FRIEDEMANN FRIESE

VIERNES

Objetivo del juego

Te llamas Viernes* y vives en una isla desierta. Un buen día, el barco de Robinson zozobra y finalmente encalla en tu playa. Tus días de paz se han terminado. Si quieres que Robinson tenga una oportunidad de salir de la isla, tienes que enseñarle a mejorar sus habilidades para que sobreviva a sus peligros.
Si Robinson derrota a dos piratas al final de la partida, conseguirá escapar de la isla y tú recobrarás tu añorada tranquilidad…

** Inspirado en el personaje de la novela Robinson Crusoe de Daniel Defoe.*

Idea del juego

Viernes es una aventura en solitario. Tienes que guiar a Robinson a lo largo del juego. Debe derrotar a dos piratas y sobrevivir para poder escapar de la isla.

En este juego, un mazo de cartas representa las habilidades de Robinson, más bien limitadas. En comparación, Robinson goza de una buena salud que puede sacrificar voluntariamente para enfrentarse a distintos peligros. Usa los puntos de vida de Robinson con inteligencia y escoge los peligros adecuados para que Robinson se mantenga a salvo.

El juego ofrece **varios niveles de dificultad**. En primer lugar, te explicaremos el más fácil (Nivel 1). Cuando ganes en este nivel, puedes probar los otros tres niveles, hasta que derrotes al juego en el Nivel 4.

Los componentes y los preparativos del juego se explican en la hoja de referencia que se incluye de forma separada.

Cuando hayas comprendido los distintos componentes del juego y hayas terminado con los preparativos, lee las reglas del juego que se explican a continuación para ver cómo se desarrollan las partidas.

Desarrollo del juego

Durante el juego, ayudarás a Robinson a luchar contra un peligro en cada turno. Empiezas la partida en la fase verde, en la que la mayoría de los peligros son todavía inofensivos. Por desgracia, lo mismo ocurre con las habilidades de Robinson (tus cartas de lucha). Es posible que pierdas algunos de los primeros enfrentamientos con estos peligros relativamente leves.

En cada turno del juego se realizan las siguientes acciones, en el orden en que aparecen:

1. Levanta 2 cartas de peligro
Levanta las 2 primeras cartas del mazo de peligros. Elige una de las 2 cartas para que sea el peligro real y colócala boca arriba frente a Robinson. Deja la otra carta en el montón de descartes de peligros.

2. Enfréntate al peligro
Ahora lo importante es el lado de la carta de peligro donde aparece el peligro. El recuadro blanco de la parte izquierda de la carta de peligro indica el número de cartas de lucha que puedes levantar **sin coste** para enfrentarte al peligro. Durante la fase verde, debes conseguir un número de puntos de lucha igual o superior al valor del peligro verde . Levanta una a una las cartas de lucha del mazo Robinson y colócalas boca arriba **a la izquierda de la carta de peligro**. Puedes levantar y colocar tantas cartas nuevas a la izquierda como indique el valor del recuadro blanco.

Tras levantar las cartas sin coste puedes **sacrificar puntos de vida adicionales** y colocarlos en la reserva: por cada punto de vida sacrificado obtienes una carta de lucha.

Puedes seguir sacrificando puntos de vida y levantando más cartas. Las cartas **adicionales** se colocan boca arriba **a la derecha de la carta de peligro**. Colocar las cartas correctamente a la izquierda o a la derecha del peligro es importante para determinadas habilidades especiales.

Tras levantar una carta de lucha, puedes optar por **usar la habilidad especial** de cualquiera de las cartas de lucha boca arriba, independientemente de si están a la izquierda o a la derecha del peligro. Cada habilidad especial puede usarse **una sola vez** en el enfrentamiento con el peligro. Después, la carta elegida se gira 90º. Únicamente cuando hayas terminado de usar esa habilidad especial podrás activar la habilidad de otra carta (consulta las habilidades especiales en la página 10).

Puedes usar las habilidades especiales en el orden que quieras.

En cualquier caso, **tienes que usar siempre las habilidades especiales de las cartas de torpeza** en algún momento del enfrentamiento (consulta más información en la página 12).

Después de levantar **al menos una carta de lucha** contra el peligro, puedes dejar de levantar cartas del mazo Robinson, aunque sean menos que el número permitido por el recuadro blanco. Levantar menos cartas de lucha puede ser especialmente útil si ya has superado el peligro (consulta «3.A ¿Has superado el peligro?») o si voluntariamente quieres perder la lucha (consulta «3.B ¿Te ha derrotado el peligro?»).

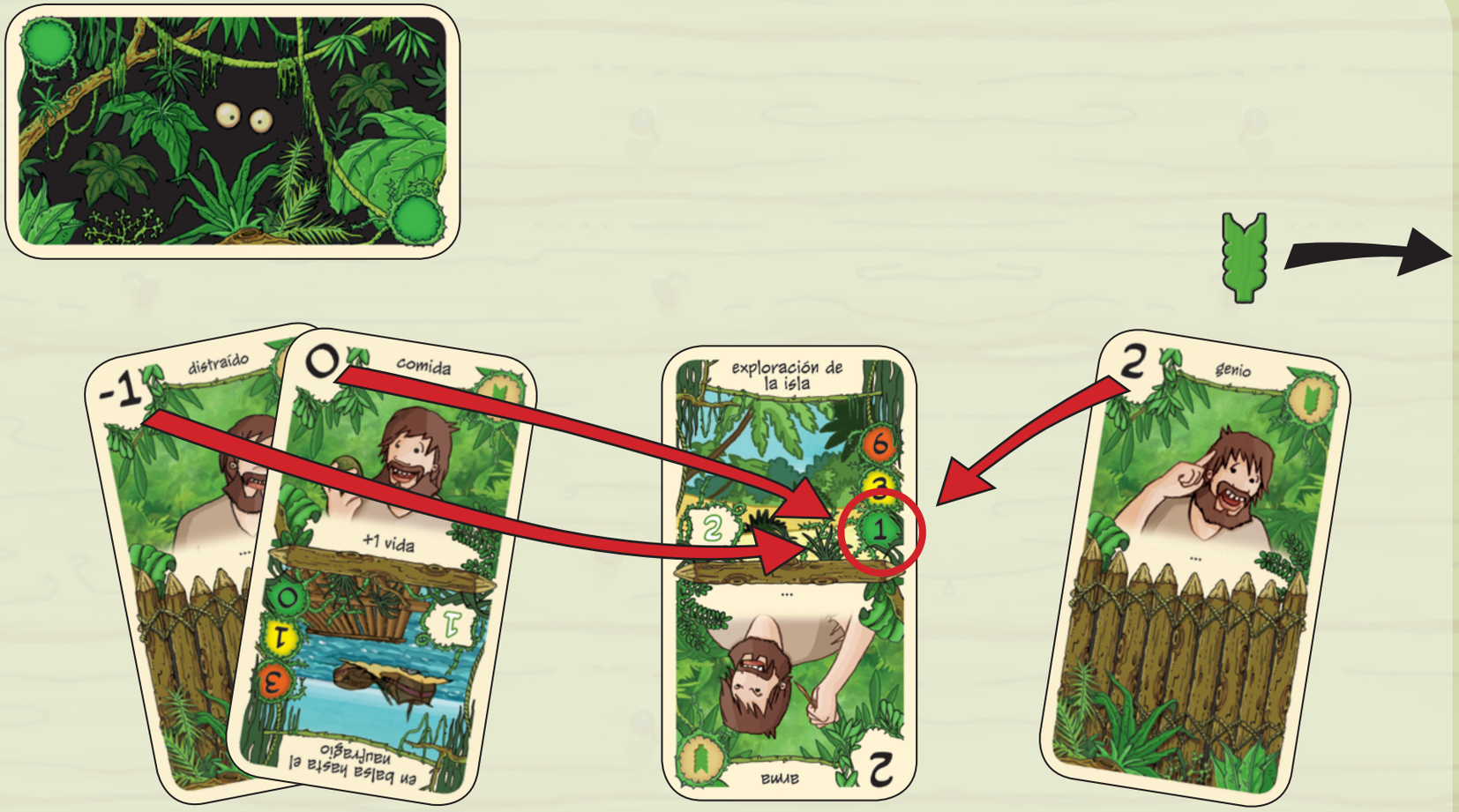
Durante la partida, es muy importante que decidas si quieres gastar más puntos de vida para ganar un enfrentamiento o si prefieres perderlo y pagar para deshacerte de las peores cartas. Ambas decisiones son una parte integral de tu estrategia. No es raro perder varios enfrentamientos en la fase verde. ¡Forma parte del juego!

Un enfrentamiento no termina automáticamente cuando has superado un peligro o decides perderlo voluntariamente. Antes de declarar el fin del enfrentamiento puedes usar cualquier habilidad especial que no hayas usado ya. El enfrentamiento sólo finalizará cuando estés listo para terminarlo y sumar tus puntos de lucha.

3. Resuelve el enfrentamiento

A: ¿Has superado el peligro?

Si la suma de todos los puntos de lucha de tus cartas de lucha boca arriba es **igual o mayor que** el valor del peligro (correspondiente a la fase actual) superas el peligro y **ganas la lucha**. Obtienes la carta de peligro y la colocas, junto con tus cartas de lucha boca arriba, en el montón de descartes Robinson. La **carta de peligro** ganada se convierte en una nueva **carta de lucha** de tu mazo Robinson. A partir de ahora, usarás la parte inferior (el lado del conocimiento) de la carta.



Ejemplo (superas el peligro):

Tras sacrificar un punto de vida, Robinson explora la isla gracias a la carta adicional «genio» y supera el peligro. La carta de peligro ganada se convierte en una carta de conocimiento que le servirá a Robinson como una nueva arma en sus siguientes enfrentamientos.

B. ¿Te ha derrotado el peligro?

Si pierdes la lucha, voluntariamente o no, y la suma de todos los puntos de lucha de tus cartas de lucha boca arriba es inferior al valor del peligro, tendrás que devolver a la reserva tantos puntos de vida como puntos te falten para superar el peligro (la diferencia entre el valor del peligro y tus puntos totales de lucha).

Con los **puntos de vida** que pagas de esta forma puedes **eliminar cartas de lucha boca arriba** y sacarlas del juego. Se necesita **un punto de vida** para eliminar **una carta Robinson o de conocimiento** y **2 puntos de vida** para eliminar una **carta de torpeza** . La carta del peligro que no has podido superar se coloca en el montón de descartes de peligros y las cartas de lucha boca arriba restantes se colocan en el montón de descartes Robinson. No puedes ni ignorar (algunos) puntos de lucha de tus cartas de lucha boca arriba ni «sacrificar» puntos de vida adicionales para eliminar más cartas de lucha boca arriba que no quieras. Únicamente puedes eliminar cartas de lucha boca arriba que estén en juego en el enfrentamiento actual. Todas las cartas del mazo Robinson y el montón de descartes Robinson, así como la carta de peligro actual, son intocables.

4. Vuelve a empezar por la acción 1.
Si quedan al menos 2 cartas en el mazo de peligros, empieza de nuevo por la acción 1. Levanta 2 cartas más, elije una y enfréntate a ella en la fase actual.

Si queda **una sola carta** en el mazo de peligros, levántala y decide si quieres enfrentarte o no a ella. Si no quieres enfrentarte al peligro, puedes descartar la carta sin luchar y pasar a la siguiente fase.

Si no quedan cartas en el mazo de peligros, el juego pasa a la fase siguiente (más difícil). Devuelve la primera carta de fase a la caja y continúa el juego. Tras la fase verde se juega la fase amarilla y tras la fase amarilla se juega la fase roja, y cuando ésta termina debes luchar finalmente contra los piratas. Al comienzo de cada nueva fase, baraja el montón de descartes de peligros y empieza de nuevo por la acción 1.

No quedan cartas de lucha en el mazo Robinson
Durante toda la partida, sigue esta regla: si necesitas o quieres levantar una o más cartas de lucha del mazo Robinson pero no quedan cartas suficientes, levanta las cartas que queden hasta **agotar el mazo Robinson**.

Después, coge la **primera carta de torpeza boca abajo** del mazo de torpeza y barájala junto con las cartas de lucha (***¡no mires la carta de torpeza!***). Coloca de nuevo las cartas del mazo Robinson en su tablero y levanta las cartas que te faltaban. Cuando se haya agotado el mazo de torpeza, no tendrás que añadir más cartas de torpeza al mazo Robinson.

Sólo se baraja el montón de descartes Robinson cuando tengas que levantar otra carta de lucha (y no en el momento en que se agote el mazo Robinson).

El enfrentamiento final con los piratas

Cuando hayas agotado el mazo de peligros por tercera vez, tendrás que luchar contra dos piratas. Retira las cartas de peligro que queden en el montón de descartes de peligros; ya no te harán falta.

Elige uno de los piratas, colócalo frente a Robinson y comienza la lucha como se ha indicado en la acción 2 (consulta la página 4). Los piratas se tratan igual que los peligros. Cuando hayas vencido al primer pirata, tendrás que colocar todas las cartas de lucha que haya boca arriba en el montón de descartes Robinson y enfrentarte inmediatamente al otro pirata.

¡Tienes que vencer a los piratas! No puedes optar por perder y pagar con puntos de vida. Si tus cartas de lucha boca arriba no te aportan puntos de lucha suficientes para vencer al pirata, tendrás que sacrificar puntos de vida para levantar más cartas de lucha del mazo Robinson.

Final del juego

Si derrotas al segundo pirata, ¡ganas la partida! Si tienes que pagar un punto de vida durante la partida y no te queda ninguno, pierdes la partida inmediatamente. Puedes tener cero puntos de vida, pero cuando pierdas un punto y no te queden más, ¡perderás la partida!

Caso especial: si levantas todas las cartas de lucha, agotas el mazo Robinson y no tienes suficientes puntos de lucha para derrotar al pirata (ni siquiera usando todas tus acciones especiales), ¡también pierdes!

Entregas todos tus puntos de vida restantes.

Ya estás listo para jugar tu primera partida. A continuación tienes un ejemplo detallado en el que se describe el transcurso del juego. Con la excepción de las dos habilidades especiales «visión» y «estrategia», puedes leer la información sobre el resto de habilidades especiales de las cartas de lucha cuando aparezcan por primera vez en un enfrentamiento. No prestes atención a las habilidades especiales de los piratas hasta que te enfrentes a ellos.

Ejemplo detallado de un enfrentamiento

Robinson trata de derrotar a los «animales salvajes» durante la fase verde del juego. Necesita 4 puntos de lucha para ganar y obtener la carta de peligro, y así poder convertirla en una nueva carta de lucha. Tras levantar la segunda carta sin coste, tiene 3 puntos de lucha. A continuación, levanta una carta de torpeza y reduce el total a 1 punto de lucha.

cartas de lucha jugadas

carta de peligro

Robinson puede tomar una de las siguientes decisiones:

1. **La idea más sencilla**: Levanto la última de las cartas sin coste (observa el recuadro blanco de la carta de peligro).

2. **La idea interesante**: Uso el conocimiento «visión», miro las siguientes 3 cartas y las ordeno para colocar en primer lugar del mazo Robinson la carta que más me convenga (también podría descartar la carta que menos me convenga). Después, levanto esa carta sin coste y con suerte gano el enfrentamiento.

3. **La idea astuta**: Uso la «visión», pero como primera carta del mazo coloco la peor carta. Luego, levanto esa carta sin coste y con ayuda del conocimiento «estrategia» cambio la carta de torpeza y esa carta mala por las 2 primeras cartas del mazo Robinson. Con suerte, así conseguiré ganar la lucha.

4. **Una idea diferente**: De nuevo, utilizo el conocimiento «visión» y coloco la peor carta (con esta táctica, lo mejor es que marque 0 puntos de lucha) en el primer lugar del mazo y la levanto sin coste. De esta forma, pierdo voluntariamente la lucha. Al instante, eso me cuesta 3 puntos de vida: 4 (el valor del peligro «animales salvajes») – 1 (la suma de todos mis puntos de lucha: 0+3-2=1). Puedo usar esos 3 puntos de vida para eliminar tanto la carta de torpeza (por 2 puntos de vida) como la peor carta (probablemente 1 punto de vida) y deshacerme de ellas para el resto de la partida. Por supuesto, eso implica que no podré ganar la carta «animales salvajes» ni convertirla en una nueva carta de conocimiento con 3 puntos de lucha y la habilidad especial «1x ocurrencia».

5. **La idea arriesgada**: Intento ganar la lucha y eliminar la carta de torpeza al mismo tiempo. Por supuesto, no puedo utilizar la habilidad especial de la carta «animales salvajes», dado que aún estoy luchando contra ese peligro. Pero puede que haya otra carta de lucha en el mazo Robinson con la que pueda eliminar la carta de torpeza. Primero, levanto la cuarta carta sin coste. Luego, uso la «visión» para mirar las siguientes 1, 2 ó 3 cartas del mazo Robinson. Si encuentro la carta necesaria, sacrifico 1 punto de vida para levantar la carta y colocarla a la derecha de la carta de peligro.

Si este plan falla, aún tengo la habilidad especial «estrategia» para continuar con la lucha. Robinson tiene muchas otras formas de enfrentarse a este peligro.

La mejor decisión en este ejemplo puede depender también de los puntos de vida que te queden, las cartas de lucha que haya en el mazo Robinson, etc.

¡En esta aventura en solitario, el reto es dar con el mejor plan!

Habilidades especiales de las cartas de lucha

Cartas Robinson y lado del conocimiento de las cartas de peligro

Durante un enfrentamiento, puedes usar las habilidades especiales de todas las cartas de lucha que tengas boca arriba, en el orden que quieras. Si activas una habilidad especial, debes completar su uso antes de poder usar la habilidad especial de otra carta. Siempre tienes que usar una habilidad especial para afectar a otra carta; no puedes emplearla sobre la misma carta que te proporciona esa habilidad especial.

+1 vida: Puedes coger 1 punto de vida de la reserva y añadirlo al tablero de Robinson (máximo 22 puntos de vida).

+2 vidas: Puedes coger **hasta** 2 puntos de vida de la reserva y añadirlos al tablero de Robinson (máximo 22 puntos de vida).

+1 carta: Puedes levantar una carta de lucha adicional sin coste (colócala a la derecha de la carta de peligro).

+2 cartas: Puedes levantar **hasta** 2 cartas de lucha adicionales sin coste (colócalas a la derecha de la carta de peligro).

1 x eliminar: No todas las cartas de lucha del mazo Robinson son útiles. Con esta habilidad especial puedes darle la vuelta a una de las otras cartas de lucha levantadas y dejarla boca abajo. Las habilidades de esa carta se anulan durante el enfrentamiento actual, pero la carta sigue contando como carta de lucha, con un valor de lucha de 0. Esta carta **no puede eliminarse** mediante otra habilidad especial. Cuando termine el enfrentamiento, la carta boca abajo se elimina y se retira del juego.

1 x doblar: Puedes doblar **los puntos de lucha** de una de las otras cartas de lucha que tengas boca arriba. Únicamente puedes doblar un valor de lucha cada vez. Si tienes varios ejemplares de esta habilidad, debes usarla en cartas de lucha distintas. ¡Esta habilidad no es acumulativa! Sólo se activa al final del enfrentamiento, cuando tengas que comparar tus puntos de lucha con el valor del peligro.

1 x copiar: Puedes copiar **la habilidad especial** de una de las otras cartas de lucha boca arriba para poder usarla otra vez. Puedes emplear varias cartas de la habilidad «copiar» para copiar la misma habilidad varias veces. En general, puedes copiar cualquier habilidad especial.

Fase -1: Si te enfrentas a un peligro en la fase amarilla o la fase roja, puedes reducir en una fase el valor del peligro (por ejemplo, si te enfrentas a un peligro en fase amarilla, ahora deberás tener en cuenta el valor del peligro verde, en lugar del amarillo). Esta acción sólo se activa al final del enfrentamiento, cuando tengas que comparar tus puntos de lucha con el valor del peligro. Esta habilidad especial es inútil contra los peligros de la fase verde y los piratas.

Ordenar 3 cartas: Puedes levantar hasta 3 cartas consecutivas del mazo Robinson y mirarlas. Después, puedes descartar **una** de esas cartas y dejarla en el montón de descartes Robinson. El resto de cartas se vuelven a colocar boca abajo en el mazo Robinson, en el orden que elijas.

1 x cambiar: Coloca una de las otras cartas de lucha que tengas boca arriba en el montón de descartes Robinson (puedes elegir una cuya habilidad especial ya hayas usado) y levanta una carta nueva para sustituirla. Colócala en el lugar de la carta descartada. Si la carta nueva tiene una habilidad especial, puedes usarla en ese momento o más adelante durante el enfrentamiento.

2 x cambiar: Puedes cambiar hasta 2 de las otras cartas que tengas boca arriba, con las mismas normas que en el caso anterior. Tienes que finalizar el primer cambio antes de hacer el segundo. Con tu segundo cambio, puedes sustituir la carta que has levantado con el primer cambio (si lo haces así, no podrás usar la habilidad especial de esa carta, obviamente).

1 x bajo el mazo: Coloca una de las otras cartas de lucha que tengas boca arriba debajo del mazo Robinson, boca abajo. Si eliges una de las cartas sin coste a la izquierda de la carta de peligro, puedes levantar otra carta para sustituirla. Si no quedan cartas en el mazo Robinson, baraja el montón de descartes Robinson antes de colocar la carta debajo del nuevo mazo Robinson (consulta «No quedan cartas de lucha en el mazo Robinson» en la página 7).

Cartas de torpeza

Debes usar las habilidades especiales de las cartas de torpeza durante el enfrentamiento con una carta de peligro. Si eliminas o retiras una de estas cartas con la ayuda de otra habilidad especial, la habilidad especial se cancela (lo mismo ocurre cuando luchas contra los piratas).

-1 vida: **Al final de la lucha** debes pagar 1 punto (adicional) de vida a la reserva, incluso aunque hayas ganado el enfrentamiento. No puedes usar este punto de vida para destruir ninguna de las cartas de lucha boca arriba.

-2 vida: **Al final de la lucha** debes pagar 2 puntos (adicionales) de vida a la reserva, incluso aunque hayas ganado el enfrentamiento. No puedes usar estos puntos de vida para destruir ninguna de las cartas de lucha boca arriba.

Carta más alta = 0: Cuando calcules el resultado del enfrentamiento, el valor de lucha positivo más alto y sin modificar de tus cartas de lucha boca arriba contará como 0 puntos de lucha. Si tienes varias cartas con el mismo valor más alto, sólo se ve afectada una de ellas.

Detener: Esta carta impide que sigas levantando tus cartas sin coste. Debes colocarla a la izquierda de la carta de peligro y **no levantar ninguna carta más sin coste**, aunque no hayas levantado todas las cartas permitidas. Si para levantar esta carta has usado un punto de vida adicional y la colocas a la derecha de la carta de peligro, el valor de lucha de esta carta es 0. Si eliminas o retiras esta carta durante el enfrentamiento y no habías levantado todas las cartas sin coste, podrás levantarlas entonces.

Cartas de piratas

Hay 5 cartas de piratas que muestran únicamente el valor del peligro (A) y el número de cartas sin coste (B) que puedes levantar durante el enfrentamiento con estos piratas. Hay 5 cartas de piratas adicionales que tienen también habilidades especiales que pueden modificar las reglas. Estas habilidades especiales (C) son las siguientes:

- **Cada carta de lucha adicional cuesta 2 puntos de vida**: Tras levantar las 3 cartas de lucha sin coste, tendrás que pagar 2 puntos de vida por cada carta de lucha adicional contra este pirata (en lugar de 1 punto de vida por cada carta, como de costumbre). Si sólo te queda 1 punto de vida y tienes que seguir levantando cartas, tendrás que entregar este punto de vida a la reserva y perderás la partida.

- **Sólo cuentan la mitad de las cartas de lucha boca arriba (incluye las cartas de torpeza boca arriba)**: Únicamente puedes usar la mitad de las cartas de lucha boca arriba. Tienes que incluir todas las cartas de torpeza boca arriba en la mitad que escojas. Suma los puntos de lucha de las cartas de lucha boca arriba que hayas elegido. Si tienes un número de cartas impar, puedes redondear a tu favor.

- **Cada carta de lucha boca arriba cuenta +1 punto de lucha**: Al final del enfrentamiento añadirás al total 1 punto de lucha por cada carta de lucha boca arriba (cartas Robinson, cartas de torpeza, cartas de conocimiento y cartas que se han colocado boca abajo tras una acción especial).

- **Lucha contra todas las cartas de peligro restantes: Al valor de peligro de este pirata deberás** sumar todos los puntos de peligro rojos («fase roja») que indiquen las cartas de peligro que no hayas superado del mazo de descartes de peligros. Para calcular el número de cartas de lucha sin coste que puedes levantar en este enfrentamiento, suma los valores de todos los recuadros blancos. Recuerda que al final del juego, todas estas cartas de peligro siguen valiendo -3 puntos a la hora de calcular tu puntuación.

- **+2 puntos de peligro por cada carta de torpeza**: **Cuenta** el número de cartas de torpeza que has tenido que añadir al mazo Robinson durante la partida antes de comenzar el enfrentamiento contra este pirata. Cada una de ellas añade +2 puntos de peligro al valor del peligro de este pirata. Para ello, puedes contar las cartas que quedan en el tablero de torpezas (empiezas con 10 cartas en este tablero, 11 en el caso de los niveles 3 y 4, como se indica a continuación).

Si superas fácilmente todos los peligros ...

El juego te ofrece **distintos niveles de dificultad**. Puedes enfrentarte a desafíos cada vez mayores hasta que consigas derrotar al juego en el nivel más alto. En los preparativos, tendrás que realizar los siguientes cambios:

Nivel 1: (como se describe en estas instrucciones): La carta de torpeza «muy tonto» se elimina del juego. Se empieza con 18 cartas Robinson y 20 puntos de vida, más 2 puntos de vida adicionales en la reserva.

Nivel 2: Como el Nivel 1, pero durante los preparativos se coge una carta de torpeza boca abajo y se mezcla con las 18 cartas Robinson (¡no mires la carta!).

Nivel 3: Como el Nivel 2, pero antes de llevar a cabo los pasos anteriores, mezcla la carta de torpeza «muy tonto» con el resto de cartas de torpeza.

Nivel 4: Como el Nivel 3, pero empiezas sólo con 18 puntos de vida más 2 puntos de vida en la reserva. ¡Este es el juego auténtico!

Puntuación

Después de cada partida, calcula tus puntos de victoria. ¿Serás capaz de mejorar conforme ganes experiencia?

1. Coge todas tus cartas de lucha (todas las cartas de tu mazo Robinson y tu montón de descartes Robinson) y suma los valores de lucha. Todas las cartas de torpeza cuentan como -5, sean cuales sean sus puntos de lucha reales (las cartas de lucha eliminadas no se cuentan).

2. Añade 15 puntos por cada carta de piratas derrotados (los piratas que no hayas derrotado no cuentan).

3. Añade 5 puntos por cada punto de vida que tengas todavía en tu tablero de Robinson (sólo te quedarán si has ganado la partida).

4. Resta 3 puntos por cada peligro sin derrotar (todas las cartas que queden en el mazo de peligros y en el **montón de descartes** de peligros).

Tras calcular la puntuación, compárala con tus otras partidas y logros en cada nivel. Cuanto más alto sea el nivel, más difícil te resultará conseguir una buena puntuación.

... qué más deberías saber:

En cualquier momento de la partida puedes:

. . . examinar los montones de descartes (el montón de descartes Robinson y el de peligros).
. . . contar las cartas que quedan en los tres mazos (el mazo Robinson, el de peligros y el de torpezas).
. . . mirar las cartas eliminadas.

Viernes no es un juego de memoria, así que puedes consultar toda la información que ya se ha descubierto.

Los puntos de lucha y las habilidades especiales de las cartas Robinson y las cartas de torpeza:

Cartas Robinson: 1x «2», 3x «1», 8x «0», 5x «-1» y 1x «0 (+2 vida)».

Cartas de torpeza normales: 1x «-1», 2x «-2», 1x «-3», 2x «0 (carta más alta = 0)», 1x «0 (-1 vida)», 1x «0 (detener)».

Cartas de torpeza difíciles: 1x «-4», 1x «-5», 1x «0 (-2 vida)».

Autor: Friedemann Friese
Ilustraciones: Marcel-André Casasola Merkle
Ilustraciones y diseño: Harald Lieske
Regelbearbeitung: Friedemann Friese, Henning Kröpke, Birgit Irgang
Traducción: Jesús Moreno Aijón
Editor: Jose M. Rey

©2011/2014, 2F-Spiele, Bremen/Alemania. La edición en español es ©2013 Edge Entertainment. Todos los derechos reservados. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Alemania.

EDGE