

Libro  
delle  
regole

World of Yo-Ho™

War of the Orchids

 volumique™







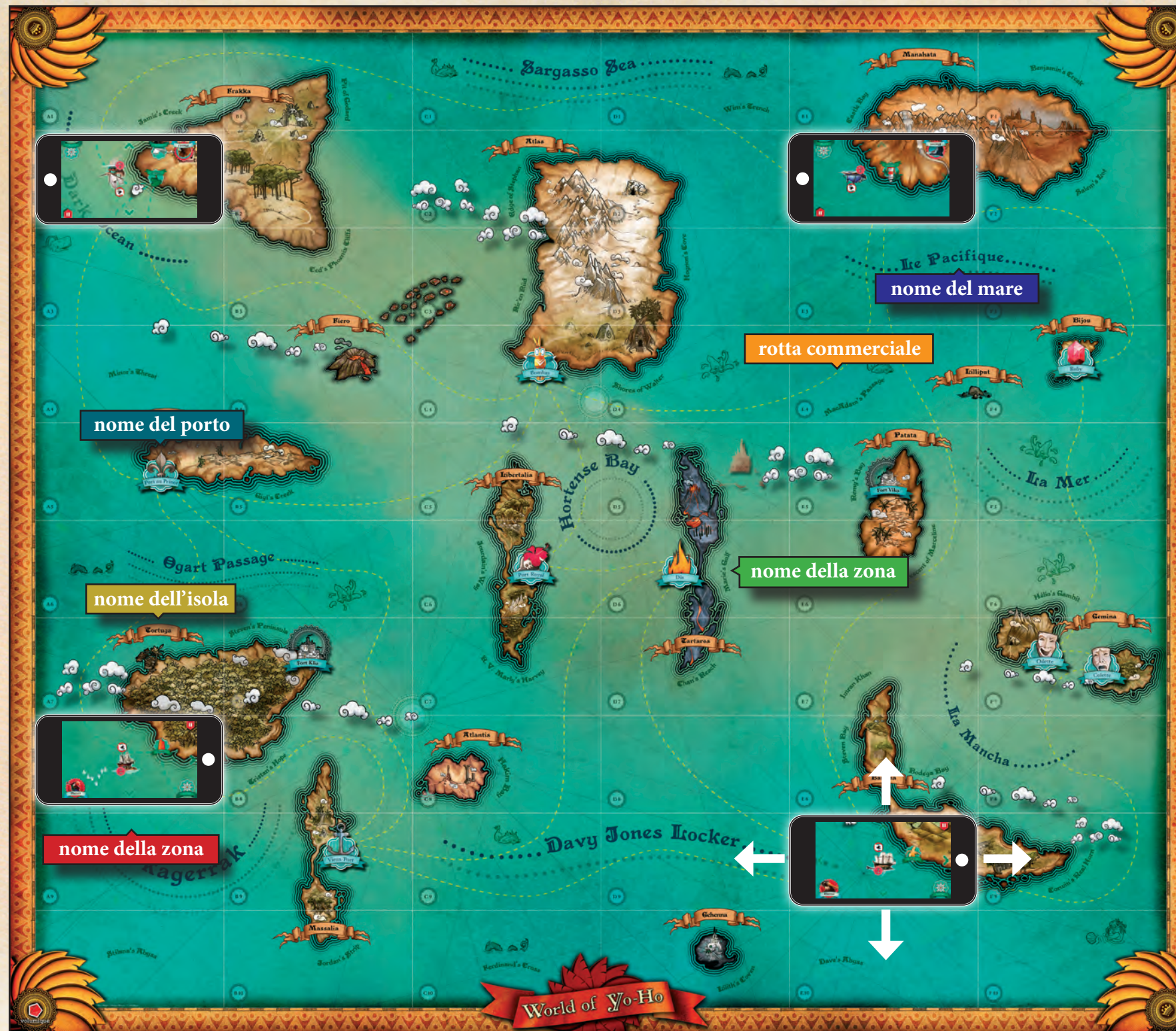
## Introduzione

*World of Yo-Ho* è un gioco fantasy di avventura e pirateria in alto mare. E' un nuovo tipo di gioco, per giocatori da 2 a 4, che combina il piacere tangibile e sociale di un gioco da tavolo con le meccaniche interattive di un video gioco. Diventa il pirata più famoso di questo mondo parallelo pieno di animali intelligenti, isole perdute e magia selvaggia.



In questo gioco i vostri smartphone sono le vostre navi

Per giocare a *World of Yo-Ho* occorre almeno uno smartphone



I differenti tipi di luoghi (mare, porto, isola e zona) hanno un colore specifico per aiutarvi a trovare la vostra rotta sulla mappa.

Le navi si muovono sempre ortogonalmente di una casella alla volta.

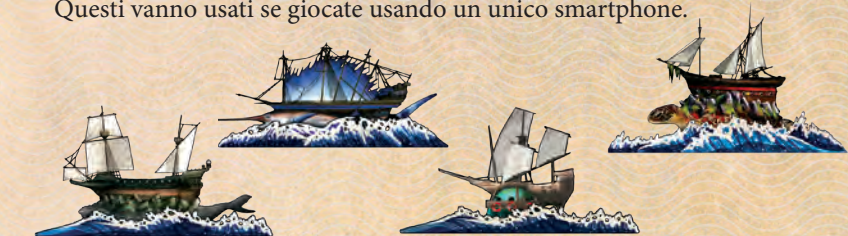
mare isola porto zona rotta commerciale

## Contenuto

- 1 plancia di gioco (in 2 parti).
- 4 carte *capitano* e 4 carte *nave*: Queste carte sono usate per ricapitolare le caratteristiche base dei *capitani* e delle *navi*.



- 4 segnalini *capitano* che possono essere inseriti in 4 modellini di *nave*. Questi vanno usati se giocate usando un unico smartphone.



- 4 ventose *nave* e 4 ventose *capitano*. Queste vi permettono di personalizzare il vostro smartphone attaccandoccele sopra.



Potete trovare informazioni ulteriori nel tutorial della app.



## Modalità di Gioco

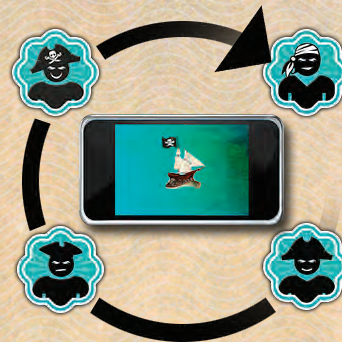
### Smartphone Multipli



Durante il gioco, gli smartphone sono posizionati sulla plancia di gioco. Essi rappresentano la nave di ciascun giocatore e la sua posizione. Prendeteli solo quando occorre compiere un'azione segreta o consultare delle informazioni.

Non è necessario che i giocatori posseggano lo stesso tipo di smartphone per giocare insieme. IOS e Android possono essere usati nella stessa partita.

### Unico Smartphone



Non è necessario avere uno smartphone per ogni giocatore, si può giocare anche con un unico apparecchio. In questo caso, lo smartphone verrà passato di giocatore in giocatore durante la partita e dei modellini in cartone rappresenteranno le navi sulla plancia. Lo smartphone non deve essere posizionato sulla plancia e può essere sostituito da un tablet.

## Preparazione del Gioco

Scaricate gratuitamente la app di World of Yo-Ho sui vostri smartphone dall' App Store o da Google Play. Da ora in poi, per semplificare, in questo manuale per indicare uno smartphone useremo il termine "telefono".



Avviate la app World of Yo-Ho su tutti i telefoni. Idealmente, World of Yo-Ho è giocato con un telefono per ogni giocatore. In questo caso, ogni telefono rappresenta la nave di ciascun giocatore durante la partita. Il gioco è stato specificatamente progettato per questa configurazione, e così vi offrirà la migliore esperienza di gioco.



In questa configurazione, tutti i telefoni devono essere connessi alla stessa rete Wi-Fi in modo da poter comunicare tra di loro (fare riferimento alla sezione *Aiuti* per imparare a configurare una rete per questo gioco)

- 1 Cliccate su **Gioca**.
- 2 Cliccate su **Nuova Partita**.
- 3 A seconda della vostra configurazione, scegliete la modalità **telefoni multipli** o la modalità **unico telefono**.
  - **telefoni multipli**: Attendere finché tutti i giocatori si siano connessi alla partita.
  - **unico telefono**: Cliccate sulle posizioni giocatori per aggiungerli o rimuoverli.
- 4 Per la prima partita vi raccomandiamo caldamente di lasciare selezionata l'opzione **tutoriale**. Le regole di questo manuale danno una descrizione sommaria delle meccaniche di gioco, ma il **Tutoriale** descriverà in maniera più precisa le varie schermate di gioco e le interazioni possibili durante la partita.
- 5 Il numero di punti selezionati corrisponde al numero di punti **Swag** che i giocatori devono guadagnare per vincere la partita. Quanto più alto è questo numero, più a lungo durerà la partita.
- 6 Ogni giocatore dovrà cliccare su **Pronto** quando sarà pronto a giocare.

Seguite le istruzioni per effettuare la selezione delle navi e dei capitani e per selezionare il punto di partenza sulla plancia.

**La partita può iniziare!**

*Gli esempi seguenti saranno basati sulla modalità di gioco con telefoni multipli.*



*Se sollevi il tuo telefono, apparirà la tua barra delle informazioni. Potrai avere accesso ai tuoi dati personali come ad esempio la tua missione attiva. Ma fai attenzione, queste informazioni vanno tenute segrete.*

## Obiettivi del Gioco

Giochi come *capitano* al comando della tua nave, e combatterai per diventare il più grande pirata di Yo-Ho. Ogni capitano ed ogni nave possono essere selezionati da un unico giocatore. Le caratteristiche dei capitani e delle navi sono descritte a pagina 10.

### Capitani



Pappagallo

Tricheco

Squalo

Pellicano

### Navi



Balena

Medusa

Tartaruga

Pescespada



Bottino



Conchiglie

**Il Vostro successo è misurato in punti Swag. Il primo giocatore che raggiunge il numero di punti Swag selezionati all'inizio della partita la vince.**

Ci sono vari modi di guadagnare punti Swag:

- Completare missioni.
- Sconfiggere gli altri giocatori durante i combattimenti.
- Sconfiggere mostri incontrati in mare.

Durante la partita, la vostra ricchezza si misura in Clams, che sono la moneta corrente di Yo-Ho.

Guadagnate Clams completando missioni. Si possono spendere Clams in equipaggiamento per essere pronti ad affrontare i pericoli di Yo-Ho.





## Panoramica del Gioco

Iniziando dal primo giocatore (scelto a caso dalla app all'inizio della partita), ciascun giocatore, in senso orario, svolge un turno. Durante il tuo turno, è possibile eseguire due azioni selezionando i seguenti pulsanti.



**Movimento**  
È possibile spostare la vostra nave su una casella adiacente se essa è vuota e nessuna isola separa completamente le due caselle. Il movimento può essere eseguito solo ortogonalmente. In modalità **multiple telefoni multipli**, il movimento viene eseguito spostando fisicamente il telefono da una casella all'altra.



**Esegui un'azione specifica condizionata da una missione o un evento**  
A seconda di su quale casella ci si trovi, è possibile eseguire un'azione specifica per una missione o un evento (è possibile attaccare un mostro attraverso un evento).



**Caserma** : Consultare la bacheca delle missioni e sceglierne fino a 3 da cercare di completare.



**Taverna** : Consultare classifica di gioco in cui tutti i giocatori sono ordinati per punti Swag.



**Cantiere** : Pagare per riparare la vostra nave e ripristinare i punti di resistenza persi. Più sono i danni, più costose sono le riparazioni.



**Mercato** : è possibile acquistare e vendere oggetti da combattimento, attrezzature del capitano o migliorie delle navi.



**Passa il tuo turno**  
Puoi passare il tuo turno.



**Fine del turno**  
Segna la fine del tuo turno dopo aver eseguito le tue 2 azioni.



**Esegui una riparazione in mare**  
È possibile riparare la vostra nave in mare. In questo caso, il numero di punti di Resistenza recuperati dipende dalla caratteristica Conoscenza del vostro capitano.



Se si desidera lasciare il porto in incognito, si deve pagare una tassa. Se si sceglie di non pagare, si applicano le seguenti conseguenze:

- Altri giocatori possono ricevere offerte di missioni Rivali basate su quelle appena accettate al porto.
- Un altro giocatore in visita a questo porto in turni futuri sarà in grado di vedere i prodotti da voi comprato al mercato.

## Missioni

Quando si **visita un porto**, fino a 3 missioni sono disponibili in caserma. Scegli le missioni che desideri completare, si possono avere fino a 3 missioni attive contemporaneamente. Completate una missione raggiungendone gli obiettivi. Alcune missioni hanno un tempo limitato espresso in turni. Tale durata specifica il numero di turni che è possibile completare senza raggiungere gli obiettivi, prima di fallire. È possibile annullare una missione attiva in qualunque momento.

**Ci sono tre tipi di missioni :**  
**Avventura** : Completare queste missioni andando a una casella specifica sulla mappa, suggerita nella descrizione della missione. Una missione potrebbe dire che il suo obiettivo è al largo di un'isola specifica o su una rotta commerciale tra due specifici porti specificate. Una volta che siete sulla casella corretta, è possibile eseguire una determinata azione per completare l'obiettivo della missione.  
**Corriere** : Completa queste missioni visitando un porto specifico.  
**Combattimento** : Completare queste missioni vincendo una battaglia contro un giocatore specifico. Questo tipo di missione fallisce se si perde la battaglia contro il giocatore specifico.

**Titolo della Missione**

**Pesce Cobra**

**Descrizione**

Noti al bar un'animata discussione sulla presenza di pesci cobra nella barriera di **Walter's Alley**. Ti offri di andare a controllare, per un compenso ovviamente.

**1 o 2 Obiettivi**

- Trova i pesci cobra nella barriera di **Walter's Alley**.
- Riporta la misteriosa specie a **Port au Prince**.

**Clams di Ricompensa**

80  160

**Swag di Ricompensa**

**Carta Missione**

La vostra scelta delle missioni può avere conseguenze. Ad altri giocatori possono essere offerte missioni connesse a quelle che avete accettato in determinate circostanze.

**Missione Rivale**

Quando si accetta una missione in un porto, se non si paga la tassa per lasciarlo in incognito, missioni rivali per quella missione possono essere offerte ad altri giocatori durante il loro turno. Queste missioni possono avere gli stessi obiettivi della vostra o richiedere al giocatore di intercettarvi vincendo una battaglia contro di voi. Se un altro giocatore completa la sua missione rivale, allora la vostra missione fallirà. Se completate, fallite o annullate la vostra missione, allora tutte le missioni rivali relative alla vostra missione, di altri giocatori, falliranno.

**Missione di Vendetta**

Quando ai fallisce o si interrompe una missione, missioni di vendetta possono essere offerte agli altri giocatori. Queste missioni sono sempre missioni di combattimento.



Schermata Caserma del porto, Trascina le missioni da destra a sinistra per accettarle



giocatore inattivo



giocatore attivo

Se siete su una casella adiacente ad un altro giocatore, oltre ad attaccarlo, è possibile accedere ad un porto o ad un obiettivo situato sulla casella dell'altro giocatore come se si fosse su di essa.

Tutte le azioni possono essere effettuate due volte durante un turno, tranne che **Attacca un altro giocatore** che può essere effettuata una volta sola.

## Fine della Partita

Ogni volta che l'ultimo giocatore in ordine di turno finisce il proprio turno, i punti Swag di tutti i giocatori sono controllati dalla app. Se almeno un giocatore ha raggiunto il punteggio scelto durante la preparazione del gioco, la partita finisce.

**Il vincitore è quello con più punti Swag.**

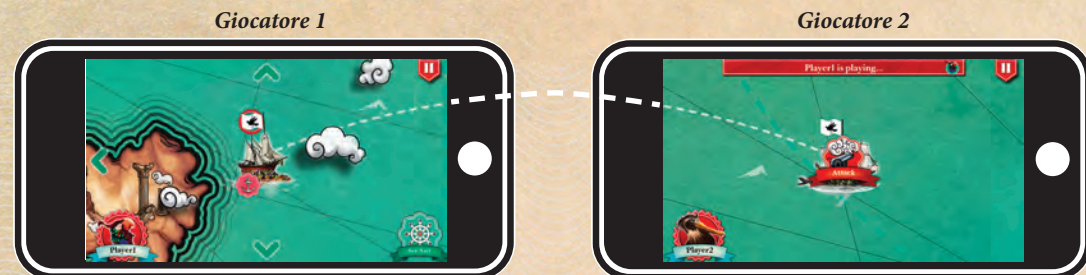


# Combattimento

Un combattimento tra due giocatori si svolge in tre passaggi consecutivi : **dichiarazione d'attacco, programmazione e poi risoluzione.**

## 1 Dichiarazione d'Attacco

Il giocatore attivo clicca il pulsante di attacco sul telefono del giocatore che vuole combattere.



Il Giocatore 1 può attaccare il Giocatore 2 cliccando il pulsante "Attacco" sullo schermo del suo avversario.

## 2 Programmazione

Entrambi i giocatori prendono il proprio telefono in mano. Partendo dal giocatore attaccante, i giocatori a turno posizionano gli elementi di combattimento (che hanno comprato al mercato) nella loro linea di combattimento. Il numero di elementi che può essere giocato dipende dallo stato della bandiera del giocatore attaccato (vedere **Bandiera delle navi a pagina 11**). Gli elementi sono piazzati a faccia in su o a faccia in giù a seconda del loro tipo.

Qui c'è il tuo capitano e il suo attuale valore **Forza** : 4

Qui c'è la linea di combattimento del tuo avversario. Qui è dove giocherà i suoi elementi di combattimento.

Qui c'è il tuo avversario. Non puoi vedere il suo valore **Forza**.



Qui ci sono gli elementi di combattimento conservati nella stiva della tua nave

Qui c'è la tua linea di combattimento. Qui è dove giocherai i tuoi elementi di combattimento.

Questo pulsante è usato per passare il turno se non si ha o non si vuole usare un elemento.

## Diversi tipi di oggetti.



**Sparo** (faccia in giù) questi elementi infliggono danni al tuo avversario, a seconda della loro forza, durante la **fase di tiro**. Non possono essere giocati durante la fase di mischia.



**Manovra** (faccia in su) questi elementi influenzano il corso del combattimento. Ad esempio, il **Rampino da Arrembaggio** farà passare alla **fase di mischia**.



**Mischia** (faccia in giù) questi elementi infliggono danni al tuo avversario, a seconda della loro forza, durante la **fase di mischia**. Non possono essere giocati durante la fase di tiro.



**Trucco** (faccia in giù) questi elementi hanno un effetto sull'elemento successivo che si giocherà. Per esempio, essi consentono di aumentare la loro Forza o per proteggerli dalla cancellazione.



**Cancella** (faccia in su) c'è un unico elemento di questo tipo, che è **Remi**. Questa voce annulla l'effetto dell'ultimo elemento (tiro, mischia o manovra) giocato dal tuo avversario ha giocato.

## 3 Risoluzione

Entrambi i giocatori mettono i loro telefoni di nuovo sulla plancia in modo che tutti possano vedere il risultato del combattimento. Gli effetti degli elementi giocati durante la programmazione sono risolti uno dopo l'altro. Il punteggio di entrambi i giocatori è calcolato sommando la forza del loro capitano alla forza degli elementi giocati. Il vincitore del combattimento è quello con il punteggio più alto. Come ricompensa, il vincitore guadagna punti Swag e saccheggia la stiva del suo avversario rubandogli a caso 1-3 elementi di combattimento. Qualunque sia l'esito del combattimento, entrambi i giocatori perdono gli elementi hanno giocato, e la loro Resistenza è ridotta di un ammontare pari al punteggio di Forza del loro avversario.

## esempio di combattimento



	Giocatore 1	Giocatore 2	
1	+5		Tu giochi <b>Palla di cannone rossa</b> , la cui <b>Forza</b> è tra <b>4 e 6</b> e guadagna 1 punto Forza ogni turno successivo.
2			Il tuo avversario gioca <b>Rampino d'arrembaggio</b> . Il combattimento passa alla fase di mischia. Gli elementi Sparo non possono essere più giocati. Il Rampino guadagna 1 punto Forza ogni turno successivo.
3	+1 +1		Tu giochi <b>Spada Persuasiva</b> che ha Forza <b>1</b> . <b>Palla di cannone rossa</b> guadagna <b>1</b> punto Forza.
4		+4 +1	Il tuo avversario gioca un elemento di mischia. Saprai precisamente quale solo durante la risoluzione. Si tratta di <b>Duello di Spade</b> (che ha Forza <b>4</b> ). Rampino d'arrembaggio guadagna <b>1</b> punto Forza.
5	+5 +1		Tu giochi <b>Barile Esplosivo</b> che ha <b>Forza 5</b> . <b>Palla di cannone rossa</b> guadagna <b>1</b> punto Forza.
6		+1	Il tuo avversario gioca <b>Remi</b> , che ha l'effetto di cancellare l'ultimo elemento da te giocato, che è <b>Explosive Barile Esplosivo</b> ). <b>Rampino d'arrembaggio</b> guadagna <b>1</b> punto Forza.
	<b>8 + 4 = 12</b>	<b>6 + 5 = 11</b>	I valori di Forza dei Capitani sono aggiunti al punteggio di ogni giocatore per ottenere il punteggio finale. <b>+4 il Giocatore 1</b> e <b>+5 per il Giocatore 2</b> .



elemento a faccia in giù



Elemento a faccia in giù  
Forza dell'Elemento

Descrizione Elemento

## Dettagli dell' Elemento di Combattimento

### Combattimento contro un mostro

Quando appare un mostro, si deve scegliere tra una delle due seguenti azioni :

- **Attacco** : si combatte il mostro e il risultato del combattimento viene determinato automaticamente. Un punteggio di **Forza** viene calcolato per voi e il mostro.

- Il suo è calcolato designando un valore casuale compreso tra 1 e 6 e aggiungendo i vostri rispettivi valori di **Forza**. Entrambi perdetevi punti **Resistenza** pari al punteggio del tuo avversario. Per aver osato sfidare il mostro si guadagnano punti **Swag**.

- **Fuga** : se è possibile, fuggi muovendo su una casella adiacente come un movimento normale. Si subisce lo stesso un piccolo attacco dal mostro e si perdono punti **Resistenza**.

Quando viene ferito, un mostro mantiene il valore **Resistenza** fino al successivo combattimento. Se dopo un combattimento il suo valore **Resistenza** è positivo, esso scompare e riapparirà più tardi durante la partita. D'altro canto, se la sua **Resistenza** è ridotta a 0, esso viene sconfitto e il giocatore responsabile di ciò guadagna un bonus **Swag** così come un miglioramento raro per la nave. In questo caso, il mostro viene ucciso e non apparirà mai più durante la partita.

Ogni mostro ucciso fa guadagnare al giocatore vittorioso un miglioramento unico per la nave, che fornisce un bonus **Swag** a turno e una capacità speciale.



## Capitani e navi

Durante la preparazione della partita, i giocatori devono scegliere i loro *capitani* e le loro *navi*.



I 4 capitani giocabili sono il **Pappagallo**, il **Tricheco**, lo **Squalo** e il **Pellicano**.

Tutti i capitani condividono 3 caratteristiche per le quali hanno valori diversi.



### Attrezzature del Capitano :

Attrezzature del *Capitano* sono elementi che si possono acquistare presso il mercato in alcuni porti.

Queste attrezzature possono modificare una delle

caratteristiche del vostro *capitano* o offrire una capacità speciale. Quando la stiva della tua nave viene saccheggiata dopo aver perso un combattimento contro un altro giocatore, c'è un piccolo rischio che uno dei vostri oggetti rubati sia attrezzatura del capitano.



Le 4 navi giocabili sono la **Balena**, la **Medusa**, la **Tartaruga** e il **Pesce Spada**.

Come i *capitani*, anche le *navi* condividono 3 caratteristiche per le quali hanno valori diversi.



### Migliorie della Nave :

Le *migliorie della nave* sono elementi che si possono acquistare presso il mercato in alcuni porti. Questi elementi possono aumentare la *Resistenza* massima fornire un bonus *Swag* a ciascun turno,

o offrire una capacità speciale.



### Pappagallo

04  **Forza**

03  **Carisma**

02  **Conoscenza**

Ha sempre bisogno di vantarsi.  
Non è può lasciare un porto in incognito.

----- Carta Capitano -----

Ogni *capitano* ha un proprio difetto. Per ulteriori informazioni, è possibile consultare le schede *capitano*.

**Forza** : questo valore viene aggiunto al punteggio quando si combatte un altro giocatore o un mostro. Più alto è, più è facile vincere un combattimento.

**Carisma** : il prezzo di acquisto degli oggetti nel mercato dipende dal vostro *Carisma*. Più alto è, più bassi saranno i prezzi sarà al Mercato.

**Conoscenza**: questo valore rappresenta il numero di attrezzature che il vostro capitano può avere. Esso determina anche la qualità delle riparazioni in mare.



### Medusa

15  **Dimensione**

20  **Resistenza**

05  **Miglioria**

I danni inflitti dai proiettili nemici a questa cosa sgusciano sono ridotti di 1.

----- Carta Nave -----

Ogni *nave* ha una qualità propria. Per maggiori dettagli è possibile consultare le schede *nave*.

**Stazza**: questo valore rappresenta il numero di elementi di combattimento che la tua nave è in grado di conservare nella stiva.

**Resistenza**: questa è la quantità di danni che la nave può sostenere durante i combattimenti. Ogni giocatore ha un valore di resistenza che riduce dopo combattimenti e può essere aumentato eseguendo riparazioni. Questo valore non può superare la *Resistenza* della vostra nave.

**Migliore**: Questo valore rappresenta il numero di *migliorie* che è possibile installare sulla nave.

## Eventi

Dopo un movimento o all'inizio del tuo turno, un evento casuale potrebbe verificarsi a seconda della tua posizione. Questo evento può essere utile e offrire un'azione speciale, o impedire di scegliere alcune azioni.

Ecco alcuni esempi :



### Messaggio in Bottiglia

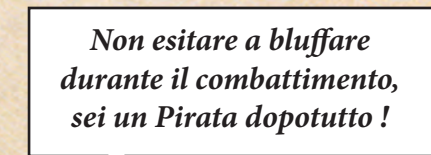
È possibile utilizzare un'azione speciale per consultare ed accettare (o meno) una missione speciale.

### Naufragio

È possibile utilizzare un'azione per la ricerca di oggetti in un naufragio.

### Tempesta

Non puoi usare l'azione «Muovere» fino alla fine del tuo turno.



*Fate alleanze temporanee durante la partita, ma sappiate che ci sarà un solo vincitore !*



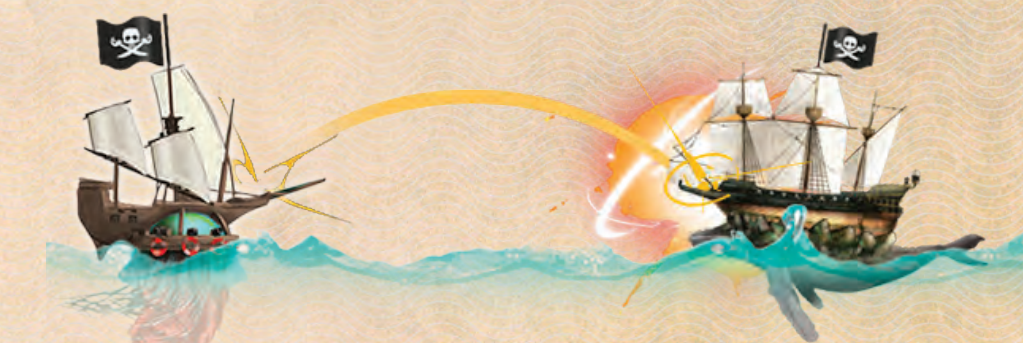
*Le partite sono salvate automaticamente alla fine del turno di ogni giocatore. Così puoi riprendere una partita interrottain qualsiasi momento.*



### KO



In qualsiasi momento, se la vostra resistenza scende a 0, si è KO e si applicano le seguenti conseguenze :

- Tutte le missioni attive falliscono automaticamente.
- Non è possibile avviare un combattimento contro un altro giocatore fintanto che la vostra resistenza è uguale a 0. È necessario innanzitutto riparare la vostra nave.
- Attaccare un giocatore KO non vi farà guadagnare punti Swag se si vince il combattimento.



### Bandiera delle Navi :

La bandiera della tua nave può avere due stati diversi: bandiera bianca o bandiera nera. Quando attacchi un altro giocatore, la tua nave passa automaticamente alla bandiera nera. Durante il combattimento, lo stato della bandiera della nave del giocatore attaccato influisce sull' avanzamento del combattimento.

Bandiera	Numero di elementi di combattimento che il giocatore può giocare	Numero di elementi rubati dal vincitore
	3	2
	5	3

Durante il tuo turno, è possibile cambiare la tua bandiera in qualsiasi momento, tranne dopo aver attaccato un altro giocatore.



# Riconoscimenti

## Direzione Artistica e Idea Originale :

Étienne Mineur

## Design di Gioco :

Farid Ben Salem  
David Calvo  
Tristan Genevet  
Ryad Godard  
Julien Hognon  
Étienne Mineur  
Benjamin Gallier

## assistito da

## Direzione Tecnica :

Julien Hognon

## Sviluppo :

Tristan Genevet  
Julien Hognon

## Design Narrativo :

David Calvo

## Illustrazioni:

Amélie Jourdain  
Marie Magny

## Modellaggio 3D :

Marie Magny

## Design Grafico :

Ferdinand Dervieux  
Étienne Mineur  
Alice Blot  
Julie Chane-Hive

## assistito da

## Comunicazione :

Farid Ben Salem

## Design Musicale e Sonoro:

Jean-Jacques Birgé

## Animazione :

Walter Mazoyer

## Correzione Bozze :

Sébastien Adamowicz  
Gabriel Durnerin  
Jamie Parsons  
Rémy Mineur  
Jeff Quick

## Gestione della

## Produzione :

Mourad Salhi

## Produzione :

Étienne Mineur  
Cedric Littardi  
Marion Allard

## assistito da

## Ringraziamenti :

Nicolas De Chateau Thierry, Julie Stephen Chheng, Mohamed Ait-Medehdi, Stephan Brissaud, Raffaele Martinelli, Alexandre Burdin-François, Wim, Hélios & Claire Mineur, Amandine Piu, Catalina Quijano, Croc, Marc, Virginie, Annette Lenz, Selina König and everyone at Iello.



**Aggiornamenti alle regole possono essere trovati a questo indirizzo : [www.yoho.io/rules](http://www.yoho.io/rules)**

**Un ringraziamento speciale ai nostri tester e ai sostenitori su Kickstarter che ci hanno aiutato a dare vita a questo gioco.**

Con la partecipazione di FAJV - Centre National du Cinéma et de l'Image Animée et du Ministère de l'Économie et de l'Industrie.



Apple, il logo Apple, iPhone, e iPod touch sono marchi registrati della Apple Inc., registrati per gli Stati Uniti e tutti gli altri paesi. App Store è un marchio di servizio registrato della Apple Inc.

Google Play è un marchio registrato della Google Inc.

**Visitate il nostro sito : [www.yoho.io](http://www.yoho.io)**



# configurazione minima

## iOS

- iPhone 3GS e superiori
- iPod Touch 3a generazione e superiori
- iPad 2 e superiori (solo in modalità unico telefono)
- iOS 5.1.1 e superiori

## Android

- schermo tra 3.5 e 5.0 pollici
- Android 2.3 e superiori
- accelerometro
- Tablet (solo in modalità unico telefono)

## Generale

- Connessione Wi-Fi (uno dei telefoni può essere un hotspot).

## Avvertenze :

E' richiesto uno smartphone per giocare. I telefoni mostrati in questo regolamento sono a scopo dimostrativo e non sono in dotazione con questo gioco.



©2015 les éditions Volumiques. VOLUMIQUE, WORLD OF YO-HO, ed i rispettivi loghi sono marchi registrati di les éditions Volumiques.

Avvertenza : Questo prodotto contiene piccole parti che possono essere ingerite e potrebbe non essere adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.

  
**volumique**

[www.volumique.com](http://www.volumique.com)  
[contact@volumique.com](mailto:contact@volumique.com)

**Cosmic Games**  
A Division of Cosmic Group  
[www.cosmicgroup.eu](http://www.cosmicgroup.eu)