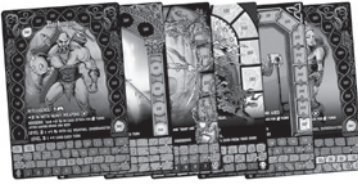




Village of Legends

Componenti

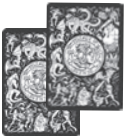
- 6 Schede degli Eroi (Barbaro, Nano, Paladino, Mago e Elfo)



- 1 Tabellone del Mercato
- 8 segnalini Punti Vita
- 2 dadi
- 6 Segnalini XP
- Istruzioni

- 172 carte così suddivise:

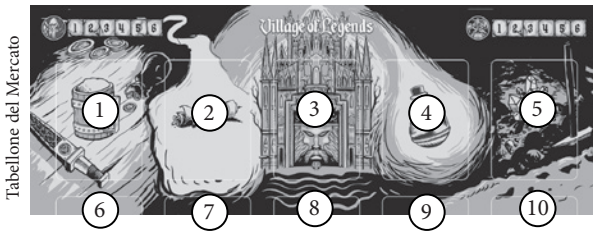
- 40 carte iniziali (32 monete, 8 bastoni)
- 7 carte "Birra"
- 10 carte "Pergamena"
- 15 carte "Magia"
- 9 carte "Pozione"
- 12 carte "Pepite"
- 79 carte "Mazzo Principale"



Scopo del gioco

Di seguito riportiamo le regole per giocare in modalità "Sfida" per 2-4 giocatori (fino a 6 con almeno un'espansione). In questa modalità i giocatori si sfidano in una battaglia all'ultimo sangue. Vince il giocatore (o la squadra) che elimina per primo tutti i suoi avversari. Un giocatore è eliminato dal gioco quando il suo Eroe raggiunge 0 Punti vita. Nella sezione "Partita a più giocatori" di questo libretto viene indicato come dividersi in squadre nel gioco da 3 a 6 giocatori.

Preparazione del gioco



- Apri la scatola e posiziona il tabellone del mercato al centro del tavolo.
- Distribuisci 2 carte "staff" (bastone) e 8 carte "coin" a ciascun giocatore. Elimina dal gioco le monete e bastoni rimanenti. Ogni giocatore mescola le 10 carte e le ripone sul tavolo davanti a sé coperte. Questo mazzetto d'ora in poi verrà chiamato il "mazzetto del giocatore".
- Dividi le rimanenti carte nel seguente modo:
 - prendi tutte le carte Birra (le carte con la cornice bianca) e, dopo averle mischiate, mettile coperte sul tabellone del mercato sulla casella ①. Questa pila di carte d'ora in poi verrà nominata "Mazzo delle birre".
 - prendi tutte le carte Pergamena (le carte con la cornice viola) e, dopo averle mischiate, mettile coperte sul tabellone del mercato sulla casella ②. Questa pila di carte d'ora in poi verrà nominata "Mazzo delle pergamene".
 - prendi tutte le carte Magia (le carte senza cornice) e, dopo averle mischiate, mettile coperte sul tabellone del mercato sulla casella ③. Questa pila di carte d'ora in poi verrà nominata "Mazzo delle magie".
 - prendi tutte le carte Pozione (le carte con la cornice) e, dopo averle mischiate, mettile coperte sul tabellone sopra la casella ④. Questa pila di carte d'ora in poi verrà nominata "Mazzo delle pozioni".
 - prendi tutte le carte "Nuggets" (Pepite) e mettile a faccia in su, sul tabellone sopra la casella ⑤. Questa pila di carte d'ora in poi verrà nominata "Mazzo delle pepite".
- Mescola tutte le carte rimanenti e posiziona la pila di carte accanto al tabellone del mercato. Questa pila di carte d'ora in poi verrà chiamata "Mazzo principale".
- Rivela e gira a faccia in su la prima carta di ogni pila nelle caselle ①②③④.
- Posiziona le prime 5 carte dal mazzo principale in prossimità delle caselle ⑥⑦⑧⑨⑩.

Inizio del gioco

Ogni giocatore sceglie o pesca a caso un Eroe tra quelli disponibili. Posiziona un cubetto rosso sul valore massimo dei Punti Vita (tabella in basso alla scheda di ogni Eroe) e il proprio segnalino XP sul livello 0 dell'esperienza (percorso a multipli di 20 che fa da contorno alla scheda del personaggio).





Quando il gioco è stato predisposto ogni giocatore tira due dadi. Inizia il giocatore che ha fatto il punteggio più alto e si procede in senso orario. Il primo giocatore pesca 3 carte dal proprio mazzetto. Il secondo giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzetto. Nella sezione "Partita a più giocatori" di questo libretto viene indicato il numero di carte da pescare all'inizio del gioco per partite da 3 a 6 giocatori.



Il turno del giocatore

Durante il proprio turno il giocatore può giocare le carte che ha in mano nell'ordine che preferisce.


Quando il giocatore gioca una carta dalla mano si applica l'effetto indicato in basso a sinistra della carta. Alcune carte hanno altri effetti o abilità secondarie (indicate al centro della carta) che vanno risolte subito dopo aver applicato l'effetto principale. Le carte giocate dalla mano rimangono sul tavolo e alla fine del turno devono essere messe nella pila di scarti di quel giocatore (ad eccezione delle carte mostro e le carte difesa che rimangono in gioco). Il giocatore può decidere di non giocare delle carte dalla propria mano, ma alla fine del turno è obbligato a scartare eventuali carte non giocate. Le carte scartate di quel giocatore vanno posizionate scoperte accanto al suo mazzetto.

Comprare oggetti



Giocando carte "denaro" dalla mano (le carte che hanno l'icona  in basso a sinistra) il giocatore può comprare la prima carta visibile da ogni pila (nelle caselle da  a ) sul tabellone nel mercato pagando il costo di quella carta indicato in basso a destra. Eventuali  rimasti possono essere utilizzati fino alla fine del turno per acquistare altre carte. Quando un giocatore compra una carta dal mercato deve metterla scoperta nella propria pila degli scarti. Ogni volta che una carta viene acquistata (o rimossa) dal Mercato, bisogna rimpiazzarla con un'altra carta proveniente dalla stesso mazzo, rendendola visibile e disponibile per l'acquisto.

Scigni e Bauli: Queste carte ("chest" e "treasure chest") forniscono un valore variabile di . Ogni volta che giochi una di queste carte tira un dado, aggiungi l'eventuale bonus indicato in basso a sinistra, moltiplica il risultato x 10 per conoscere il valore di  fornito da quella carta nel turno in cui viene giocata. Questo valore può essere sommato ad altre monete giocate nello stesso turno ed utilizzato per acquistare una o più carte presenti nel mercato.

Vendere

Tutte le carte che hanno il costo (indicato in basso a destra sulla carta) inserito all'interno di un cerchio d'oro possono essere vendute per un valore equivalente alla metà del suo costo (Esempio: se un giocatore vende un oggetto che costa 30, otterrà 15  che potrà essere utilizzato per acquistare altre carte). Quando una carta viene venduta va rimossa dal gioco. Le carte che hanno il costo dentro un cerchio che non è di color oro non possono essere vendute. Non è possibile giocare una carta e poi venderla.


Giocare carte difesa

Le carte difesa sono tutte le carte che hanno indicato il simbolo "". Le carte difesa vanno giocate davanti alla scheda del proprio Eroe e, a differenza delle altre carte giocate durante il turno, rimangono in gioco e non vengono scartate alla fine del turno di quel giocatore. Ogni giocatore può avere davanti a sé un massimo di 1 carta difesa per tipo: Armatura, Scudo, Elmo, Mantello, Muro (magia). Se il giocatore gioca una carta difesa dello stesso tipo di una carta che ha già in gioco, la carta già in gioco deve essere scartata. Le carte difesa proteggono il giocatore proprietario e vengono scartate (nella pila degli scarti del giocatore proprietario) solo quando la somma di uno o più attacchi nello stesso turno raggiungono il valore indicato accanto al simbolo . Se un attacco non è sufficiente a distruggere la difesa, la carta rimane in gioco e alla fine del turno il valore della difesa torna al massimo.



Assoldare mostri

I mostri sono le carte con la cornice rossa presenti nel Mazzo principale. Come ogni carta acquistata dal mercato anche le carte Mostro quando vengono acquistate vanno messe nella propria pila degli scarti.

Giocare mostri


Quando si gioca una carta mostro dalla propria mano si può decidere di posizionarla davanti a un qualsiasi giocatore (anche se stessi). Il mostro entra in gioco con i punti vita indicati accanto all'icona  e si può tenere traccia dei suoi punti vita utilizzando un dado.

Attaccare con armi un giocatore

Giocando carte "Arma" dalla mano è possibile attaccare un altro giocatore. Se il giocatore attaccante ha mostri davanti a sè, è obbligato ad uccidere tutti i mostri che ha davanti (vedi paragrafo "Attaccare con armi un mostro"). Le armi sono le carte con la cornice color oro, che nell'effetto in basso a sinistra hanno il simbolo . Il giocatore nel proprio turno può giocare un qualsiasi numero di carte arma (non pesante). Quando un'arma viene giocata dalla mano il giocatore tira un dado: il risultato ottenuto deve essere sommato al bonus (o malus) indicato nell'effetto in basso a sinistra sulla carta, accanto al simbolo . Il tiro di dado sommato al bonus dell'arma costituisce il danno effettuato con l'arma giocata. Il giocatore in difesa che riceve l'attacco deve segnare le proprie ferite sulla tabella in basso sulla scheda del proprio Eroe. In una partita a 3 o più giocatori non sempre è possibile attaccare con armi qualsiasi giocatore. Nella sezione "Partita a più giocatori" di questo libretto vengono indicati i limiti di attacco con le armi. Alcune armi hanno anche delle abilità aggiuntive, scritte in mezzo alla carta, che vengono applicate subito dopo il tiro di dado. Nella sezione "Abilità aggiuntive delle carte" di questo libretto vengono spiegate alcune casistiche particolari in caso di dubbi.

Se il giocatore attaccato ha delle difese davanti a sè, il danno deve essere ripartito prima alle difese che il giocatore possiede. Nel caso di più difese il giocatore attaccante deve decidere in che ordine ripartire il danno, prima di tirare il dado. Eventuali danni rimanenti, dopo aver distrutto tutte le difese, non vengono inflitti al giocatore attaccato (fatta eccezione per gli attacchi con arma pesante).

Armi pesanti

Le carte "Arma" contrassegnate con l'icona dell'incudine  sono armi pesanti. Se un'arma pesante viene giocata, il giocatore nello stesso turno non può giocare altre armi, leggere o pesanti. Diversamente dagli attacchi con arma normali, i danni inflitti utilizzando un'arma pesante passa attraverso mostri e difese fino al giocatore attaccato e va ripartito secondo il seguente ordine:

- 1: Mostri davanti al giocatore attaccante
- 2: Carte difesa davanti al giocatore attaccato
- 3: Altri bonus di armatura del giocatore attaccato
- 4: Punti vita del giocatore attaccato

Effetto delle carte mostro

I mostri bloccano l'accesso al mercato: se un giocatore ha un mostro davanti a sè, non può comprare carte o giocare carte che interagiscono con il mercato (es. fondere oro). Il mostro attacca quel giocatore una volta all'inizio di ogni suo turno. Il proprietario del mostro tira un dado e applica il bonus (o malus) indicato dal numero in basso a sinistra sulla carta mostro. L'attacco di un mostro è considerato attacco da arma non pesante. Se il giocatore attaccato dal mostro ha carte difesa davanti a sè, il giocatore attaccante decide in che ordine distribuire il danno del proprio attacco prima di tirare il dado, come in un normale attacco.

The Imp (Demonietto)

Il mostro "Imp" è un mostro speciale in quanto attacca i punti Intelligenza del giocatore in difesa. Tira un dado e aggiungi +2 per conoscere il valore totale dei punti intelligenza sottratti (fino alla fine del turno) al giocatore attaccato.


Attaccare con armi un mostro

Quando un giocatore ha davanti a sè una o più carte mostro, egli non può attaccare altri giocatori o mostri finchè non ha sconfitto tutti i mostri che ha davanti a sè. Un mostro viene sconfitto quando riceve un numero di danni pari o superiore ai suoi punti vita. Il numero dei punti vita di ogni mostro è indicato accanto all'icona "vita mostro". Le ferite dei mostri non guariscono: se un mostro ha ricevuto dei danni in un turno, queste ferite rimangono anche durante i turni successivi. Giocando carte "arma" un giocatore può uccidere uno o più mostri che ha di fronte a sè (se il danno è sufficiente). In caso di più mostri il giocatore deve decidere in che ordine ripartire il danno contro i mostri, prima di tirare il dado. Eventuali danni rimanenti vanno ripartiti agli altri mostri che il giocatore ha davanti, ma non vengono inflitti al giocatore attaccato (fatta eccezione per gli attacchi fatti con arma pesante). Quando un mostro ha zero Punti Vita viene sconfitto e la sua carta viene messa nella pila degli scarti del proprietario. Il giocatore che lo ha ucciso inoltre guadagna tanti punti esperienza quanto il costo del mostro sconfitto.

Giocare pergamene

Le pergamene possono essere acquistate dalla pila delle pergamene nella casella ② del tabellone del mercato. Ogni giocatore può acquistare le carte Pergamena ma solo gli Eroi che hanno un valore superiore a 1 possono giocarle dalla mano.


Giocare magie


I punti intelligenza  (indicati sulla scheda di ogni Eroe) possono essere usati per giocare carte o altre abilità. Il valore indicato sulla scheda dell'Eroe indica il numero di punti intelligenza disponibili all'inizio di ogni turno e possono essere aumentati fino alla fine del turno usando determinate pergamene o oggetti magici.



Questo simbolo indica i punti intelligenza richiesti per utilizzare la magia, l'abilità o l'oggetto magico.

Magie di attacco: Come gli attacchi con arma pesante, i danni in eccesso inflitti utilizzando una magia di attacco (es. Palla di fuoco) passano attraverso mostri e difese. In una partita a 3 o più giocatori non sempre è possibile attaccare con magie qualsiasi giocatore o mostro (se non è esplicitamente specificato sulla carta). Nella sezione "Partita a più giocatori" di questo libretto vengono indicati i limiti di attacco con magie.

Magie di cura: Alcune carte permettono di curare il giocatore che gioca la carta magia. Quando un giocatore gioca una magia di cura tira un dado e ottiene un valore di Punti Vita pari alla somma del tiro di dado + il bonus indicato sulla carta accanto al simbolo "  ". Se non è specificato sulla carta è possibile giocare magie di cura solo su sè stessi.

Magie di difesa: Se la magia riporta il simbolo "  ", questa è da posizionare davanti alla scheda del proprio eroe. Le magie di difesa sono da considerarsi a tutti gli effetti carte difesa, valgono pertanto tutte le regole riportate nel capitolo "Giocare carte difesa".

Giocare carte Birra e carte Pozione

Quando si gioca una di queste carte si applica l'effetto ed eventuali abilità scritte sulla carta. Come tutte le carte una volta giocate dalla mano alla fine del turno vengono messe nella pila degli scarti. Un eccessivo consumo di birre nello stesso turno può portare l'intelligenza dell'Eroe a un valore inferiore a zero.

Terminare il turno

Quando il giocatore non ha più carte da giocare o non vuole farlo, mette tutte le carte giocate durante il turno (tranne le carte Difesa e le carte Mostro) nella propria pila di scarti insieme ad eventuali carte in mano rimanenti. Quindi pesca 5 nuove dal suo mazzetto di carte coperto. Se non ci sono abbastanza carte per arrivare a 5 nel mazzetto di quel giocatore, egli pesca tutte le rimanenti e dopo aver rimescolato le carte presenti nella propria pila degli scarti costituisce un nuovo mazzetto, da cui pesca le rimanenti carte fino a completare la sua mano di 5.

Abilità aggiuntive delle carte

In aggiunta all'effetto principale indicato in basso a sinistra, alcune carte hanno delle abilità secondarie scritte al centro della carta, che hanno effetto subito dopo aver tirato il dado. Se per qualche motivo non è possibile applicare l'abilità secondaria, allora l'abilità viene ignorata.

Esempio 1: Se un giocatore gioca una carta che ha come effetto secondario "pesca una carta" ma non ha carte da pescare e la sua pila degli scarti non contiene carte perchè sono tutte in gioco, allora non pesca alcuna carta.

Esempio 2: Se un giocatore gioca un'arma che come abilità secondaria costringe lui oppure tutti i giocatori ad eliminare una carta, egli può ignorare l'effetto se non ha carte in mano e gioca questa arma come ultima carta dalla propria mano.

Esempio 3: Se un giocatore non ha accesso al mercato perchè ha dei mostri davanti a sè e gioca una carta che interagisce con il mercato (es. elimina carte) gli effetti correlati al mercato non vengono applicati.

Esempio 4: Se un giocatore gioca un'arma contro un mostro che come abilità secondaria costringe un giocatore a scartare una o più carte, il giocatore che deve scartare non è necessariamente il proprietario del mostro, ma il giocatore alla sua sinistra (in una partita a 4 giocatori).

Eliminare carte

Alcune carte ti permettono di eliminare altre carte dalla mano. E' utile eliminare carte dal proprio mazzo, vendendole per la metà del loro costo oppure tramite abilità di apposite carte, al fine di alleggerire il mazzo e renderlo più efficiente. Le carte eliminate vanno rimosse dal gioco, diversamente da quelle scartate (che vengono messe nel mazzo degli scarti di quel giocatore). Se in qualsiasi momento della partita un giocatore rimane senza carte in mano, senza carte nel proprio mazzetto degli scarti e senza mazzetto da cui pescare, viene automaticamente sconfitto.

Scartare carte dalla mano

Alcune carte costringono altri giocatori a scartare carte. La carta scartata è da mettere nella pila degli scarti di quel giocatore. Se non è specificato diversamente il giocatore può scegliere quale carta scartare dalla propria mano. Se, in una partita da 3 a 5 giocatori un'arma giocata contro un mostro ha un'abilità che bersaglia esclusivamente un giocatore (es. "il giocatore attaccato scarta una carta") sarà il primo avversario alla sinistra del giocatore attaccante a scartare la carta (non necessariamente il proprietario del mostro).

Legenda delle icone



: tira un dado!



: questa icona indica il valore monetario che il giocatore ottiene giocando la carta. Il valore ottenuto è consumabile fino alla fine del turno per comprare oggetti.



: questa icona indica i danni inflitti al giocatore o mostro attaccato.



: questa icona indica un attacco da arma pesante.



: questa icona indica i Punti Vita aggiunti o sottratti al giocatore.



: questa icona rappresenta i punti intelligenza.



: questa icona indica i punti intelligenza necessari per utilizzare l'effetto di una carta o abilità.



: questa icona indica i punti vita del mostro.

Abilità aggiuntive dei mostri


Coboldi e “Sneak Attack” (attacco improvviso)


Quando un mostro con questa abilità compare nel mercato attacca subito il giocatore che ha compiuto l'ultimo acquisto e blocca l'accesso al mercato. Alla fine del turno di quel giocatore il mostro -se non è stato ucciso- si sposta davanti al giocatore sulla sua sinistra, attaccandolo nuovamente all'inizio del suo turno. Se un mostro con questa abilità viene girato mentre un giocatore ha già un Coboldo davanti a sé, la nuova carta viene posizionata davanti al primo giocatore di sinistra che non possiede carte Coboldo davanti a sé. Quando viene ucciso il mostro va rimosso dal gioco e il giocatore guadagna i relativi punti esperienza. Se durante il primo turno di ogni giocatore viene girata una carta con questa abilità, questa è da rimuovere dal gioco e va sostituita con un'altra dal mazzo principale.

Punti Esperienza e abilità speciali degli Eroi

Ogni personaggio ha abilità speciali, bonus o limiti indicati in bianco sulla propria scheda. Durante la partita può accumulare punti esperienza che gli permettono di acquisire nuove abilità. Ogni volta che un giocatore uccide un mostro guadagna i relativi punti esperienza, che corrispondono al costo di quella carta mostro. Quando il segnalino XP raggiunge il valore indicato in Arancione (*Level 2*) e in azzurro (*Level 3*) il personaggio ottiene delle abilità aggiuntive, che hanno effetto immediato. Le abilità sbloccate tramite il raggiungimento di un livello sono indicate con i rispettivi colori sulla scheda dell'Eroe.


+1 carta ogni turno : questa abilità permette di pescare una carta in più alla fine del proprio turno.

X  **ogni turno** : questa abilità permette di guadagnare all'inizio del turno un numero di punti vita pari a quello indicato, dopo l'attacco dei mostri.

X  : Ogni singolo attacco inflitto al giocatore che ha questa abilità è ridotto del valore indicato. Questo bonus aggiuntivo di difesa viene applicato dopo che sono state scartate tutte le carte difesa.

BERSERK (Furia): Alcuni eroi hanno la possibilità di infuriarsi dopo aver giocato un determinato numero di carte birra nello stesso turno. Quando questo avviene il giocatore tira un dado per determinare quanti turni durerà l'effetto (partendo dal turno attuale). Il giocatore, in preda a una furia cieca, non potrà accedere al mercato o giocare carte che abbiano interazione con esso (es. “*Smelt Gold*”) ma avrà un bonus di attacco (indicato sulla propria scheda) con tutte ogni carta arma giocata. Altre birre bevute durante questo periodo non prolungheranno il periodo della furia, ma si applicheranno solo gli altri effetti indicati sull'effetto della carta birra. Puoi usare le tabelle nella parte superiore del tabellone del mercato per tenere il conteggio dei turni di “Furia” dell'Eroe durante la partita.

SWORDMASTER (maestro di spade): Questa abilità permette al giocatore di lanciare un qualsiasi numero di armi pesanti e non, durante lo stesso turno.

X  **(tipo di arma)**: Alcuni eroi hanno bonus quando utilizzano specifiche armi o in condizioni particolari. Il bonus si applica ogni volta che un'arma della categoria indicata viene giocata.



Partita a più giocatori

PARTITA A DUE GIOCATORI: Testa a testa

Solo per il primo turno, solo il primo giocatore pesca tre carte anzichè 5. Entrambi i giocatori possono giocare armi, magie e mostri contro l'avversario.

Il giocatore che elimina per primo il suo avversario ha vinto la partita.

PARTITA A TRE GIOCATORI: Ognuno per sè

Solo per il primo turno, solo il primo giocatore pesca tre carte anzichè 5. Solo per il primo turno, solo il secondo giocatore pesca 4 carte anzichè 5. I giocatori sono obbligati a giocare armi e magie di attacco contro l'avversario alla propria sinistra (salvo se non è esplicitamente specificato sulla carta magia). In questa modalità generalmente il giocatore posiziona i mostri davanti al giocatore alla sua destra per difendersi dei suoi attacchi, ma non ci sono limiti sui mostri.

Il giocatore che elimina per primo entrambi i suoi avversari ha vinto la partita.

PARTITA A QUATTRO GIOCATORI: Due squadre

Solo per il primo turno, solo il primo giocatore pesca tre carte anzichè 5. Solo per il primo turno, solo il secondo giocatore pesca 4 carte anzichè 5. Il gioco diventa ancora più divertente in 4 giocatori! I giocatori si dividono in due squadre e devono unire le proprie forze e in alcuni casi sacrificarsi per sconfiggere l'altra squadra. I giocatori della stessa squadra si devono disporre alternati, ognuno con un avversario alla propria sinistra. I giocatori sono obbligati a giocare armi e magie di attacco contro l'avversario alla propria sinistra (salvo se non è esplicitamente specificato sulla carta magia). I mostri possono essere posizionati davanti a qualsiasi giocatore.

La squadra che elimina per primo gli avversari ha vinto la partita.

PARTITA A CINQUE GIOCATORI:

Solo per il primo turno, solo il primo giocatore pesca tre carte anzichè 5. Solo per il primo turno, solo il secondo giocatore pesca 4 carte anzichè 5. In 5 giocatori, ognuno gioca per sè stesso, ma ogni giocatore ha 2 alleati (il giocatore alla propria destra e quello alla propria sinistra al momento dell'inizio della partita) e due avversari (i rimanenti due giocatori). Ogni giocatore può giocare armi, magie e mostri su qualsiasi giocatore. Questa modalità richiede una buona capacità strategica e anche un po' di "bluff" se si vuole sopravvivere. Il giocatore che per primo sconfigge entrambi i suoi avversari ha vinto la partita.

PARTITA A SEI GIOCATORI:

Solo per il primo turno, solo il primo giocatore pesca tre carte anzichè 5. Solo per il primo turno, solo il secondo giocatore pesca 4 carte anzichè 5. In questa modalità il gioco simula uno scontro tra due fazioni. Dopo aver scelto gli Eroi, i giocatori devono scegliere come disporsi. Ogni squadra deve disporsi con due giocatori ai lati, e il terzo giocatore, denominato Capitano al centro (generalmente l'eroe più intelligente prende questo posto), protetto dai due compagni, chiamati "prima linea". Ogni giocatore "Scudo" può giocare armi e magie solamente contro l'avversario in prima linea che ha di fronte a sé (salvo se diversamente specificato sulla carta magia) e viceversa. Solo quando la prima linea viene abbattuta, può attaccare il Capitano sul retro. Il Capitano può giocare armi e mostri e contro qualsiasi giocatore in prima linea (scudi) e può difendere e guadagnare esperienza uccidendo mostri che li attaccano.

Vince la squadra che per prima uccide il Capitano avversario.

Village of Legends è un gioco creato e illustrato da Lorenzo Lupi.

Il regolamento di Village of Legends è disponibile anche in altre lingue sul sito www.villageoflegends.com.

©2017 Village of Legends. Tutti i diritti sono riservati.