



Gentili Clienti

L'annuncio da parte di daVinci Editrice dell'uscita per ottobre di Gonzaga e il riepilogo delle novità arrivate e disponibili.

Annuncio Novità

Gonzaga di Guglielmo Duccoli da daVinci Editrice



DVG9023 GONZAGA
Prezzo consigliato €44,90

Tra il tredicesimo e il diciottesimo secolo, in tutta Europa, nobili cavalieri e gentildonne tramano, si accordano e si tradiscono, per guadagnare potere e ampliare i loro feudi. Le casate più potenti si impadroniscono di intere regioni attraverso alleanze, investiture e matrimoni strategici.

I Gonzaga, signori di Mantova, e le altre famiglie nobili, ambiscono ai troni più importanti e al controllo dei commerci navali, ma vogliono evitare ostilità aperte...

Sei in grado di formare alleanze, governare leghe navali e riunire i possedimenti più vasti per dominare l'Europa?

Gonzaga è una sfida per il controllo delle Regioni dell'Europa dei secoli scorsi. I giocatori scelgono contemporaneamente le aree dove vogliono piazzare i propri pezzi, allargando il proprio feudo.

Tutti hanno un obiettivo in comune, quello di regnare sui possedimenti più vasti; ma ognuno vuole anche segretamente conquistare la supremazia su alcune attività culturali e produttive, e deve guadagnarsi le città più prestigiose in quel campo. Si vince con un uso accorto delle proprie carte... e con la capacità di modificare i propri piani.

Un gioco di conquista innovativo, con la semplicità e la profondità dei grandi classici!

Adesso Disponibile

Castello dei 1000 Specchi di Inka e Markus Brand da Venice Connection



SM323 CASTELLO DEI 1000 SPECCHI
Prezzo consigliato €35,00

Il piccolo vampiro Victor vive in un enorme Castello di vampiri. Ma il 'Castello dei mille specchi' ha molte stanze! Come può da solo ritrovare la sua raccapricciante enciclopedia di vampiro o il suo elmo da cavaliere? In quale stanza si trova il tesoro? E dove si è nascosto di nuovo Vampi, il suo cagnolino maledetto?

Aiuta Victor a ritrovare tutto! Guarda dentro il castello dalla finestra aperta ed usa gli specchi che si trovano nei corridoi. Così puoi guardare facilmente e vedere cosa vi è nascosto.

Cthulhu Lo Stregone di Salem di Michael Rieneck da Stupor Mundi



SM318 CTHULHU
Prezzo consigliato €42,00

America, inizio del Ventesimo secolo. – Sono antichissimi e vengono da un mondo di tenebra: sono i Grandi Antichi, demoni spaventosi provenienti da un'altra dimensione. Divinità più potenti di loro li hanno imprigionati, in un tempo remoto, ma uno di loro è riuscito a raccogliere nuove forze. Per ora è rinchiuso nella sua prigione magica, una piramide nella città sommersa di R'lyeh, sul fondo degli abissi marini, ma i servitori del Male hanno già aperto numerosi portali magici nella città di Arkham per consentirgli l'accesso al nostro mondo. Ecco perché Robert Craven, il potente Stregone di Salem, ha reclutato un gruppo di coraggiosi studiosi dell'occulto chiedendo loro aiuto nella lotta contro il Male. I giocatori devono per prima cosa scoprire, con l'aiuto degli occhiali magici, i luoghi in cui sono stati aperti i portali e devono poi richiuderli con i potenti sigilli magici. Devono però fare attenzione a non aprire per errore un nuovo portale. I giocatori all'inizio non sanno quale dei Grandi Antichi si trova a R'lyeh e non conoscono il modo per fermarlo. Possono scoprirlo solo con l'aiuto del Necronomicon, antichissimo libro di demonologia. Per i nostri eroi comincia una pericolosa avventura, al limite della follia. Terrificanti creature, manovrate dal più pericoloso avversario di Robert Craven - Necron, il mago malvagio - sbarrano loro la strada, insieme alle Ombre malefiche degli altri Grandi Antichi. Riusciranno gli eroi a mettere fine all'incubo o alla fine sarà il Demone a risalire dal mondo sottomarino?

I giocatori giocano in collaborazione fra loro e vincono trovando e chiudendo tutti i Portali prima che il potere di Necron diventi tanto grande da consentirgli di aprire un varco dimensionale. Inoltre i giocatori devono riuscire a esorcizzare il Grande Antico a R'lyeh con l'aiuto degli oggetti magici. Se non ci riescono, perdono tutti insieme la partita.