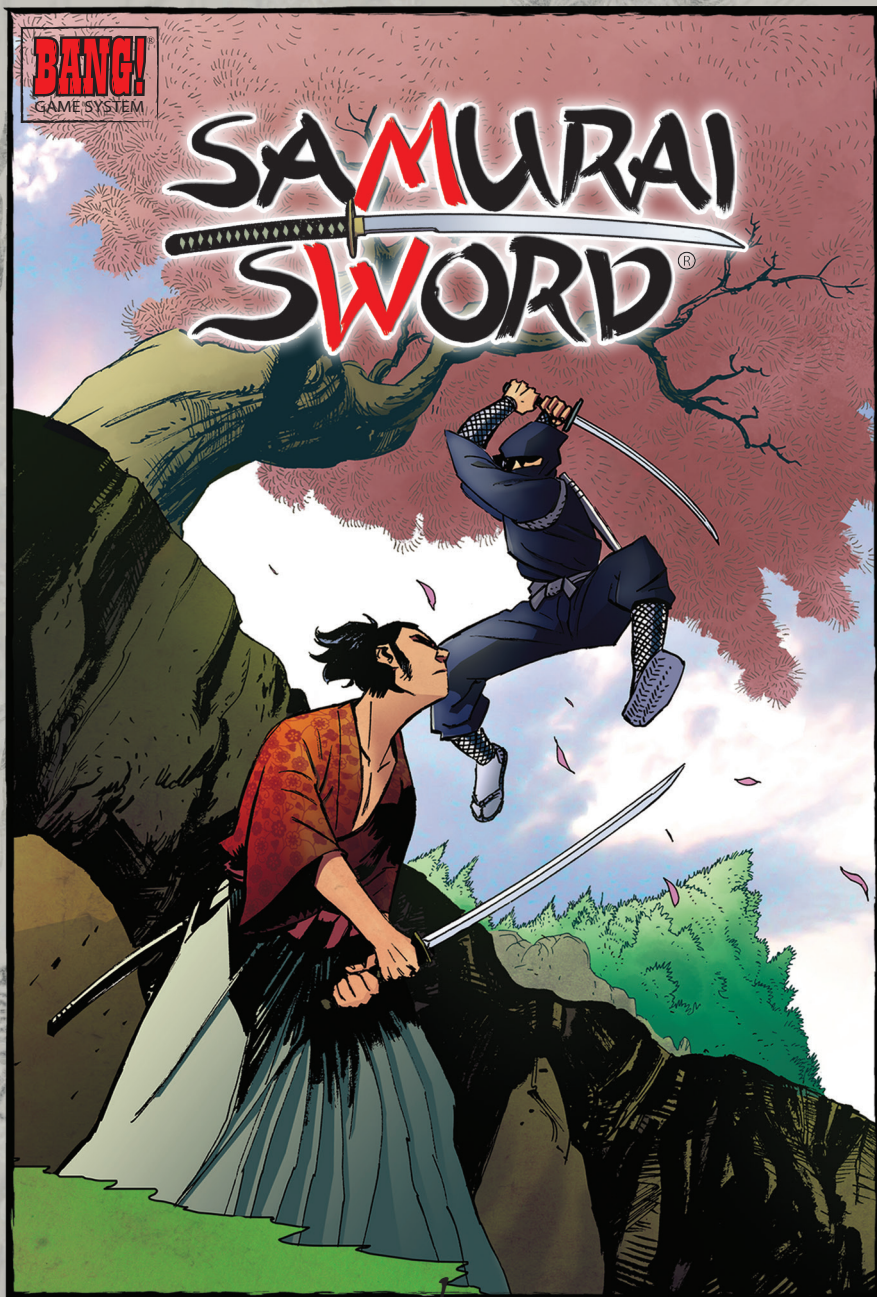






Entre las flores, la del cerezo; entre los hombres, el samurái.

—Proverbio japonés

En el reino del Sol Naciente, los leales samuráis protegen al shogun, su comandante y señor. Los astutos ninjas intentan subvertir el orden del imperio por todos los medios. La hoja de la katana reluce en el campo de batalla. Un solitario ronin trama su venganza. ¿Lograrás obtener la victoria desenmascarando a tus enemigos sin dejar de honrar el camino del guerrero?

CONTENIDOS

✦ 110 cartas:

✧ 7 cartas de **Rol** (1 Shogun, 2 Samuráis, 3 Ninjas, 1 Ronin)

✧ 12 cartas de **Personaje**

✧ 90 cartas de **juego**:

◇ 32 **Armas** (esquinas rojas)

◇ 15 **Propiedades** (esquinas azules)

◇ 43 **Acciones** (esquinas amarillas)

(Todas las cartas muestran un símbolo en la esquina inferior derecha; este símbolo solo se usará en futuras expansiones)

✧ 1 carta de **Resumen** de puntuaciones

✦ 30 puntos de Honor

✦ Este libro de reglas



✦ 36 puntos de Resistencia





OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores se dividen en tres equipos secretos:

- ✦ El equipo del **Shogun** y los **Samuráis** (el número de Samuráis depende del número de jugadores).
- ✦ Los **Ninjas** (2 ó 3, en función del número de jugadores).
- ✦ El **Ronin**, que siempre juega solo.

El objetivo de todos los equipos consiste en reunir la mayor cantidad de puntos de Honor o, como alternativa, ser el equipo al que le quede el último Personaje en juego.

PREPARACIÓN

Nota: Las reglas siguientes son para 4-7 jugadores. Se incluyen reglas para partidas de 3 jugadores al final del libro de reglas.

Coge tantas **cartas de Rol** como se indica a continuación:

- 4 jugadores: 1 Shogun, 1 Samurái, 2 Ninjas (retira del juego uno de los 3 Ninjas al azar, sin mirarlo).
5 jugadores: 1 Shogun, 1 Samurái, 1 Ronin, 2 Ninja.
6 jugadores: 1 Shogun, 1 Samurái, 1 Ronin, 3 Ninja.
7 jugadores: 1 Shogun, 2 Samurái, 1 Ronin, 3 Ninja.

1. Baraja las cartas de Rol y entrega una boca abajo a cada jugador. Quien reciba al Shogun **debe** revelar su carta y dejarla boca arriba sobre la mesa. Los demás jugadores también miran el Rol que les ha correspondido, pero **deben** mantenerlo en secreto.
2. Baraja las **12 cartas de Personaje** y entrega una de estas cartas boca arriba a cada uno de los jugadores, que deberán leer entonces el nombre de su Personaje y su capacidad en voz alta. Cada jugador recibe a continuación tantos **puntos de Resistencia** como se muestra en la esquina superior derecha de su carta de Personaje, y los coloca encima de su carta. Deja los **puntos de Resistencia** sobrantes en un montón en el centro de la mesa. Devuelve a la caja, sin que se vean, el resto de los Roles y Personajes.
3. El **Shogun** recibe 5 **puntos de Honor**. Los otros jugadores reciben cada uno 4 **puntos de Honor** (solo 3 puntos de Honor si se trata de una partida de 4 ó 5 jugadores). Coloca tus puntos de Honor encima de tu carta de Rol. Devuelve a la caja el resto de puntos de Honor.
4. Baraja las **90 cartas de juego**, y repártelas entre los jugadores siguiendo el orden de las agujas del reloj, tal como se indica a continuación:

- ✦ Shogun: 4 cartas.
- ✦ 2º y 3º jugador: 5 cartas.
- ✦ 4º y 5º jugador (si los hay): 6 cartas.
- ✦ 6º y 7º jugador (si los hay): 7 cartas.

Esta es tu mano inicial. Coloca el resto de las cartas boca abajo en medio de la mesa, como mazo de robo. Deja sitio para la pila de descartes.





LOS PERSONAJES

Tu Personaje tiene una capacidad especial que lo hace único (en este libro de reglas se emplearán indistintamente los términos «Personaje» y «jugador»). Su valor de **Resistencia** te indica cuántas heridas puedes sufrir antes de ser «Derrotado».

PERSONAJES INOFENSIVOS

Se te considerará «Inofensivo» en cualquiera de los casos siguientes:

- ✦ Si no te quedan puntos de Resistencia.
- ✦ Si no te quedan cartas en la mano.

Si eres Inofensivo:

- ✦ **No puedes ser objetivo de cartas de Arma.**
- ✦ **No te ves afectado** por las cartas de Acción *Grito de batalla* y *Jiu-jitsu* (consulta *Otras cartas*).
- ✦ **No se te tiene en cuenta** a la hora de determinar la Dificultad de un ataque (consulta *Dificultad de los ataques*).

Aparte de eso, sigues «en juego» a todos los efectos.

LA PARTIDA

El Shogun juega en primer lugar. La partida se desarrolla en turnos sucesivos, pasando de un jugador al siguiente en el sentido de las agujas del reloj.

Tu turno se divide en 4 fases, que deberás jugar en orden:

1. **Recuperación:** Recupera **todos** tus puntos de Resistencia, si no te queda ninguno.
2. **Robo:** Roba 2 cartas.
3. **Juego:** Juega cualquier número de cartas.
4. **Descarte:** Descarta el exceso de cartas.

1. RECUPERACIÓN

Si tienes 0 puntos de Resistencia, los recuperas **todos**. Coge la cantidad de puntos de Resistencia que se indica en tu carta de Personaje y colócalos sobre ella. Si tienes 1 o más puntos de Resistencia, sáltate esta fase.

2. ROBO

Roba las dos cartas superiores del mazo de robo. Cuando el mazo de robo se quede sin cartas, sigue las reglas indicadas en *Fin del mazo*.

3. JUEGO

Ahora puedes jugar cartas de tu mano, bien para acercarte a la victoria, o bien para frustrar los planes de tus adversarios, intentando derrotar a aquellos que pienses que pertenecen a otro equipo. **No estás obligado** a jugar cartas durante esta fase.





- ✦ Las **cartas de Arma** se utilizan para atacar a otro Personaje, y luego se descartan.
- ✦ Las **cartas de Acción** producen un efecto inmediato cuando son jugadas, y luego se descartan.
- ✦ Las **cartas de Propiedad** producen efectos de larga duración, y al jugarse se colocan boca arriba frente a ti, y permanecen allí hasta que un efecto de juego te obliga a descartarlas (como la carta *Geisha*, por ejemplo).



Cartas de
Arma



Cartas de
Acción



Cartas de
Propiedad

Puedes jugar cualquier número de cartas, con una única excepción: **Solo puedes jugar una carta de Arma por turno.**

En cada carta se describe el efecto que tiene sobre el juego; estos efectos se explican en las siguientes secciones.

Nota: Solo puedes jugar cartas durante tu turno, con la excepción de las cartas que tengan el símbolo de Parada (❏) (consulta *Armas y Paradas*).

4. DESCARTE

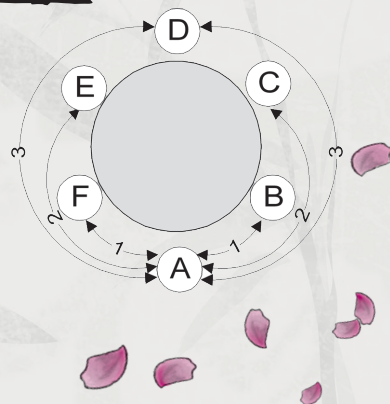
El límite de tu mano al final de tu turno es de 7 **cartas**. Si tienes más de 7 cartas en la mano, deberás descartarte hasta tener 7.

Nota: Puedes hablar con libertad durante la partida, lo que te resultará útil para disimular tu Rol (que debe mantenerse en secreto hasta el final de la partida). Sin embargo, nunca debes preguntar a los demás jugadores qué cartas tienen en la mano, o si una carta de tu mano los herirá o no.

DIFICULTAD DE LOS ATAQUES

Para declarar a otro Personaje como objetivo de una carta de Arma, primero deberás comprobar la Dificultad del ataque. La Dificultad para atacar a un Personaje es igual al número **mínimo** de espacios entre el jugador atacante y su objetivo, ya sea en el sentido de las agujas del reloj o en el contrario, tal como indica el diagrama.

Si un Personaje es Inofensivo, **no** se lo tiene en cuenta al calcular la Dificultad de un ataque. Por tanto, algunos Personajes pueden pasar a ser objetivos más «fáciles» cuando alguien es Inofensivo.





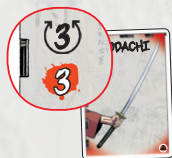
La carta de *Armadura* modifica la Dificultad cuando **otros jugadores** te hacen objetivo de un ataque. Cada carta de *Armadura* que tengas en juego incrementa la Dificultad en 1. Tú puedes atacar a los otros jugadores con la Dificultad normal.

Ejemplo: El jugador A tiene 2 cartas de Armadura, de modo que los jugadores B y F tienen Dificultad 3 si atacan a A; C y E tienen Dificultad 4, y D tiene Dificultad 5. Sin embargo, el jugador A puede atacar a los otros jugadores con la Dificultad normal que indica el diagrama.

ARMAS Y PARADAS

La forma más habitual de infligir heridas a los otros Personajes es atacarlos mediante el uso de una **carta de Arma**.

Cada carta de Arma muestra dos números: el número de arriba indica la **Dificultad máxima** a la que puedes atacar con la carta, mientras que el de abajo señala **cuántas heridas infligirá dicha Arma** en caso de tener éxito el ataque.



Si deseas jugar una carta de Arma para atacar a otro Personaje, deberás:

- Comprobar la Dificultad del Personaje objetivo.
- Comprobar si tu Arma es lo bastante buena como para igualar o superar dicha Dificultad.

Recuerda: Nunca puedes jugar una carta de Arma contra un Personaje Inofensivo.



Si eres el objetivo de una carta de Arma, **puedes** jugar una Parada (una carta con el símbolo ) de manera inmediata, aunque no sea tu turno, a fin de detener el ataque. Un ataque parado no produce ningún efecto ni inflige ninguna herida. Si no empleas una Parada, el ataque tiene éxito y pierdes el número de puntos de Resistencia que se indica en la carta de Arma. Si pierdes tu último punto de Resistencia, eres «Derrotado» y pasas a ser Inofensivo (consulta **Derrotar a un jugador**, en la página 7). Si eres Derrotado, toda herida adicional se ignora.



Puntos de Resistencia Perdidos

Los puntos de Resistencia perdidos vuelven a la pila central. Después se descarta el Arma, tanto si el ataque fue parado como si no.

Nota: Solo puedes parar ataques de los que tú seas objetivo.

Ejemplo: El jugador A quiere atacar al jugador D. Un ataque de A a D tiene Dificultad 3 (D no tiene Armadura), de modo que A necesitará un Arma fuerte, como un Daikyū, una Nodachi o una Naginata. Un Bō o una Wakizashi no bastarán. Si D tuviera una carta de Armadura, la Dificultad aumentaría hasta 4, y ni siquiera bastaría con una Nodachi.

El jugador A usa su carta de Daikyū para atacar. D no juega una Parada , por lo que sufre 2 heridas: será Derrotado a menos que tuviera un mínimo de 3 puntos de Resistencia antes de ser atacado.





DERROTAR A UN JUGADOR

Si pierdes tu último punto de Resistencia, eres «Derrotado». **Deberás entregar uno de tus puntos de Honor al jugador que te ha derrotado.** Esto también se aplica a las cartas de Acción *Grito de batalla* y *Jiu-jitsu*. Si después hacerlo te quedas sin puntos de Honor, la partida concluye de manera inmediata (consulta *Fin de la partida*).

Si eres Derrotado, pasas a ser Inofensivo hasta el inicio de tu próximo turno.

FIN DEL MAZO

Cuando el mazo de robo se queda sin cartas, vuelve a barajar la pila de descartes y forma un nuevo mazo de robo. Al mismo tiempo, **cada jugador debe descartar 1 punto de Honor** y devolverlo a la caja (esto puede provocar el final de la partida, como se describe a continuación).

FIN DE LA PARTIDA

Si en cualquier momento uno o más jugadores **se quedan sin puntos de Honor**, la **partida acaba inmediatamente**. Todos deberán revelar sus cartas de Rol y calcular su puntuación. Tu puntuación equivale al número de puntos de Honor que tienes, multiplicado por una bonificación que depende de tu Rol y del número de jugadores en la partida, tal como se muestra aquí:

	3 jugadores	4 jugadores	5 jugadores	6 jugadores	7 jugadores
Shogun	x 2	x 1	x 1	x 1	x 1
Samurái	—	x 2	x 1	x 2	x 1
Ninja	x 1	x 1 (menos estrellas) x 2 (más estrellas)	x 1	x 1	x 1
Ronin	—	—	x 2	x 3	x 3

Los Ninjas tienen 1, 2 ó 3 estrellas. Con 4 jugadores, solo dobla sus puntos el Ninja con más estrellas.



También puedes ganar puntos por:

- ✦ **Cartas de Daimio:** Cada *Daimio* que tengas en la mano vale **1 punto de Honor** (a menos que seas el Ronin). Los puntos procedentes de las cartas de *Daimio* nunca se doblan ni triplican. Las cartas de *Daimio* de la mano del Ronin valen 0 puntos de Honor.
- ✦ **Golpe mortal:** Si la partida termina porque eres Derrotado por un jugador de tu mismo equipo, tu equipo sufre una penalización de **3 puntos de Honor**.

Ahora, suma las puntuaciones de todos los jugadores de tu equipo: el Shogun suma sus puntos a los de los Samuráis, los Ninjas suman sus puntos, y el Ronin juega solo. El equipo que alcance una mayor puntuación obtiene una «Victoria de Honor». Si hay empate entre los Ninjas y cualquier otro equipo, ganan los Ninjas. Si hay empate entre el equipo del Shogun y los Samuráis y el Ronin, gana el equipo Shogun/Samuráis.





Ejemplo: Al final de una partida de 6 jugadores, el Shogun tiene 1 punto de Honor, el Samurái tiene 3, el Ronin tiene 3 y los Ninjas tienen 2, 3 y 0. El equipo Shogun/Samurái suma $1 + (3 \times 2) = 7$ puntos. El equipo Ninja suma $2 + 3 + 0 = 5$ puntos. El Ronin suma $3 \times 3 = 9$ puntos, así que podría parecer que ha ganado. Sin embargo, tanto el Samurái como el Shogun tienen 1 carta de Daimio en sus respectivas manos, por lo que el total de su equipo es $7 + 1 + 1 = 9$ puntos. Dado que están empatados con el Ronin, ganan.

«VICTORIA DEL MAESTRO DE LA ESPADA»

Si en cualquier momento **solo queda un jugador con puntos de Resistencia**, la partida concluye **inmediatamente** y el equipo de dicho jugador gana la partida. Esta victoria especial se denomina «Victoria del Maestro de la Espada».

Nota: La Victoria del Maestro de la Espada **no** se concederá si la partida termina porque un jugador es Derrotado por un miembro de su mismo equipo (la partida termina igualmente, pero deberán calcularse las puntuaciones tal como se ha explicado).

REGLAS ESPECIALES PARA 3 JUGADORES

Un jugador al azar recibe la carta del Shogun. Los otros dos jugadores son Ninjas. El Shogun empieza con 6 puntos de Honor, y cada Ninja empieza con 3 puntos de Honor. La partida se juega normalmente, con las siguientes excepciones:

- ✦ El Shogun **roba 1 carta adicional** por turno durante su fase de Robo (3 cartas en lugar de 2).
- ✦ El Shogun **puede jugar 1 carta de Arma adicional** durante su turno (2 cartas en lugar de 1).
- ✦ El Shogun **dobra sus puntos de Honor** al final de la partida.
- ✦ El Shogun **nunca pierde puntos de Honor a causa de Bushido**. Si tiene que hacerlo, se limitará a descartar *Bushido*.
- ✦ La Victoria del Maestro de la Espada no se aplica.

OTRAS CARTAS

La regla de oro: Siempre que una carta contradiga las reglas, la carta tiene preferencia.

Bushido: Pon esta carta frente a cualquier jugador, sin importar la Dificultad o si es Inofensivo.

Si *Bushido* está frente a ti al final de tu fase de Recuperación, deberás dar la vuelta a la carta superior del mazo y descartarla. El efecto depende de la carta a la que des la vuelta:

- ✦ Si es un **Arma**: A tu elección, debes descartar un Arma de tu mano o perder 1 punto de Honor (que vuelve a la caja). Si descartas un Arma, *Bushido* pasará al jugador sentado a tu izquierda (que deberá realizar la misma operación durante su turno). Si en vez de eso pierdes 1 punto de Honor, *Bushido* se descarta.





- ✦ Si **no es un arma**: *Bushido* pasa al jugador sentado a tu izquierda, que deberá realizar la misma operación durante su turno (y así sucesivamente).

En ambos casos, después podrás jugar tu turno normalmente.

Solo se permite 1 *Bushido* en juego. **No puedes jugar *Bushido* si ya hay otra carta de *Bushido* en juego.**



Ceremonia del té: Roba 3 cartas del mazo. Cada uno de los demás jugadores roba 1 carta del mazo.

Concentración: Durante tu turno, puedes jugar 1 carta de Arma adicional por cada *Concentración* que tengas en juego.



Daimio: Puedes jugar esta carta para robar 2 cartas del mazo. Por otra parte, si esta carta está en tu mano al final de la partida, te valdrá 1 punto de Honor. Los puntos de Honor procedentes de *Daimio* nunca se doblan o triplican. Las cartas de *Daimio* en la mano del Ronin valen 0 puntos de Honor.

Desenvainado rápido: Cuando alcances a otro Personaje con una carta de Arma, infliges **1 herida adicional** por cada *Desenvainado rápido* que tengas en juego.



Distracción: Roba 1 carta al azar de la mano de otro jugador (independientemente de la Dificultad) y añádela a tu mano.

Geisha: Obliga a un jugador a descartar 1 carta (independientemente de la Dificultad). Puedes elegir cualquier carta de Propiedad que tenga en juego, o cogerla al azar de la mano del jugador.



Grito de batalla: Cada uno de los demás jugadores debe elegir entre jugar una Parada  o sufrir 1 herida. Los jugadores Inofensivos **no se ven afectados** por el *Grito de batalla*.

Jiu-jitsu: Cada uno de los demás jugadores debe elegir entre jugar 1 carta de Arma o sufrir 1 herida. Los jugadores Inofensivos **no se ven afectados** por *Jiu-jitsu*.



Respiración: Recuperas todos tus puntos de Resistencia (es decir, te curas de todas tus heridas). Entonces, otro jugador que elijas (¡tú no!) roba 1 carta del mazo. **No puedes curar** a otros jugadores. Puedes jugar *Respiración* incluso si tienes todos tus puntos de Resistencia.





PERSONAJES

A menos que en tu carta de Personaje se especifique lo contrario, puedes utilizar tus capacidades tantas veces como desees (en caso de ser posible):



Benkei (5): Los demás jugadores suman +1 a la Dificultad cuando te atacan.



Chiyome (4): Solo puedes ser herido mediante cartas de Arma. No te ves afectado por las cartas *Jiu-jitsu* y *Grito de batalla*. Otras cartas de Acción, como *Ceremonia del té*, te afectan normalmente.



Goemon (5): Puedes jugar 1 carta de Arma adicional durante tu turno. Por tanto, si tienes 1 *Concentración* en juego, puedes jugar hasta 3 cartas de Arma cada turno.



Ginchiyo (4): Recibes 1 herida menos de lo habitual al ser atacado con cualquier Arma (hasta un mínimo de 1 herida). Por ejemplo, una *Nodachi* solo te infligiría 2 heridas en vez de 3, pero un *Shuriken* seguiría infligiéndote 1 herida.



Hanzō (4): Puedes jugar una carta de Arma de tu mano como una Parada, a menos que sea la única carta de tu mano. Puedes emplear esta capacidad incluso en respuesta a cartas como *Grito de batalla*.



Hideyoshi (4): Robas 1 carta más de lo habitual durante la fase de Robo de tu turno.



Ieyasu (5): Durante tu fase de Robo, la primera carta que robes puede ser la carta superior de la pila de descartes. Cualquier otra carta que robes debe provenir del mazo de robo.



Kojirō (5): Tus Armas pueden acertar con cualquier Dificultad, independientemente del valor indicado en tu carta de Arma.



Musashi (5): Si atacas con éxito a otro Personaje con una carta de Arma, infliges 1 herida adicional. Esto no se aplica a las cartas que no son Armas, como *Jiu-jitsu*.



Nobunaga (5): Durante tu fase de Juego, puedes descartar 1 punto de Resistencia para robar 1 carta del mazo. No puedes emplear tu último punto de Resistencia de este modo.



Tomoe (5): Cada vez que ataques con éxito a otro Personaje con una carta de Arma, robas 1 carta del mazo. Solo robas 1 carta, aunque tu Arma inflija más de 1 herida.



Ushiwaka (4): Cada vez que recibas una herida de una carta de Arma, robas 1 carta del mazo (así, 3 heridas = 3 cartas).





CONSEJOS ESTRATÉGICOS

- ❁ Recuerda que un jugador que no tenga cartas en la mano es Inofensivo, y no puede ser declarado objetivo de la mayoría de las cartas, en especial las de Arma. ¡Intenta vaciar tu mano para ser Inofensivo! Si otro jugador es Inofensivo por no tener cartas en la mano, puedes jugar una carta de *Ceremonia del té* o de *Respiración* para hacer que robe una, volviéndose a convertir en un posible objetivo.
- ❁ ¡Juega tus Propiedades! Sus efectos se suman, y puedes llegar a ser realmente mortífero con solo un par de cartas de *Concentración* o de *Desenvainado rápido*. Además, ocupan espacio y son de poca utilidad cuando las tienes en la mano.
- ❁ ¡Cuidado con el Ronin, especialmente con 6 ó 7 jugadores! Ten en cuenta que *triplica* sus puntos de Honor. Intenta descubrir pronto a tus compañeros de equipo para cooperar de manera efectiva. Nunca permitas que un jugador tenga demasiados puntos de Honor, a menos que puedas confiar realmente en él (¡algo que ocurrirá muy rara vez!). Y ten cuidado con quienquiera que juegue un *Daimio* para robar cartas.
- ❁ Si tú eres el Ronin, podrías disimular tu Rol actuando como un Ninja o un Samurái desde el principio, tratando de ser consistente con tu elección durante la partida. Intenta que los jugadores del equipo que elijas desconfíen los unos de los otros, para que no sepan quién es el Ronin. Durante los últimos compases de la partida, podrías derrotar a un Personaje independientemente de su Rol, para obtener puntos de Honor que pueden resultar decisivos.
- ❁ Justifica tus acciones hablando si es necesario, especialmente si eres el Ronin. ¡Si resultas convincente, podrías engañar a los demás jugadores!





CRÉDITOS

Concepto: Emiliano Sciarra

Desarrollo: Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Ilustraciones: Werther Dell'Edera

Color: Stefano Simeone

Traducción al inglés: Roberto Corbelli, William Niebling

Traducción: Carles Alba Gris

Maquetación: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

El diseñador desea dar las gracias a: Christian «Sirk» Zoli, Claudia Colantoni, Stefano «Fefo» Cultrera, Dario De Fazi, Francesco «Batman» Barducci, Cristiana Scano, Valerio Frau, Federico Marini, Massimiliano Rosati, Sandro Calafiore y su grupo de Bolonia (Luca y Davide Fazzi, Andrea Venturoli, Gabriele Lorenzini, Fabio Valentini y Noplet Iaccarino), Damiàn «Maligno» Del Valle y su grupo, Jakub Nauš y su grupo.

Más información en EDGEENT.COM



El sistema de juego **BANG!**

En 2009, un nuevo Sheriff llegó a la ciudad... **BANG!** es el exitoso juego de cartas de tiroteos en el Salvaje Oeste, ganador de varios premios internacionales. Las mecánicas originales del sistema de juego **BANG!** incluyen:

- ¡La distancia entre los jugadores forma parte del propio juego!
- ¡Las combinaciones únicas de personajes hacen cada partida diferente!
- ¡Los distintos objetivos y Roles secretos de cada jugador crean tensión y sorpresas con cada jugada!
- ¡La mecánica de "desenfundar" y los muchos tipos de cartas distintos le añaden profundidad al juego!

La idea del juego, desarrollo, diseño, ilustraciones, empaquetado, nombre y logotipo de **BANG!**, y el nombre y logotipo de **dVGIOCHI**, tienen todos copyright, o son marca comercial o marca comercial registrada, de daVinci Editrice S.r.l.



EDGE

Samurai Sword, Copyright © MMXIII daVinci Editrice S.r.l., Via C. Bozza 8, 06073 Corciano, PG, Italia. Todos los derechos reservados. La idea del juego, desarrollo, diseño, ilustraciones, empaquetado, nombre y logotipo de **BANG!**, y el nombre y logotipo de **dVGIOCHI**, tienen todos copyright, o son marca comercial o marca comercial registrada, de daVinci Editrice S.r.l. Edición en español de Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en la UE. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

