

# ARKHAM RITUAL



Sei un giornalista che lavora nella città di Arkham. Un giorno, ti capita di sentire qualcosa a proposito di una misteriosa cerimonia che si dovrebbe svolgere nel locale sotterraneo della prestigiosa università cittadina, la Miskatonic University. Insieme col tuo team, decidete di infiltrarvi per investigare anonimamente sul rituale, nella speranza di mettere in cassaforte un'esclusiva coi fiocchi. Senza pensarci due volte, vi inoltrate nel sotterraneo, pentendovi ben presto della decisione. La cantina è stata infatti trasformata in un santuario di un'antica divinità e l'orribile rituale sta stravolgendo le menti dei partecipanti, rendendoli folli!

Nell'oscuro e ammuffito locale, i cultisti vanno passandosi artefatti. La luce è inoltre così fioca da non riuscire nemmeno a distinguere quali oggetti state cedendo o ricevendo dagli altri. Tuttavia, da una certa distanza, sprazzi di luce consentono di capire cosa tengono in mano gli altri. Si riescono persino a intuire quali effetti tali artefatti producono sui loro portatori. La tua salvezza dipenderà dal dedurre cosa possiedi, studiando gli altri cultisti.

*Preserva la tua sanità mentale e cerca di sopravvivere al rituale!*

## 1. PANORAMICA

In Arkham Ritual, non si vede quale carta si ha in mano. Si riescono però a vedere le carte degli altri. E si prova a intuire quale carta si ha in mano guardando quelle degli altri e quelle già giocate.

Il gioco si svolge su più round: ogni round è composto da più turni. Durante il suo turno, un giocatore pesca la carta in cima al mazzo, la guarda, e la passa a un altro giocatore. Il giocatore che riceve la carta può scegliere se a) scartare a faccia in su la carta che ha già in mano e ricevere la nuova carta senza però guardarla, o b) passare a un altro giocatore la carta ricevuta, sempre senza guardarla. Dopo che un giocatore ha terminato il suo turno, tocca a un altro.

Il round continua sino a che non si verifichi una delle condizioni di fine round: solo quando ciò accadrà, i giocatori scoprono le proprie carte. Se in quel momento vi ritrovate con una carta maledetta (rossa), l'artefatto riesce a corrompervi la mente, rendendovi pazzi. Se invece la carta che avete in mano è inerte (blu), ma un altro giocatore possiede lo stesso artefatto (non conta di quale colore), gli artefatti, riconoscendosi, vanno in risonanza, e vi rendono entrambi pazzi. Si riesce pertanto a scappare vivi e sani dal rituale solo possedendo una carta unica e inerte (blu).

I giocatori perdono la propria sanità mentale scartando pedine sanità. I nuovi round si succedono sino a quando uno o più giocatori hanno perso tutte le loro pedine sanità. I giocatori che invece hanno ancora pedine sanità sopravvivono al rituale. Riuscirete a investigare con successo sul rituale e a uscirne vivi?

## 2. COMPONENTI

- Carte Artefatto - 15 carte
  - 5 tipi: 2 carte Inerti (blu) e 1 carta Maledetta (rossa) per ogni Artefatto.
- Carte Evento - 5 carte
  - 5 tipi: 1 carta per Evento. Sono tutte carte Inerti (blu).
- Carte Personaggio - 4 carte
  - 4 tipi: 1 carta per Personaggio. Sono tutte carte Inerti (blu).
- Carte Grande Antico - 4 carte
  - 4 tipi: 1 carta per Grande Antico. Sono tutte carte Maledette (rosse).
- Pedina Sanità - 30 pedine
  - 16 di valore "1"
  - 14 di valore "3"
- Tabellone del gioco - 1 tabellone
- Aiuti per i Giocatori - 7 carte
- Tabella dell'Orrore con segnalino - 1 di ognuno

### 2-1. Descrizione di una carta

#### 1. Simbolo del Tipo Carta

Indica di che tipo di carta si tratta.

-  Carta Artefatto
-  Carta Evento
-  Carta Personaggio
-  Carta Grande Antico



#### 2. Nome della Carta

Il nome della carta.

#### 3. Simbolo della Carta Artefatto Maledetta

Le carte Artefatto Maledette recano qui il simbolo 

#### 4. Colore della Carta

Le carte Inerti hanno sfondo Blu.

Le carte Maledette hanno sfondo Rosso.

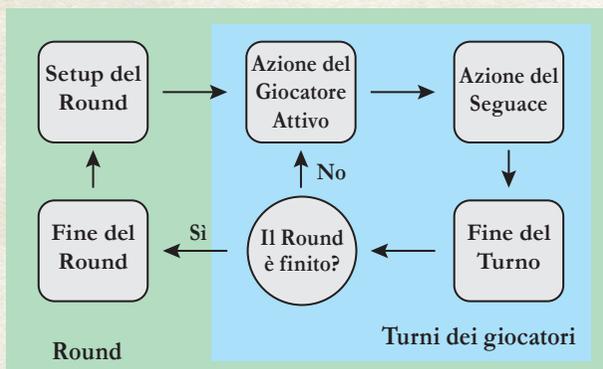
### 3. SETUP

- Ogni giocatore riceve **7 Pedine Sanità** dalla riserva e le mette davanti a sé, visibili a tutti.
- Pescate 22 carte **che non rechino il simbolo**  sulla carta. Vedere la sezione 10 su come sono usate le carte col simbolo .
- Le pedine e le carte restanti sono rimesse nella scatola: non saranno usate in questa partita.
- Posizionare il tabellone al centro dell'area di gioco.

### 4. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge su più round. Ogni round è composto da più turni. Al termine di ogni turno, i giocatori verificano se il round è terminato. Se non lo è, il round continua.

Se il round è terminato, i giocatori confrontano le loro mani e determinano se hanno perduto Sanità. Si giocano nuovi round sino a che uno o più giocatori hanno perso tutta la loro Sanità.



### 5. SETUP DEL ROUND

Questo è il setup da eseguire all'inizio di ogni turno.

- Mischiare tutte le 22 carte e assegnarne **una per ogni giocatore**, coperta. Le carte restanti formeranno il **Mazzo** e sono messe al centro dell'area di gioco.
- Ogni giocatore riceve la carta che gli è stata offerta e la prende in mano così che **gli altri giocatori possano vederne l'immagine** (in altre parole, **ogni giocatore è in grado di vedere solo le carte degli altri, ma non la propria**).

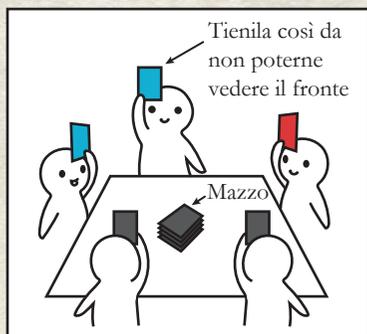


Figura 1: Setup del round



**Durante un round non si può mai vedere quale carta si ha in mano!**

### 5-1. Scelta Del Giocatore Attivo Iniziale

Se è il **primo round** di gioco:

- Chi conosce meglio le regole del gioco, inizia la partita e diventa il Giocatore Attivo. Se più giocatori conoscono altrettanto bene il regolamento, la scelta è casuale.

Se invece ci si appresta a giocare **un round che non è il primo**:

- Chi ha la **Sanità più bassa** diventa il Giocatore Attivo. In caso di parità sulla Sanità più bassa, il giocatore più vicino in senso orario a chi è stato il precedente Giocatore Attivo, diventa il nuovo Giocatore Attivo.

Il Giocatore Attivo prende il Mazzo e lo piazza di fronte a sé. Il round può così iniziare.

### 6. TURNI DEI GIOCATORI

In un round si succedono i turni di più giocatori. Ogni turno ha inizio con l'Azione del Giocatore Attivo ed è seguito dall'Azione di un Seguace. Alla fine di ogni turno, si determina chi è il nuovo Giocatore Attivo e inizia un nuovo turno.

I giocatori continuano a procedere per turni sino a che non si verifica una delle Condizioni di Fine Round (vedere sezione 6-3. Fine di un turno per maggiori dettagli).

#### 6-1. Azioni del Giocatore Attivo

- 1) Annuncia l'inizio del turno. Tutti gli altri giocatori **poggiano una mano sul tavolo** (tutti questi giocatori sono detti **Seguaci**).
- 2) Pesca la carta in cima al Mazzo e **ne vede l'immagine** senza mostrarla agli altri.
- 3) Offre la carta **coperta** a un qualunque Seguace.



Figura 2: azione del Giocatore Attivo



**Il Giocatore Attivo deve per forza offrire la carta, ossia passarla, a un Seguace. Non gli è infatti consentito prendere la carta che ha visto!**

## 6-2. Azioni del Seguace

Quando a un Seguace è offerta una carta:

- Prima di tutto, sempre, **leva la mano dal tavolo**.
- Poi, **senza guardare quale carta sia**, decide se:
  - a) tenere la carta (vedere [sezione 6-2-1](#)) -oppure-
  - b) passare la carta (vedere [sezione 6-2-2](#))

### 6-2-1. Tenere la Carta

Se il giocatore decide di tenere la carta:

- 1) Scarta al centro del tavolo, **scoperta**, la carta che prima aveva in mano. Se si tratta di una Carta Artefatto, la colloca sul tabellone, nell'apposito spazio. Altrimenti, accanto al tabellone, così che sia visibile a tutti.
- 2) Prende la nuova carta in mano, **sempre senza guardarla**, e la tiene in mano così che tutti possano vedere di che carta si tratti.
- 3) Se la carta scartata è una Carta Evento, si attiva il suo effetto speciale (vedere [sezione 10-2](#) per maggiori dettagli sulle Carte Evento).



Figura 3: il Seguace riceve la carta



**Ricordarsi che non si guarda mai la carta quando la si passa a un altro Seguace o la si riceve.**

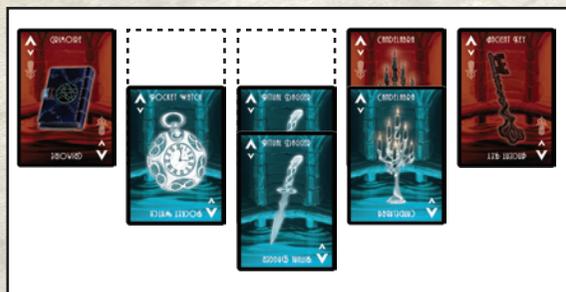


Figura 4: piazzare le carte scartate così che tutti possano vedere quali sono.

### 6-2-2. Passare la Carta

- Se il giocatore rifiuta invece la carta offerta, **sempre senza guardarla**, la offre a sua volta a un qualunque altro giocatore **che abbia ancora la mano sul tavolo**.
- Se tutti i giocatori passano la carta senza volerla tenere (ossia, **non vi sono più giocatori** con la mano ancora poggiata sul tavolo), la carta è scartata senza che si attivi nessun suo effetto, e **il round ha fine** (vedere [sezione 6-3](#) sulle Condizioni di Fine Round).



Figura 5: un Seguace passa la carta.

## 6-3. Fine di un Turno

Alla fine di ogni turno, prima di procedere a quello seguente, verificare che sia terminato il round.

### Condizioni di fine round

- 1) Tutti i giocatori hanno passato la carta (vedere [sezione 6-2-2](#)).
- 2) L'effetto speciale di una Carta Evento (vedere [sezione 10-2](#)).
- 3) Non ci sono più carte nel Mazzo.

Se un round è finito, si procede alla [sezione 7, Fine di un Round](#).

In caso contrario, si prepara il turno seguente.

- Il Giocatore Attivo **passa il Mazzo al giocatore che gli è più vicino in senso orario e che ha ancora la mano poggiata sul tavolo**. Se non vi sono più giocatori con la mano sul tavolo, il Mazzo passa al primo giocatore a sinistra.
- Chi riceve il Mazzo è il **nuovo Giocatore Attivo**.
- Il nuovo Giocatore Attivo annuncia quindi la fine del turno. A questo punto, **tutti i giocatori levano la mano dal tavolo**.
- Tornate alla [sezione 6-1. Azioni del Giocatore Attivo](#), e iniziate un nuovo turno.



### Esempio 1: Passare il Mazzo

A è il Giocatore Attivo e il turno si è appena concluso. B non ha più la mano sul tavolo. C ha invece ancora la mano sul tavolo. Per questo, A passa il Mazzo a C, che diventa il nuovo Giocatore Attivo.

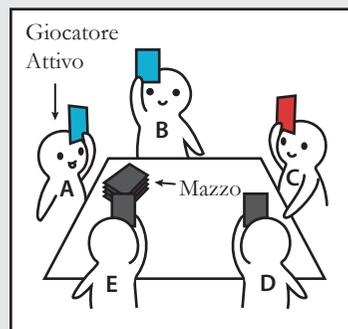


Figura 6: preparazione del nuovo turno

## 7. FINE DI UN ROUND

Alla fine di un round, tutti i giocatori rivelano le loro carte. Ogni giocatore confronta la sua carta con quelle degli altri, per scoprire chi sopravvive al rituale. Chi ci riesce, non perde Sanità; chi invece non ci riesce, la perde.

### 7-1. Sopravvissuto: sì o no?

Si sopravvive con successo al rituale:

- Se si possiede una **Carta Inerte (Blu)** -e-
- Nel caso si tratti di una Carta Artefatto, nessun altro possiede **la stessa Carta Artefatto**, indipendentemente dal colore delle carte.

Pertanto, non si sopravvive al rituale:

- Se si possiede una **Carta Maledetta (Rossa)** -o-
- Se si possiede la stessa Carta Artefatto di un altro giocatore, indipendentemente dal colore delle carte.



### Esempio 2: Fine di un Round

I giocatori possiedono le seguenti carte alla fine di un round:



Giocatore A    Giocatore B    Giocatore C    Giocatore D    Giocatore E

D ed E hanno carte Maledette (Rosse), e pertanto non sopravvivono (perdono Sanità). B ha una carta Inerte (Blu), ma è purtroppo la stessa Carta Artefatto di E (il candelabro). Pertanto, anche B non sopravvive e perde sanità mentale. A e C possiedono due carte Inerti (Blu), e nessun altro ha un loro doppione. Pertanto, i due giocatori sopravvivono al rituale!

### 7-2. Eccezione alle Regole: il Cultista

Se un qualunque giocatore possiede la carta Cultista alla fine di un round, **le regole descritte nella sezione 7-1 sono così modificate**.

Si sopravvive al rituale:

- Se si possiede una **Carta Maledetta (Rossa)** -e-
- Nel caso si tratti di una Carta Artefatto, nessun altro possiede **la stessa Carta Artefatto**, indipendentemente dal colore delle carte.

Pertanto, non si sopravvive al rituale:

- Se si possiedi una **Carta Inerte (Blu)** -o-
- Se si possiede la stessa Carta Artefatto di un altro giocatore, indipendentemente dal colore delle carte.



**Il Cultista è, per suo conto, una carta Inerte (Blu): pertanto, chi la possiede non può sopravvivere al rituale.**



### Esempio 3: Cultista

I giocatori possiedono le seguenti carte alla fine di un round:



Giocatore A    Giocatore B    Giocatore C    Giocatore D    Giocatore E

Poiché C ha la carta Cultista, tutti i giocatori che possiedono carte Inerti (Blu) non sopravvivono al rituale. A, B e C hanno carte Inerti (Blu) e pertanto non sopravvivono. E ha una carta Maledetta (Rossa), ma è la stessa Carta Artefatto di B. Pertanto, anch'egli non sopravvive al rituale. D è l'unico a possedere una carta Maledetta (Rossa) che non corrisponde a quella di un altro giocatore, ed è pertanto l'unico a sopravvivere al rituale!

### 7-3. Perdita di Segnalini Sanità

Se non si sopravvive al rituale, si perde Sanità. Si prende nota di ciò, scartando Pedine Sanità.

- Tutti i giocatori che non sopravvivono al rituale scartano Pedine Sanità **uguali al numero di giocatori che non sono sopravvissuti**.



### Esempio 4: Perdita di Sanità

Nell'Esempio 3, il Giocatore D è l'unico giocatore a essere sopravvissuto. Dato che sono 4 i giocatori a non essere sopravvissuti al rituale (A, B, C, E), quei 4 giocatori scartano ognuno 4 Pedine Sanità.

## 8. FINE DELLA PARTITA

Si continuano a giocare round sino a che **uno o più giocatori hanno perso tutte le loro Pedine Sanità**. Se tutti i giocatori hanno almeno una Pedina Sanità, si inizia un nuovo round, ricominciando secondo quanto descritto nella **sezione 5. Setup del Round**.

Se uno o più giocatori non hanno più Pedine Sanità, il gioco termina.

- Tutti i giocatori senza Pedine Sanità sono consumati dal rituale e perdono la partita.
- Tutti i giocatori che possiedono ancora 1 o più Pedine Sanità sono sopravvissuti con successo al rituale e sono tutti vincitori.

### Variante al regolamento

Se preferite un gioco maggiormente competitivo, potete cambiare così la regola di cui sopra:

- Vince il giocatore che avrà più Pedine Sanità a fine partita. In caso di parità, i giocatori condividono la vittoria.

## 9. SETUP ALTERNATIVO

Anche se Arkham Ritual si gioca con 28 carte, solo 22 sono quelle usate sempre insieme. Durante il Setup (vedere [sezione 3](#)) i giocatori possono decidere di sostituire alcune delle carte base con altre recanti il simbolo . Vedere la Descrizione Dettagliata delle Carte ([sezione 10](#)) per sapere quali carte possono essere coinvolte nello scambio.

## 10. DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELLE CARTE

Alcune carte hanno effetti speciale che cambiano le regole del gioco.

### 10-1. Carte Artefatto (15 nel Mazzo)



Per ogni tipo di artefatto, vi sono 2 Carte Inerti (Blu) e 1 Carta Maledetta (Rossa). Vi sono 5 diversi tipi di artefatto. Nessuna di tali carte ha effetti speciali.

Le Carte Maledette (Rosse) recano il simbolo  su di esse.

### 10-2. Carte Evento (4 nel Mazzo)



Queste carte attivano un effetto speciale quando sono scartate durante il turno di un giocatore (vedere [sezione 6-2-1 Tenersi la Carta](#) per maggiori dettagli). Tutte queste carte sono Inerti (Blu).



#### Elder Sign (Segno degli Antichi)

Il round termina immediatamente quando è scartata questa carta. Vedere le [Condizioni di fine Round](#) alla [sezione 6-3 Fine del Turno](#) per maggiori dettagli.



#### Gate (Portale)

Se un giocatore possiede un Grande Antico quando il Portale è scartato, il suo effetto è attivato immediatamente (vedere [sezione 10-4](#)). Se nessuno possiede un Grande Antico, il Portale è scartato senza che accada nulla.



Le due carte "Gate" NON sono considerate carte uguali quando si determina se il giocatore sopravvive al rituale.

Aggiungere 1 delle seguenti carte al Mazzo:



#### Magical Orb (Occhio Magico)

Il giocatore che lo ha scartato guarda la carta in cima al Mazzo. Può quindi scegliere se riporla dov'è o se eliminarla dal gioco senza rivelarla.



#### Shining Trapezohedron (Trapezoedro Scintillante)

Il giocatore che lo ha scartato guarda la carta in cima al Mazzo. Se è una carta Inerte, ottiene 1 Pedina Sanità, sino ad averne un massimo di 7, altrimenti la perde. Ciò potrebbe portare anche direttamente alla fine della partita, nel caso in cui il giocatore non disponga più di Pedine Sanità.

### 10-3. Carte Personaggio (2 nel Mazzo)



Ognuna di queste carte attiva un effetto speciale se posseduta alla fine di un round, **tranne nel caso in cui il round termini per effetto di una carta Grande Antico**. Tutte queste carte sono Inerti (Blu).

Aggiungere 1 delle seguenti carte al Mazzo:



#### Investigator (Investigatore)

Il giocatore che possiede questa carta alla fine del turno ottiene 1 Pedina Sanità, se sopravvive al rituale, sino ad averne un massimo di 7.



#### Student (Studente)

Il giocatore che possiede questa carta alla fine del turno non sopravvive mai al rituale, ma perde sempre e comunque 1 sola Pedina Sanità.

Aggiungere 1 delle seguenti carte al Mazzo:



#### Cultist (Cultista)

Le regole per la sopravvivenza a fine round cambiano. Vedere la [sezione 7-2 Eccezione alle regole: Cultista](#) per maggiori dettagli.



#### Professor (Professore)

Oltre alle normali regole della [sezione 7-1](#), tutti i giocatori che possiedono una qualunque carta diversa da una Carta Artefatto falliscono nel sopravvivere al rituale (compreso il giocatore che possiede questa carta).

### 10-4. Carte Grande Antico (1 nel Mazzo)



Il round termina immediatamente quando un qualunque giocatore possiede un Grande Antico ed è scartato un Portale. **Saltate la normale Fine del Round** (vedere [sezione 7](#)) e risolvete invece la carta Grande Antico secondo quanto descritto. Tutte queste carte sono Maledette (Rosse).

Aggiungere 1 delle seguenti carte al Mazzo:



#### Cthulhu

Tutti gli altri giocatori perdono Pedine Sanità pari al numero di giocatori ridotto di 1.



#### Nyarlathotep

Il giocatore con più Pedine Sanità, senza considerare chi possiede questa carta, non sopravvive al rituale e perde la normale quantità di Pedine Sanità (vedere [sezione 7-3](#)). In caso di parità, perdono Sanità tutti i giocatori che hanno pareggiato. Quindi, chi possiede questa carta ottiene Pedine Sanità pari alla quantità di Pedine Sanità perse da tutti i giocatori (senza poter comunque superare il limite massimo di 7 Pedine).



#### Yog-Sothoth

Tutti i giocatori, eccezion fatta per chi possiede meno Pedine Sanità e per chi possiede questa carta, perdono tutta la loro sanità e sono consumati dal rituale. Tuttavia, se c'è parità fra chi ha meno Pedine Sanità, il giocatore che possiede questa carta scende a 1 sola Pedina Sanità, mentre tutti gli altri giocatori, tranne gli ultimi per Pedine, perdono 1 Pedina Sanità.



#### Hastur

Tutti i giocatori che possiedono una Carta Artefatto non sopravvivono al rituale. Essi perdono la normale quantità di Pedine Sanità (vedere [sezione 7-3](#)) sommata al numero di giocatori con una carta Maledetta (compreso Hastur).

## 11. COMUNICARE TRA GIOCATORI

Parlare e comunicare durante la partita è necessario e raccomandato. Tuttavia, vi sono delle restrizioni.

- I giocatori non possono dire chiaramente quale sia la carta o il colore della carta che un altro giocatore ha in mano.
- I giocatori non possono rivelare né dire quale sia la carta coperta che viene passata.

Tutto il resto è concesso. Siate creativi e divertitevi coi vostri amici!

## 12. DOMANDE FREQUENTI

D1: Sono il Giocatore Attivo. Posso tenermi la carta che pesco?

R1: No. Devi offrirla a un altro giocatore.

D2: Ho scartato il Segno degli Antichi e il round così è terminato. Con quale carta devo verificare se sono sopravvissuto o meno al rituale?

R2: Con la carta che ti è stata offerta quando hai scartato il Segno degli Antichi.

D3: Senza volerlo, ho dato un'occhiata alla mia carta quando non dovevo. Cosa faccio?

R3: Rimettila in cima al Mazzo e rimischia bene. Quindi, pesca una nuova dalla cima, senza guardarla, e perdi 1 Pedina Sanità. Ricordati di non farlo più!

D4: Ho scartato un Portale e ho Cthulhu in mano. Attivo il suo effetto speciale?

R4: Sì. Eri un avatar di Cthulhu! Attivi l'effetto della carta e tutti gli altri giocatori perdono Sanità Mentale!

D5: Posso avere più di 7 Pedine Sanità?

R5: No, non si possono mai avere più di 7 Pedine Sanità.

## 13. ESPANSIONE DELLA TABELLA DELL'ORRORE

L'espansione della Tabella dell'Orrore cambia le modalità di perdita di Sanità dei giocatori. Le regole nella [sezione 7-3](#) sono ignorate e sostituite con le seguenti:

- Il gioco inizia con il segnalino sulla Tabella dell'Orrore nella prima casella.
- Alla fine di un round, tutti i giocatori che non sono sopravvissuti al rituale perdono Pedine Sanità pari a quante sono indicati dalla casella occupata dalla Pedina sulla Tabella dell'Orrore.
- Dopo che i giocatori perdono le loro Pedine Sanità, avanzare di 1 la posizione del segnalino.

## 14. REGOLE PER PARTITE IN 3 E IN 4 GIOCATORI

Anche se questo gioco è meglio in 5 o più giocatori, può essere giocato anche in 3 o in 4.

Quando si gioca in 3, si aggiungono **2 Bot**.

Quando si gioca in 4, si aggiunge **1 Bot**.

- A ogni Bot viene offerta, alla sua postazione, una carta scoperta durante la [sezione 5 Setup](#).
- Un Bot non riceve mai carte da un altro giocatore.
- Un Bot non può mai diventare Giocatore Attivo.
- Un Bot non perde Pedine Sanità.
- Alla fine del round, considerate normalmente le carte dei Bot per determinare chi sopravvive al rituale.
- Ogni Bot è considerato un giocatore quando si verifica il numero di giocatori (per es. per l'effetto della carta Cthulhu).



Designer: Hiroki Kasawa

Sviluppatori: Yirli'kumde, John Smith's Coffin

Illustratore: Emily Ling

Editore: Dan Kobayashi

Traduzione in Italiano: Daniele (@krakentdg) Giardino

Ringraziamenti speciali a Nathan Trimmer, a tutti i nostri playtester, e ai finanziatori su Kickstarter, inclusi:

Karsing Fung, Blue Heron Entertainment LLC, Rodney Goins Jr, Alex G, Allan Lennon, Matthew Bednarick, John Spiher, Kevin Athearn, Leah Watts, Keith Lane, Shane Claridge, Reginald Thomas, Daryl McLaurine Ph.D., Liad Pelled, Heath Price, Smoot, Turskeli, Animyse, @KevinMcConnolly, Christian Gilbert - Weirdeguy, Logan Bolitho, Mark W., Carlos Salazar, Carlos "Cato" Fabri, Mickael Beluet, Yap Yong Qie Caryl Tan (Quiche Games), Martin Pilon, 鄭麥扣, Shawn Thiboutot, Gisberto Sanchez, A. Stoddard, David Marin Mercader, HyunGu Shin, Carlos 'K' Ferrari, Michael Keeley, Chatsakhon Tangsamphan, Hengerics Ferenc, SoRM Gaming, Marek, Victorious Secret, Rodolphe Peccatte, Jose Manuel Parra Rodriguez-Correa, Sami Oueini, Andres Van Belle, Madara LLC, Jonathan Mc Gowan

Si invita a visitare il nostro sito web prima di giocare, per verificare le regole più aggiornate e le errata.

**NINJA STAR**  
<http://www.ninjastargames.com>

 Yirli'kumde

Copyright © 2017 Ninja Star Games, LLC. All rights reserved.