

VALLERIA™

REINOS DE CARTAS

Diseño de
Isaías Vallejo



Ilustraciones de
Mihajlo Dimitrievski

La Historia de Valeria

Después de años de paz relativa, el reino de Valeria vuelve a ser atacado por legiones de no-muertos, goblins y otras criaturas de pesadilla. El Rey de Valeria se ha enfrentado valientemente al mal en el pasado, pero en su vejez ya no tiene la fuerza para proteger a nuestro gran reino. Sin un heredero, los ciudadanos están asustados. Valeria necesita un nuevo monarca.

Como Duque, tu posición de poder, respeto y riqueza es modesta. Pero tu destino es asumir el trono de nuevo gobernante de Valeria. Ganar el apoyo del pueblo y de los nobles es fácil; sin embargo no quieres gobernar una tierra llena de monstruos. Tienes que expandir tus dominios y contratar ciudadanos que te ayuden frente a la plaga de monstruos que asola Valeria. ¡Se más listo que tus oponentes y hazte con el trono!

Resumen de Juego

En Valeria: Reinos de Cartas eres un Duque o Duquesa que intenta defender el reino y construir la ciudad más influyente. Durante la partida, matarás Monstruos, reclutarás Ciudadanos y expandirás tus Dominios. Estas acciones aumentarán la infraestructura de tus posesiones y aumentarán tu influencia en el reino en forma de puntos de victoria. Vigila al resto de Duques y Duquesas que harán lo mismo.

¡El jugador con más puntos de victoria al final de la partida será coronado como nuevo gobernante de Valeria!



Créditos

Diseño del juego: Isaías Vallejo

Ilustraciones: Mihajlo Dimitrieski

Diseño gráfico: Isaías Vallejo

Desarrollo del juego: David MacKenzie, Isaías Vallejo

Diseño narrativo: WhiskeyGinger, David MacKenzie e Isaías Vallejo

Edición: WhiskeyGinger, Carboard Edison y Sarah Bolland

Edición original: Daily Magic Games

Edición española: Crazy Pawn Games S.L.

Traducción: Guillermo Soria

Pruebas de juego: Tom Hillman, Mike Bieter, Jason Pierce, Vance Agte y todos los increíbles probadores de Game Designers Clubhouse y Unpub 5.

Agradecimiento especial a: Dan Patriss por su ayuda con las reglas de un solo jugador. Jason Pierce por su magia matemática y ayuda con la variante de reglas para 5 jugadores. Richard Ham por revisar el juego.

Tutorial en la red

Puedes leer estas reglas o aprender a jugar con este tutorial en inglés en vídeo. Escanea el código QR o visita la página web: dailymagicgame.com/Valeria-card-kingsdoms



Si te falta algún componente escribe por favor a socialmedia@genxgames.es

NOTA: Las siguientes reglas son para 2-4 jugadores y sobre cómo ordenar las cartas en los mazos iniciales. Las reglas para 5 jugadores y partidas en solitario se encuentran en la página 16.

Las cartas se ordenan en una matriz de cuatro filas y cinco columnas para formar los Mazos Centrales. El resto de los mazos, fichas y marcadores se colocan alrededor de los Mazos Centrales después de desplegarlos.

Retirar cualquier carta con el icono de 5 jugadores: .

Cartas de Monstruo

La fila superior está formada por las Cartas de Monstruo. Ordena los Monstruos en mazos según el icono de terreno de la esquina superior derecha. Manteniendo los Monstruos boca arriba, ordénalos de manera que el Monstruo con más Fuerza esté abajo, el Monstruo con menor Fuerza arriba y los intermedios entre éstos.

Coloca los mazos de manera que el izquierdo tenga el menor valor de Fuerza y el derecho el mayor valor de Fuerza.

Para la primera partida recomendamos jugar con los siguientes mazos de Monstruos, listados a continuación en orden de izquierda a derecha, y con los Monstruos individuales de arriba abajo:

- Colinas (3 Goblín, 1 Goblín Mago, 1 Goblín Rey)
- Ruinas (2 Esqueletos, 2 Esqueletos Llameantes, 1 Rey Esqueleto)
- Bosque (2 Hombres Árbol, 2 Arañas Malditas, 1 Reina Araña)
- Valle (3 Osos-Lechuza, 1 Gigante, 1 Troll)
- Montañas (2 Osos, 2 Orcos Guerreros, 1 Líder Orco)

Devuelve el resto de los mazos de Monstruos a la caja. Los detalles para desplegar los mazos de Monstruos en futuras partidas están en la página 11.

Cartas de Ciudadano

Las dos filas centrales están formadas por las cartas de Ciudadano. Ordénalas en mazos según su nombre. Por ejemplo, un mazo para el Monje, otro para el Clérigo, etc.

Elige un tipo de Ciudadano por cada tipo de valor de activación (esquina superior izquierda de la carta de Ciudadano). Retira 1 carta de cada mazo y devuélvela a la caja, solo debe haber 5 cartas por mazo. Coloca los mazos boca arriba en orden, en las dos filas centrales de los Mazos Centrales. Para tu primera partida te recomendamos jugar con los siguientes tipos de Ciudadano, ordenados de izquierda a derecha y separados por fila:

- Clérigo, Mercader, Mercenario, Arquero, Campesino
- Caballero, Fiebre, Campeón, Aladín, Carnicero

Devuelve cualquier mazo de Ciudadano no elegido a la caja. Los despliegues recomendados para posteriores partidas están en la página 19.

Cartas de Dominio

La fila inferior está formada por las cartas de Dominio. Baraja todos los Dominios conjuntamente. Reparte 2 cartas boca abajo a cada posición de la fila inferior y luego reparte 1 carta boca arriba en cada posición de la fila inferior. Devuelve los Dominios no utilizados a la caja.

Cartas de Agotado

Toma 2 cartas de Agotado por jugador y colócalas en un mazo por encima de la fila de Monstruos. Devuelve el resto a la caja.

Cartas de Inicio y de Referencia

Dale a cada jugador 1 carta de Inicio de Campesino y 1 carta de Inicio de Caballero y carta de Referencia. Estas cartas son el reino inicial del jugador. Devuelve las cartas de Inicio y de Referencia no usadas a la caja.

Hay cuatro Tipos de Cartas principales en el juego y cada uno tiene un icono que se refiere al conjunto de ese Tipo de Carta.



Inicio



Duque



Ciudadano



Monstruo



Dominio

No hay límite al número de cartas de cada tipo que puedes tener, con dos excepciones:

- **Cartas de Inicio:** No puedes tener ni más ni menos que 1 Caballero de Inicio y 1 Campesino de Inicio.
- **Cartas de Duque.** No puedes tener ni más ni menos que 1 carta de Duque.

Los siguientes iconos representan los tres Recursos distintos del juego (Oro, Fuerza y Magia). Estos iconos están presentes en todos los tipos de cartas. Cuando hay un número encima de un icono representa tantos de ese tipo. Si el icono está solo es una recompensa o poder, significa que tomas esa cantidad de fichas de la Banca.



Oro representa la moneda de los reinos y se utiliza para comprar cartas y habilidades.



Fuerza representa la fuerza de los reinos y la fuerza de los Monstruos.



Magia representa las habilidades mágicas de los reinos y de los Monstruos.

Los jugadores pueden usar su Magia para aumentar sus recursos de Fuerza y de Oro en una acción, siempre que al menos usen una ficha no mágica.

Los siguientes iconos se usan en todos los tipos de carta y no se consideran Recursos. Un número encima del icono representa la cantidad de ese tipo. Si el icono está solo es una recompensa o poder, significa que tomas esa cantidad de fichas de la Banca.



Puntos de Victoria representa el prestigio que has ganado sobre los reinos.

Algunos “iconos de función” se utilizan en todos los tipos de carta



Incluye los elementos a ambos lados del icono. Puedes leerlo como un “más”.



Solo se puede elegir los elementos de uno de los lados del icono. Puedes leerlo como un “o”.



El elemento de la izquierda se multiplica por el elemento de la derecha. Puedes leerlo como un “por”.



Toma el elemento de la izquierda hasta el límite indicado a la derecha del icono. Puedes leerlo como “menor o igual que”. **Cuando tomes cartas de Ciudadano con este icono de función puedes ignorar el símbolo “+ 2 del coste en Oro del Ciudadano y usar el coste base.**



El elemento de la izquierda se paga a la Banca para ganar el elemento a la derecha del icono. Puedes leerlo como “paga para ganar”.



El elemento de la izquierda se toma del elemento de la derecha. Puedes leerlo como “toma de”.



El jugador Activo elige un oponente como objetivo del efecto. Puedes leerlo como “el oponente de tu elección”.



El jugador Activo elige el dado objetivo del efecto. Puedes leerlo como “cualquier dado”.

El siguiente icono indica si debes o no usar la carta en la partida.



Si estás jugando una partida de 5 jugadores, incluye estos Monstruos en los mazos en el despliegue inicial.

Durante la Fase de Cosecha, cada jugador puede usar los poderes de los Ciudadanos que se activan en el orden que desee.

Ejemplo: Sale 1 y 4 (que también es 5). No eres el jugador Activo y posees un Monje (valor de activación 1) y un Campesino (valor de activación 5). Usas el poder del Campesino para ganar 1 de Oro, inmediatamente usas el poder del Monje para devolver 1 de Oro a la Banca y ganar 2 Magias.

Si la tirada de dados no activa ninguno de los Ciudadanos de un jugador, ese jugador puede tomar cualquier Recurso de la Banca, sea o no el jugador Activo.

Después de la Fase de Cosecha viene la Fase de Acciones.

Fase de Acciones

En esta fase, el jugador Activo puede hacer 2 Acciones de las siguientes:

- Matar a un Monstruo
- Reclutar a un Ciudadano
- Ganar un Recurso
- Comprar un Dominio

Todas las Acciones vienen descritas en detalle a partir de la página 9.

Se puede repetir acción.

Si un mazo de los Mazos Centrales se Agota como resultado de la Acción de un jugador, el jugador acaba su Acción y después coloca en el hueco libre una carta de Agotado, de la pila de Agotados situada por encima de los Monstruos.

Un jugador tiene que hacer 2 Acciones y no pasa a la Fase Final hasta que las complete. Después de que el jugador Activo haya hecho 2 acciones, viene la Fase Final.

Fase Final

En esta fase se comprueba si se cumplen las condiciones para acabar la partida. Si se cumplen, la partida continúa hasta que todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos y el orden de turno vuelve al primer jugador.

Para acabar esta fase, el jugador Activo pasa los dados al jugador de su izquierda y un nuevo turno comienza. Si se cumplen las condiciones de final de partida y todos los jugadores han jugado el mismo número de turnos entonces la partida termina y los jugadores cuentan sus Puntos de Victoria.

Final de Partida

Las condiciones de final de partida se cumplen al final del turno del jugador Activo si:

- **Habéis matado a todos los Monstruos, o**
- **Habéis construido todos los Dominios, o**
- **El número de mazos Agotados es al menos el doble que el número de jugadores.**

Puntuación

Cuando la partida termina, puntúas la suma de:

- **Puntos de Victoria totales de los Monstruos que has matado.**
- **Puntos de Victoria totales de los Dominios que has construido.**
- **Puntos de Victoria totales de las fichas de puntos que poseas.**
- **Puntos de Victoria que puntúes por tu Duque.**

NOTA: Si tu Duque puntúa por los iconos del rol de los Ciudadanos, acuérdate de incluir los iconos de tus cartas de Ciudadano y Dominios.

El jugador con más puntos gana.

En caso de empate, el jugador empatado con menos cartas en su reino gana.



Comprar un Dominio

Esta acción permite a un jugador tomar el Dominio superior de un mazo y añadirlo a su reino. Para Comprar un Dominio:

1. **Elige el dominio** superior de un mazo. Para poder construir un Dominio, los Ciudadanos de tu Reino tienen que tener los iconos de Rol de Ciudadano que coincidan con los de la carta de Dominio. Si la carta de Dominio muestra múltiples iconos de Rol de Ciudadano, tienes que tener al menos un número igual de Ciudadanos coincidentes en tu reino.
2. **Paga los Recursos** correspondientes al coste en Oro del Dominio. Se puede usar Magia para aumentar el Oro, pero tienes que gastar al menos un recurso de Oro.
3. **Toma el Dominio** y colócalo boca arriba en tu reino. Quedará visible para el resto de la partida.
4. **Recibe las Recompensas** de la parte inferior de la carta de Dominio. Algunos Dominios dan una ventaja inmediata una sola vez. Otros Dominios tienen un beneficio continuado indicado en la carta.
5. **Revela el siguiente Dominio** girando, si todavía quedan, la carta superior del mazo de Dominio.



Ejemplo: El Dominio Palacio del Alba muestra iconos de rol de 1 Trabajador y 2 Soldados. Tienes un Campesino (con icono de Rol de Trabajador) y 2 Arqueros (cada uno con Icono de Rol de Soldado), así que cumples los requisitos de Rol de Ciudadanos. Pagas 11 de Oro y tomas el Dominio, poniéndolo boca arriba en tu reino. Disfrutarás de su beneficio continuado durante el resto de la partida.

Si en algún momento hay un conflicto entre las reglas del manual y el poder de un Dominio, el Dominio prevalece sobre las reglas y debes tener en cuenta el texto de la carta. Puedes encontrar aclaraciones de las cartas de Dominio en las páginas 14 y 18.

Para matar al Monstruo superior de un mazo, tienes que gastar Fuerza igual al valor de Fuerza mostrado en el icono de escudo rojo de la carta en el lado izquierdo de la carta de Monstruo.

Se puede usar fichas de Magia para aumentar tu Fuerza, pero tienes que gastar al menos una Ficha de Fuerza.

Para matar a algunas cartas de Monstruos hay que gastar tanto Fuerza como Magia. Si es así, las fichas de Magia que necesitas son adicionales a cualquier Magia que uses para aumentar tu Fuerza



Ejemplo: El Cubo Gelatinoso está en lo alto del mazo de Pantano y sus atributos 1 de Magia y 4 de Fuerza. Gastas 3 fichas de Fuerza y 2 fichas de Magia para matar al Cubo Gelatinoso.

Pon todas las cartas de Monstruo boca arriba en una pila de Victoria en tu reino.

Recompensas de los Monstruos

En la parte inferior de cada carta de Monstruo hay una recompensa que recibes cuando lo matas. Algunos Monstruos requieren que el jugador elija entre las opciones mostradas.

Algunos Monstruos recompensan al jugador con un Ciudadano gratis hasta un valor. Cuando tomes Ciudadanos de esta manera ignora el símbolo “+” del coste en Oro del Ciudadano y mira solo su coste base.

Algunos Monstruos recompensan con Puntos de Victoria que deben tomarse después de matar al Monstruo. Si recibes Puntos de Victoria basados en el Icono de Terreno de los Monstruos se cuentan los Monstruos que hayas matado con el mismo icono de Terreno



Ejemplo: Matas a la Reina Araña que te da la opción de tomar 2 de Oro por cada Monstruo de Bosque que hayas matado o reclutar cualquier Ciudadano de los Mazos Centrales y 1 Punto de Victoria. De los Monstruos de Bosque solo has matado a la Reina Araña que únicamente te daría 2 Oros, así que decides tomar la segunda recompensa y reclutas a un Arquero de los Mazos Centrales y una ficha de 1 Punto de Victoria de la Banca.

Puntos de Victoria

Todos los Monstruos recompensan al jugador con Puntos de Victoria al final de la partida. El valor de Puntos de Victoria se encuentra en el centro del lado derecho de la carta de Monstruo.



Poderes de los Ciudadanos

En la parte inferior de las cartas de Ciudadanos hay dos poderes de la Fase de Cosecha. El lado izquierdo con el icono  solo se usa por el jugador Activo y se llama poder de turno. El lado derecho con el icono  lo usan los jugadores no Activos y se le llama poder de no-turno.

Cuando un poder hace referencia a un icono de Rol, el icono  esta junto a y por debajo del icono de Rol para recordar que solo cuentas las cartas de Ciudadanos con ese icono de rol de tu reino.

Si un poder hace referencia a cualquier Tipo de Carta, nombre de carta o Rol de Ciudadano, se refiere a cualquier carta que esté en **tu** reino o pila de Victoria en ese momento.



Ejemplo: Eres el jugador Activo y la suma de tu tirada es 12. El pago del Minero en tu reino indica que ganas 1 Oro + 1 Oro por cada Dominio en tu reino. Has comprado previamente el Palacio del Alba, así que ganas 2 Oros.

Algunos poderes hacen referencia al nombre de Ciudadanos, para lo que contarás las cartas con el mismo nombre de tu reino.

Cartas de Dominio

Las cartas de Dominio muestran los territorios y edificios que necesitas adquirir para expandir tu reino. Construir estos Dominios te permite acceder a poderosos poderes puntuales o recurrentes.

Todas las cartas de Dominio dan Puntos de Victoria al final de la partida. Además pueden dar Puntos de Victoria adicionales en función del Duque elegido.



Requisitos de los Dominios

Para construir un Dominio, tienes que tener en tu reino Ciudadanos cuyos Iconos de Rol coincidan con los Iconos de la esquina superior derecha de la carta de Dominio. Si un Icono de Rol aparece más de una vez, tienes que tener ese número de cartas de Ciudadanos coincidentes.

Ver el ejemplo de construcción de un Dominio en la página 10.

Nota: El Campesino y Caballero de inicio no tienen Iconos de Rol, así que no cuentan para cumplir los requisitos de Rol de un Dominio.

Variante para 5 Jugadores

Las siguientes instrucciones muestran los cambios para jugar a Valeria: Reinos de Cartas con 5 jugadores. El resto de las reglas se mantienen.

Despliegue

Cartas de Monstruo

Cada mazo de Monstruos constará de 6 cartas. Incluye las cartas con .

Cartas de Ciudadano

Cada mazo de ciudadanos constará de 6 cartas.

Cartas de Dominio

Cada mazo de cartas de Dominio constará de 4 cartas, 3 boca abajo y 1 visible en la parte superior.

Jugador Descansando

Después de elegir el Primer Jugador, dale la Ficha de Descanso al jugador a la derecha del Primer Jugador; esta persona está Descansando en la primera ronda.

Fase de Cosecha

El Jugador Descansando no recolecta Recursos durante el turno del Jugador Activo.

Final de Fase

Cada vez que los dados se pasan a la izquierda al siguiente Jugador Activo, la Ficha de Descanso pasa a la izquierda.

Variante en Solitario

En el juego en solitario juegas contra un jugador virtual.

Cuando un Duque del Reino se vuelve malvado y reclama el título de Señor Oscuro, toda Valeria es amenazada.

Tienes que defender el Reino, derrotar a las fuerzas del mal y vencer al Señor Oscuro... ¡solo!

Despliegue

Las siguientes instrucciones muestran los cambios para jugar a Valeria: Reinos de Cartas en solitario. El resto de las reglas se mantienen.

Después de elegir tu carta de Duque, pon una carta boca abajo de Duque elegida al azar por encima de los mazos de Monstruos. Este Duque traidor es el Señor Oscuro y recibirá puntos al final de la partida en función de los Monstruos que hayan sobrevivido y de los Ciudadanos y Dominios que haya capturado.

Desarrollo de la Partida

Fase de Lanzar

Es igual a la de las reglas estándar. Como tú eres el único jugador, lanzarás los dados al comienzo de cada ronda.

Fase de Cosecha

Como se describe en las reglas estándar. Eres el Jugador Activo y Recolectas recursos según marque la parte IZQUIERDA de cada uno de tus ciudadanos Activos. Si una carta te indica que tomes algo de otro jugador tómallo de la Banca.

Fase de Acciones

Como se describe en las reglas estándar. Si una carta te indica que tomes algo de un jugador, puedes obtenerlo de la Banca o de los mazos de cartas. Si una carta te indica que tomes un Monstruo, toma el Monstruo superior de la pila más a la izquierda de Monstruos.

El Señor Oscuro ha consolidado el mal en tu ducado perdido y se ha asegurado una influyente voz en la corte real de Valeria. Has huido a refugiarte a un ducado vecino para curar tus heridas y reclutar aliados para reconquistar tu ducado y expulsar al Señor Oscuro de tus territorios, has perdido la partida... pero no la guerra.

Si tienes más puntos que el Señor Oscuro...

Se ha perdido el ducado infectado ante el mal pero al menos la oscuridad ha sido contenida. Tendrás que proteger tus fronteras de los Monstruos que acechan en las sombras y pasarás muchas noches en vela esperando el inevitable resurgimiento que podría condenar a toda Valeria. Has ganado la partida... por ahora.



Variante con Ciudadanos Mezclados

Las siguientes instrucciones muestran los cambios para jugar a Valeria: Reinos de Cartas con Ciudadanos Mezclados. El resto de las reglas se mantienen.

Despliegue

Cartas de Ciudadanos

Cuando se montan los mazos de Ciudadanos toma todos los Tipos de Ciudadanos con el mismo valor de Activación y mézclalos. Reparte boca abajo 4 Ciudadanos para una partida hasta 4 jugadores, o 5 para una de 5 jugadores, y añade 1 Ciudadano boca arriba en la parte superior del mazo. Devuelve el resto de las cartas a la caja. Continúa con esto para cada valor de Activación.

Ejemplo: Tomas todas las cartas de monje y Clérigo y las barajas juntas. Estás jugando una partida de 4 jugadores, así que repartes 4 cartas boca abajo y 1 boca arriba para formar el mazo de Activación 1.

Durante la partida las cartas de Ciudadano boca abajo se desconocen y no se revelan hasta que alguien tome al Ciudadano que está directamente encima.

Aclaraciones de las Cartas

Araña Maldita recibe 3 Oros o toma inmediatamente un Caballero de los Mazos Centrales. Si no hay Caballeros disponibles, entonces toma 3 Oros de la Banca.

Empalizada de Sotozorro te permite cambiar el valor de uno de tus dados a 6 si pagas 2 Oros.

Abrazo de Gargan recibes un Punto de Victoria cada vez que un jugador saca dobles o cambia el resultado a dobles. Si el

Referencia Rápida de Juego

Objetivo - Tener el mayor número de Puntos de Victoria al final de la partida contando las fichas acumuladas, los Monstruos matados, Dominios comprados y Puntos de Victoria finales del Duque.

Resumen de juego - Cada turno tiene 4 fases:

1. **Fase de Lanzar** - El jugador Activo lanza los dados. El jugador Activo puede usar sus Dominios para modificar los dados. El jugador Activo decide el valor final de los dados.
2. **Fase Cosecha** - Los jugadores reciben los Recursos producidos por sus Ciudadanos. El jugador Activo  recibe los recursos del lado izquierdo de sus Ciudadanos. Los otros jugadores  reciben los del lado derecho de sus Ciudadanos.
3. **Fase de Acción** - El jugador Activo hace 2 acciones de las siguientes:
 - Matar un Monstruo** pagando su coste de Fuerza o Magia a la Banca. Recibe las recompensas y coloca el Monstruo en su pila de Victoria.
 - Reclutar un Ciudadano** paga su coste en Oro a la Banca. El Ciudadano se coloca en su reino.
 - Ganar un Recurso** toma una ficha de Oro, Fuerza o Magia de la Banca.
 - Compra un Dominio** si tienes los Roles de Ciudadano necesarios en tu reino. Paga el coste de Oro a la Banca y pon el Dominio en tu reino. Recibe las recompensas inmediatas.
4. **Fase Final** - Comprueba las condiciones de final de partida. El jugador Activo pasa los dados a su izquierda.

Conceptos Importantes

- Se pueden utilizar fichas de Magia en vez de Fuerza o Magia siempre que se use al menos una ficha que no sea Magia.
- Da igual si eres el jugador Activo o no, si el valor de los dados no activa ningún Ciudadano durante una Fase de Cosecha, ganas un recurso de tu elección (Oro, Fuerza o Magia).
- Durante la Fase de Cosecha, puedes activar tus Ciudadanos en el orden que quieras (excepto el Ladrón que tiene que ser el primer Ciudadano que se activa) y puedes gastar inmediatamente cada recurso que ganes durante la Fase de Cosecha para activar y usar el poder de otro Ciudadano.
- Si el texto de un Dominio rompe las reglas escritas, la carta de Dominio reemplaza a estas reglas.
- No hay límite al número de cartas que puedes tener en tu reino. Siempre tienes que tener un Campesino Inicial, Caballero Inicial y un Duque.

Final de Partida

Las condiciones de fin de partida se cumplen si se han matado todos los Monstruos, todos los Dominios están comprados o el número de mazos Agotados es el doble que el de jugadores.

Todos los jugadores hacen el mismo número de turnos.

Cada jugador calcula sus Puntos de Victoria sumando sus Fichas, Monstruos y Dominios y le añade los Puntos de Victoria de sus Duques. El jugador con más Puntos de Victoria es el ganador.

En caso de empate el jugador con menos cartas en su reino es el ganador de la partida.

¡ESPERA LAS EXPANSIONES DE VALERIA CON NUEVAS CARTAS PARA AÑADIR A TUS PARTIDAS!

© 2018 Valeria Card Kingdoms, Daily Magic Games, y todas las marcas están registradas y © Daily Magic Games LLC. Todos los derechos están reservados. DailyMagicGames.com
Ed. en español: Gen X Games S.L. www.genxgames.es