



Fallout



MANUALE DI GIOCO

AVVISO



DIFFUSO DAL DIPARTIMENTO DOCUMENTI
VAULT-TEC, GENNAIO 2077 – Questo documento
contiene informazioni relative alla difesa nazionale degli
Stati Uniti aggiornati al New Amended Espionage Act, 50
U.S.C., 31 e 32. La trasmissione o la rivelazione dei suoi
contenuti in qualsiasi forma a soggetti non autorizzati sono
severamente proibiti dalla legge.

INTRODUZIONE

Benvenuti nel Vault 84, l'ultima di una serie di opere di difesa pubblica della Vault-Tec, il vostro appaltatore di prima scelta per i rifugi nucleari di qualità. Questo documento tratta degli eventi successivi a una guerra nucleare su scala mondiale. In quell'eventualità, questa guida vi spiegherà passo dopo passo come sopravvivere e perfino come prosperare nella Zona Contaminata che si estende oltre i confini del vostro Vault della Vault-Tec.

Ogni volta che vi addentrate nella Zona Contaminata, dovete cavarvela da soli! Ogni sopravvissuto dovrà accumulare esperienza, combattere contro nemici pericolosi, riciclare, barattare e completare missioni per farcela. All'inizio del vostro viaggio non avrete altro che la tuta del Vault nel vostro zaino. Seguendo questa guida alla sopravvivenza, il vostro potenziale e le vostre ricchezze cresceranno rapidamente e inizierete a esercitare la vostra influenza su qualsiasi fazione controlli attualmente la Zona Contaminata che vi circonda.

SOPRAVVIVERE ALLA ZONA CONTAMINATA

Questo manuale di gioco insegna ai giocatori come giocare a **FALLOUT: IL GIOCO DA TAVOLO**. Per rendere la vostra prima partita più facile, questo manuale omette alcune eccezioni alle regole e interazioni tra le carte. Il Compendio delle Regole contiene le regole di gioco complete e spiega tutte le eccezioni e i casi speciali che non sono trattati in questo manuale. I giocatori possono consultare il Compendio delle Regole ogni volta che hanno un dubbio nel corso della partita.

Se giocate da soli, assicuratevi di leggere anche le regole della "Partita in Solitario" a pagina 15 di questo documento!

LA BIBLIOTECA

Molte carte missione e incontro sono contrassegnate da un numero nell'angolo in alto a sinistra della carta.

Queste carte formano la **BIBLIOTECA** e vanno a comporre un mazzo a parte durante la preparazione: quel mazzo conterrà carte di tutti i tipi e di tutti i colori mescolate assieme. Nel corso della partita potrebbe esservi richiesto di recuperare una carta da quel mazzo in base al numero, vi suggeriamo quindi di tenere quelle carte ordinate progressivamente per reperirle nel modo più rapido e facile possibile.

SECURE YOUR
FUTURE WITH

Vault-Tec!

REMEMBER, A GOOD CANDIDATE
FOR THE VAULT IS...

S

STRENGTH

P

PERCEPTION

E

ENDURANCE

C

CHARISMA

I

INTELLIGENCE

A

AGILITY

L

LUCK



CONTENUTO



COMPENDIO DELLE REGOLE



21 TESSERE DELLA MAPPA



4 SCHEDE SCENARIO



5 MINIATURE DI PLASTICA
5 CARTE PERSONAGGIO
5 SEGNALE PERSONAGGIO
S.P.E.C.I.A.L.



34 ZONA CONTAMINATA



21 INSEDIAMENTO



20 VAULT



4 PLANCE DEL GIOCATORE
(CON 8 CONNETTORI)



12 PIOLI

75 CARTE INCONTRO



100 CARTE MISSIONE



3 DADI S.P.A.V.



14 CARTE TALENTO



2 SEGNALE POTERE



27 SEGNALE NEMICO



35 SEGNALE
S.P.E.C.I.A.L.



54 SEGNALE TAPPO



12 SEGNALE TRATTO



34 CARTE
BOTTINO



25 CARTE
RISORSA



11 CARTE
RISORSA UNICA



23 CARTE
STRATEGIA



10 SEGNALE FAZIONE



8 SEGNALE MISSIONE

1 SCEGLIERE LO SCENARIO: Scegliete in gruppo lo scenario che desiderate giocare. Come prima partita vi consigliamo di giocare lo scenario "Commonwealth". Prendete la scheda scenario corrispondente e collocatela nella parte alta dell'area di gioco.

2 COMPORRE LA MAPPA: Mescolate separatamente le tessere della mappa e , poi costruite la mappa seguendo l'illustrazione sul retro della scheda scenario scelta, collocando le tessere della mappa appropriate a faccia in su nelle posizioni indicate e una tessera della mappa casuale o a faccia in giù in ogni posizione indicata.



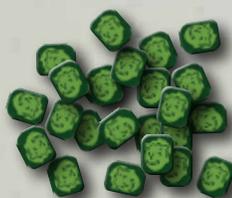
3 SUDDIVIDERE I SEGNALINI: Formate le pile dei segnalini Tappo, S.P.E.C.I.A.L., tratto e nemico, poi suddividete ulteriormente i segnalini nemico in pile separati in base al tipo. Assicuratevi infine che sia i segnalini S.P.E.C.I.A.L. che quelli nemico siano a faccia in giù e mescolati a dovere.

4 COMPORRE I MAZZI DEGLI INCONTRI: Separate le carte incontro di partenza (contrassegnate da una stella nell'angolo in alto a sinistra) in due mazzi diversi in base al loro dorso, mescolateli entrambi e collocateli a faccia in giù nell'area di gioco.



CARTE INCONTRO DI PARTENZA

Prendete le carte incontro e le carte missione rimanenti e disponetele in ordine numerico. Questa è la **BIBLIOTECA** (non mostrata).



AZIONE



RETRO DELLA SCHEDA SCENARIO

PER "METTERE IN SCENA" UNA CARTA, PRENDETE
DALLA BIBLIOTECA LA CARTA CON IL NUMERO INDICATO
E METTETELA NELL'AREA DI GIOCO.

5 **COMPORRE GLI ALTRI MAZZI:** Rimuovete tutte le carte dal mazzo delle strategie con un numero nell'angolo in basso a sinistra superiore all'attuale numero di giocatori. Poi mescolate separatamente il mazzo delle strategie (👉), il mazzo dei bottini (🎲) e quello delle risorse (🎲) e collocatele a faccia in giù nell'area di gioco. Infine, assicuratevi che le carte talento, le carte risorsa unica e i dadi S.P.A.V. siano a portata di mano di tutti i giocatori.

6 **COMPORRE L'EMPORIO:** Pescate 4 carte risorsa e disponetele in fila a faccia in su accanto al mazzo delle risorse per comporre l'emporio.

7 **SCEGLIERE E COLLOCARE I SOPRAVVISSUTI:** Determinate casualmente il primo giocatore e spostate il mazzo delle strategie alla sua destra. A partire da quel giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie un sopravvissuto e prende la miniatura corrispondente, la carta personaggio e il segnalino S.P.E.C.I.A.L. contrassegnato con la sagoma di quel personaggio sul retro. Poi il giocatore colloca la miniatura in una casella libera (una delle sezioni della tessera delimitate dalle linee bianche) della tessera "Accampamento del Crocevia".

8 **PREPARARE LE PLANCE DEI GIOCATORI:** Ogni giocatore prende una plancia del giocatore e colloca un piolo verde sul foro "0", un piolo rosso sul foro "16" e un piolo grigio sul foro all'estrema sinistra del contatore dei PE. Ogni giocatore colloca poi il suo segnalino S.P.E.C.I.A.L. di partenza nello slot della plancia del giocatore con la lettera corrispondente, poi pesca 1 segnalino S.P.E.C.I.A.L. aggiuntivo e colloca anch'esso nel suo slot; se il giocatore possiede già quella lettera, pesca 1 segnalino S.P.E.C.I.A.L. diverso a caso. Poi ogni giocatore pesca 1 carta strategia, senza mostrarla agli altri giocatori, e prende 3 Tappi.

9 **RISOLVERE GLI EFFETTI DI PARTENZA:** Risolvete gli eventuali effetti sul retro della scheda scenario. Poi, per ogni casella sulla mappa con un'icona corrispondente a un'icona su un segnalino nemico, prendete 1 segnalino nemico casuale corrispondente a quell'icona e collocatelo a faccia in su su quella casella (i nemici saranno descritti successivamente). Infine, collocate i segnalini potere ★ e 🛡️ sulla casella più alta dell'indicatore di potere della scheda scenario.

IL ROUND DI GIOCO

I giocatori svolgono i turni in senso orario, partendo dal primo giocatore. Dopo che tutti i giocatori hanno svolto un turno, i nemici sulla mappa si attivano e attaccano, poi ha inizio un nuovo round con il primo giocatore che svolge un altro turno. I giocatori continuano a risolvere i round in questo modo finché un giocatore non accumula abbastanza influenza da rivendicare la vittoria o una delle fazioni dello scenario non arriva alla fine dell'indicatore di potere.

RISOLVERE IL TURNO

Quando arriva il vostro turno, giunge il momento di dare il meglio di voi! È qui che avete l'opportunità di esplorare la Zona Contaminata, combattere contro i nemici più pericolosi e completare le missioni.

Durante il vostro turno, potete effettuare fino a 2 azioni (potete effettuare la stessa azione più volte). Una volta completate le vostre azioni, il vostro turno termina e il giocatore successivo svolge il suo turno. Potete effettuare le azioni seguenti:

- ✦ **ESPLORAZIONE:** Rivelate 1 tessera della mappa adiacente a faccia in giù.
- ✦ **MOVIMENTO:** Muovete la vostra miniatura sulla mappa.
- ✦ **MISSIONE:** Completate 1 missione disponibile.
- ✦ **INCONTRO:** Pescate e risolvete 1 carta incontro in base alla vostra posizione sulla mappa.
- ✦ **COMBATTIMENTO:** Combattete 1 nemico nella vostra casella e tentate di ucciderlo.
- ✦ **ACCAMPAMENTO:** Recuperate alcuni PS (punti salute), ripristinate i vostri compagni e scambiate oggetti con gli altri sopravvissuti.

Tutte le azioni sono descritte in dettaglio nelle sezioni seguenti.

VOI, I SOPRAVVISSUTI



Quando questo Manuale di Gioco usa il "voi", si riferisce sia ai giocatori che ai sopravvissuti che essi controllano. Il sopravvissuto e il suo giocatore sono inseparabili. Il giocatore è indicato anche come "giocatore attivo" in certe carte e in certe regole.

AZIONE DI ESPLORAZIONE

Nessuno può dire con esattezza cosa troverà all'esterno, nella Zona Contaminata, ma voi state per scoprirlo! C'è un vasto territorio inesplorato là fuori, rappresentato dalle tessere della mappa a faccia in giù, e potete usare l'azione di esplorazione per scoprire quali misteri si nascondono in quel territorio.

Ogni tessera della mappa è divisa in **CASELLE**, delimitate da bordi bianchi. Se vi trovate in una casella con un bordo che tocca una tessera della mappa a faccia in giù, potete effettuare l'azione di esplorazione per girare quella tessera della mappa a faccia in su. Poi orientate la tessera in modo che la freccia bianca sul lato alto della tessera indichi la stessa direzione della freccia bianca sulla tessera di partenza.

Dopo aver rivelato una nuova tessera della mappa, se ci sono 1 o più icone nemico su quella tessera, pescate 1 segnalino nemico casuale del tipo corrispondente e collocatelo a faccia in su sulla casella che contiene l'icona.



L'ABITANTE DELLA ZONA CONTAMINATA ESPLORA UNA TESSERA DELLA MAPPA ADIACENTE A FACCIA IN GIÙ, RIVELANDO L'AREA DI SERVIZIO RED ROCKET.



LA TESSERA VIENE ORIENTATA IN BASE ALLA FRECCIA BIANCA. POI 1 NEMICO VIENE COLLOCATO A FACCIA IN SU SULLA TESSERA.

AZIONE DI MOVIMENTO

Potete usare l'azione di movimento per (indovinate un po'?) muovervi sulla mappa! Ma fate attenzione: la Zona Contaminata è pericolosa e troverete territori accidentati e radiazioni in abbondanza ad attendervi.

Quando effettuate un'azione di movimento ottenete 2 punti movimento: potete spendere ogni punto per muovere la vostra miniatura in una casella adiacente. È possibile interrompere la vostra azione di movimento per effettuare la vostra seconda azione e, dopo averla effettuata completamente, finire di effettuare la vostra azione di movimento.

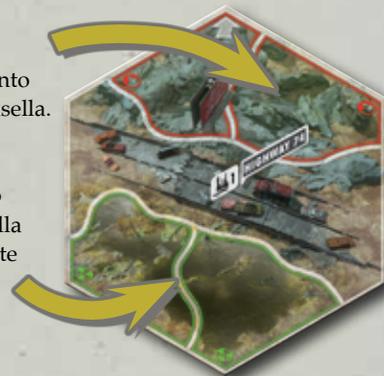
Inoltre, se effettuate 2 azioni di movimento durante il vostro turno, i punti di movimento di entrambe le azioni possono essere sommati e spesi assieme (vedi "Esempio di Azione di Movimento" più sotto).

TERRENO

Alcune caselle contengono tipi di terreno che influenzano il sopravvissuto che si muove in quella casella. Il terreno è indicato dal colore del bordo della casella:

☛ **DIFFICILE (ROSSO):** Dovete spendere 2 punti movimento per muovervi in questa casella.

☛ **IRRADIATO (VERDE):** Subite 1 radiazione (☢) quando vi muovete in questa casella (le radiazioni sono descritte a seguire).



ESEMPIO DI AZIONE DI MOVIMENTO



- 1 L'Abitante del Vault effettua 2 azioni di movimento e ottiene 4 punti movimento. Spende il primo punto per muoversi nella casella adiacente.
- 2 Spende il suo secondo e terzo punto movimento per muoversi in una casella di terreno difficile.
- 3 Spende il suo quarto e ultimo punto movimento per muoversi in una casella di terreno irradiato; subisce quindi 1 radiazione.

AZIONE DI MISSIONE

Tutte le missioni a vostra disposizione sono messe in scena a faccia in su nell'area di gioco. Una missione è messa in scena in questo modo durante la preparazione e altre si aggiungono ad essa nel corso della partita. Ogni missione include vari **OBIETTIVI**, ognuno dai risultati diversi. Ogni obiettivo prevede dei prerequisiti particolari: alcuni potrebbero includere il nome o il tipo di una casella della mappa in cui dovrà trovarsi la vostra miniatura, mentre altri potrebbero richiedervi di compiere una serie di azioni specifiche.



CARTA MISSIONE

Alcuni obiettivi sono contrassegnati con un'icona , a indicare un'azione di missione che dovrete effettuare per completare quell'obiettivo. Una volta soddisfatti i requisiti di un tale obiettivo, **se non ci sono nemici nella vostra casella**, potete effettuare un'azione di missione per completare quella missione.

Se un obiettivo non contiene un'icona , completate la missione automaticamente quando i requisiti dell'obiettivo sono soddisfatti; non è necessario usare un'azione!

Quando una missione è completata, risolvete tutti gli effetti elencati sulla barra dei risultati, sotto l'obiettivo che avete soddisfatto (vedi il riquadro "Risultati delle Carte" a destra).

SEGNALE MISSIONE

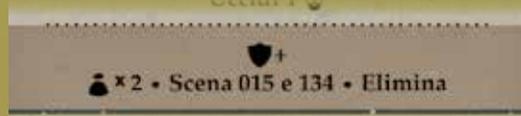
Se una missione vi richiede di collocare un segnale missione, scegliete una coppia di segnali missione dello stesso colore. Collocatene 1 sulla mappa come indicato dalla missione e l'altro sulla carta missione vera e propria. Quando quella carta viene eliminata, scartate entrambi i segnali missione.



SEGNALI MISSIONE

RISULTATI DELLE CARTE

Una volta completata, una missione può avere vari effetti sul gioco. Questi effetti sono riassunti su una barra dei risultati al di sotto di uno specifico obiettivo sulla carta.



BARRA DEI RISULTATI

Risolvete questi effetti da sinistra a destra, nel modo seguente:

- ⊕ **AGGIUNGI #**: Recuperate dalla biblioteca la carta indicata dal #. Poi prendete dalla cima del mazzo corrispondente al dorso della carta recuperata un numero di carte pari al numero di giocatori. Poi mescolate assieme tutte le carte e collocatele in cima al mazzo corrispondente.
- ⊕ **SCENA #**: Cercate nella biblioteca la carta indicata dal # e mettetela in scena collocandola a faccia in su nell'area di gioco assieme alle altre missioni.
- ⊕ **# PE**: Ottenete l'ammontare di PE indicato dal # (descritti a seguire).
- ⊕ **# TAPPI**: Ottenete il numero di Tappi indicato dal #.
- ⊕ **DIVENTA X**: Prendete il segnalino tratto corrispondente a X.
- ⊕   : Pescate 1 carta dal mazzo con il dorso corrispondente all'icona mostrata. Se l'icona è seguita da un numero, come per esempio  x2, pescate quell'ammontare di carte.
- ⊕ **OTTIENI "X"**: Cercate nel mazzo delle risorse uniche la carta specificata da X e prendetela. Se quella risorsa è già stata presa, pescate 1 risorsa unica a caso.
- ⊕ **EMPORIO #**: Comprate e/o vendete fino a # oggetti all'emporio (descritto a seguire).
- ⊕ **★ + ○ +**: La fazione corrispondente all'icona mostrata ottiene un ammontare di potere pari al numero di simboli + dopo l'icona (descritti a seguire).
- ⊕ **ELIMINA**: Rimettete questa carta nella scatola del gioco. Se la missione non viene eliminata, rimane nell'area di gioco e può essere completata di nuovo.

AZIONE DI INCONTRO

Dalla fine della guerra, là fuori c'è soprattutto il nulla, ma alcune aree particolari contengono ancora degli artefatti prebellici e gruppi di sopravvissuti che hanno fondato delle città nei secoli trascorsi da allora. Durante le vostre battute di caccia nella Zona

Contaminata potete fare incontri, barattare con gli abitanti degli insediamenti o esplorare i Vault.

Se vi trovate in una casella contrassegnata da un'icona incontro (mostrata a seguire), potete effettuare un'azione di incontro per risolvere 1 carta incontro dal mazzo corrispondente a quell'icona. **Potete effettuare un'azione di incontro 1 volta per turno per ogni icona incontro presso cui vi trovate e non potete effettuarla se vi trovate nella stessa casella di un nemico.**

ICONE INCONTRO

All'inizio della partita sono disponibili due icone incontro:



INCONTRO ZONA CONTAMINATA: Le carte del mazzo della Zona Contaminata vi permettono di setacciare quel luogo alla ricerca di bottini preziosi o di oggetti utili abbandonati.

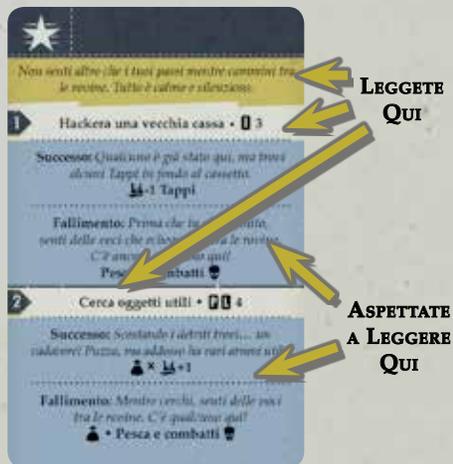


INCONTRO INSEGIAMENTO: Le carte del mazzo degli insediamenti vi permettono di comprare e vendere oggetti all'emporio e cercarne di nuovi negli insediamenti.

Esistono anche due icone incontro Vault: e ; tuttavia, le carte incontro Vault si aggiungono alla partita soltanto quando avete completato delle missioni specifiche. Finché le carte incontro Vault non vengono aggiunte al gioco, non potete effettuare un incontro relativo a tali icone.

LIVELLO DI INCONTRO

A ogni icona incontro sulla mappa corrisponde un numero che indica il suo livello. Quando la barra dei risultati mostra un'icona incontro (o) al posto di un numero, considerate il suo valore pari al livello dell'icona incontro in cui vi trovate. Per esempio, se state risolvendo un incontro all'Area di Servizio Red Rocket (livello 2) e l'incontro recita: " x ", pescherete 2 carte bottino.



CARTA INCONTRO

RISOLVERE GLI INCONTRI

Per risolvere un incontro, il giocatore alla vostra destra pesca 1 carta incontro e legge a voce alta il testo in corsivo nella parte alta della carta, poi legge il testo in grassetto all'inizio di ogni opzione numerata, includendo eventuali prove o requisiti. Poi scegliete quale opzione desiderate risolvere: il giocatore che legge la carta vi chiederà di soddisfare gli eventuali requisiti elencati per l'opzione scelta, che potrebbero includere effettuare prove, combattere nemici o pagare un costo in Tappi.

Se riuscite a soddisfare tutti i requisiti, l'altro giocatore legge il testo che compare dopo l'intestazione "Successo" sotto quell'opzione. Se non riuscite a soddisfare tutti i requisiti, l'altro giocatore legge tutto il testo che compare dopo l'intestazione "Fallimento" sotto quell'opzione. Infine, risolvete tutti gli effetti elencati nella barra dei risultati relativa all'esito appropriato (vedi il riquadro "Risultati delle Carte" nella pagina a fianco). Dopo aver completato un incontro, collocate quella carta in fondo al suo mazzo.

EFFETTUARE LE PROVE



Molti incontri e missioni vi richiedono di completare una prova. Ogni prova mostra 1 o più icone S.P.E.C.I.A.L. seguite da una difficoltà rappresentata da un numero (per esempio: 4). Per effettuare la prova, tirate i 3 dadi S.P.A.V. e contate il numero di icone colpo () mostrate dai risultati: se il numero delle icone è pari o superiore alla difficoltà della prova, la prova ha successo!

Se avete dei segnalini S.P.E.C.I.A.L. corrispondenti a quelli usati nella prova, potete ripetere il tiro di un qualsiasi numero di dadi prima di risolvere i risultati finali della prova stessa; questo effetto è detto "tiro ripetuto". Potete spendere 1 tiro ripetuto per ogni segnalino S.P.E.C.I.A.L. corrispondente a uno di quelli usati nella prova.

ESEMPIO DI PROVA

1 Al Rinnegato della Confraternita viene richiesto di effettuare una prova di 4. Il Rinnegato tira i dadi S.P.A.V. e ottiene 3 icone . Non gli bastano per avere successo.



2 Il Rinnegato della Confraternita possiede il segnalino 3, quindi genera 1 tiro ripetuto che spende per scegliere un qualsiasi numero di dadi di cui ripetere il tiro.

In questo caso si limita al dado che non mostra alcun . Il suo tiro ripetuto ottiene il quarto di cui aveva bisogno per avere successo!



EMPORIO: COMPRARE E VENDERE

Quando effettuate un incontro in un insediamento, spesso avrete l'opportunità di vendere e comprare oggetti o reclutare compagni recandovi all'emporio. Quando questo accade, pescate 1 carta dalla cima del mazzo delle risorse (♣) e aggiungetela al lato sinistro dell'emporio. L'incontro specifica un valore, che rappresenta l'ammontare massimo di oggetti che potete comprare e vendere: per esempio, se l'incontro recita "Emporio 2" potete comprare 2 risorse, comprare e vendere 1 risorsa o vendere 2 risorse.

Per comprare una risorsa, spendete un numero di Tappi pari al costo indicato nell'angolo in alto a destra della carta risorsa. Alcune carte, come i compagni, mostrano un segnalino o un tratto al posto del costo: potete prendere quelle carte soltanto se possedete il segnalino o il tratto indicato.

Per vendere un oggetto, scartatelo dal vostro inventario nell'apposita pila degli scarti e ottenete un numero di Tappi pari al costo dell'oggetto -1. Dopo che avete finito di comprare



COSTO DELL'OGGETTO

TAPPI!



I Tappi sono la valuta comunemente accettata nel mondo esterno. È possibile ottenerli riciclando e vendendo oggetti recuperati dai vari luoghi della Zona Contaminata. Ogni giocatore tiene il conto della sua riserva personale di Tappi usando i segnalini Tappo. Quando ottenete dei Tappi, prendete quel numero di segnalini Tappo dalla riserva; quando spendete dei Tappi, rimettete quell'ammontare nella riserva. Sono disponibili segnalini Tappo di valore 1 e 5, che potete convertire come necessario.



e vendere, scartate o pescate nuove carte risorsa finché non ci saranno di nuovo 4 carte nell'emporio. Se dovete scartare delle carte, fatelo dal lato destro dell'emporio. Se dovete aggiungere nuove carte, pescatele dal mazzo delle risorse e aggiungetele a faccia in su al lato sinistro dell'emporio.

INVENTARIO ED EQUIPAGGIAMENTO



Quando acquistate un oggetto o un compagno, collocatelo nella vostra area di gioco; ora fa parte del vostro inventario. Potete avere fino a 3 risorse contemporaneamente nel vostro inventario. Se in un qualsiasi momento avete più di 3 carte nel vostro inventario, dovete scartare carte a vostra scelta finché non ne avrete solo 3.



EQUIPAGGIAMENTO

INVENTARIO

Potete inoltre equipaggiare 3 carte alla volta: 1 indumento (👔), 1 arma (🔪) e 1 compagno (👤), indicati dagli slot sulla vostra plancia del giocatore. Le carte equipaggiate non contano ai fini di determinare il vostro inventario. **Potete cambiare le carte equipaggiate quando acquistate una nuova carta, all'inizio del vostro turno o quando effettuare un'azione di accampamento.**

AZIONE DI COMBATTIMENTO

Non abbiamo alcuna intenzione di indorare la pillola: là fuori sarà pericoloso. È pieno di creature mutanti, predoni e minacce anche peggiori che aspettano soltanto un sopravvissuto ingenuo che passi da quelle parti. Dovrete essere pronti ad affrontare quei nemici.

Potete effettuare un'azione di combattimento per scegliere 1 nemico nella vostra casella con cui combattere.



SEGNALINO NEMICO

Quando combattete con un nemico, dovete cercare di mettere a segno un numero di colpi pari o superiore al suo livello, evitando allo stesso tempo di farvi colpire. Potete colpire la testa, le braccia, le gambe o il tronco, ma conteranno soltanto i colpi all'interno di un'area in cui il nemico è vulnerabile!

Per combattere un nemico tirate tutti e 3 i dadi S.P.A.V.; alcune armi, descritte in seguito, vi permettono di generare dei tiri ripetuti. Se i vostri dadi mostrano 1 o più icone una volta che il tiro è definitivo, il nemico vi colpisce! Per ogni icona , subite un ammontare di danni pari al livello di quel nemico.

PS E RADIAZIONI



Quando subite danni, fate scendere il piolo rosso sulla vostra plancia del giocatore di un numero di fori sul contatore pari all'ammontare di danni subiti. Analogamente, quando subite radiazioni (), fate salire il piolo verde di un numero di fori pari alle radiazioni subite. Se in un qualsiasi momento il piolo rosso si trova in un foro di valore pari o inferiore a quello verde, siete stati uccisi!

Quando siete uccisi, collocate la vostra miniatura in una qualsiasi casella della tessera della mappa Accampamento del Crocevia, scartate tutte le carte del vostro inventario, conservate le eventuali carte equipaggiate e recuperate tutti i PS spostando il piolo rosso sul valore più alto del contatore. Quando siete uccisi, non vi curate dalle radiazioni. Se dopo aver recuperato i vostri PS siete comunque morti perché le vostre radiazioni si trovano nel foro più alto, avete perso la partita e siete eliminati.



Poi tocca a voi infliggere i colpi! Ogni area del corpo evidenziata sui dadi indica la parte del nemico che potete potenzialmente colpire. Per ogni dado che mostra una o più aree corrispondenti a una vulnerabilità del nemico, infliggete 1 colpo. Ogni dado può colpire soltanto un'area. Se il numero di colpi è pari o superiore al livello del nemico, lo avete ucciso!

Quando uccidete un nemico, ottenete un ammontare di PE (descritti a seguire) pari al suo livello e scartate il nemico dalla mappa, rimettendolo nella riserva. Poi prendete 1 nemico casuale dello stesso tipo dalla riserva e collocatelo a **faccia in giù** sulla casella con l'icona corrispondente più vicina sulla mappa che non contenga già un nemico di quel tipo. Mentre un nemico è a faccia in giù, è inattivo.

Se non uccidete il nemico durante un combattimento, quel nemico rimane nella sua casella. I vostri colpi non permangono da un combattimento all'altro: il prossimo sopravvissuto che combatte quel nemico dovrà ricominciare da capo.

NEMICI INATTIVI



I nemici inattivi sono a faccia in giù sulla mappa. Non potete combattere o usare una capacità per bersagliare un nemico inattivo ed essi non vi impediscono di effettuare azioni nella loro casella. Quando un tipo specifico di nemico si attiva alla fine del round (come descritto a seguire), tutti i nemici inattivi di quel tipo vengono girati a faccia in su e diventano attivi.

ARMI E INDUMENTI

Le armi e gli indumenti equipaggiati possono esservi di aiuto durante un combattimento.

Ogni arma mostra 1 o più icone S.P.E.C.I.A.L. sulla sua carta. Per ognuna di quelle icone S.P.E.C.I.A.L. presenti sull'arma equipaggiata e corrispondente a un segnalino S.P.E.C.I.A.L. in vostro possesso, potete generare 1 tiro ripetuto che potete spendere prima che i risultati finali del combattimento siano risolti.

Le armi possono inoltre avere l'icona distanza (), che vi permette di combattere i nemici nelle caselle a voi adiacenti. Quando combattete un nemico in una casella adiacente che sia privo di un'icona , gli infliggete automaticamente 1 colpo aggiuntivo quando risolvete il combattimento.

L'indumento che avete equipaggiato può fornirvi armatura, che compare come un valore nell'icona armatura (). Quando risolvete un combattimento, annullate un numero di icone sui dadi pari al valore dell'armatura equipaggiata.



STATISTICHE DELLE ARMI



ARMATURA

CAPACITÀ DEI NEMICI

I nemici possono possedere alcune capacità che alterano un combattimento, rappresentate dalle icone sul loro segnalino:



ARMATURA: Per uccidere questo nemico è richiesto 1 colpo aggiuntivo.



BOTTINO: Dopo che avete ucciso questo nemico, pescate 1 carta bottino.



DISTANZA: Quando questo nemico si attiva (come descritto a seguire), può combattervi da una casella adiacente. Se lo fa e voi non possedete un'arma , aggiungete 1  al risultato dei dadi.



IRRUENZA: Quando questo nemico si muove nella vostra casella o voi vi muovete nella sua, dovete combatterlo immediatamente; questo combattimento non è un'azione.



RADIOATTIVITÀ: Quando questo nemico vi colpisce e vi infligge un qualsiasi ammontare di danni, subite un numero di radiazioni pari al livello del nemico.



RITIRATA: Se non riuscite a uccidere questo nemico durante un combattimento, esso diventa inattivo e viene girato a faccia in giù.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

- 1 La sopravvissuta combatte 1 Predone Psycho nella sua casella e tira 3 dadi S.P.A.V.



- 2 La sopravvissuta ha equipaggiato 1 Ripper; dal momento che lei possiede il segnalino , genera 1 tiro ripetuto e sceglie di ritirare 2 dadi. Ottima scelta! Dopo aver speso il tiro ripetuto, il suo risultato è migliorato.



- 3 I dadi mostrano icone , quindi il Predone colpisce la sopravvissuta! Quest'ultima però ha equipaggiato un Cappotto Vissuto e il suo valore di armatura (1) annulla 1 colpo. Poi la sopravvissuta subisce 4 danni: 2 per ognuno dei 2 colpi non annullati.

- 4 La sopravvissuta colpisce il Predone Psycho e infligge 2 colpi, 1 per ogni dado corrispondente a un'area vulnerabile del Predone:  e . Dal momento che i colpi inflitti sono pari al livello del Predone, il Predone è ucciso.

- 5 La sopravvissuta ottiene 2 PE e pesca 1 carta bottino grazie all'icona  sul Predone Psycho.

CARTE PRONTE ED ESAURITE



Per usare le capacità di alcune carte è necessario esaurirle. Per farlo, girate la carta di 90° su un fianco. Una carta esaurita non può essere esaurita di nuovo. Quando vi viene richiesto di ripristinare una carta, giratela di nuovo di 90° per riportarla in posizione verticale: la carta è adesso definita pronta.

Quando un compagno viene ripristinato, controllate la condizione riportata sulla parte bassa della sua carta. Se quella condizione non è soddisfatta, quel compagno viene scartato.



CARTA PRONTA



CARTA ESAURITA

AZIONE DI ACCAMPAMENTO

Dopo tutto questo, non vi sentite anche voi un po'... esauriti? Quando la Zona Contaminata diventa troppo stancante, trovate un posto sicuro dove mettervi comodi, recuperare le forze e barattare con gli altri sopravvissuti.

Quando effettuate un'azione di accampamento, recuperate 3 PS e ripristinate tutte le vostre carte esaurite. Poi ottenete il tratto **Ben Riposato** acquisendo il segnalino tratto corrispondente e collocandolo sulla vostra scheda del giocatore (i tratti sono descritti a seguire). Potete infine barattare con qualsiasi altro sopravvissuto che si trovi entro 1 casella da voi.

Non potete effettuare questa azione se vi trovate nella stessa casella di un nemico.

BARATTARE CON I SOPRAVVISSUTI

I sopravvissuti possono barattare risorse, bottini, strategie e Tappi. Quando effettuate un'azione di accampamento, potete scegliere un altro sopravvissuto entro 1 casella da voi e barattare con lui un qualsiasi numero di oggetti, compagni, bottini, strategie e Tappi. Dovete entrambi essere d'accordo sul baratto da effettuare. Potete anche barattare promesse su materiale futuro, ma decidere se mantenere o meno tali promesse spetta esclusivamente a voi.

FINE DEL ROUND

La Zona Contaminata contiene molti pericoli, tra cui nemici terrificanti e potenti fazioni che perseguono implacabilmente i loro obiettivi. Fino ad ora sono stati i sopravvissuti a divertirsi, ma alla fine del round saranno queste forze ad avere la possibilità di agire.

Dopo che tutti i giocatori hanno svolto i loro turni, i nemici si attivano.

Rivelate 1 carta dalla cima del mazzo delle strategie, risolvete le icone nemico mostrate in fondo alla carta e poi scartatela. Tutto il testo sulle carte strategia va ignorato durante l'attivazione dei nemici: quel testo si usa solo quando è un giocatore a pescare la carta ed è descritto successivamente.



CARTA STRATEGIA

ATTIVAZIONE DEI NEMICI

Per ogni icona nemico mostrata in fondo alla carta strategia pescata (da sinistra a destra) si attiva quel tipo di nemico. Quando un tipo di nemico si attiva, muovete ogni nemico a faccia in su di quel tipo di 1 casella verso il sopravvissuto più vicino. Se prima di muoversi quel nemico si trova nella stessa casella di un sopravvissuto (o se si trova in una casella adiacente a un sopravvissuto e possiede l'icona ) , il nemico combatte invece contro quel sopravvissuto. Dopo che tutti i nemici a faccia in su di un tipo sono stati attivati, girate a faccia in su tutti i nemici inattivi di quel tipo.



NEMICI CHE SI ATTIVANO IN QUESTO ROUND

Quando un nemico combatte con un sopravvissuto, quel sopravvissuto e il nemico risolvono un combattimento come se quel sopravvissuto avesse effettuato un'azione di combattimento. Se ci sono più sopravvissuti a uguale distanza da un nemico, quest'ultimo avanza verso il sopravvissuto con meno PS rimanenti (o lo attacca); se due o più sopravvissuti tra questi hanno lo stesso valore di PS, scegliete il giocatore tra questi che ha agito per primo in ordine di turno.

PESCARRE L'ULTIMA CARTA STRATEGIA

Quando l'ultima carta strategia viene pescata, mescolate le carte strategia scartate per comporre il nuovo mazzo delle strategie. Poi passate il mazzo al giocatore a destra del primo giocatore; quel giocatore diventa ora il primo giocatore. Il giocatore del turno attuale e quello del turno successivo non cambiano.

Infine, fate avanzare entrambi i segnalini potere di 1 casella sull'indicatore della scheda scenario per rappresentare il loro potere crescente con il passare del tempo.

La partita prosegue con il giocatore successivo in ordine di turno. Subito prima del turno successivo del nuovo primo giocatore, il round termina e viene pescata la carta strategia successiva.

VINCERE LA PARTITA

Completare missioni nel corso della partita potrebbe farvi ottenere delle carte strategia, che rappresentano i traguardi che avete raggiunto nella Zona Contaminata. Ogni carta strategia deve essere tenuta segreta agli altri sopravvissuti. Una carta strategia vi conferisce automaticamente 1 influenza () e può conferirvene altra se riuscite a soddisfare la condizione descritta sulla carta. Il vostro obiettivo è raggiungere un certo ammontare di influenza prima degli altri giocatori. Potete avere un massimo di 4 carte strategia nella vostra mano; se ne pescate una quinta, sceglietene 1 e rimescolatela nel mazzo delle carte strategia.

L'ammontare di influenza di cui avete bisogno per vincere dipende dal numero di giocatori:

🌟 1 GIOCATORE: 11 influenza

🌟 2 GIOCATORI: 10 influenza

🌟 3 GIOCATORI: 9 influenza

🌟 4 GIOCATORI: 8 influenza

Non appena il valore totale delle vostre carte strategia è pari o superiore a questo ammontare di influenza, la partita termina e avete vinto! Rivelate le vostre carte strategia agli altri giocatori. In questo momento, ogni altro sopravvissuto che ha raggiunto o superato l'ammontare richiesto di influenza può rivelare le sue carte e condividere la vittoria con voi.

ESEMPIO DI ATTIVAZIONE DEI NEMICI



Tutti i nemici  e  si attivano. Il  inattivo viene girato a faccia in su e rivela un Saccheggiatore! Poi si attiva il  e il Ratto Talpa nella casella dell'Abitante della Zona Contaminata combatte con lei!

REGOLE AGGIUNTIVE

Vi restano da sapere soltanto poche altre cose prima di partire per la Zona Contaminata! Le prossime sezioni vi spiegano come ottenere PE, acquisire tratti e quali fazioni affronterete nel corso delle vostre avventure.

PE E LIVELLI

Man mano che ucciderete nemici, vi imatterete in incontri inusuali e completerete le missioni, otterrete PE e diventerete sempre più potenti... più S.P.E.C.I.A.L.! Ogni volta che uccidete un nemico, ottenete un ammontare di PE pari al livello di quel nemico. Gli altri effetti di gioco che conferiscono PE specificano l'ammontare fornito.

Terrete il conto dei vostri PE tramite il vostro piolo dei PE (quello grigio). La prima volta che guadagnate 1 PE, collocate il contatore dei PE sul foro sotto il segnalino S.P.E.C.I.A.L. più a sinistra che possedete. Ogni volta che guadagnate PE, spostate il vostro piolo dei PE fino al segnalino S.P.E.C.I.A.L. successivo sulla vostra plancia del giocatore. Il numero di volte in cui il piolo si muove è pari ai PE che avete guadagnato. Se il piolo dei PE si muove oltre il vostro segnalino S.P.E.C.I.A.L. più a destra, avanzate di livello! Rimettete il piolo dei PE sul foro all'estrema sinistra e ricominciate la procedura da capo se vi rimangono ancora dei PE da ottenere.



CONTATORE DEI PE

Quando avanzate di livello, pescate 2 segnalini S.P.E.C.I.A.L. a caso e sceglietene 1 da tenere. Se non possedete già quel segnalino, aggiungetelo alla vostra plancia del giocatore. Se possedete già quel segnalino, ricevete invece 1 talento! Rimettete il segnalino nella riserva e cercate nel mazzo dei talenti quelli corrispondenti al segnalino appena scartato, poi sceglietene 1 da tenere.

CARTE TALENTO

Le carte talento rappresentano potenti capacità monouso. Per usare una carta talento, scartatela durante il vostro turno per ottenere gli effetti descritti su di essa. Non potete scartarla finché state ancora effettuando un'azione, a meno che non si tratti di un'azione di movimento.

TRATTI

Le scelte che fate durante gli incontri e le missioni possono avere degli effetti duraturi su di voi e sulla vostra reputazione nella Zona Contaminata. Di questi dettagli narrativi è tenuta traccia usando i segnalini tratto.

Esistono 6 tratti di cui tenere conto attraverso 3 tipi di segnalini. Quando possedete un segnalino tratto, non potete possedere anche il tratto raffigurato sul lato opposto.



IDOLATRATO/VITUPERATO: Questi tratti indicano cosa pensano di voi gli abitanti della Zona Contaminata. Se siete idolatrati, la gente vi ama. Se siete vituperati... Beh, ci siamo capiti.



SINETTICO/SUPERMUTANTE: Questi tratti indicano se siete o non siete un sintetico o un supermutante.



BEN RIPOSATO/ASSUEFATTO: Questi tratti indicano il vostro benessere o la dipendenza dalle molte droghe disponibili nella Zona Contaminata.

Quando ottenete un tratto, prendete il segnalino corrispondente e collocatelo in uno degli slot nell'angolo in alto a destra della vostra plancia del giocatore. Se possedete già quel segnalino girato sull'altro lato, girate quel segnalino perdendo il tratto sull'altro lato; tuttavia, se il lato a faccia in su di un segnalino tratto mostra un'icona serratura, non potete girare quel segnalino né ottenere il tratto sull'altro lato.



ICONA SERRATURA

Se vi viene richiesto di perdere un tratto, dovete scartare quel segnalino. Potete perdere un tratto anche se su quel tratto c'è un'icona serratura.

BEN RIPOSATO

Alla maggior parte dei tratti non è associata alcuna regola intrinseca: hanno semplicemente lo scopo di tenere conto delle condizioni del vostro personaggio, di cambiare le opzioni a vostra disposizione e i compagni disposti a seguirvi. Il tratto *Ben Riposato*, tuttavia, può essere usato per ottenere un beneficio.

Quando effettuate una prova o combattete contro un nemico, potete volontariamente perdere *Ben Riposato* per generare 1 tiro ripetuto.

FAZIONI

Esistono varie potenti fazioni attive nella Zona Contaminata, ognuna dedita a perseguire i propri obiettivi personali. I sopravvissuti possono scegliere quando e dove aiutare od ostacolare queste fazioni, ma esse continueranno a perseguire i loro obiettivi in ogni caso.

La scheda scenario indica le due fazioni che partecipano allo scenario scelto e misura il loro potere attuale su un contatore. La scheda indica anche un nemico per ogni fazione. I segnalini fazione sulla mappa rappresentano il nemico indicato accanto a quella fazione sulla scheda scenario.



SEGNALINI FAZIONE

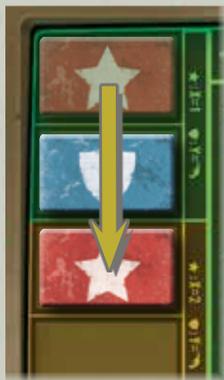
Quando l'icona di una fazione compare sulla parte bassa della carta strategia pescata per l'attivazione dei nemici, i segnalini nemico di quella fazione si attivano seguendo le stesse regole dei nemici normali.

Se un nemico sulla scheda scenario mostra valori contrassegnati da una X o una Y, quei valori sono determinati dalla posizione del segnalino potere di quella fazione. I valori di X e Y compaiono a destra del contatore del potere.

POTERE DELLE FAZIONI

Il segnalino potere di una fazione può essere fatto avanzare dai sopravvissuti completando alcune missioni specifiche. Ogni missione che mostra le icone ★ o ♥ tra i suoi risultati fa avanzare il segnalino potere di quella fazione lungo il contatore del potere di un numero di caselle pari ai simboli + che compaiono dopo l'icona stessa. Inoltre, quando il mazzo delle strategie si esaurisce, entrambe le fazioni avanzano di 1 casella lungo il contatore.

Se in un qualsiasi momento il segnalino potere di una fazione arriva sulla casella finale del contatore, quella fazione ha accumulato potere a sufficienza da prendere il controllo della Zona Contaminata e la partita termina. Se l'avanzamento di quel segnalino conferisce a uno o più sopravvissuti abbastanza influenza da vincere la partita, quei sopravvissuti possono dichiarare la vittoria e porre termine alla partita. Se nessun sopravvissuto raggiunge l'ammontare di influenza richiesto, la fazione che è arrivata alla fine del contatore vince la partita e tutti i sopravvissuti perdono.



CONTATORE DEL POTERE

FEDELTA'

Certe carte strategia indicano che avete diritto a dei favori presso una delle fazioni. Queste strategie possono essere usate per mettervi al sicuro dagli agenti di quella fazione. All'inizio del vostro turno potete rivelare una carta strategia ★ o ♥ dalla vostra mano e collocarla a faccia in su nella vostra area di gioco per dichiarare fedeltà a quella fazione, fintanto che quella carta rimane a faccia in su nella vostra area di gioco.



ICONA FAZIONE

Essere fedeli a una fazione conferisce tre effetti:

- ✘ I nemici nella vostra casella appartenenti a quella fazione non vi impediscono di effettuare azioni.
- ✘ Quando i nemici appartenenti a quella fazione si attivano, non vi tengono in considerazione: si muovono verso i sopravvissuti non fedeli alla loro fazione e attaccano soltanto loro.
- ✘ Non potete attaccare i nemici di quella fazione.

Potete avere soltanto 1 carta strategia rivelata allo scopo di dichiarare la vostra fedeltà a una fazione. Se rivelate una nuova carta strategia ai fini della fedeltà, dovete rimettere nella vostra mano quella che avevate rivelato in precedenza. All'inizio del vostro turno potete anche riprendere in mano una carta strategia rivelata in precedenza per ritirare la vostra fedeltà.

PARTITA IN SOLITARIO



In una partita a **FALLOUT** in solitario si seguono tutte le regole di una partita standard, fatta eccezione per quanto segue:

- ✘ Quando una missione vi richiede di essere nella stessa casella di un altro sopravvissuto, dovete invece trovarvi in una casella con un ☒. Se richiede all'altro sopravvissuto di effettuare una prova, si presume che quella prova abbia ottenuto un risultato pari a 3.
- ✘ Quando risolvete le carte incontro, leggetele personalmente. Leggete soltanto il testo che normalmente andrebbe letto a voce alta e prendete la vostra decisione prima di leggere il testo dell'esito scelto.
- ✘ Quando il mazzo delle strategie si esaurisce, fate avanzare soltanto il segnalino potere della fazione che attualmente ha meno potere; se le fazioni sono in parità in termini di potere, entrambe avanzano normalmente.

RICONOSCIMENTI

FANTASY FLIGHT GAMES

DESIGN E SVILUPPO DEL GIOCO: Andrew Fischer con Nathan Hajek

PRODUZIONE: Molly Glover

REVISIONE E CORREZIONE BOZZE: Adam Baker, Autumn Collier e David Hansen

RESPONSABILE GIOCO DA TAVOLO: James Kniffen

PROGETTO GRAFICO: Monica Helland e Evan Simonet

RESPONSABILE PROGETTO GRAFICO: Brian Schomburg

ILLUSTRAZIONI DELLE TESSERE DELLA MAPPA: Ben Zweifel

DIREZIONE ARTISTICA: Andy Christensen

SCULTURE: Bexley Andrajack, Rob Brantseg, Cory DeVore, Niklas Norman e Gary Storkamp

RESPONSABILE DIREZIONE ARTISTICA: Melissa Shetler

COORDINATORE GARANZIA DI QUALITÀ: Zach Tewalthomas

RESPONSABILE PROGETTO SENIOR: John Franz-Wichlacz

RESPONSABILE SVILUPPO SENIOR: Chris Gerber

DIRETTORE CREATIVO: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

COORDINATORE LICENZE: Sherry Anisi

RESPONSABILE LICENZE: Simone Elliott

RESPONSABILI PRODUZIONE: Jason Beaudoin e Megan Duehn

EDITORE: Christian T. Petersen

ASMODEE ITALIA

TRADUZIONE: Fiorenzo Delle Rupi

REVISIONE: Lorenzo Fanelli e Andrea De Pietri con Luca Baboni

ADATTAMENTO GRAFICO: Mario Brunelli

DIREZIONE EDITORIALE: Massimo Bianchini

BETHESDA SOFTWARES

SVILUPPO BETHESDA: Matt Daniels, Jon Paul Duvall e Alan Nanes

APPROVAZIONE BETHESDA SOFTWARES LICENSING: Mike Kochis

PLAYTESTER

Andrew Aarestad, Brad Andres, Jono Barel, J-F Beaudoin, Martin Beaugard, Dane Beltrami, Michael Bernabo, Ryan Billington, Forrest Bower, Max Brooke, Frank Brooks, Christopher Brown, Donald Bubbins, Lucas Carrington, Daniel Lovat Clark, Steve Cornett, Tim Cox, Matt Daniels, Sydney Delp, Sébastien Dubé, Jon Paul Duvall, Emeric Dwyer, Rich Edwards, Shane Fernandes, Joshua Fountain, Paul Grimes, Brandon Haines, Matt Harkrader, Pete Hines, Betsy Munro Jeffrey, Clinton Jeffrey, Eric Johansen, Jeff Lee Johnson, Mike Kochis, Kurt Kuhlmann, Michael Lattanzia, Yuting Lian, Neta Manor, Maria Morphin, Luke Myall, Alan Nanes, Joe Olsen, Cliff Orme, Brandon Perdue, Katie Picotte, Carl Robison, Sébastien Rousseau, Rico Saucedo, Dominic Shelton, Phil Speer, Tom Sorenson, Sam Stewart, Daniel Stiles, Brandon Stillman, Jessica Stillman, Tim Stillman, Chad Stone, Gary Storkamp, Ricky Suarez, Paul Wallwork, Jessica Williams, Ben Wilson, David Withington, Jay Woodward, Curtis Wyatt, Galit Zeierman e Idan Zeierman

Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester!

© 2018 Bethesda Softworks LLC, una compagnia ZeniMax Media. Fallout, Bethesda e i loro loghi sono ® o ™ di ZeniMax Media Inc. e dei suoi affiliati negli USA e/o negli altri paesi. Fantasy Flight Supply e il logo FFG sono ™ di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games è un ® di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Fallout è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia s.r.l. Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a info@asmodee.it. Conservate queste informazioni per futuri riferimenti. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina. AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 14+.

