

Belfort

Guida Strategica

Traduzione a cura di:

Shooock

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo la versione originale.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere il documento.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



BELFORT

Strategy Guide!

Stimato Mastro Architetto,

Siamo spiacenti di informarla che abbiamo ricevuto diversi reclami circa le condizioni di lavoro a Belfort ed il generale livello di insoddisfazione della vostra fedele troupe di elfi e nani. Anche gli gnomi sono in agitazione e persino un paio di troll hanno offerto suggerimenti per migliorare la situazione, il che è del tutto improduttivo.

In quanto tale, la Gilda degli Avvocati delle Regole di Belfort dichiara che siete tenuti a leggere la seguente guida nella sua interezza e quindi sottoporvi a cinque "volontari" esami prima che il vostro lavoro sul glorioso nuovo castello del regno avrà il permesso di continuare.

Ricordate, ogni momento trascorso fuori il cantiere darà ai vostri rivali una migliore possibilità di ottenere prezioso legname, pietra e metallo ... e, infine, la Chiave della Città. Quindi, studiate e buona fortuna, Mastro Architetto!

Il vostro ufficialmente:



Rudwig P. Horswimmons
Deputy Assistant to the Assistant Deputy
Dept. of OA & BND



Indice

PAGINA 1

Prime-Partite Consigli
Mano Iniziale & Strategie di Gioco

PAGINA 2

Piani Migliori
Tipi di Lavoratori & Maggioranza d Lavoratori
Banco Assunzioni
Campo Reale

PAGINE 3 & 4

Gilde in Esame
Gilde Base
Gilde Risorse
Gilde Interattive

PAGINA 5

Lo Sporco Lavoro del Piazzamento delle Proprietà
Monete: La Chiave del Regno?

Il successo a Belfort è strettamente legato alla vostra capacità di riconoscere le opportunità prima degli altri. Ci sono opportunità nella tua mano iniziale di carte e nella disponibilità di particolari Gilde. E soprattutto, ci sono molte possibilità di **reagire** alle scelte fatte dai vostri avversari in modo di avvantaggiare la vostra partita e disturbare la loro. Come per la maggior parte dei giochi ricchi di strategia, c'è un po' di curva d'apprendimento nel riconoscere il valore delle cose durante le prime partite, Questa guida ti aiuterà ad ottenere velocità ed ad offrire ai giocatori più esperti qualche ulteriore strategia da considerare.

Mano Iniziale & Strategie di Gioco

Quando la partita inizia, ricevete cinque Carte Edificio e dovete mantenerne tre per formare la vostra mano iniziale. La scelta di queste carte può immettervi in un percorso strategico. E quando costruite questi Edifici, è soddisfacente sentire che il vostro motore è già ben avviato. Così, quali carte dovrete scegliere?

La risposta è un po' diversa secondo quanto si è nuovi a Belfort. Una volta che hai giocato una partita completa, è meglio "lasciare che le carte ti parlino". Non forzarle. Non decidere prima le parti del tabellone dove costruire gli Edifici e quale strategia utilizzare. Vedere quali opportunità la vostra mano iniziale presenta e provare una strategia. Vi promettiamo che è possibile vincere una partita usando molte strategie con carte diverse. Quindi, non aver paura ad esplorare un nuovo percorso. Se tu hai due Mercati nella tua mano iniziale, prova una strategia di generazione di rendita/Stazione di Scambio. Ma se è la tua prima partita, concentrati su uno dei seguenti percorsi per semplificare il tuo processo decisionale;



Locanda/Taverna/Giardini: Utilizza queste proprietà per reclutare più lavoratori e renderli più potenti. Poi, manda fuori lavoro, azioni e risorse i tuoi rivali. Se tieni una mano iniziale di tutti o la maggior parte di questi tipi (in qualsiasi combinazione), sei pronto per eseguire un motore di lavoratori. Se costruisci

Locande, potrai anche godere di maggior flessibilità rispetto ai vostri avversari nella zona di reclutamento. Normalmente, hai bisogno di piazzare un nano al Banco Assunzioni (pagare due sudate monete) per reclutare un nuovo nano, o inserire un elfo per reclutare un elfo. Le Locande permettono di reclutare elfi con nani e viceversa e nessuno può bloccarti nell'usare l'abilità delle tue Locande! Taverna e Giardini non solo incrementano l'ingegnosità dei tuoi lavoratori, esse forniscono un oro per turno, che vi darà più opzioni altrove.



Banca/rendita: Se hai carte basate sulla generazione di monete, libererai i tuoi lavoratori per svolgere altri compiti e puoi più facilmente permetterti la capacità di sblocco degli gnomi. Le Banche possono essere, nella fase iniziale o anche a metà del gioco, la pietra angolare di un motore basato sulle rendite. Con l'evoluzione della partita, prestate attenzione alle Carte Edificio che generano un oro ogni round. Puoi usare quelle in combinazione con la Banca per generare un sacco di reddito e flessibilità. Quando costruisci una Banca, è meglio se si hanno fondi o mezzi per piazzare uno gnomo su di essa subito. Non farà nulla di buono fino a che uno gnomo non sblocchi il suo potere.

Biblioteca: Per eseguire in maniera completa una qualsiasi strategia, avrai bisogno di ottenere le carte necessarie. Ma pagare per le carte Edificio è una scocciatura. Costruire una Biblioteca inizialmente ti garantirà un ciclo di carte attraverso cui puoi trovare quelle che vuoi – senza spendere monete!



Strategia Bilanciata: Costruisci una Taverna o un Giardino, seguito da una Banca, Come terza costruisci una Biblioteca, se possibile, seguita da una Locanda. Avrai un buon motore che si basa sulla tue decisioni per massimizzare le risorse.



Torre (solo giocatori esperti): Se ci sono due cose su cui tu puoi contare in Belfort, queste sono pagare una piccola fortuna per gnomi e tasse. Non c'è niente che tu puoi fare per le tasse, ma le Torri salveranno le tue monete per gli gnomi e ti aiuteranno ad attivare le abilità degli edifici più velocemente. Questo rende la Torre una potente proprietà da costruire ad inizio gioco. Puoi anche usare le Torri per esaurire il limite di gnomi della riserva, questo manterrà una presa su tuoi avversari e li forzerà a cambiare i propri piani. Il motore delle Torri è un po' difficile da eseguire bene, per cui i giocatori alle prime armi dovrebbero attenersi alle strategie riportate sopra.

Carte da evitare durante la prima partita: Fortezze, Guardiole, Mercati, Fabbri e Torri sono tutte carte potenti che posso essere usate con grande effetto. Ma se tu sei nuovo a Belfort, è meglio testare altre proprietà prima.

Una nota finale sulle carte Edificio iniziale: Non preoccupatevi se la vostra selezione non funziona come si sperava; ci sono molte possibilità di recuperare e prosperare durante il corso della partita!

Piani Migliori

Belfort vi costringerà a prendere decisioni con poche risorse e di cambiare i piani appena un vostro avversario vi negherà cose che desiderate. Quindi, se hai un grande piano che ci metterà tanti turni per essere eseguito, il più delle volte andrà male. Sii flessibile e prendi la migliore decisione che puoi al momento.

Tipi di Lavoratori & Maggioranza di Lavoratori

Presta attenzione a che tipo di lavoratori i vostri avversari stanno reclutando. Se qualcuno si sta concentrando sui nani, tu concentrati sugli elfi. Essere flessibile e reagire alle aperture degli avversari ti permette di massimizzare la maggior parte dei bonus risorse. Certo, tu potresti non aver bisogno di tante pietre questo round, ma sarai entusiasta di avere qualche pietra extra dopo. Le risorse sono scarse e tu hai tante proprietà da costruire.

Se costantemente ottieni risorse bonus, avrai un vantaggio significativo durante la partita. E spesso, puoi usare la stessa linea di pensiero per vincere il primo posto nella maggioranza dei due tipi di lavoratori. Se state lottando per raggiungere la maggioranza di nani o d'elfi, c'è certamente una possibilità di ottenere la maggioranza di gnomi, i quali spesso vengono trascurati fino a quando non si risolve la fase finale del round di punteggio. Gioca le Torri per generare gnomi. O usa la Gilda dei Reclutatori (se in gioco) per ottenere gnomi e raggiungere la maggioranza.

GNOMI

Parlando di gnomi, loro andranno ad esaurirsi! Quindi, non aspettare troppo a lungo di ottenere i tuoi. Non c'è nulla di più triste di avere una proprietà costruita con un posto per gli gnomi vuoto permanentemente. Inoltre, prima ottieni gli gnomi, e più benefici otterrai dalle tue proprietà durante il corso della partita e maggiori saranno le probabilità di ottenere punti per gnomi durante il round di punteggio. Come citato precedentemente, le Torri e la Gilda dei Reclutatori sono modi potenti per reclutare gnomi ad un prezzo minore delle normali tre monete.



Uno dei modi più veloci per rimanere indietro nella maggioranza dei lavoratori è quello di permettere ad un giocatore di dominare il Banco Assunzioni. Questo è particolarmente importante in una partita in tre giocatori, dove solo un posto di reclutamento è disponibile. Approfitta del reclutamento quando puoi, e nel momento che capisci che un giocatore in prima posizione si sta concentrando sul Banco Assunzioni, rispondi piazzandoti nel Campo Reale e portargli l'abilità via. Se la Gilda dei Reclutatori è in gioco, dovrai essere particolarmente attento. Ora, se tu stai dominando il Banco Assunzioni e la Gilda dei Reclutatori, sii calmo, e distrai i tuoi avversari con inutile chiacchiere.

Campo Reale

Nella maggior parte dei giochi di strategia, vuoi essere primo nell'ordine di turno e pagare qualcosa per il diritto di stare in prima posizione. In Belfort, essere primi assicura alcuni vantaggi, ma anche l'ultimo posto può essere una potente posizione. Tieni in esame le seguenti considerazioni prima di cambiare le posizioni usando il Campo Reale:

Il Primo Giocatore può piazzare un lavoratore su ogni spazio, a condizione che abbia le monete necessarie o sia possessore di una Gilda. Questo è meraviglioso se hai a cuore una determinata abilità, ma probabilmente sarai anche il giocatore che passerà per primo e che quindi piezzerà per primo nell'area risorse.

L'Ultimo Giocatore potrebbe avere limitate opzioni di piazzamento, ma quasi certamente sarà in grado di esaminare l'area risorse e piazzare i propri lavoratori in modo da ottenerne il bonus.

I Giocatori di Mezzo hanno una scelta da fare: recarsi al Campo Reale per "migliorare" la propria posizione o seguire un approccio passivo. Molti giocatori trovano che le posizioni intermedie permettono di assumere un approccio rilassato riguardo l'ordine di turno e quindi di spostare l'attenzione altrove. Ma potrebbe essere necessario usare il Campo Reale nelle fasi finali per assicurarti di fare un piazzamento cruciale o negare ad un avversario un posizionamento critico.

In quattro o cinque giocatori, dovrai anche tenere presente *quando* posizionare un lavoratore nel Campo Reale. Vai troppo presto o troppo tardi, e l'ordine di turno o qualcosa che davvero volevi potrebbe non essere disponibile. Prova a ipotizzare gli eventi nella tua testa prima di posizionare.

Le gilde rappresentano la pietra angolare di ogni buon motore. Dopo aver visto quali gilde sono in gioco, è necessario decidere se combattere per usare particolari gilde o adottare un atteggiamento più reattivo. Se hai a cuore l'utilizzo di una certa gilda, utilizza il Campo Reale per essere primo di turno. Altrimenti, tieni la mente aperta, prendi quello che la partita ti offre e assicurati di tenere monete in riserva in modo da poter utilizzare più gilde quando i tuoi avversari sono a corto di soldi. Quando si posiziona un lavoratore su una gilda, pensa a cosa avrai bisogno nell' area risorse. Se avrai bisogno di legno, non utilizzare un elfo su una gilda!

Quando un giocatore alle prime armi compra una gilda, di solito si chiede se dovrebbe usarla gratuitamente o come fonte passiva di reddito tramite l'utilizzo di altri giocatori. Chiedi a due giocatori diversi, e otterrai due risposte diverse... in qualche misura la risposta varia da Gilda a Gilda e da gioco a gioco. Ma, come regola generale, utilizzare una proprietà di una gilda gratuitamente è meglio che aspettare che un altro giocatore vi paghi... questo perché non c'è garanzia che un altro giocatore utilizzi la vostra gilda. Se si vuole tentare una strategia passiva di reddito, punta ad una posizione lontana d'ordine di turno. Altri giocatori utilizzeranno le gilde che possiedi, e inoltre sarà più probabile ottenere bonus nell'area risorse.

Quindi, come si fa a determinare quale gilda acquistare? Guarda su quali gilde i vostri avversari si concentrano. (Meglio ancora, se avete giocato con lo stesso gruppo prima e alcune gilde sono di nuovo in gioco, utilizzare quelle informazioni a vostro vantaggio!) Se si possiede una gilda che piace ad un tuo avversario, forzerai il giocatore a ripensarci o altrimenti otterrai un flusso costante di monete. Sii decisivo e istintivo. Più si aspetta per l'acquisto di una gilda, meno vantaggio si otterrà da tale acquisto.

Se è la tua prima partita, ti raccomandiamo di concentrarti sulla costruzione di una o due Carte Edificio dalla tua mano prima di preoccuparti di comprare gilde. Sarà più semplice e altrettanto sembra strategicamente.

Gilde Base

Gilda dei Reclutatori: Ah, questa gilda è molto popolare, soprattutto per i nuovi giocatori. E perché no? A chi non piace manodopera a basso costo? Decidi presto se sei interessato a comprare questa gilda perché se esiti, sicuramente qualcun'altro la comprerà. Se la possiedi, usala per lavoratori gratis o per le monete che riceverai dall'uso altrui.



Guarda come un falco i giocatori che tentano di monopolizzare questa gilda ogni round. **Non puoi lasciare che succeda.** Se necessario, usa il Campo Reale per prendere la prima posizione e mettere fine alla dominazione della gilda. Più precisamente, se qualcuno usa la Gilda dei Reclutatori, prima di voi, usa il Banco Assunzioni prima di loro. Una combo Gilda / Banco Assunzioni può essere devastante se ti trovi sul lato sbagliato.

Quando usi questa gilda, prendi il tipo di lavoratore che vuoi reclutare (anche ai fini del punteggio). E non dimenticare che puoi piazzare un elfo per prendere un nano o uno gnomo! La gilda è più flessibile del Banco Assunzioni e anche meno costosa. I nuovi giocatori raramente considerano di reclutare gnomi con la sua abilità, ma facendo questo salverai un sacco di monete e avrai un ruolo guida nella maggioranza di gnomi. E' un ottimo modo per ingaggiare 2 gnomi in un solo turno!



Gilda dei Mercanti: Questa gilda non è immediatamente interessante soprattutto ai nuovi giocatori, dato che richiede la gestione di un sacco di risorse e richiede una giusta pianificazione. Ma usando la Gilda dei Mercanti in combinazione con il "pieno" nell'area risorse, praticamente ti garantirà una Proprietà costruita, se non due. Ricorda, una visita alla Stazione di Scambio ti permette di comprare e vendere una sola volta, quindi con +3 visite avrai un sacco di flessibilità.



Gilda degli Architetti: Questa gilda è meravigliosa per la costruzione di Proprietà. Spesso puoi concentrarti su di essa quando nessuno lo fa e ne ottieni il vantaggio. Se puoi comprarla (e ci sarà poca competizione con nuovi giocatori), ci si può lavorare per tutta la partita.

Gilda dei Bibliotecari: Ottenere carte specifiche nella tua mano e la chiave per creare un motore efficiente, e questa gilda è uno dei modi migliori per far sì che questo accada presto. Facciamo che vuoi concentrarti sul reclutamento e sulla padronanza dei lavoratori. Usa questa gilda per ottenere Locande, Giardini e Taverne. Partirai come un killer, per gran parte a causa dell'uso di questa gilda. Sicuramente, non sempre lavorerai come pianificato. Ma una cosa è certa: usa la Gilda dei Bibliotecari per ricaricare velocemente una mano povera di carte, e per meno soldi!



Gilde Risorse

Gilde dei Boscaioli/Minatori/Muratori: Queste gilde tendono ad essere molto popolari con i nuovi giocatori. Usa la gilda per fare il pieno di una particolare risorsa, e poi **non** piazzare lavoratori nella stessa zona dell'area risorse, ai fini di ottenere dei bonus altrove. Ad esempio, usa la Gilda dei



Muratori per ottenere quattro pietre, e poi usa tutti i tuoi nani per il bonus nella miniera o nella miniera d'oro. In aggiunta, queste gilde permettono agli elfi di ottenere pietre o ai nani di ottenere

legno, che aggiunge un bel pò di flessibilità. La forza della Gilda dei Minatori è l'abilità di acquisire metallo con un singolo lavoratore, e liberando altri lavoratori per usarli in posti diversi dalla miniera. Prova a posizionare i tuoi lavoratori extra in zone per l'ottenimento di monete. Le monete aggiuntive saranno utili nel lungo periodo,



Gilda dei Banchieri: Insieme con la Gilda dei Reclutatori, questa gilda tende immediatamente ad essere tra le preferite dei nuovi giocatori. Ma attenzione, usarla bene è più difficile di quel che sembra! Se è in gioco la Gilda dei Ladri, pensa a ad usare quella gilda prima. Ma non rinunciare a questa. Quando usata bene, è potente! E se la possiedi, otterrai tre monete gratis; gli altri giocatori soltanto due. Se ti sembra che questa gilda sarà popolare fin dall'inizio, comprala e non usarla. Basta raccogliere monete dagli altri giocatori per tutta la partita! Se l'acquisto della gilda cambia la dinamica del gioco e i giocatori se ne stanno alla larga per negarti la fonte di reddito, allora usa la gilda tu stesso altrimenti il tuo investimento non porterà nulla.

Gilde Interattive

Conosci il tuo gruppo di gioco. Alcuni gruppi si divertono giocando con gilde interattive come quella dei Ladri o delle Spie. Altri (particolarmente i nuovi giocatori) spesso preferiscono essere in grado di costruirsi il proprio motore senza interferenze – anche se tu puoi utilizzare le gilde interattive per riottenere le tue risorse. Se il tuo gruppo non vuole esplorare il lato oscuro di Belfort oppure ha bisogno di tempo per ambientarsi, utilizza la Gilda dei Maghi, quale offre interessanti decisioni strategiche senza essere totalmente spietata.



Gilda dei Maghi: Nei round di punteggio, l'abilità di scambiare i segnalini edificio può fare una grossa differenza. Concentrati (ovviamente) sulla creazione di maggioranze, ma spesso uno scambio può garantirti di essere secondo e contemporaneamente sposta un avversario in un pareggio con un altro giocatore. Nei round di punteggio, entra presto in questa gilda! Puoi anche usarla negli altri round per manipolare la plancia in modo tale che un singolo scambio nei round di punteggio non sarà abbastanza importante da modificare "l'organizzazione della mappa" su cui hai lavorato nel tempo. Non permettere ad un singolo giocatore di dominare questa gilda perché ti troverai in una brutta situazione durante i punteggi, particolarmente più avanti nel gioco.

Gilda delle Spie: Preferisci comprare una carta conosciuta ad un oro per costruire il tuo motore oppure danneggiare un altro giocatore ottenendo anche una carta che può o non può essere utile? Se sei disposto ad essere flessibile ed a reagire a qualsiasi carta che otterrai, allora questa gilda sarà terribilmente efficace. E' particolarmente potente se puoi prendere l'ultima carta Edificio di un avversario, lasciando il giocatore con niente da costruire in quel round. Se non usi questa gilda, assicurati di avere più di una carta in mano se vuoi costruire in questo round.



Gilda dei Ladri: Anche se meno versatile in una partita a tre giocatori, questa gilda è forte e popolare – e diventa super-potente se la possiedi. ("Non pagare nulla e rubare due/tre monete" e molto meglio che "spendere una moneta per rubarne due.") Se non stai usando questa gilda, non contare di ingaggiare un gnomo in questo turno a meno che non possiedi almeno cinque monete. Se sei lontano nell'ordine di turno, le tue monete potrebbero essere spariti prima di poter ingaggiare uno gnomo!

Gilda dei Banditi: Anche se meno versatile in una partita a tre giocatori, questa gilda è un gran modo per gestire risorse e costruire proprietà efficacemente. L'aspetto più critico di questa gilda non è cosa tu puoi fare con essa, ma cosa *gli altri* possono fare con essa. Se stai contando di avere determinate risorse per costruire una particolare proprietà (o molte proprietà), fa attenzione a permettere ad un giocatore l'accesso alla Gilda dei Banditi. Quel giocatore può derubarti, e metterti in una posizione dove non si hanno abbastanza risorse per eseguire un piano.



Ecco alcuni suggerimenti per un efficace posizionamento dei segnalini Edificio sui distretti:

Stai lontano dalla mischia, se possibile. Posiziona i tuoi segnalini dove non ci sono altri segnalini. Più facile a dirsi che a farsi, giusto?

Se c'è una gilda che sembra essere meno popolare per qualche ragione, prova a posizionare prima in quel distretto. Ci sarà una probabilità più bassa che un avversario compri quella gilda che ti porterebbe in un pareggio nella maggioranza.

Mira per il secondo posto nelle maggioranze dei distretti che già contengono segnalini degli avversari. La natura umana ti spinge ad essere primo ovunque, ma spendere segnalini per conquistare un primo posto spesso non ti fa ottenere il maggior numero di punti! Se stai pareggiando come primo in un distretto, questo vale tre punti. Superare il pareggio per avere il primo posto da solo ti farà guadagnare due punti. Che non è buono come ottenere il secondo posto da un'altra parte, che vale tre punti!

All'inizio del gioco, le Fortezze non sembrano molto importanti. Ma sono incredibilmente potenti per ottenere la maggioranza nei distretti – e non solo nei round finali. Prova a costruire una Fortezza (o due) un paio di round prima di quando sembra naturale. Avrai la prima scelta di dove posizionare i tuoi doppi segnalini, quale è un grosso vantaggio. E il doppio piazzamento ha un impatto psicologico su i tuoi avversari, che potrebbero rinunciare a competere con te e piazzare i propri segnalini edificio altrove. Se si attende molto a lungo per la costruzione di Fortezze, le tue opzioni di posizionamento saranno limitate e difficilmente varrà il costo della proprietà. Inoltre non si sfrutterà la moneta che le Fortezze rendono nella Fase Raccolta.

Le Guardiolo sono ottime nei round di punteggio se hai monete per ingaggiare uno gnomo e posizionare il secondo segnalino edificio. Prova ad avere un segnalino nel distretto adiacente quando usi la Guardiolo. Così, dopo che tu hai posizionato i segnalini della Guardiolo, sarai idealmente primo in un distretto e almeno secondo nel distretto adiacente alla Guardiolo.

E non dimenticare le Mura! Non richiedono una carta, e sono utili alla fine del gioco quando le maggioranze nei distretti (e le risorse) sono limitate.

A questo punto, dovresti rilevare un chiaro andamento: Qualche giocatore agisce, altri reagiscono... e chi fa più attenzione agli stili e intenzioni dei rivali spesso ne esce vincitore!

Forse la parte più potente e trascurata di Belfort è reagire all'accumulo di monete di un avversario. L'istinto della maggior parte dei giocatori è di usare i propri fondi per ingaggiare gnomi e pagare per cose per "ottimizzare" il proprio gioco. Ma una carenza costante di oro non è ottimale... specialmente se i tuoi avversari ti fanno pentire di questa carenza.

Guarda cosa stanno facendo i tuoi avversari, preferibilmente da ultimo o da più vicino all'ultimo come turno di gioco. Se i giocatori prima di te spendono il proprio oro in gnomi e spazi, **conserva il tuo oro per il turno successivo**. Se due giocatori non hanno oro e se un altro ne ha soltanto uno, pensa a cosa puoi fare con cinque o più monete nel prossimo round: Dominerai il Banco Assunzioni. Otterrai gilde a tua scelta. Avrai fondi per utilizzare le tue proprietà. I tuoi avversari non sanno cosa li colpirà!

Infine, l'assunzione di gnomi non è un dato di fatto. Pensa al costo-beneficio che uno gnomo dà nel mezzo e nella fine di una partita. Potresti pagare tre monete e non ottenere indietro un beneficio di uguale valore. Lascia che i tuoi avversari facciano questo errore, mentre tu conservi i tuoi fondi per colpirli il prossimo round.

REDDITO E TASSE

Ovviamente, devi anche assicurarti di avere abbastanza monete per coprire le tasse **ogni volta**. Ma se qualcuno ti dice di provare ad ottenere *meno* punti per rimanere in una fascia di tasse più bassa, non credergli! Fai Solti, Punti e Vinci la partita!

