proprie Azioni.



Diabolik è a Gardenburg nell'Ombra e si muove verso Bentovil. A Clerville e a Lago Wilson ci sono Agenti di Polizia, quindi dichiara che entrambi hanno fatto un Avvistamento, senza indicare in quale ordine. La Polizia potrà quindi fare delle deduzioni e piazzare dei Segnalini (?) su Gardenburg, Clerville, Lago Wilson, Sheland, Cartun, Calburg, e Bentovil. Se Diabolik si fosse mosso a Clerville la Polizia avrebbe fatto un solo Avvistamento; se si fosse mosso a Lago Wilson ne avrebbe fatti due.

## LIVELLO DEL PERICOLO

Misura il livello di pericolosità dei Colpi. Il livello iniziale è sempre il quadratino bianco. Se raggiunge il livello massimo (🚨), i Colpi saltano e i Criminali perdono la partita.



### IL LIVELLO DEL PERICOLO SALE DI 1 PUNTO SE:

- ✓ Diabolik o Eva curano Ferite quando non si trovano al Rifugio
- ✓ Diabolik o Eva vengono Colpiti e hanno già la mano piena di Ferite
- ✓ Diabolik o Eva iniziano il turno e sono In Fuga (1 Punto per ogni Personaggio In Fuga).
- ✓ Viene pescata l'ultima Carta Crimine e quindi il mazzo si ripristina mescolando gli scarti.
- ✓ Diabolik o Eva usano l'Abilità del Rifugio e prendono 1 Carta Crimine dagli scarti.



### IL LIVELLO DEL PERICOLO SCENDE DI 1 PUNTO SE:

- ✓ Ginko o Morrigan curano Ferite quando non si trovano alla Centrale di Polizia.
- ✓ Ginko o Morrigan vengono Colpiti e hanno già la mano piena di Ferite.
- ✓ Ginko o Morrigan usano l'Abilità della Centrale di Polizia e prendono 1 Carta Polizia dagli scarti.
- ✓ I Criminali finalizzano un Colpo (1 Punto per ogni Indizio precedentemente attivato).





## LA JAGUAR

Se Diabolik o Eva si trovano *nell'Ombra* e vengono scoperti passano *In Fuga*. Se disponibile, possono decidere di usare la Jaguar: prendono la pedina della Jaguar e la posizionano sul tabellone, nel Luogo dove sono stati scoperti. Quindi spostano la loro pedina (Diabolik o Eva) sul box Jaguar presente sul tabellone di gioco a indicare che si trovano a bordo dell'auto. **L'Abilità della Jaguar permette di poter effettuare 2 volte l'Azione "Muovere" nello stesso turno o 1 Azione muovere e 1 Azione Tornare nell'Ombra.**

Quando il Personaggio che sta usando la Jaguar torna *nell'Ombra*, scende automaticamente dalla Jaguar, per indicare che non sta più "correndo" per sfuggire alla Polizia facendosi notare per le strade di Clerville. Quindi rimette la pedina della Jaguar nel box apposito sul tabellone e la pedina del suo personaggio nei *Movimenti dell'Ombra* sulla Carta Luogo scelta.

**Nota:** Solo un criminale alla volta può usare la Jaguar. Se Diabolik ed Eva sono scoperti e *In Fuga* entrambi nello stesso turno, solo uno di loro potrà usare la Jaguar.



## IL RIFUGIO

Il Rifugio è il luogo di partenza dei Criminali. Nel Rifugio Diabolik o Eva possono usare l'Azione "Curare una ferita" senza alzare il Livello di Pericolo e/o l'Azione "Pesca una Carta Crimine" scegliendone una dagli scarti, ma alzando di 1 Punto il Livello di Pericolo.

## CENTRALE DI POLIZIA

La Centrale di Polizia si trova a Clerville. Alla Centrale di Polizia Ginko o Morrigan possono usare l'Azione "Curare una ferita" senza abbassare il Livello di Pericolo e/o l'Azione "Pesca una Carta Polizia" scegliendone una dagli scarti abbassando di 1 Punto il Livello di Pericolo. Nel box Centrale di Polizia sul tabellone di gioco vanno posizionati anche gli Agenti di Polizia quando vengono Colpiti in combattimento. Quando gli Agenti di Polizia entrano in gioco dal box Centrale di Polizia vengono posizionati a Clerville.



1) Ginko indaga a Colle Verde e trova Eva. Quest'ultima passa *In Fuga* e decide di usare la Jaguar, scambiando la sua pedina con quella dell'auto.



2) Nel proprio turno Eva decide di usare la sua prima Azione Muovere per spostarsi a Silvertal e la sua seconda per "Tornare nell'Ombra" (può fare 2 Azioni Muovere grazie all'Abilità della Jaguar): sceglie quindi la Carta Luogo Wenz e la posiziona nei Movimenti nell'Ombra posizionandoci sopra la sua pedina, mentre quella della Jaguar tornerà nel relativo box.





# RISOLVERE COLPI E INDAGINI

Sulle Schede Colpi e Indagini, sono riportate 3 Parti (del Colpo) e 3 Indizi (dell'Indagine) che possono essere attivati, in ordine, a partire dal numero 1, rispettivamente dai Criminali e dai Poliziotti.

## Condizioni Attivazioni

Indizi dell'Indagine

Parti del Colpo

**L'IDOLO DI SANGUE**

**INDIZIO 1** Devi trovarti nel Luogo dell'Indizio. **ATTIVAZIONE:** Rileva la Carta Luogo dove si trova **Amira**. Se non lo è già, mettila in gioco pescando una Carta Luogo a caso, poi elimina il segnalino indizio di questa indagine.

**INDIZIO 2** Scarta le seguenti Carte Polizia nel Luogo dell'Indizio. **ATTIVAZIONE:** Rileva la Carta Luogo dove si trova **Amira**. Se non lo è già, mettila in gioco pescando una Carta Luogo a caso, poi elimina il segnalino indizio di questa indagine.

**INDIZIO 3** Devi trovarti nello stesso Luogo di **Amira**. **ATTIVAZIONE:** Rileva la Carta Luogo dove si trova **Amira**. Se non lo è già, mettila in gioco pescando una Carta Luogo a caso, poi elimina il segnalino indizio di questa indagine.

**PARTE 1** Scarta le seguenti Carte Crimine nel Luogo del Colpo. **ATTIVAZIONE:** Se non lo è già, metti in gioco **Amira**.

**PARTE 2** Devi trovarti nello stesso Luogo di **Amira**. **ATTIVAZIONE:** Ottieni l'Idolo di Sangue. Ti riveli e sei In Fuga.

**PARTE 3** Chi ha attivato la Parte 2 deve trovarsi nell'Ombra al Rifugio. **ATTIVAZIONE:** Metti al sicuro l'Idolo di Sangue.

**LUOGO DEL COLPO**

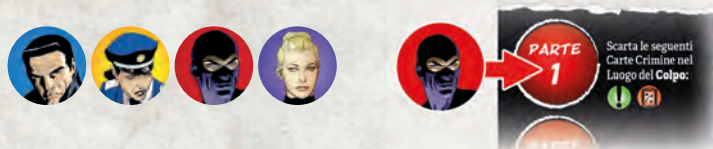
## Spazio per Carta Luogo

### CONDIZIONI

Parti del Colpo o Indizi richiedono particolari Condizioni per essere attivati (per esempio scartare combinazioni di tipi diversi di Carte Polizia o Carte Crimine in vostro possesso o trovarvi in un determinato Luogo). Se la Condizione è soddisfatta, il giocatore può usare l'Azione "Fare un'Attivazione" per attivare la Parte o l'Indizio ed eseguire quanto descritto.

### ATTIVAZIONI

Attivare le Parti dei Colpi è l'unico modo per Diabolik ed Eva di portarli a termine e vincere la partita. Attivare gli Indizi delle Indagini è l'unico modo per la Polizia di scoprire i Luoghi "sensibili" dei Colpi (ad esempio quelli che non sono sui *Movimenti dell'Ombra*) per prevedere gli spostamenti di Diabolik ed Eva. Dopo che avete attivato una Parte o un Indizio, metteteci sopra il relativo Segnalino Indizio o Piano ed eseguite le indicazioni delle Attivazioni.



Ogni volta che Ginko o Morigan attivano un Indizio, viene pescata una Carta Luogo per individuare dove si trova l'indizio seguente e lì va spostato il relativo Segnalino sul tabellone di gioco. Spesso gli indizi attivati fanno alzare di 1 Punto il Livello di Pericolo.



Ginko è a Marbek, nel Luogo dell'Indizio A (La Collezione di Orologi di Alfredo Havel). Ha nella sua mano le Carte Polizia previste dalla Condizione per attivare il primo Indizio, quindi decide di fare l'Azione Attivazione scartando le due carte.



Come conseguenza aumenta di 1 il Livello di Pericolo come indicato dall'Attivazione dell'Indizio, infine pesca una Carta Luogo (in questo caso Sheland) per posizionare nuovamente l'Indizio A.

### FINALIZZAZIONE DI UN COLPO

Quando le tre Parti di un Colpo sono state attivate, il Colpo è stato portato a termine e la relativa Scheda Colpi e Indagini viene presa e conservata dai Criminali. La Carta Luogo del Colpo viene rimessa nel mazzo o, nel caso ci sia sopra una pedina di Diabolik o Eva, inserita nei *Movimenti nell'Ombra* corrispondenti. Gli eventuali Indizi non attivati vengono persi e il Livello di Pericolo scende di 1 Punto per ogni Indizio che era stato attivato.





## PERSONAGGI SECONDARI

I Personaggi Secondari entrano in gioco solo durante alcuni Colpi. Hanno delle pedine su cui è indicato il loro nome e un Luogo. Se sono i Criminali a metterli in gioco, devono pescare a caso una Carta Luogo e posicionarla coperta accanto al tabellone di gioco, mettendoci sopra la pedina del Personaggio Secondario a indicare in quale Luogo si trova. Diabolik ed Eva saranno gli unici a saperlo e lo potranno indicare utilizzando il relativo segnalino Personaggio Secondario sulla mappa piccola di Clerville presente dietro lo schermo. Se il Personaggio Secondario viene scoperto dalla Polizia (grazie alle Indagini), la sua pedina viene spostata sulla Mappa di Clerville nel Luogo in cui si trova, e la Carta Luogo viene rimessa nel mazzo. Se il Personaggio Secondario viene messo in gioco dalla Polizia, invece, viene pescata una Carta Luogo a caso e il Personaggio Secondario viene posizionato in quel luogo sulla Mappa di Clerville. Quando il Personaggio Secondario viene rivelato e scoperto dalla Polizia (e quindi la sua pedina si trova sulla mappa), nella Fase 1 del Round si attiva spostandosi di 1 posizione verso il Luogo indicato sulla sua pedina, seguendo sempre la strada più breve (in caso di equidistanza Diabolik ed Eva potranno scegliere il percorso). Raggiunto il Luogo indicato il Personaggio Secondario si fermerà.

**Nota:** La pedina del Furgone non è considerata un Personaggio Secondario e si comporta come indicato nella Scheda Colpi e Indagini "Il Furgone della CV Bank".



*Ginko ha attivato l'Indizio 2 dell'Indagine Idolo di Sangue. L'Attivazione indica di rivelare la Carta Luogo dove si trova Amira o di metterla in gioco nel caso non lo fosse. Dato che non è ancora in gioco, Ginko pesca una Carta Luogo a caso (nell'esempio Lago Wilson) e posiziona nel Luogo corrispondente del tabellone di gioco la pedina di Amira. Nel prossimo Round, nella Fase dei Personaggi Secondari, la pedina di Amira si muoverà di 1 Posizione verso Sheland.*

## TERMINE DELLA PARTITA

La partita finisce con la vittoria dei Criminali se hanno finalizzato 2 Colpi su 3. Se il Livello del Pericolo raggiunge il massimo vincono i Poliziotti.

## REGOLARE LA DIFFICOLTÀ

Se una delle due squadre (Poliziotti o Criminali) è esperta o alle prime armi potete regolare la difficoltà della partita. Fate in modo che l'Azione "Mettere in gioco un Agente di Polizia" possa essere fatta scartando sempre 1 sola Carta Polizia per rendere la partita davvero "diabolika" per i Criminali oppure che possa essere fatta scartando sempre 2 Carta Polizia per renderla più facile per i criminali.



- 1) Segnalino su Attivazione
- 2) Pedina Amira su carta luogo
- 3) Segnalino Amira su mappa piccola

*Diabolik ha attivato la Parte 1 del Colpo Idolo di Sangue (1). L'Attivazione indica di mettere in gioco Amira. Diabolik pesca quindi una Carta Luogo celata a caso e la posiziona coperta accanto al relativo Colpo, poi prende la pedina di Amira e la posiziona sopra la Carta Luogo pescata (2). Sulla Mappa piccola di Clerville andrà a posizionare il Segnalino di Amira nel Luogo corrispondente (3).*





## CONSIGLI E STRATEGIE

Ecco alcuni suggerimenti per Polizia e Criminali.

### POLIZIA

Se la Polizia nel corso delle Indagini scopre dei Luoghi sensibili del Colpo, può sorvegliarli (posizionandoci sopra le pedine dei Poliziotti) in attesa che Diabolik o Eva si rechino in quel Luogo attivando così un Avvistamento.

Quando la Polizia scopre una Carta Luogo dei *Movimenti dell'Ombra* è utile che provi a scoprire il passo successivo che può essere stato fatto da Diabolik o Eva, anche se non si dovessero trovare lì. Aiutatevi con i segnalini **?** andando a posizzarli in tutti i Luoghi raggiungibili con 1 Azione Muovere dal Luogo scoperto. Indagando poi sui singoli Luoghi potete escludere tutti i segnalini **?** finché non trovate il Luogo successivo dove Diabolik o Eva si sono recati: ripetete il processo fino a stanarli.

Se Diabolik o Eva si trovano *in Fuga* non sempre la mossa migliore è andare nel loro stesso Luogo per cercare di infliggerli delle Ferite. Se riuscite a circondarli o impedire che si rechino su strade veloci, riuscirete a evitare che tornino *nell'Ombra* o comunque a ritrovarli più facilmente, facendo così salire più Punti Pericolo (ogni volta che i Criminali iniziano il loro turno *In Fuga* il Pericolo si alza di 1 punto).

Più e meglio userete i Segnalini Indagine a disposizione e più riuscirete a ricostruire le mosse dei Criminali appena trovate delle tracce concrete. Alcuni giocatori si segnano addirittura su un foglio di carta le ipotesi più sofisticate per riuscire poi a fare deduzioni corrette.

Mettere in gioco gli Agenti di Polizia non solo è fondamentale per dare la caccia ai Criminali: li porteranno anche a fare percorsi più lunghi e tortuosi per non fare degli Avvistamenti che li metterebbero in pericolo.

### CRIMINALI

Se Diabolik o Eva sono *In Fuga* e ci sono 4 Agenti di Polizia in gioco è meglio eliminarne qualcuno o far perdere le proprie tracce può diventare davvero ostico.



## FAQ

**Alcune Carte Crimine o Polizia riportano la dicitura "Fai un'Azione Muovere". Esse contano come l'Azione Muovere a disposizione nel proprio turno?**

Sì, quindi non si può giocare la Carta e poi fare anche l'Azione Muovere.

**Se Diabolik o Eva interagiscono con dei Luoghi rivelati (per esempio recandosi in un Luogo del Colpo individuato dalla Polizia), continuano comunque a rimanere nell'Ombra?**

Sì, finché un Poliziotto non indaga in quel Luogo.

**Se un Personaggio Secondario viene rivelato in seguito all'attivazione di un indizio e si trova nello stesso luogo di Diabolik o Eva questi sono *In Fuga*?**

No, restano *nell'Ombra* finché un Poliziotto non indaga nel Luogo dove si trovano.

**Se una Carta Luogo di un Colpo viene rivelata attivando un Indizio mentre c'è sopra la pedina di Diabolik o Eva, essi passano *In Fuga*?**

No, rimangono *nell'Ombra* finché un Poliziotto non indaga nel Luogo dove si trovano.

**Possano esserci 2 Indizi nello stesso Luogo?**

Sì, può capitare dato che ogni volta che si pesca a caso la Carta Luogo di un Indizio, questa viene poi rimessa nel mazzo.

**Nel Colpo *Il Collier della Regina Esmeralda*, durante l'Attivazione della Parte 1, quando ti muovi fai Avvistamenti?**

Sì, se parti, passi o arrivi in un Luogo con Poliziotti.

**Se un Criminale è *nell'Ombra* e vuole attivare una Azione Combattere per Colpire un Poliziotto può farlo e rimanere *nell'Ombra*?**

Sì, ma ovviamente la Polizia può dedurre dove si trova. Questo vale anche se usa delle Carte Crimine che Colpiscono Poliziotti nel suo stesso Luogo.

**Rivelarsi e passare *in Fuga* è un'Azione per i Criminali?**

No. Diabolik ed Eva non possono Rivelarsi volontariamente, ma possono attivare degli Avvistamenti per farsi scoprire.

**Posso usare la Carta Crimine *Ipnosi* per far combattere un Agente di Polizia contro un Poliziotto?**

Sì, colpisce sempre con il risultato Pistola del dado.

**Nota:** Le indicazioni delle Carte vincono sempre sul Regolamento qualora dovessero essere in contraddizione.

## PAROLE CHIAVE

**CELATO** riferito a una Carta Luogo indica che è in gioco a faccia in giù, solitamente nota solo ai criminali.

**RIVELATO** riferito a una Carta Luogo indica che è rivelata e tutti la possono vedere, solitamente pescata dalla Polizia e poi rimessa nel mazzo.

**VICINO** indica un Luogo a 1 posizione di distanza. Per esempio Marbek è vicino a Cartun.

**POLIZIOTTI** indica sia i Detective (Ginko e Morrigan) sia gli Agenti di Polizia.



# DIABOLIK

## CHI SEI?

Nato nel 1962 grazie alle sorelle Angela e Luciana Giussani, **Diabolik** è uno dei fumetti più venduti in Italia da oltre 50 anni, conosciuto in tutto il mondo anche grazie a diverse pubblicazioni internazionali, al film cult del 1968 di Mario Bava, a una serie di cartoni animati della Fox, nonché grazie a un nuovo adattamento cinematografico del 2020 con Luca Marinelli, Miriam Leone e Valerio Mastandrea.

Ladro di professione, ruba senza scrupoli gioielli preziosissimi o enormi cifre di denaro e non esita ad eliminare chi intralcia i suoi piani, tanto da essersi guadagnato il soprannome di Re del Terrore. Amore della sua vita e compagna fidata è *Eva Kant*, al suo fianco in tutti i "Colpi impossibili" che si appresta a realizzare. Acerrimo nemico è invece l'ispettore *Ginko*, sempre pronto a dargli la caccia e a ostacolare i suoi piani criminali. Le avventure di *Diabolik* si svolgono in un immaginario Stato di Clerville.

## RICONOSCIMENTI

---

### AUTORE

Luca Maragno

### PRODUTTORE ESECUTIVO

Silvio Negri Clementi

### SUPERVISIONE SVILUPPO

Andrea Vigiak

### PLAYTESTER

Massimiliano Amato, Il dado giallo club di Biella, Agnese Storer, Nicoletta Gomboli, Rachel Kelly, Dario La Rocca, Marco Leurini, Gabriella Manicone, Alessandro Maragno, Marco Maragno, Flavio Mortarino, Valeria Motta, Silvio Negri Clementi, Guido Pace, Fabio Paglianti, Paolo Paglianti, Inti Maria Seveso, Christopher Storer, Roberto Vicario, Andrea Vigiak, Alexandra Zanasi.

L'illustrazione della scatola è di Riccardo Nunziati, i ritratti dei personaggi principali di Matteo Buffagni, le immagini delle carte di vari autori dello staff Astorina ©.

---

### PROGETTO CREATIVO

Mathias Mazzetti

### COLLEGAMENTO REDAZIONALE E REVISIONE GRAFICA

Agnese Storer

### REVISIONE REGOLAMENTO

Massimiliano Amato, Valeria Motta, Silvio Negri Clementi e Roberto Vicario

### RINGRAZIAMENTI

Grazie a Mario Gomboli e Dario Paolillo per la fiducia nel progetto e a Nicoletta Gomboli per l'idea dei fumetti dietro lo schermo

*Diabolik - Colpi e Indagini* è un gioco realizzato da Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone 6 - Milano 20122.

[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it) - [pendragongamestudio@gmail.com](mailto:pendragongamestudio@gmail.com). Diabolik è un © & ™ di proprietà di Astorina Srl.

Qualsiasi riproduzione, intera o parziale, se non autorizzata è severamente proibita. Tutti i diritti riservati.

Stampato in Cina. Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri. Gentile cliente, i nostri prodotti sono assemblati con la massima cura, tuttavia se alla vostra copia dovesse mancare qualcosa, vi preghiamo di accettare le nostre scuse e vi invitiamo a contattarci a [info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com) per richiedere i componenti che vi occorrono. ATTENZIONE: Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi, contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.





Diabolik©Astorina Srl

**DAM**  
THINGS®!