

Flamecraft

Regolamento

Benvenuti in città!

I draghi artigiani sono piccoli forgiatori creativi che soffiano fiamme straordinarie per creare una gran varietà di merci gustose o utili. Sono molto ricercati dai negozianti che sperano di attirare e deliziare i clienti con la loro capacità di Forgiafiamma.

Interpreterete dei Custodi della Fiamma, specializzati nell'arte di conversare con i draghi, che collocherete nelle loro case ideali e a cui lancerete incantesimi per invogliarli a creare cose meravigliose.

La vostra reputazione crescerà via via che aiuterete i draghi e i negozianti; il Custode della Fiamma con la reputazione più alta sarà nominato Mastro Forgiafiamma!

Indice

2 Contenuto
4 Preparazione
6 Panoramica del Gioco
7 Raccogliere in un Negozio
10 Incantare un Negozio
12 Terminare il Turno
13 Fine della Partita
13 Draghi Eleganti
14 Capacità
17 Aiutanti
18 Modalità in Solitario

Contenuto



6 PEDINE GIOCATORE



6 INDICATORI REPUTAZIONE

1 TAPPETINO CITTÀ



8 SCHEDE DI CONSULTAZIONE



36 CARTE DRAGO ARTIGIANO



+6 CARTE DRAGO ARTIGIANO DI PARTENZA



36 CARTE DRAGO ELEGANTE



28 CARTE NEGOZIO



+6 CARTE NEGOZIO DI PARTENZA



36 CARTE INCANTESIMO
(IN 2 MAZZI)



7 CARTE AIUTANTE



210 GETTONI MERCE
(+ ALTRI DI RISERVA)



24 GETTONI MONETA

Preparazione



LIMITI DELLA CITTÀ

Le due caselle Negozio extra contrassegnate con questa icona consentono di avere fino a 14 Negozi nelle partite da 3 a 5 giocatori.

1 CITTÀ E NEGOZI DI PARTENZA

- Collocate il **tappetino Città** al centro del tavolo.
- Collocate a faccia in su le **6 carte Negozio di Partenza** sopra 6 caselle Negozio qualsiasi in Città (come mostrato).
- Collocate ogni **carta Drago Artigiano di Partenza** a faccia in su nel Negozio con **l'icona corrispondente** che si trova nell'angolo in alto a sinistra, in modo che il Drago copra il primo **slot** nella parte inferiore del Negozio (con l'icona).

2 MERCI E MONETE

- Collocate i **gettoni Merce** in pile separate a lato del tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori. (Potreste dover creare 2 pile per ogni gettone in punti diversi della Città).
- Collocate i **gettoni Moneta** in una pila sulla **Fontana**.

3 MAZZO NEGOZIO

- Dividete le carte Negozio in pile in base alle **icone** nell'angolo in alto a sinistra. Create 1 pila per ognuna delle **6 icone Merce** (/ / / / /) e una 7ª pila per **tutte le altre icone**.
- Girate le 7 pile **a faccia in giù** e mescolatele separatamente. Prendete **1** carta da **ognuna** delle pile **Merce del Negozio** e **4** carte dalla **7ª pila** per creare un mazzo a faccia in giù di **10 carte Negozio**.



- Questo costituirà il **mazzo Negozio**. Mescolate il mazzo Negozio e collocatelo a lato del tabellone Città.

Quando avrete acquisito familiarità con il gioco, sentitevi liberi di variare la composizione del mazzo Negozio come preferite.

4 DRAGHI ARTIGIANI

- Se giocate in **2 o 3 giocatori**, rimuovete le seguenti carte **Drago Artigiano** dal mazzo:
  - Rimuovete **12 Draghi** (2 per ogni tipo di Merce).
  - Rimuovete **6 Draghi** (1 per ogni tipo di Merce).
- Mescolate le restanti carte Drago Artigiano per creare un mazzo Drago Artigiano e collocatelo sulla casella contrassegnata accanto alla **Fontana**.
- Rivelate le **prime 5** carte e collocatele a faccia in su nel **Parco** accanto al mazzo.





AIUTANTI E MODALITÀ IN SOLITARIO

Per aggiungere gli Aiutanti alla vostra partita o per giocare alla modalità in solitario, vedere pagine 17–18.

5 DRAGHI ELEGANTI

- Mescolate le carte **Drago Elegante** per creare il mazzo Drago Elegante e collocatelo nella casella contrassegnata accanto alla **Fontana**.

6 INCANTESIMI

- Scegliete il mazzo Incantesimo **Viola** oppure il mazzo Incantesimo **Oro** (se è la vostra prima partita, è consigliato il Viola).
- Mescolate il mazzo scelto e collocatelo sulla casella contrassegnata all'interno del **tracciato Reputazione**.
- Rivelate le **prime 5** carte e formate una fila a di carte a faccia in su accanto al mazzo.

7 PREPARAZIONE DEL GIOCATORE

- Ogni giocatore sceglie una **pedina giocatore** (drago), poi prende **l'indicatore Reputazione** (cuore) e una **scheda di consultazione** del colore corrispondente. Rimettete nella scatola tutti i componenti non utilizzati.
- Raccogliete gli **indicatori Reputazione** e pescatene uno a caso per stabilire chi sarà **primo giocatore**. Poi collocate tutti gli indicatori Reputazione accanto alla casella di partenza del **tracciato Reputazione**.
- Distribuite a ogni giocatore **3** carte **Drago Artigiano**.
- Distribuite a ogni giocatore **2** carte **Drago Elegante**. Ogni giocatore sceglie **1** Drago Elegante da tenere e scarta il Drago Elegante che **non** ha scelto, collocandolo in fondo al mazzo Drago Elegante.
- Se giocate in **4 o più giocatori**, il 4° e il 5° giocatore prendono a testa un **gettone Merce** a loro scelta per iniziare.



Potete tenere segreti i vostri Draghi Artigiani e Draghi Eleganti finché non li giocate. Tuttavia, quanti ne possedete di ciascun tipo è un'informazione pubblica.

Panoramica del Gioco

Lo scopo del gioco è diventare il Custode della Fiamma più famoso e di successo in città! Fate crescere la vostra **Reputazione** visitando i **Negozi** per collocare **Draghi Artigiani**, lanciare **Incantesimi** e soddisfare le condizioni segrete dei vostri **Draghi Eleganti**.

I giocatori svolgeranno i loro turni in senso orario, iniziando dal **primo giocatore**, scelto durante la preparazione. Durante il proprio turno, i giocatori devono muoversi in un nuovo Negozio e decidere se **raccogliere Merci o incantare il Negozio**. La partita continua finché il **mazzo Drago Artigiano** o il **mazzo Incantesimo** non si esaurisce (vedere "Fine della Partita" a pagina 13).

Alla fine della partita, il giocatore in vantaggio sul **tracciato Reputazione** vince!

Draghi Artigiani



Cosa succede quando si attiva ( ) questo Drago

Incantesimi



Costo per lanciare questo Incantesimo

Ricompensa per aver lanciato questo Incantesimo

Negozi



Tipi di Drago che possono essere collocati in questo slot

Ricompensa per aver collocato un Drago su questo slot

Per le carte Drago Elegante, vedere a pagina 13.

Svolgere un Turno

Durante il vostro turno, dovete **visitare un Negozio** e scegliere una tra queste due azioni: **Raccogliere** o **Incantare**.

Alla fine del vostro turno, controllate se siete in grado di **espandere la Città**, poi **scartate** Draghi e Merci fino a raggiungere il vostro limite e **rifornite** gli Incantesimi e i Draghi Artigiani a faccia in su.

Le sezioni seguenti forniscono dettagli su ogni passo del turno.

Visitare un Negozio

All'inizio del vostro turno, scegliete un Negozio qualsiasi in Città e collocate la vostra pedina giocatore sulla carta Negozio. Dovete scegliere un Negozio **diverso** da quello visitato durante il vostro turno precedente.

Per muoversi su un Negozio già occupato da **altri giocatori**, dovete cedere a **ognuno** di essi **1 Merce** a vostra scelta (o 1 Moneta), prendendola dalla vostra riserva personale. Se non avete sufficienti Merci (o Monete) per darne 1 a ogni giocatore presente, dovrete scegliere un Negozio diverso da visitare.



ESEMPIO *Luca vuole visitare il Negozio Manto d'Incanto, anche se ci sono altri 2 giocatori. Decide di dare 1 a Silvia e 1 a Giacomo*

Raccogliere in un Negozio



Se scegliete di **Raccogliere** nel Negozio che visitate, seguite questi passi **in ordine**:

1. **RACCOGLIERE MERCI:** Ottenete Merci, Monete e Draghi dal Negozio e da ogni Drago Artigiano e Incantesimo che si trova lì.
2. **(FACOLTATIVO) COLLOCARE UN DRAGO:** Potete collocare 1 Drago Artigiano dalla vostra mano su uno slot Drago con un'icona corrispondente e ottenere le ricompense di quello slot.
3. **(FACOLTATIVO) ATTIVARE UN DRAGO:** Potete usare la capacità di 1 qualsiasi Drago Artigiano nel Negozio.
4. **(FACOLTATIVO) USARE LA CAPACITÀ DEL NEGOZIO:** Potete usare la capacità del Negozio, se ne ha una.

1 Raccogliere Merci

Quando raccogliete in un Negozio, ottenete **1 Merce, 1 Moneta** o **1 Drago Artigiano** offerto dal Negozio e **1 Merce** da ogni **Drago Artigiano** e **Incantesimo** nel Negozio.

L'**icona** nell'**angolo in alto a sinistra** di ogni carta indica **cosa permette di ottenere**:



Ottenete 1 **Merce** che corrisponde all'icona.



Ottenete 1 **Merce** a vostra scelta.



Ottenete 1 **Moneta**.



Pescate 1 **Drago Artigiano** a vostra scelta dal Parco oppure casuale dalla cima del mazzo.

Prendete qualsiasi **Merce** e/o **Moneta** che ottenete dalla pila appropriata e collocatela in una **riserva personale** davanti a voi, sempre **visibile**. Se una pila si esaurisce, potete usare qualsiasi elemento sostitutivo adeguato. Aggiungete qualsiasi Drago Artigiano che ottenete alla vostra **mano**.

*Le Monete **non** sono Merci, quindi quando ottenete delle Merci a vostra scelta, non potete scegliere di ottenere Monete.*

ESEMPIO *Silvia raccoglie nel Negozio Drago delle Torte. Ottiene 2 (dal Negozio e dal suo Incantesimo), più 1 e 1 (dai Draghi).*



2 Collocare un Drago

Una volta raccolte le Merci, **potete** collocare **1 Drago Artigiano** dalla vostra mano in un qualsiasi **slot Drago vuoto** nel Negozio.

Per collocare un Drago in un Negozio, **l'icona** del Drago (nell'angolo in alto a sinistra) deve **corrispondere** a una delle icone dello **slot vuoto** in cui volete collocarlo. Gli slot di un Negozio possono essere riempiti **nell'ordine che preferite** (**non** devono per forza essere riempiti da sinistra verso destra).

Dopo aver collocato il vostro Drago, ottenete le **ricompense** indicate sullo slot che avete riempito (vedere "Ottenere Ricompense" sotto).

*Se uno slot Drago presenta **più icone**, potete collocare un Drago che corrisponde a una qualsiasi di queste icone. Se uno slot presenta un'icona potete collocare un Drago con un'icona **qualsiasi**.*



ESEMPIO

Silvia colloca un Drago dalla sua mano nello slot vuoto al centro. Come ricompensa può pescare un nuovo Drago Elegante ().

Ottenere Ricompense

Durante la partita, i giocatori possono ottenere una serie di **ricompense** collocando Draghi Artigiani, incantando Negozi e soddisfacendo le condizioni dei Draghi Eleganti.

OTTENERE REPUTAZIONE: Ottenete la quantità indicata di Reputazione avanzando con il vostro indicatore sul tracciato Reputazione.

PESCARE UN DRAGO ELEGANTE: Pescate un nuovo Drago Elegante dal mazzo (vedere "Draghi Eleganti" a pagina 13).

PESCARE UN DRAGO ARTIGIANO: Pescate un Drago Artigiano a faccia in su dal Parco o dalla cima del mazzo.

OTTENERE MONETE: Ottenete il numero indicato di Monete. Le Monete possono essere spese o donate come una **Merce qualsiasi** quando pagate un costo (sono dei **jolly**).

Ogni Moneta non spesa vale 1 alla fine della partita.

Riempire un Negozio

Se in un qualsiasi momento del vostro turno collocate un Drago Artigiano nell'**ultimo slot vuoto** di un Negozio, dovete pescare una **nuova carta Negozio** dal mazzo, **senza guardarla**, e collocarla **a faccia in giù** su una casella vuota qualsiasi in Città. Alla **fine del vostro turno**, **rivelate** ogni nuovo Negozio che avete pescato per **espandere la Città**.

Alcune capacità potrebbero consentirvi di riempire un Negozio diverso rispetto a quello in cui vi trovate attualmente (o persino più Negozi in un turno).



ESEMPIO

Dato che Silvia ha occupato l'ultimo slot del Negozio Drago delle Torte, pesca una nuova carta Negozio e la colloca a faccia in giù su una casella Negozio vuota.

C'è un numero limitato di caselle Negozio. In una partita da 1 a 2 giocatori ce ne sono 12, fino ad arrivare a 14 in una partita da 3 a 5 giocatori, usando le caselle Negozio contrassegnate accanto al Parco. Se la Città è piena, ignorate la sezione "Riempire un Negozio" qui sopra.

3 Attivare un Drago

Ogni Drago Artigiano possiede la capacità che si risolve quando viene **attivato**. Tutti i Draghi con la stessa **icona** possiedono la stessa capacità. (Le capacità sono descritte in dettaglio nella sezione “Capacità” a pagina 14).

Quando raccogliete in un Negozio, potete utilizzare la capacità di **1 Drago Artigiano qualsiasi** che si trova nel Negozio. Può essere un Drago collocato da voi o un Drago che era già presente quando avete visitato il Negozio.



ESEMPIO

Silvia decide di attivare Brinotilde per ottenere 3 Merci diverse a sua scelta.

4 Utilizzare la Capacità del Negozio

Alcuni Negozi hanno delle **capacità** speciali indicate sopra di essi. Come **ultimo** passo dell’azione Raccogliere in un Negozio, **potete** utilizzare la capacità speciale del Negozio.

*Potete utilizzare la capacità di un Negozio solo quando raccogliete, **non** quando lo incantate.*



ESEMPIO

Silvia usa la capacità del Negozio Drago delle Torte, spendendo 2 raccolti in precedenza in questo turno per pescare 2 nuovi Draghi Artigiani dal Parco.



Fare Doni

Alcune capacità vi permettono di **donare** Merci, Monete o carte agli **altri giocatori** per ottenere Reputazione o altre ricompense.

Ogni volta che fate dei doni, prendete gli oggetti indicati dalla **vostra riserva personale** e distribuiteli agli altri giocatori come preferite (se non è indicato diversamente). Potete donare **Monete** al posto di Merci.

Se invece di Reputazione una capacità fornisce una ricompensa per aver fatto dei doni agli altri giocatori, questa viene presa dalla riserva generale, non dal giocatore che ha ricevuto il dono.



ESEMPIO *Giacomo usa la capacità del Negozio Dragoserra per donare 3 Merci dello stesso tipo per 2 o 1 ognuna. Decide di dare 1 a Silvia e 2 a Luca, e sceglie 4 e 1 come ricompensa per sé.*

Incantare un Negozio

Se decidete di **Incantare** il Negozio che visitate, seguite questi passi **in ordine**:

1. **LANCIARE UN INCANTESIMO:** Scegliete una carta Incantesimo dalla fila di carte a faccia in su che corrisponda all'icona del Negozio. Pagatene il costo in Merci per inserirla dietro il Negozio e ottenere le ricompense sulla carta.
2. **(FACOLTATIVO) ATTIVARE I DRAGHI:** Potete usare le capacità 🔥 di un qualsiasi numero di Draghi Artigiani presenti nel Negozio.

Per incantare il Negozio che visitate, dovete essere in grado di **lanciare un Incantesimo** su quel Negozio (dev'esserci un **Incantesimo a faccia in su** che corrisponda all'icona del Negozio e dovete poterne pagare il **costo**; vedere "Lanciare un Incantesimo").



Icona Incantesimo

Il simbolo ✨ su una capacità, indica una carta Incantesimo o l'azione di lanciare un Incantesimo. "Prenotare un ✨" significa prenotare una carta Incantesimo, e "Dopo che ✨" significa dopo che avete lanciato un Incantesimo.

1 Lanciare un Incantesimo

Per incantare un Negozio, scegliete **1 carta Incantesimo** dalla fila a faccia in su la cui **icona nell'angolo in alto a sinistra corrisponda** a quella del Negozio. Quindi **lanciate** l'Incantesimo pagando il costo in **Merci** indicato sulla carta, rimettendole nelle rispettive pile.

Potete pagare in **Monete** al posto di qualsiasi Merce (a meno che l'Incantesimo non abbia l'icona ⊘). Se utilizzate più Monete, potete spendere ognuna di essa come una **Merce diversa**, se lo desiderate.

Una volta pagato il costo, ottenete le **ricompense** mostrate in fondo alla carta Incantesimo (vedere "Ottenere Ricompense" a pagina 8), quindi **inserite** l'Incantesimo dietro al Negozio (così i giocatori potranno vedere facilmente che ora il Negozio produce **1 Merce aggiuntiva**).

Gli Incantesimi che prendete dalla fila di carte a faccia in su non vengono sostituiti con nuove carte fino alla fine del vostro turno (vedere "Terminare il Turno" a pagina 12).



ESEMPIO *Luca visita il Negozio Artigli e Germogli e decide di incantarlo. Paga 1 💎, 1 🟠 e 3 🟨 per prendere un Incantesimo 🍃 dalla fila di carte e inserirlo dietro al Negozio. Questo gli fa ottenere 4 ❤ e 1 nuovo Drago Artigiano, che decide di pescare dal Parco.*



+4 ❤

2 Attivare i Draghi

Dopo l'azione Incantare un Negozio, **potete** utilizzare la capacità 🔥 di **uno o più** Draghi Artigiani in quel Negozio, nell'ordine che preferite.

Se attivare un Drago Artigiano vi permette di collocare un **nuovo Drago** nel Negozio, potete attivare **anche quel Drago**.







ESEMPIO *Dopo aver incantato il Negozio Artigli e Germogli, Luca attiva Abrametto e dona 1 a Giacomo per ottenere 2 , quindi attiva Pagnotto per ottenere un nuovo Drago Artigiano, che decide di pescare dal mazzo.*

Chiarimenti sugli Incantesimi



NEGOZI DRAGO E MONETA

I Negozi con l'icona o **non possono** essere incantati, dato che non ci sono Incantesimi con quelle icone.

LIMITE INCANTESIMI

Un Negozio **non può avere più di 3 Incantesimi** su di esso. (Nota: ci sono solo 3 Incantesimi per **ogni icona** nel mazzo).





NEGOZI JOLLY

Se un Negozio ha l'icona ,
è possibile incantarlo con un Incantesimo qualsiasi.
Anche i Negozi Jolly possono avere solo **3 Incantesimi**, a prescindere dall'icona.



NIENTE MONETE

Un simbolo indica che **non** potete spendere Monete per pagare il costo di quell'Incantesimo.

RICOMPENSE VARIABILI

Alcuni Incantesimi presentano **un set di Merci** che può essere pagato **più volte** per aumentare la ricompensa. Per esempio, se pagate 3 e 3 per lanciare l'Incantesimo a destra, ottenete 4 .





*Potete lanciare un Incantesimo con ricompensa variabile pagando **solo 1 set** di Merci, ma otterrete **0** .*

Prenotare gli Incantesimi

Alcune capacità permettono di **prenotare** un Incantesimo. Quando lo fate, prendete un Incantesimo a vostra scelta dalla fila e mettetelo a faccia in su davanti a voi. (Ricordatevi di non rifornire la fila fino alla fine del vostro turno).

Quando incantate un Negozio, potete lanciare il vostro Incantesimo prenotato anziché uno degli Incantesimi nella fila di carte a faccia in su. Gli altri giocatori **non** possono lanciare il vostro Incantesimo prenotato. Potete avere solo **1 Incantesimo prenotato** alla volta. Se possedete già un Incantesimo prenotato, **non potete** prenotarne un altro.

Terminare il Turno



Dopo l'azione Raccogliere o Incantare, effettuate i seguenti passi per preparare il turno del prossimo giocatore:

1. **ESPANDERE LA CITTÀ:** Girate a faccia in su le eventuali nuove carte Negozio che avete pescato durante il vostro turno.
2. **LIMITE DI DRAGHI E MERCI:** Scartate Draghi e Merci fino ad avere non più di 6 Draghi Artigiani e 7 Merci per ogni tipo.
3. **RIFORNIRE IL PARCO E GLI INCANTESIMI:** Rivelate nuovi Draghi Artigiani e Incantesimi a faccia in su fino ad averne 5 di entrambi.

1 Espandere la Città

Se durante il vostro turno avete riempito Negozi e ne avete pescati di nuovi, girate queste carte Negozio **a faccia in su**. Ora possono essere visitati dai giocatori.



2 Limite di Draghi e Merci

Alla fine del vostro turno, non potete avere più di **6 Draghi Artigiani** in mano. In caso contrario, dovrete scartare i Draghi eccedenti a vostra scelta collocandoli in fondo al mazzo Drago Artigiano.

Inoltre, non potete avere più di **7 gettoni** per ogni **tipo di Merce**. Se ne avete più di 7 di uno stesso tipo, dovete rimettere i gettoni eccedenti nella rispettiva pila.



3 Rifornire il Parco e gli Incantesimi

Se ci sono **meno di 5** carte Drago Artigiano o Incantesimo a faccia in su, rivelate nuove carte dai mazzi corrispondenti fino ad averne 5 di ognuno.

Se il mazzo Drago Artigiano o quello Incantesimo si esaurisce, si innescherà la **fine della partita** (vedere "Fine della Partita" alla pagina successiva).

Non c'è limite al numero di Monete e Draghi Eleganti che potete avere. Non serve quindi contarli alla fine del turno.

*Le carte Drago Artigiano e Incantesimo che pescate durante il turno non vengono rifornite fino alla **fine** del vostro turno.*

Fine della Partita

Quando l'**ultima carta** del **mazzo Drago Artigiano** o **Incantesimo** viene pescata o rivelata, si innesca la fine della partita. Ogni giocatore svolge **1 ultimo turno**, compreso il giocatore che ha innescato la fine della partita.

Una volta che tutti i giocatori hanno svolto il loro ultimo turno, ottengono la **Reputazione di fine partita** come segue:

1. **MONETE AVANZATE:** Ogni giocatore restituisce alla Fontana tutte le Monete nella propria riserva e ottiene 1 ♥ per ogni Moneta restituita.
2. **DRAGHI ELEGANTI:** Ogni giocatore rivela ogni Drago Elegante con l'icona ☾ di cui soddisfa la condizione e ottiene il totale indicato di ♥.

Chi ha la Reputazione più alta vince la partita!

*Dovete restituire tutte le Monete **prima** di calcolare le ricompense dei Draghi Eleganti. Questo significa che **non potete** usare le Monete per soddisfare le condizioni dei vostri Draghi Eleganti.*

Parità

In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di **Draghi Artigiani** rimasti nella sua **mano**. Se la parità persiste, vince il giocatore con più **Merci** rimaste nella propria riserva. Se la parità persiste ancora, i giocatori condividono una meritata vittoria!



Draghi Eleganti

Questi Draghi straordinari sono attirati dalle attività dei Custodi della Fiamma e usano le loro capacità per aggiungere stile ed esuberanza alle vite di coloro che seguono. Alcuni di loro possono essere visti festeggiare durante le ore diurne, mentre altri attendono fino a tarda notte per fare festa.

Ogni giocatore inizia la partita con 1 Drago Elegante, e può pescarne altri come **ricompensa** o usando delle **capacità**. **Non c'è limite** al numero di Draghi Eleganti che si possono avere.

Ogni Drago Elegante ha una condizione specifica. Se soddisfate la **condizione** di quel Drago Elegante, vi donerà **Reputazione** e altre ricompense.



DRAGHI DEL SOLE

Le ricompense di questi Draghi Eleganti si possono ottenere solo **durante la partita**. Se soddisfate la condizione di un Drago ☀, potete rivelarlo **in qualsiasi momento durante il vostro turno** per ottenerne le ricompense. Se la condizione vi richiede di spendere **Merci**, rimettetele nelle rispettive pile.

Potete ottenere le ricompense di ognuno dei vostri Draghi ☀ solo una volta per partita. Una volta ottenute, collocate il rispettivo Drago a faccia in su davanti a voi.

DRAGHI DELLA LUNA

Le ricompense di questi Draghi Eleganti si possono ottenere solo alla **fine della partita**. Quando la partita termina, rivelate tutti i vostri Draghi ☾ e ottenete le ricompense da tutti quelli di cui soddisfate le condizioni.

Se una capacità vi fa ottenere delle ricompense da un Drago ☾ durante la partita, non potete ottenere nuovamente le sue ricompense alla fine della partita.

Capacità

Le sezioni seguenti forniscono chiarimenti su Draghi Artigiani, Negozi e Draghi Eleganti.

RISOLVERE LE CAPACITÀ

Se scegliete di usare una capacità, dovete risolverla quanto più possibile (a meno che parte della capacità non dica "puoi").

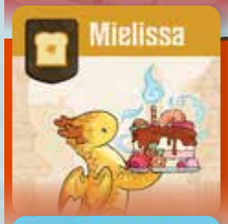
COLLOCARE I DRACHI

Ogni volta che usate una capacità per **collocare** un Drago Artigiano in un Negozio, dovete seguire tutte le regole per collocare un Drago riportate a pagina 8 (a meno che non venga indicato diversamente sulla carta). Significa che il Drago che collocate deve **corrispondere** all'icona dello slot scelto e dopo averlo collocato potete ottenere la **ricompensa** indicata (come se l'aveste collocato durante il passo 2 dell'azione Raccogliere in un Negozio).



Draghi Artigiani

I Custodi della Fiamma hanno un legame speciale con i 6 tipi di Drago Artigiano e ispirano le loro capacità 🔥 uniche.

	Capacità	Chiarimenti
	Ottieni 2 di 1 Merce da questo Negozio o da un Drago Artigiano qui.	• Le 2 Merci che prendi devono essere uguali e corrispondere alla Merce offerta dal Negozio o da un Drago che si trova lì. Puoi usarlo per ottenere 2 da questo Drago. Se il Negozio ha una , puoi prendere 2 di 1 Merce qualsiasi. Non puoi usarlo per ottenere Monete o pescare Draghi. • Se una capacità ti permette di attivarlo in un altro luogo diverso da un Negozio (per esempio nel Parco o nella tua mano), puoi ottenere Merci che corrispondono a un qualsiasi Drago in quel luogo.
	Colloca 1 Drago Artigiano in Città.	• Puoi collocare il tuo Drago su un qualsiasi slot vuoto in Città con l'icona corrispondente (compreso il Negozio che stai visitando). • Ottieni la ricompensa indicata sullo slot (vedere a pagina 8).
	Pesca 1 Drago Artigiano.	• Puoi prendere una qualsiasi carta Drago a faccia in su dal Parco, oppure pescare la carta in cima al mazzo Drago Artigiano.
	Ottieni 3 Merci diverse.	• Puoi scegliere 3 Merci diverse qualsiasi.
	Scambialo di posto con un altro Drago Artigiano in Città e attiva (🔥) il nuovo Drago.	• Ignora le icone sugli slot dei Negozi coinvolti. • Questo non conta come collocare un Drago e non fa ottenere la ricompensa di nessuno dei due slot.
	Dona 1 Merce a un altro giocatore per ottenere 2 .	• Dona 1 Merce qualsiasi dalla tua riserva personale un altro giocatore a tua scelta, quindi ottieni 2 (vedere "Fare Doni" a pagina 9).

Negozi

I Negozi sono il cuore della Città e quelli che impiegano le capacità Forgiafiamma sono molto stimati.

NEGOZIO	CHIARIMENTI
Affari Alveari	• Se paghi 1 Moneta, puoi scegliere di attivare solo alcuni dei Draghi presenti (come quando si incanta un Negozio).
Banca del Tesoro	• Devi avere almeno 3 ❤️ per usare la prima metà di questa capacità.
Bazar Bizzarro	• Devi soddisfare la condizione del Drago che riveli per ottenere le sue ricompense. • Puoi rivelare un Drago ☀️ o 🌙 con questa capacità. Se riveli un Drago ☀️, ottieni le ricompense normalmente. Se riveli un Drago 🌙, ottieni le ricompense come se la partita fosse appena finita. (Non le otterrai nuovamente quando termina la partita).
Buffet Piatto Pieno	• Pagare 1 Moneta per un secondo set di Merci è facoltativo.
Dragoserra	• Per ciascuna Merce che doni, puoi scegliere se ottenere 2 ❤️ o 1 🔶.
Dragoterme	• Se non hai attivato un Drago in questo turno, questa capacità non ha effetto.
Drago delle Torte	• Se ci sono meno di 2 Draghi nel Parco, puoi pagare 2 🍞 per prendere tutti quelli che rimangono (anche nessuno).
Emporio Paiolo d'Oro	• Visto che non devi scartare per tornare a 7 Merci fino alla fine del tuo turno, puoi spendere le Merci (o Monete) che ottieni durante il tuo turno per usare questa capacità.
Fiamma Eterna	• Quando questo Negozio viene rivelato, pesca 2 Draghi Artigiani dal mazzo e collocali nel primo e nel terzo slot di questo Negozio. Lascia vuoto il secondo. • Se collocando i Draghi il mazzo si esaurisce, il giocatore che ha pescato questo Negozio innesca la fine della partita.
Il Boccale Ancestrale	• I giocatori che scelgono di raggiungerti in questo Negozio lo fanno immediatamente senza doverti dare alcuna Merce.
Il Nido Assopito	• Se attivi un Drago 🧪, scambialo di posizione con un Drago in Città a tua scelta. Poi attiva quest'ultimo Drago e mettilo nella tua mano. • Tutti i Draghi in questo Negozio devono essere collocati a faccia in giù (sssshhh, stanno dormendo). I giocatori possono sbirciare i Draghi a faccia in giù in qualsiasi momento, ma i draghi non producono Merci né forniscono capacità 🔥 quando si visita questo Negozio. Inoltre, non contano ai fini del punteggio dei Draghi Eleganti alla fine della partita. • Se muovi o scambi un Drago mettendolo in questo Negozio, giralo a faccia in giù. Se muovi o scambi un Drago togliendolo da questo Negozio, giralo a faccia in su; la sua capacità 🔥 diventa subito disponibile.
Il Ritmo Selvaggio	• Le Merci che prendi provengono dalla riserva generale (non dalla carta Drago, se ha delle Merci su di sé).
La Petite Dragonne	• Il Drago che collochi deve corrispondere all'icona sullo slot che scegli. Ottieni 1 Moneta pari alla quantità di ❤️ indicata sullo slot anziché ottenere ❤️. Se sono indicate altre ricompense, le ottieni come di norma. • Quando collochi un Drago su questo Negozio in qualsiasi altro modo diverso da questa capacità, ottieni la ❤️ indicata come di norma.
La Posta del Drago	• Devi donare uno dei Draghi Eleganti che hai pescato.
L'Arrostino	• Puoi collocare il tuo Drago su un qualsiasi slot vuoto in Città. Non deve necessariamente corrispondere all'icona presente. • Ottieni le ricompense indicate come di norma e in aggiunta ottieni 2 Monete.
Mamma che Zucca!	• Quando usi la seconda metà di questa capacità, ottieni +2 Merci da ogni Drago, in aggiunta alle Merci che hai già ottenuto nel tuo turno.
Manto d'Incanto	• Il Drago Artigiano che hai pescato quando hai raccolto da questo Negozio indica il tipo di Drago da conteggiare.
Mercato Stregato	• I Draghi Artigiani non possono essere collocati in questo Negozio. • Se decidi di lasciare delle Monete qui, colloca 2 Monete dalla tua riserva personale su uno slot doppia moneta vuoto e ottieni entrambe le ricompense indicate. Quindi svolgi un altro turno completo (iniziando con la scelta di un nuovo Negozio). • Se prendi tutte le Monete, prendile da tutti gli slot riempiti. I giocatori potranno quindi riempirli di nuovo nei turni successivi.

Continua nella prossima pagina...

Continua dalla pagina precedente...

NEGOZIO	CHIARIMENTI
Pizza al Volo	• I Draghi Artigiani possono avere un qualsiasi numero di Merci su di essi. Quando un giocatore prende un Drago, ottiene le Merci su di esso. • Se i Draghi Artigiani nel Parco sono meno di 5 non ottieni la Moneta.
Pozzo dei Desideri	• Quando raccogli qui, ottieni 3 Monete. • Puoi scegliere di non lanciare Monete, o di fermarti dopo un qualsiasi lancio. Ogni volta che esce testa, ottieni 2 ❤. Ogni volta che esce croce, perdi la Moneta che hai lanciato.
Scaglie Preziose	• Puoi scambiare fino a 6 Merci (1 per tipo). • Puoi spendere Monete per questa capacità, ma il tuo punteggio finale non aumenterà (visto che valgono 1 ❤ alla fine della partita).
Scintille d'Argilla	• Ottieni questo bonus solo se riempi un Negozio usando questa capacità (non se riempi un Negozio in qualsiasi altro momento durante il tuo turno).
Seggio dei Saggi	• Tutte le Merci che ottieni devono essere comprese nel costo di 1 Incantesimo che si trova nella fila di carte o che hai prenotato. • Puoi prenotare solo l'Incantesimo di cui prendi le Merci. • Se hai già un Incantesimo prenotato, non puoi prenotarne un altro, ma puoi comunque ottenere 3 Merci da un Incantesimo che si trova nella fila di carte o da quello prenotato.
Soffio di Classe	• Se attivi un Drago 🧪, scambialo con un Drago qualsiasi dalla Città e attiva quest'ultimo. Puoi quindi donare il nuovo Drago.
Tesori di Gola	• Donare una Moneta per 4 ❤ è facoltativo.
Tisane Arcane	• Puoi ignorare le icone sullo slot quando scegli un Drago sostitutivo. • Non conta come collocare un Drago nuovo e non ottieni le ricompense dello slot.
Tonico Draconico	• Questa capacità ti permette di ottenere le ricompense di un Incantesimo senza lanciare l'Incantesimo su un Negozio. Se hai già un Incantesimo prenotato, non puoi utilizzare questa capacità.
Zanna & Zampa	• La prima volta che lanci la Moneta puoi rilanciarla, indipendentemente dal risultato. Non puoi lanciarla più di due volte. • Puoi tenere tutti i Draghi che hai pescato (rilanciare non sostituisce il Drago precedente).

Draghi Eleganti

☀	CHIARIMENTI
Agostino	• Conteggia anche il Drago appena collocato.
Cadabra	• Puoi rivelarlo quando raccogli o incanti un Negozio. Per ogni Drago che sei in grado di attivare, puoi scegliere se ottenere 2 ❤ o se usare la sua capacità normalmente. • Se un Negozio non ospita Draghi, questo vale 0 ❤.
Flavilla	• Devi lanciare un incantesimo per soddisfare la condizione di questa carta, perciò non puoi ottenere la sua ricompensa tramite il Bazar Bizzarro.
Gardenia	• Non occorre che questi Negozi siano adiacenti.
Lucciconio	• Conta gli Incantesimi in tutti i Negozi. • Devi lanciare un Incantesimo per ottenere questa ricompensa, perciò non puoi ottenere la sua ricompensa tramite il Bazar Bizzarro.
Mida	• Gli slot su Mercato Stregato non vanno conteggiati. • Conta ogni slot solo una volta, anche se mostra più Monete.
Regaldo	• L'Incantesimo resta nella fila di carte dopo che lo hai pagato.

☾	CHIARIMENTI
Dulcinea, Umami, Savannah, Nebula, Ombretta, Gemma	• Se il tipo di Drago indicato è in parità per il maggior numero, puoi ottenere comunque il bonus.
Crostino, Braciolotto, Erbanzio, Eliosir, Aiace, Zircone	• Se sei in parità per il maggior numero di questa Merce, ottieni comunque il bonus. • Ottieni 2 ❤ se hai almeno 3 Merci del tipo indicato, e 3 ❤ aggiuntiva se ne hai in maggior numero.
Paride	• Conta i tipi di Merce di cui hai 0 quantità come se fossero pari.
Talismanno	• Non puoi ottenere le ricompense dai Draghi Eleganti che restituisci. • Non puoi restituire i Draghi Eleganti da cui hai già ottenuto le ricompense. • Dato che devi rivelare Talismanno per risolverlo, non puoi restituire Talismanno stesso. • I Draghi Eleganti restituiti non contano per ottenere i punti da Giancuore.

REGOLE FACOLTATIVE

Aiutanti

I Draghi Aiutanti sono un'aggiunta facoltativa alla partita e forniscono una capacità speciale utilizzabile una sola volta a ogni giocatore. Alcuni degli Aiutanti hanno persino un bonus di inizio partita.



Preparazione

Per giocare con gli Aiutanti, distribuite casualmente 1 Aiutante a ogni giocatore durante la preparazione. Ogni giocatore colloca il proprio Aiutante davanti a sé con il lato **capacità** a faccia in su. Se l'Aiutante di un giocatore ha una descrizione aggiuntiva contrassegnata con "INIZIO", il giocatore inizia la partita con quel bonus.

Capacità degli Aiutanti

Un giocatore può usare la capacità dell'Aiutante **una volta per partita**, in qualsiasi momento durante il proprio turno, a meno che non sia specificato diversamente. Dopo aver usato la capacità di un Aiutante, **girate** la carta a faccia in giù per segnalare che non può essere più usata.



- Quando prenoti un Incantesimo all'inizio della partita, rivelane subito uno nuovo per sostituirlo.



- Puoi scegliere di attivare solo alcuni dei Draghi nel Parco (come nell'azione Incantare un Negozio).



- Se la capacità del Negozio ha un costo, devi pagarlo ogni volta che la usi.



- Puoi scegliere di attivare solo alcuni dei Draghi nel Negozio dove collochi il nuovo Drago (come nell'azione Incantare un Negozio).
- Se collochi il nuovo Drago nel Negozio occupato dal Drago che ha innescato questa capacità, puoi attivare nuovamente quest'ultimo per collocare un secondo nuovo Drago.
- Se questa capacità ti permette di collocare un secondo nuovo Drago, non puoi ripetere questa capacità nel Negozio dove lo hai collocato.



- Questa capacità può essere attivata solo quando un nuovo Negozio viene girato alla fine del tuo turno (non quando viene pescato).



- Le 2 Merci che ottieni per ogni Moneta possono essere diverse l'una dall'altra.



- Quando scegli un Drago Elegante all'inizio della partita, pescane 5 da cui scegliere anziché 2. Rimetti tutti i Draghi che non scegli in fondo al mazzo.
- Puoi usare questa capacità solo per ottenere le ricompense da un Drago Elegante durante la partita, non durante il calcolo del punteggio di fine partita.
- Puoi usare questa capacità per ottenere le ricompense di un Drago Elegante una seconda volta.

Modalità in Solitario



Preparazione

Seguite le istruzioni di preparazione per una partita standard **con 3 giocatori**, con le eccezioni seguenti:

1. **MAZZO NEGOZIO:** Dopo aver collocato i Negozi di Partenza, create il Mazzo Negozio con i 10 Negozi seguenti. (Questa lista può essere modificata sbloccando gli obiettivi; vedere "Sbloccare Obiettivi" alla pagina successiva).

- Drago delle Torte
- L'Arrostino
- Tisane Arcane
- Scintille d'Argilla
- Mamma che Zucca!
- Scaglie Preziose
- Zanna & Zampa
- Pozzo dei Desideri
- Affari Alveari
- Il Nido Assopito

2. **MAZZO DRAGO ELEGANTE:** Create il mazzo Drago Elegante con i seguenti 12 Draghi. (Questa lista può essere modificata sbloccando gli obiettivi; vedere "Sbloccare Obiettivi" alla pagina successiva).

- Agostino
- Bubu
- Bobo
- Camelia
- Gardenia
- Fiammetta
- Cadabra
- Lucilla
- Flavilla
- Talismanno
- Disparide
- Lucciconio

3. **PREPARAZIONE GIOCATORE:** Scegliete 1 pedina giocatore che vi rappresenti, ma tenete le altre pedine a portata di mano. Utilizzate la scheda di consultazione modalità in solitario.

Nella modalità in solitario non è possibile utilizzare gli Aiutanti. Visto che giocate da soli, hanno deciso di restare a casa e riposarsi.



Svolgimento del Gioco

Svolgete i vostri turni uno dopo l'altro. Seguite le stesse regole previste per la modalità a più giocatori, con le eccezioni seguenti.

FINE DEL TURNO

Anziché seguire i passi standard della fine del turno, fate quanto segue (i limiti di Merci e Draghi si applicano anche in questa modalità):

1. **RIFORNIRE IL PARCO:** Rivelate nuovi Draghi Artigiani a faccia in su fino ad averne **5** nel Parco.
2. **COLLOCARE UN DRAGO:** Rivelate la carta Drago Artigiano in cima al mazzo. Procedendo in senso orario a partire dal Parco, trovate il **primo slot Negozio vuoto** che corrisponde all'**icona** del Drago (o un jolly), e collocate il Drago in quello slot. Se non trovate uno slot corrispondente, rimettete il Drago in fondo al mazzo e pescatene un altro (e ripetete finché non riuscite a collocarne uno o finché non esaurite i Draghi). Se **riempite** un Negozio durante questo passo, pescate un nuovo Negozio e collocatelo in Città come fareste normalmente.
3. **MUOVERE UN PERSONAGGIO NON GIOCANTE:** Se il colore del Drago collocato corrisponde a ad una **pedina giocatore** che non è la vostra, spostate quella pedina sul Negozio dove è stato collocato il Drago. (Se in quel momento vi trovate lì, non riceverete Merci.) Se il colore del Drago collocato corrisponde al **vostro** colore, non muovete alcuna pedina.
4. **LANCIARE UN INCANTESIMO:** Se uno qualsiasi degli Incantesimi nella fila di carte a faccia in su ha un'**icona** nell'angolo in alto a sinistra che corrisponde all'icona del **Drago** appena collocato, scegliete uno di quegli Incantesimi e aggiungetelo a un Negozio corrispondente (stessa icona o jolly). Se può essere aggiunto a più di un Negozio, scegliete voi quale.
5. **RIFORNIRE GLI INCANTESIMI:** Rivelate nuovi Incantesimi a faccia in su fino a ad averne **5** nella fila.
6. **ESPANDERE LA CITTÀ:** Rivelate tutti i Negozi a faccia in giù.

DARE MERCI

Quando **visitate un Negozio** con uno o più pedine personaggio non giocante, dovete dare **1 Merce** a vostra scelta (o 1 Moneta) a ognuna di esse, come se fossero giocatori reali.

Ogni volta che **date una Merce** a un altro giocatore (per esempio quando visitate un Negozio già occupato o fate un dono), rimettete i gettoni direttamente nelle rispettive pile.

MASSIMO 12 NEGOZI

In Città possono esserci **al massimo 12 Negozi**. Una volta collocato il dodicesimo negozio in Città, **non** pescatene altri se quelli presenti vengono riempiti (da voi o da un personaggio non giocante).

Fine della Partita

Se pescate o rivelate l'ultimo Drago Artigiano o Incantesimo in qualsiasi momento durante il vostro turno, concludete il turno in corso, quindi giocate **1 altro turno completo** prima di procedere a calcolare il punteggio di fine partita. Al termine del vostro ultimo turno, **non** collocate un Drago Artigiano né lanciate un Incantesimo per un personaggio non giocante.

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

Calcolate il vostro **punteggio Reputazione** finale come fareste in una partita a più giocatori. Controllate il vostro punteggio in base alla tabella qui sotto e scoprite quale **premio** avete guadagnato:

0-74 ♥	**Negoziante**
75-89 ♥	**Custode della Fiamma**
90+ ♥	**Maestro della Fiamma**



Sbloccare Obiettivi

La modalità in solitario comprende una serie di **Obiettivi** che possono essere completati per aggiungere **contenuti nuovi** alle vostre partite future in solitario.

Per **sbloccare** i contenuti legati agli obiettivi, alla fine della partita dovete avere un punteggio Reputazione di **75** ♥ o più:

Diventando **Custode della Fiamma** (75–89 ♥) è possibile sbloccare **1** obiettivo.

Diventando **Maestro della Fiamma** (90+ ♥) è possibile sbloccare fino a **2** obiettivi.

Un obiettivo può essere sbloccato solo se alla fine della partita sono stati soddisfatti i suoi **requisiti**. Se completate più obiettivi di quelli previsti in base al vostro punteggio, dovete **scegliere** quale sbloccare.

Ogni obiettivo sbloccato può **aggiungere (+)** o **sostituire** (🔁) Negozi nel mazzo Negozio con cui iniziate ogni partita, oppure **aggiungere (+)** nuovi Draghi Eleganti al mazzo Drago Elegante. Quando preparate una partita in solitario, controllate quali obiettivi avete completato e **modificate** i mazzi di partenza di conseguenza.



Obiettivi

12 Negozi in Città

Eccellenza del Mercato

🔁 Pozzo dei Desideri con Mercato Stregato
\+ Abra
\+ Cromio

8 Soddisfatti (☀ o ☾)

Guida delle Feste

🔁 Affari Alveari con Bazar Bizzarro
\+ Giancuore

4 Negozi con 3 ✨ ognuno

Davvero Incantevole

🔁 Il Nido Assopito con Manto d'Incanto
\+ Regaldo
\+ Paride

2 ✨ di ogni tipo in Città

Un Diverso Tipo di Magia

🔁 Zanna & Zampa con Fiamma Eterna
\+ Tonico Draconico

Restituisci 9 ♦ alla fine della partita

Eminenza del Gruzzolo

\+ Mida
\+ Verdiana

6 Draghi in Città

Coma Carboidrato

🔁 Drago delle Torte con La Petite Dragonne
\+ Ranuncolo
\+ Dulcinea

6 Draghi in Città

Pollice Verde

\+ Seggio dei Saggi
\+ Pizza al Volo
\+ Savannah

6 Draghi in Città

Bomba di Clitter

🔁 Scaglie Preziose con Banca del Tesoro
\+ Gemma
\+ Aurora

6 Draghi in Città

Heavy Metal

🔁 Scintille d'Argilla con Il Ritmo Selvaggio
\+ Anemone
\+ Ombretta

6 Draghi in Città

Alchimista

🔁 Tisane Arcane con Dragoterme
\+ Nebula
\+ Crepuscolo

6 Draghi in Città

Città dei Sapori

🔁 L'Arrostino con Buffet Piatto Pieno
\+ Rosalina
\+ Umami



CARDBOARD ALCHEMY

DESIGN DEL GIOCO Manny Vega

ILLUSTRAZIONI E DIREZIONE ARTISTICA Sandara Tang

PROGETTO GRAFICO Manny Vega

SVILUPPO Brad Brooks
Peter Vaughan

MODELLI 3D Erick Tosco
Christian Strain

REGOLAMENTO Jeff Fraser

PLAYTESTER Judy Adler, Andy Ashcraft, Adrian Alamo Borja, Jasmine Marie Bouges, Norv Brooks, William J. Brown III, Elli Burns, Michael Camacho, Seth Chatfield, Áxel Cisneros, Sarah Conner–Brown, Leo Cordoba, Steve Cox, Michael Cyr, Fernando Diaz, Rebecca Dominguez, Kye Etherton, Kevin Flanagan, Rachael Forsman, Don Gilstrap, Dani Glassner, Mike Guigliano, Joshua Hanks, Richard Hanks, Riki Hay, Bethany Hiemstra, Frances–anne Hiemstra, Gwyneth Heimstra, Michael Hiemstra, Alicia Claire Hoflack, Katia Howatson, Matthew Justice, Tristan Justice, William Kennard, Karen Laubscher, Sheldon Leong, Glade Madruga, Richard Malena–Webber, Kori Maner, Alex Marks, Ruben Martinez, Guillermo Milano, Rob Miller, Iain Murphy, Tony Nguyen, Hege Petrogalli, Adriana Raats, Simon Raats, Ashleigh Restivo, Cutty Reynolds, Rogério Ribeiro, John Rochester, Scott Rogers, Sea Lin Yao, Christian Strain, Drake Teo, Zachary Uhlig, James Vaughan, Mike Vander Veen, Oliver Vega, Austin Wenzel, Brian Wilson, Adam Wolfe Ryder, Ta–Te Wu, Miriam Ziebart, Eric Zimmerman e membri aggiuntivi del First Play LA e il Cardboard Alchemy Discord Server.

PROTOTIPI Print and Play, Mike DePasquale

RINGRAZIAMENTI SPECIALI Bryce Cook e Noah Adelman della Gametrayz, Nicole Goose, Christian Strain, Bob Schremp, Prawn Designs, LLC, Lucky Duck Games e tutti i sostenitori di Kickstarter, i fan di Sandara e gli amanti dei draghi che hanno reso possibile questo gioco.

VERSIONE ITALIANA Traduzione: Elena Cecchini | Revisione: Denise Venanzetti, Silvia Paganelli, Aurora Casaro
Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo, Giacomo Pellini | Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

COPYRIGHT ©2026 Cardboard Alchemy. Tutti i diritti riservati.

ATTENZIONE: Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento