



F.A.Q.
Domande
&
Risposte

BANG![®]

D01. I giocatori possono parlare durante il gioco?

R. Certamente! È uno degli aspetti più divertenti del gioco. Tuttavia, ci si deve astenere dal porre domande legate direttamente alle carte da giocare (ad esempio non è consentito chiedere allo Sceriffo se è il caso o meno di giocare una Gatling).

D02. Quando un giocatore è colpito da Slab the Killer ed ha un Barile in gioco, cosa deve fare per evitare il colpo?

R. Innanzitutto può "estrarre!": se esce Cuori, può evitare il colpo con una sola carta Mancato! dalla mano, altrimenti ne servono due. Non può estrarre due volte.

D03. Posso giocare una carta BANG! se ho giocato una Gatling nello stesso turno?

R. Sì. Benché l'effetto delle due carte sia simile, la Gatling non è una carta BANG!.

D04. Posso scegliere un giocatore a distanza maggiore di 1 per giocare un Panico! se ho un'arma in gioco?

R. No. Le armi non modificano la distanza fra i giocatori, ma permettono semplicemente di raggiungere giocatori più lontani tramite le carte BANG!. D'altro canto, le carte che modificano la distanza vera e propria (Mustang e Mirino, oppure le abilità di Rose Doolan e Paul Regret) vanno invece considerate.

D05. Chi è considerato responsabile dell'eliminazione di un giocatore con le carte Gatling e Indiani?

R. Il giocatore che ha giocato Gatling o Indiani è considerato responsabile, a differenza di quanto avviene con la Dinamite, con tutte le conseguenze del caso (per esempio, se ha eliminato un Fuorigioco pesca 3 carte).

D06. Posso giocare un BANG! se nello stesso turno ho dovuto usare una o più carte BANG! per un Duello?

R. Sì. Le carte BANG! usate per il Duello non sono "giocate" ma "scartate".

D07. Quando un giocatore è eliminato, in che ordine finiscono le sue carte negli scarti?

R. Il giocatore eliminato sceglie l'ordine con cui le sue carte finiscono negli scarti.

D08. Posso influenzare le carte "ruolo" o "personaggio" durante il gioco?

R. No! Queste carte non possono mai essere cambiate o scartate.

D09. Si può giocare un Saloon quando ci sono solo due giocatori in gioco?

R. Sì, il Saloon non è una carta Birra. Ad ogni modo, si può farlo solo durante il proprio turno.

D10. Posso giocare un Saloon fuori turno se sto perdendo il mio ultimo punto vita?

R. No. A differenza della Birra, il Saloon può essere giocato solo nel proprio turno, e solo se si è ancora in gioco. Per esempio, se si perde l'ultimo punto vita dopo un Duello nel proprio turno, si è eliminati prima di avere la possibilità di giocare il Saloon.

D11. Se sono eliminato, ritorno in vita se qualcuno gioca il Saloon?

R. No! Gli effetti delle carte che colpiscono "tutti gli altri giocatori" si applicano solo a quelli in gioco.

D12. Posso scartare carte volontariamente?

R. No, né quelle nella propria mano né quelle di fronte a sé. Solo il personaggio Sid Ketchum può scartare esattamente 2 carte dalla propria mano quando vuole per riguadagnare un punto vita.

D13. Posso giocare una carta mentre l'effetto di un'altra non è ancora terminato (per esempio, giocare un Panico! mentre il giocatore sta scegliendo quale carta pescare per un Emporio)?

R. No. Prima di giocare una carta bisogna attendere che la carta precedente abbia terminato tutti i propri effetti.

D14. Se la Dinamite esplose eliminando un giocatore, il personaggio Vulture Sam prende questa carta assieme alle altre del giocatore eliminato?

R. No. L'effetto completo della Dinamite prevede di scartarla quando esplose. Quindi quando Vulture Sam prende tutte le carte del giocatore eliminato, la Dinamite non è già più in gioco.

D15. Chi è in Prigione può giocare una Birra?

R. Sì, ma solo se sta perdendo l'ultimo punto vita.

D16. Posso giocare una Birra se sono al massimo dei punti vita?

R. Sì. La Birra semplicemente non ha effetto.

D17. Se Burt Cassidy o El Gringo perdono il loro ultimo punto vita, possono pescare la carta ed eventualmente giocare una Birra appena pescate?

R. No. Se un personaggio perde il suo ultimo punto vita senza una Birra in mano, è eliminato. Se Burt Cassidy, immediatamente dopo aver subito la ferita fatale, gioca una Birra, pesca però una carta dal mazzo, in quanto è rimasto vivo per attivare la sua abilità speciale.

D18. Se Vulture Sam come Sceriffo elimina un Vice, deve pescare le carte del giocatore eliminato prima o dopo aver scartato tutte le proprie?

R. Prima pesca tutte le carte del Vice eliminato. Poi scarta tutte le carte in mano e quelle davanti a sé (comprese quindi quelle appena pescate da quel Vice).

D19. Se Slab the Killer gioca una Gatling, quante carte Mancato! sono necessarie per evitare di essere colpiti?

R. Una sola. L'abilità di Slab the Killer si applica solo alle carte BANG!.

D20. Durante un Duello, Calamity Janet può giocare le carte Mancato! al posto dei BANG?

R. Sì.

D21. El Gringo gioca un Duello e perde. Deve pescare la carta dall'avversario?

R. No: El Gringo pesca una carta dal giocatore che ha giocato la carta che gli ha fatto perdere un punto vita. Poiché il Duello è stato giocato da lui stesso, la sua abilità non ha effetto.

D22. Se Suzy Lafayette gioca il Duello, che è la sua ultima carta, può pescarne un'altra prima che finisca il Duello?

R. No, deve attendere che l'effetto del Duello sia terminato.

D23. Se un Fuorilegge gioca un Duello e perde, il giocatore che ha vinto il Duello può pescare le 3 carte?

R. No. La ricompensa di 3 carte per l'eliminazione di un Fuorilegge spetta al giocatore che ha giocato la carta che ha effettivamente tolto l'ultimo punto vita al Fuorilegge. Poiché il Duello è stato giocato dallo stesso Fuorilegge, nessuno ha diritto alla ricompensa.

D24. Quante carte pesca Burt Cassidy se è colpito dalla Dinamite (e sopravvive)?

R. Tre carte.

D25. Si può giocare la Birra quando ci sono solo due giocatori in gioco?

R. Sì, ma non ha nessun effetto.

D26. Sid Ketchum può usare la sua abilità anche fuori dal suo turno, come una Birra?

R. Sì, può farlo.

BANG!®: F.A.Q.
© MMX daVinci Editrice S.r.l.
www.dvgiochi.com





F.A.Q. Domande & Risposte



D01. Si possono giocare carte come Whisky, Tequila e Borraccia fuori turno se sto perdendo il mio ultimo punto vita?

R. No. Sebbene queste carte riportino tutte il simbolo "recupera un punto vita", solo le carte Birra, da regolamento, possono essere usate fuori turno.

D02. Posso usare l'abilità del Barile in risposta a Pugno, Pugnale, Springfield, Fucile da Caccia, Howitzer, Pepperbox, Derringer?

R. Sì. In generale, il Barile funziona contro tutte le carte che riportano il simbolo di un BANG!.

D03. Se Vera Custer ha copiato l'abilità di Vulture Sam ed un giocatore viene eliminato, chi prende le sue carte?

R. Le carte del giocatore eliminato vanno divise fra i due. Chi fra Vera Custer e Vulture Sam è più vicino (in ordine di giro) a quello eliminato pesca una carta, dalla mano a caso o in gioco, poi tocca all'altro, e così via finché tutte le carte del giocatore eliminato non sono state prese.

D04. Se Slab the Killer usa una carta Pugno, Pugnale, Springfield, Fucile da Caccia, Howitzer, Pepperbox, Derringer, quante carte Mancato! servono per evitare di subire una ferita?

R. Una solamente. L'abilità di Slab the Killer si applica solo alle carte BANG!.

D05. Si possono tenere contemporaneamente in gioco Riparo e Mustang, oppure Mirino (o Appaloosa) e Binocolo (o Silver), o qualsiasi combinazione di queste carte?

R. Sì. Hanno tutte un nome diverso, quindi non c'è nessuna limitazione.

D06. Cosa succede se ci sono due Dinamite in gioco e sono rimasti solo due giocatori ancora vivi?

R. Da regolamento, la Dinamite deve essere passata al primo giocatore che non ne abbia già una. Quindi, se la Dinamite non esplose, essa rimane al giocatore che l'ha in gioco, dato che l'altro ne ha già un'altra.

D07. Posso mettere due Placca di Ferro in gioco?

R. No: in generale, non si possono avere davanti due carte con lo stesso nome, siano esse blu o verdi.

D08. Si possono usare le carte Tequila, Whisky, Borraccia quando sono rimasti solo due giocatori?

R. Sì, non sono carte Birra. Tuttavia, non si possono usare fuori turno per evitare di essere eliminati.

D09. A quanti punti vita rimane Tequila Joe se viene eliminato ma ha una Birra in mano?

R. Se subisce un solo punto vita, torna a 2 punti vita. Se esplose a causa della Dinamite, invece, si deve fare la somma algebrica dei punti persi e di quelli guadagnati. Per esempio, se era ad 1 punto vita ed esplose la Dinamite, andrebbe a -2 punti vita, quindi gli servono 2 Birra per rimanere vivo (ed andrebbe a $-2 + 4 = 2$ punti vita).

D10. L'abilità di Apache Kid impedisce agli avversari di giocare un Mancato! di Quadri contro un suo BANG?

R. No. L'abilità di Apache Kid si applica solo alle carte giocate dagli avversari contro di lui, quindi nel turno degli avversari. Tipicamente, questo lo rende immune a quasi la metà delle carte BANG!, a tutti gli Indiani!, al Conestoga e a qualche Cat Balou e Panico! giocati contro di lui. Le altre carte (Emporio, Riparo, le armi eccetera) non sono influenzate dall'abilità di Apache Kid.

D11. Come funzionano le carte Conestoga e Rag Time?

R. Basta interpretare i simboli: entrambe permettono di pescare una carta (dalla mano o in gioco) ad un giocatore qualsiasi, indipendentemente dalla distanza.

D12. Quale distanza può raggiungere Doc Holyday quando usa la sua abilità?

R. Una distanza raggiungibile.

HIGH NOON

D13. Quante carte pesca Bill Noface con 2 punti vita e la Sete o Il Treno in gioco?

R. Bill Noface pesca 1 carta più 1 carta per ogni ferita. Se non è Sceriffo, con 2 punti vita ha subito 2 ferite, quindi normalmente dovrebbe pescare 3 carte. Quindi con la Sete ne pesca 2, con il Treno 4. Se è Sceriffo, con 2 punti vita ha subito evidentemente una ferita in più dato che partiva da 5 punti vita, quindi pesca 3 carte con la Sete e 5 con il Treno.

D14. Con quante carte rientrano in gioco come fantasmi Bill Noface e Pixie Pete quando c'è la Città Fantasma?

R. Entrambi rientrano in gioco senza carte in mano, poi Bill Noface ne pesca 5 e Pixie Pete 3.

D15. Come si applica l'abilità di Greg Digger e Herb Hunter quanto un fantasma lascia il gioco in seguito alla Città Fantasma?

R. Ogni volta che un fantasma lascia il gioco, Greg Digger recupera 2 punti vita e Herb Hunter pesca 2 carte dal mazzo.

D16. Durante il turno da fantasma concesso dalla Città Fantasma, Chuck Wengam può usare la sua abilità?

R. Normalmente no, dato che i fantasmi entrano in gioco con zero punti vita. Tuttavia, se Chuck Wengam recupera uno o più punti vita (per esempio grazie a Birra o Whisky) può usare la sua abilità.



BANG! DODGE CITY: F.A.Q.
© MMXVI daVinci Editrice S.r.l.
www.dvgiochi.com





F.A.Q. Domande & Risposte



D01 Si può usare un Saloon mentre è in gioco Il Reverendo?

R. Sì: come sempre, il Saloon non è una carta Birra.

D02. Quando al centro del tavolo c'è Il Sermone, il giocatore di turno può usare carte BANG! nel Duello?

R. No. Il giocatore di turno non può usare carte BANG! nel suo turno se c'è il Sermone in gioco. Ciò significa che se il giocatore sfidato a Duello risponde con un BANG! il giocatore di turno perderà automaticamente un punto vita.

D03. Quando al centro del tavolo c'è la Corsa all'oro, lo spostamento della Dinamite nonché il verso in cui si pescano le carte con l'Emporio resta orario?

R. Sì. Il testo della carta è esplicito in proposito.

D04. Con I Dalton i giocatori possono scartare una Prigione o la Dinamite davanti a sé?

R. Sì.

D05. Con Il Sermone Calamity Janet può giocare delle carte Mancato! come carte BANG!?

R. No. Quando Calamity Janet usa le carte Mancato! come BANG!, queste sono considerate a tutti gli effetti come carte BANG!.

D06. Come si comporta Kit Carlson quando in gioco c'è Il Treno oppure la Sete?

R. Con la Sete guarda tre carte ma ne pesca solo una: ripone sul mazzo le due carte avanzate, nello stesso ordine in cui le aveva pescate. Con Il Treno non fa altro che prendere le prime tre carte.

D07. Cosa succede se lo Sceriffo viene eliminato da un fantasma mentre è in gioco la Città Fantasma?

R. Come indicato sulla carta, ogni personaggio eliminato che rientra in gioco vi resta fino alla fine del proprio turno: quindi, se la partita termina durante il suo turno, il fantasma stesso conta anche ai fini delle condizioni di vittoria. Pertanto, se il fantasma è un Fuorilegge o un Vice, vincono i Fuorilegge perché c'è almeno una persona in gioco (il fantasma stesso) oltre all'eventuale Rinnegato. Se il fantasma è il Rinnegato, questi vince se dopo aver eliminato lo Sceriffo non c'è nessun altro personaggio in gioco; altrimenti vincono i Fuorilegge.

D08. Come si svolge il turno di un fantasma mentre è in gioco la Città Fantasma?

R. Il fantasma pesca 3 carte, gioca quante carte vuole, e quindi scarta tutte le carte che gli sono rimaste in mano... che infatti sono tutte in eccesso rispetto ai punti vita che non ha! Alla fine del proprio turno il personaggio è eliminato di nuovo, quindi le carte che ha in tavola davanti a sé vengono date a Vulture Sam, se è in gioco, altrimenti si scartano come di consueto quando un personaggio è eliminato.

D09. Nella Città Fantasma, i fantasmi possono usare le loro abilità speciali durante la loro fase 1, quando cioè devono pescare 3 carte invece di 2?

R. Sì. Ad esempio, Pedro Ramirez può pescare la prima carta dagli scarti.

D10. Quando al centro del tavolo ci sono le Manette, chi risponde agli attacchi del giocatore di turno è libero di giocare carte di altri semi?

R. Sì.

D11. Ai fini della Nuova Identità, il secondo personaggio di ciascun giocatore è noto fin dall'inizio?

R. Sì. La carta personaggio viene pescata tra le rimanenti dopo la distribuzione iniziale, mostrata scoperta a tutti e quindi girata coperta a mostrare i proiettili. Notate che, come scritto sul testo della Nuova Identità stessa, si ha diritto a guardare nuovamente il personaggio coperto prima di scegliere se cambiare personaggio o no.

DALLE FAQ DI DODGE CITY/HIGH NOON:

D13. Quante carte pesca Bill Noface con 2 punti vita e la Sete o Il Treno in gioco?

R. Bill Noface pesca 1 carta più 1 carta per ogni ferita. Se non è Sceriffo, con 2 punti vita ha subito 2 ferite, quindi normalmente dovrebbe pescare 3 carte. Quindi con la Sete ne pesca 2, con il Treno 4. Se è Sceriffo, con 2 punti vita ha subito evidentemente una ferita in più dato che partiva da 5 punti vita, quindi pesca 3 carte con la Sete e 5 con il Treno.

D14. Con quante carte rientrano in gioco come fantasmi Bill Noface e Pixie Pete quando c'è la Città Fantasma?

R. Entrambi rientrano in gioco senza carte in mano, poi Bill Noface ne pesca 5 e Pixie Pete 3.

D15. Come si applica l'abilità di Greg Digger e Herb Hunter quanto un fantasma lascia il gioco in seguito alla Città Fantasma?

R. Ogni volta che un fantasma lascia il gioco, Greg Digger recupera 2 punti vita e Herb Hunter pesca 2 carte dal mazzo.

D16. Durante il turno da fantasma concesso dalla Città Fantasma, Chuck Wengam può usare la sua abilità?

R. Normalmente no, dato che i fantasmi entrano in gioco con zero punti vita. Tuttavia, se Chuck Wengam recupera uno o più punti vita (per esempio grazie a Birra o Whisky) può usare la sua abilità.



BANG! HIGH NOON: F.A.Q.
© MMX daVinci Editrice S.r.l.
www.dvgiochi.com





F.A.Q. Domande & Risposte

BANG! A FISTFUL OF CARDS



D01. Qual è l'effetto della carta A Fistful of Cards?

R. All'inizio del proprio turno, il giocatore subisce tanti BANG! quante sono le carte che ha in mano. Questi BANG! possono essere evitati normalmente con Mancato!, Barile, abilità speciali di personaggi come Jourdonnais eccetera.

D02. Il Lazo influenza anche le carte verdi?

R. Sì, essendo anche queste carte "in gioco".

D03. Durante la Miniera Abbandonata dove finiscono le carte giocate, in particolare Diligenza, Emporio e Wells Fargo?

R. Le carte giocate e scartate durante la fase 2 vanno messe sul mazzo degli scarti, mentre eventuali carte in eccesso scartate dalla mano a fine del turno (fase 3) vanno messe coperte sul mazzo di pesca. Le carte pescate con Diligenza o Wells Fargo vanno prese sempre dal mazzo di gioco.

D04. Dove scarta le carte blu Jose Delgado mentre è in gioco la Miniera Abbandonata?

R. L'effetto della Miniera Abbandonata non si applica alle carte giocate e o scartate durante la fase 2. Quindi Jose Delgado scarta normalmente nel mazzo degli scarti e poi pesca normalmente dal mazzo di pesca.

D05. Quando un giocatore sbaglia ad indovinare il colore della carta mentre è in effetto il Peyote, tiene quella carta oppure no?

R. No. Questo significa che se sbaglia subito, per quel turno non pesca affatto.

D06. Quanti punti vita si perdono se si subisce l'effetto di due carte BANG! del Cecchino?

R. Uno solo, infatti "conta come un BANG!".

D07. Quante volte e a che distanza si può applicare l'effetto del Cecchino?

R. Quante volte si vuole: in più, l'effetto del Cecchino non conta come carta BANG! giocata, quindi in aggiunta si può giocare una carta BANG! normalmente nel proprio turno. Ad esempio, avendo 7 carte BANG! in mano si potrebbero sparare un totale di 4 colpi (3 effetti del Cecchino più un BANG! normale). Tutti i bersagli devono essere a distanza raggiungibile.

D08. Come funziona il Ranch?

R. Il giocatore pesca normalmente. Dopo che ha visto le proprie carte, ne può scartare dalla mano un numero qualunque e pescarne altrettante dal mazzo, coperte, indipendentemente dalle abilità dei personaggi. Poi, inizia la fase 2 normalmente.

D09. Se si scartano BANG! con il Rimbalzo si può poi sparare un BANG! normalmente nel proprio turno?

R. Sì, infatti i BANG! usati con il Rimbalzo sono "scartati" e non "giocati".

D10. Si deve essere già eliminati prima del turno che esca la carta Dead Man per rientrare in gioco?

R. No, si può essere eliminati anche nello stesso turno in cui Dead Man entra in gioco, purché non si sia ancora giocato il proprio turno.

D11. Quando si rientra in gioco con 2 carte in mano grazie al Dead Man, si pescano comunque le 2 carte ad inizio turno?

R. Sì.

D12. Come si comporta Kit Carlson con la Legge del West?

R. Kit Carlson guarda le prime 3 carte, ne sceglie 2 come al solito e mostra la seconda che ha pescato (nota che non può cambiare l'ordine delle carte!): se può, è obbligato poi a giocarla nello stesso turno.

D13. Si possono usare carte diverse dal Mancato! ma con lo stesso effetto per evitare la Roulette Russa?

R. Sì.

D14. Cosa si intende per "all'inizio del turno"?

R. "All'inizio del turno" significa "prima di qualunque altra cosa", compreso l' "estrarre" per la Dinamite e la Prigione.

D15. Si deve tener conto della distanza nell'applicare l'effetto del Rimbalzo?

R. No, si possono bersagliare giocatori indipendentemente dalla distanza.

D16. Le abilità di Paul Regret e Rose Doolan continuano a funzionare mentre è in gioco l'Agguato?

R. Sì.



BANG! A FISTFUL OF CARDS: F.A.Q.
(Oct. 2015) daVinci Editrice S.r.l.
www.dvgiochi.com





F.A.Q. Domande & Risposte



D01. Se sono eliminato come Rinnegato giocando con la variante dei pistolero ombra, conto subito le carte ruolo scoperte per unirmi a una delle squadre in gioco?

R. No, prendi la carta ruolo "Rinnegato ombra", ma sei temporaneamente fuori dal gioco e devi attendere il prossimo turno. All'inizio del prossimo turno, ritorni in gioco come Rinnegato ombra, e verifichi la tua squadra come descritto nel regolamento.

D02. Posso iniziare una partita con 8 giocatori con la variante dei pistolero ombra?

R. Sì. Uno dei due Rinnegati ombra usa la relativa carta ruolo inclusa, l'altro userà la normale carta ruolo Rinnegato scoperta, disponendola normalmente quando gioca come Vice Sceriffo ombra, e ruotata verso il basso quando gioca come Fuorilegge ombra.

Con due Rinnegati ombra si applicano le stesse regole: quando è il turno di un Rinnegato ombra, si controllando gli altri ruoli scoperti in gioco per verificare la squadra in cui gioca (Legge o Fuorilegge). L'altro Rinnegato ombra si considererà parte della Legge o dei Fuorilegge a seconda della sua attuale squadra, se già assegnata. In caso contrario, si ignora nel conteggio.

D03. Sono eliminato giocando con la variante dei pistolero ombra; conservo la mia carta personaggio?

R. Sì, certo. Ricorda però che quando non è il tuo turno sei considerato fuori dal gioco a tutti gli effetti, e la tua abilità speciale non si applica.

D04. Quando uno Sceriffo uccide un Vice, deve scartare il suo equipaggiamento?

R. Sì, lo Sceriffo deve scartare anche tutto il suo equipaggiamento.

D05. Come funziona l'abilità di Lucky Duke quando usa il Rum?

R. Lucky Duke estrae 5 carte invece di 4.

D06. Don Bell può utilizzare la sua abilità mentre è in Prigione?

R. No, non può.

D07. Se compro un "Ricercato", quando lo devo mettere in gioco?

R. Lo devi giocare immediatamente davanti a te o davanti a un altro giocatore.

D08. Come funziona l'equipaggiamento Corsa all'Oro con Josh McCloud, quando è un Pistolero ombra?

R. Quando il turno di Josh termina, lui scarta tutte le carte in mano e di fronte a lui, dato che non ha punti vita. Ora può giocare un altro turno (pesca due nuove carte e gioca come al solito).

D09. Se sono eliminato e divento un pistolero ombra, Vulture Sam riceve le mie carte?

A. Sì, le riceve! Se esci dal gioco come un "normale" pistolero, Vulture Sam si prenderà le tue carte perché "tutte le regole relative all'eliminazione rimangono valide" (vedi regolamento). Ma quando diventi un pistolero ombra, questa regola non vale più, come specificato nelle Note.

D10. Posso pagare delle pepite per scartare un equipaggiamento (ad esempio "Ricercato") davanti a me?

R. No, puoi solo pagare per scartare un equipaggiamento davanti a un altro giocatore.

D11. Posso usare una Birra per guadagnare una pepita quando rimaniamo in gioco solo in due?

R. Sì, puoi farlo.

D12. Come funziona l'abilità di John Pain quando usa il Rum?

R. John aggiunge alla sua mano tutte le carte "estratte", una alla volta, fino al limite di 6 carte.

D13. Come funziona l'abilità di Don Bell con la Città Fantasma?

R. Alla fine del suo turno, è eliminato e non attiva la sua abilità.

L'effetto della Città Fantasma si applica per primo e va risolto prima di ogni altra cosa.

D14. Come funziona l'abilità di Tequila Joe quando usa una Bottiglia?

R. Se sceglie di giocarla come Birra, recupera solo un punto vita.

D15. Come funziona l'abilità di Tequila Joe con la regola di Gold Rush "Puoi giocare una carta Birra dalla mano per prendere 1 pepita"?

R. Joe guadagna solo 1 pepita, non 2.



BANG! GOLD RUSH: F.A.Q.
v 1.0 © daVinci Editrice S.r.l.
www.dvgiochi.com

