

di **Bruno Cathala**
per 2-6 giocatori

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Luglio 2003



*<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com*

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Lawless" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Contenuto

- 117 carte, che comprendono:
 - 24 carte Campo (bordo grigio)
 - 30 carte Bestiame (bordo viola)
 - 20 carte Cowboy (bordo blu)
 - 25 carte Inganno (bordo rosso)
 - 18 carte Contrasto / Bonus (bordo verde)
- 60 monete d'oro
- 1 dado a sei facce
- 1 mappa di gioco

Obiettivo del Gioco

Ogni giocatore deve sopravvivere e prosperare nel mondo spietato del selvaggio west americano, espandendo la propria fattoria per diventare l'indiscusso barone della regione.

Durante il suo turno, ogni giocatore spende dei punti per eseguire delle azioni a sua scelta:

- Pescare nuove carte
- Sviluppare e proteggere la sua fattoria, piazzando in gioco nuove carte (per esempio, le carte Campo gli permettono di avere più bestiame, le carte Cowboy sorvegliano tale bestiame, ecc).
- Ostacolare i suoi avversari giocando le carte Inganno.

Il giocatore può anche vendere una parte o tutto il suo bestiame.

Una partita termina quando, alla fine del turno di un giocatore, non ci sono più carte da pescare, oppure la banca ha terminato i soldi.

Ogni fattoria riceve un certo numero di punti prestigio, in accordo con le seguenti categorie:

- Numero di campi
- Quantità del bestiame presente nei campi
- Numero di cowboy presenti nella proprietà
- Fortuna del giocatore

Per ogni categoria, il primo giocatore totalizza 5 punti, 3 se è secondo, 2 se è terzo e 1 se è quarto.

Il quinto e il sesto posto non totalizzano punti. Dopo aver aggiunto i punti totalizzati in ogni categoria, il giocatore con il totale più alto vince la partita.

Il Tipo delle Carte

Le varie carte sono descritte in dettaglio alla fine di questo regolamento. Per iniziare a giocare, dovrete solo ricordare che ci sono 5 categorie di carte:

- I Campi (bordo grigio): ogni carta rappresenta un pascolo della fattoria. Un campo può contenere da 1 a 3 pascoli, a seconda della sua qualità (vedere la sezione "Effetti delle Carte"). Queste carte sono una delle chiavi del gioco, perché per prima cosa senza campi una fattoria non può avere bestiame, e seconda cosa alla fine del gioco, più elevata è la categoria dei campi, più punti prestigio si guadagneranno.
- Il Bestiame (bordo viola): ogni carta rappresenta una mandria. Il valore di una mandria va da magra a grassa, in tre valori diversi.
- I Cowboy (bordo blu): ogni carta rappresenta un cowboy che potrà aiutare a controllare le mandrie. I cowboy sono divisi in tre livelli di esperienza, che durante il Test sulla sorveglianza del Bestiame (vedere più avanti) fanno guadagnare un bonus variabile da 1 a 3 punti. Alla fine della partita, più alto sarà il valore delle categorie dei propri cowboy, più punti prestigio si guadagneranno.
- Gli Inganni (bordo rosso): ognuna di queste carte ha un effetto particolare, descritto in dettaglio nella sezioni sugli effetti delle carte. Queste carte servono per ostacolare le imprese degli avversari.
- I Contrasti / Bonus (bordo verde): ognuna di queste carte ha un effetto particolare, descritto in dettaglio nella sezioni sugli effetti delle carte. Le carte Contrasto annullano gli effetti delle carte Inganno giocate dagli avversari, mentre le carte Bonus aiutano a guadagnare dei vantaggi, facilitando la vittoria finale.

Ordine di Gioco

Il primo giocatore viene scelto a caso con il lancio di un dado. Questo giocatore farà tutte le sue azioni e poi terminerà il suo turno. La partita proseguirà in senso orario intorno al tavolo.

Preparazione

- Mescolate tutte e 117 le carte.
- Distribuite 3 carte ad ogni giocatore.
- Formate con le restanti carte un mazzo coperto e piazzatelo vicino alla mappa di gioco, adiacente allo spazio "6", in modo da formare il mazzo delle pescate.
- Piazzate una carta scoperta in ognuno dei sei spazi numerati della mappa. Si formerà così quella che verrà chiamata "La Linea". I numeri sulla mappa indicano il costo in punti azione che si dovranno spendere per poter pescare le carte dalla Linea.
- Piazzate tutte le monete d'oro di lato, in modo da formare la banca. Con 2, 3 o 4 giocatori, queste monete dovranno essere 50; con 5 giocatori dovranno essere 55; con 6 giocatori dovranno essere 60.

Durante il suo turno, un giocatore potrà eseguire le azioni seguenti, nell'ordine indicato:

1. **Guidare il bestiame**
2. **Raccogliere altre entrate**
3. **Eseguire delle azioni a scelta**
4. **Terminare il turno**

1. Guidare il Bestiame

Durante questa fase, il giocatore verificherà per prima cosa che il bestiame presente nella sua fattoria sia adeguatamente controllato. Poi, se desidera, potrà scegliere di vendere una parte o tutto il suo bestiame.

Controllate che tutti i giocatori eseguano queste azioni nell'ordine indicato.

Test sulla Sorveglianza del Bestiame.

All'inizio del suo turno, se il giocatore ha almeno una carta Bestiame nei campi della sua fattoria, allora dovrà verificare che queste mandrie siano ben controllate e non fuggano.

Per fare questo, si procederà nel modo seguente:

- L'avversario a sinistra del giocatore di turno lancerà un dado. Aggiungerà quel risultato al numero di carte Bestiame presenti nei campi del giocatore di turno. Quel totale rappresenta l'Indice di Difficoltà sulla Sorveglianza.
- Il giocatore di turno lancerà a sua volta un dado e aggiungerà al risultato i bonus sulla sorveglianza (+1, +2 o +3) di ogni cowboy presente nella sua fattoria, più qualunque bonus offerto da eventuali Recinti.

Se il risultato così ottenuto è uguale o maggiore dell'Indice di Difficoltà sulla Sorveglianza, il bestiame risulta essere controllato bene, e non succede nulla.

Se invece il risultato è minore dell'Indice di Difficoltà sulla Sorveglianza, il test fallisce e una delle mandrie fugge. Dato che questo è un mondo crudele, la mandria che fugge sarà sempre quella con il più alto valore di mercato. Questa carta verrà semplicemente

rimossa dal gioco e scartata.

Vendere del Bestiame.

Il bestiame ancora presente in una fattoria dopo il Test sulla Sorveglianza potrà essere venduto alla banca, la quale pagherà immediatamente al giocatore il corrispondente valore di mercato della mandria venduta.

Più a lungo una mandria resta in una fattoria, più alto diventerà il suo valore. Il valore base di una mandria viene moltiplicato per il numero dei turni che questa ha passato nella fattoria (fino ad un massimo di 4 volte il suo valore base).



Quindi, un mandria magra potrà fruttare 1, 2, 3 oppure 4 monete d'oro, a seconda del numero di turni che essa rimarrà nella fattoria.

Una mandria di buona qualità potrà fruttare 2, 4, 6 oppure 8 monete d'oro.

Una mandria grassa potrà fruttare 3, 6, 9 oppure 12 monete d'oro.

Un giocatore non è mai obbligato a vendere una mandria, e potrà scegliere di venderne una, nessuna o tutte.

Incrementare il Proprio Bestiame .

Per il bestiame che non è stato perduto oppure venduto, il giocatore proprietario dovrà registrare il numero di turni che questo passa nella fattoria, e per fare questo dovrà ad ogni turno ruotare le carte Bestiame di 90° in senso orario.

(Nella posizione "ore 12", una carta Bestiame viene considerata essere nella fattoria da un turno; nella posizione "ore 3", una carta Bestiame viene considerata essere nella fattoria da due turni; nella posizione "ore 6", una carta Bestiame viene considerata essere nella fattoria da tre turni; nella posizione "ore 9", una carta Bestiame viene considerata essere nella fattoria da quattro turni. Dopo la fine del quarto turno, la carta Bestiame non cambierà più di posizione, quindi non incrementerà ulteriormente il suo valore).

2. Raccogliere altre Entrate

Se un giocatore possiede una miniera d'oro, riceverà dalla banca una certa somma che dipenderà dal numero di vene aurifere scavate nel turno. Per determinare la quantità di oro estratto in un turno, il giocatore dovrà lanciare il dado due volte, sommando assieme i risultati. Riceverà quindi un numero di ori pari alla somma dei due dadi ... **a meno che** il totale non sia maggiore o uguale a 10. In questo caso, ci sarà stata una terribile esplosione nella miniera, distruggendo anche il campo che la contiene.

3. Eseguire delle Azioni a Scelta

Durante il proprio turno, ogni giocatore ha a disposizione 6 punti Azione, da spendere completamente o in parte durante il turno (I punti Azione non utilizzati vengono persi e non potranno essere riportati al turno

successivo). Questi punti vengono usati dai giocatori come meglio credono, e in qualunque ordine vogliono.

Il costo delle varie azioni è il seguente:

- **Prendere una carta dalla Linea** costa un numero di punti Azione pari al valore indicato sulla mappa, in corrispondenza della carta. E' possibile prendere più carte in una volta sola, per esempio la prima, la seconda e la terza, per un totale di 6 punti Azione.
- **Pescare una carta coperta** dalla cima del mazzo delle pescate costa 3 punti Azione per carta. Potete pescare fino a due carte a turno, per un totale di 6 punti Azione.
- **Giocare una carta Campo, Bestiame o Cowboy** costa 1 punto Azione per carta. Potete piazzare una carta Bestiame solo se ci sono sufficienti Campi per sopportarla. Quindi, un giocatore senza carte Campo non potrà piazzare carte Bestiame. Ma un giocatore può piazzare prima una carta Campo, e poi una carta Bestiame. Oppure può giocare solo carte Cowboy.
- **Giocare una carta Inganno, Contrasto oppure Bonus** costa il numero di punti Azioni indicati nell'angolo in alto a sinistra sulla carta. Gli effetti della carta verranno quindi applicati immediatamente.
- **Duellare.** Per le regole sul duello consultate i dettagli delle carte "Hired Guns".

***Importante:** in qualunque momento del proprio turno, un giocatore potrà acquistare punti Azione aggiuntivi pagando 2 monete d'oro per ogni punto Azione comprato. L'unico limite al numero di punti Azioni acquistabili è dato dalla quantità di monete d'oro che un giocatore possiede.*

4. Terminare il Turno

Per prima cosa, il giocatore conta le carte che ha in mano. Se sono più di 10, dovrà scartarne l'eccesso, scegliendo quali eliminare.

Poi, se nella Linea ci sono meno di 6 carte, dovrà riempire gli spazi vuoti nel modo seguente:

- Dovrà far slittare verso destra le carte già presenti nella Linea (senza lasciare degli spazi vuoti), in modo che queste vadano ad occupare gli spazi di minor valore della Linea.
- Poi, riempirà gli spazi vuoti con nuove carte pescate dal mazzo, piazzandole a faccia in su sulla mappa.

Ora, potrà iniziare il turno del giocatore successivo ...

Termine della Partita

La partita termina quando, alla fine del turno di un giocatore, il mazzo delle pescate è terminato, oppure la banca non ha più monete.

Ogni fattoria riceverà quindi dei punti Prestigio, a seconda delle seguenti categorie:

- Numero di campi
- Quantità del bestiame presente nei campi
- Numero di cowboy presenti nella proprietà
- Fortuna del giocatore

Ogni giocatore conta il numero delle carte Campo della propria fattoria, il numero delle carte Bestiame presenti nei propri campi, il numero di carte Cowboy (le carte in mano non contano), e il numero di monete d'oro possedute.

Esempio di Calcolo dei Totali:

	Campi		Bestiame		Cowboy		Ori	
	# carte	Punti	# carte	Punti	# carte	Punti	# carte	punti
Claudia	6	5	1	1	2	3	17	5
John	3	1	3	5	0	0	13	3
Larry	5	3	3	5	0	0	11	2
Jill	4	2	2	2	5	5	9	1

Claudia vince la partita con 14 punti, davanti a Larry e Jill con 10 punti e John con 9 punti.

Per ogni categoria:

- Il giocatore al primo posto (quello con il punteggio più alto) riceverà 5 punti.
- Il secondo riceverà 3 punti.
- Il terzo riceverà 2 punti.
- Il quarto riceverà 1 punto.
- Il quinto e il sesto giocatore non riceveranno nessun punto.

Attenzione: una fattoria che non possiede nessun elemento in una categoria non riceverà nessun punto per tale categoria, indipendentemente dal numero di giocatori.

Dopo aver sommato tutti i punti ricevuti per ogni categoria, il giocatore con più punti sarà il vincitore.

Regole per 2 Giocatori

Con 2 giocatori, ognuno dovrà gestire due fattorie. La partita verrà giocata come se fossero presenti 4 giocatori.

Per iniziare, ogni giocatore riceve 3 carte, e la partita proseguirà normalmente, nell'ordine seguente:

Giocatore 1 – fattoria 1; Giocatore 2 – fattoria 1
 Giocatore 1 – fattoria 2; Giocatore 2 – fattoria 2

Il vincitore sarà il giocatore che avrà accumulato il maggior numero di punti Prestigio tra tutte e due le sue fattorie.

Effetti delle Carte

Descrizione e costo in punti Azione

CARTE CAMPO (bordo grigio) – 24 carte

Costo = 1 punto Azione per carta

Ci sono tre tipi di Campi:

- Campo Difficile (16 carte)
- Campo Buono (4 carte)
- Campo Eccellente (4 carte)

Ogni campo può supportare tante carte Bestiame quante sono le icone al centro della carta.



CARTE COWBOY (bordo blu) – 20 carte

Costo = 1 punto Azione per carta

Ci sono tre tipi di cowboy:

- Greenhorns – Principiante (8 carte)
- Experienced Hand – Esperto (9 carte)
- Veteran – Veterano (3 carte)

I cowboy controllano l'intero bestiame. Ogni cowboy ha un bonus, indicato nella parte alta della carta, da aggiungere al dado lanciato per il Test sulla Sorveglianza del Bestiame. Questo bonus viene usato anche contro gli "Hired Guns" (Pistolero).



CARTE BESTIAME (bordo viola) – 30 carte

Costo = 1 punto Azione per carta

Ci sono tre tipi di bestiame:

- Poor Quality Herd - Scadente (9 carte)
- Good Quality Herd – Buono (15 carte)
- Prize-Winning Herd – Ottimo (6 carte)

Le immagini delle monete d'oro in alto sulle carte, indicano il valore base del bestiame rappresentato. Quando quel bestiame viene venduto, questo valore sarà moltiplicato per il numero di turni in cui esso è rimasto nella fattoria (fino a un valore massimo di 4 volte il valore base).



CARTE INGANNO (bordo rosso) – 25 carte

Costo = a seconda della carta



Indian Raid - Assalto Indiano (3 carte):

Gli indiani riprendono i loro antichi territori di caccia. Questa carta resta in gioco fino all'arrivo della cavalleria. Fino a che questa carta si trova nella fattoria di un giocatore, egli non potrà piazzare nuovo bestiame, non potrà venderne, e non potrà recuperare le entrate dovute dalle sue miniere d'oro. Se la partita termina prima dell'arrivo della cavalleria, quella fattoria non sarà considerata come parte delle proprietà del giocatore. Quando arriva la cavalleria, questa carta viene rimossa, l'integrità della fattoria colpita viene recuperata, e il giocatore può nuovamente utilizzare i suoi benefici e risorse (bestiame e miniere).

Stampede – Fuga Precipitosa (3 carte):

Il bestiame ha deciso di rendere difficile la vita del suo proprietario. Durante il Test sulla Sorveglianza del Bestiame, ogni carta Bestiame conta doppio, e se il giocatore fallisce il test, perderà 2 carte Bestiame anziché una.

Questa carta resta in gioco fino a che il suo proprietario gioca la carta "Rodeo Champion".



Hired Gun – Pistolero (3 carte):

Costo = 3 punti Azione

Queste carte vengono utilizzate per colpire il personaggio di un avversario (cowboy, sceriffo (sheriff), sindaco (mayor), becchino (undertaker)) che ha il bonus più alto.

Duello con un Pistolero: l'attaccante lancia un dado ed aggiunge il bonus del Pistolero indicato sulla carta. Il difensore lancia un dado ed aggiunge il bonus del personaggio obiettivo. Se vince il Pistolero, il suo obiettivo viene eliminato. L'attaccante riprende in mano la sua carta

Pistolero, riceve l'importo indicato sulla carta e piazza la carta obiettivo sul tavolo di fronte a se.

Se vince il difensore, il Pistolero muore e il difensore riceve un quantitativo di monete d'oro pari all'importo indicato sulla carta Pistolero più un totale di monete pari al totale dei bonus dei personaggi precedentemente uccisi dal Pistolero.

In caso di pareggio, sia il Pistolero che il suo obiettivo vengono uccisi e quindi eliminati dal gioco. In questo caso, nessuno dei due giocatori riceve monete d'oro.

Shark – Baro (3 carte)

Costo = 3 punti Azione

Scegliete un avversario. Egli dovrà rivelarvi la sua mano di carte, e voi potrete prenderne una a vostra scelta.

La carta Baro viene scartata dopo l'uso.



Hold Up – Rapina (3 carte)

Costo = 3 punti Azione

Questa carta vi permette di rubare delle monete d'oro ad un avversario a scelta, oppure alla banca. Una volta che avete scelto un obiettivo, lanciate un dado. Le monete che ruberete saranno pari al risultato del dado più 3.

La carta Rapina viene scartata dopo l'uso.

The Railroad – La Ferrovia (3 carte)

Costo = 3 punti Azione

L'Unione delle Ferrovie dell'Ovest richiede l'utilizzo di alcuni campi ove far passare le sue rotaie, e collegare così le coste del Pacifico e dell'Atlantico. Questo è un piccolo prezzo da pagare in nome del progresso. Il campo obiettivo dovrà essere rimosso permanentemente, assieme a qualsiasi bestiame o miniera in esso contenuta.

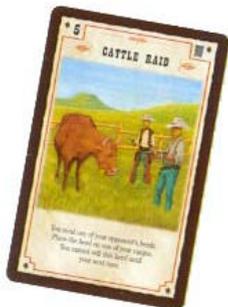
La carta Ferrovia viene scartata dopo l'uso.



Saloon (2 carte)

Costo = 5 punti Azione

Quando piazzate questa carta sulla mappa, ogni vostro avversario dovrà scegliere a caso uno dei suoi cowboy, il quale si avvia a bere, finendo in mano al giocatore proprietario del Saloon. E' proprio vero ... anche il più leale dei cowboy può essere attratto da una bella donna o da un bicchiere di alcool.



Cattle Raid – Furto di Bestiame (2 carte)

Costo = 5 punti Azione

Potrete rubare una mandria di un vostro avversario. Questa mandria verrà immediatamente trasferita in uno dei vostri campi che abbia la capacità di supportarla. Essa mantiene il valore di mercato che aveva prima di essere rubata, ma non potrà essere venduta fino al prossimo turno.

Hang'em High – Impiccagione (3 carte)

Costo = 2 + x punti Azione

Per giocare questa carta, dovrete spendere un numero di punti Azione pari al bonus del personaggio obiettivo (cowboy o altro) più 2 altri punti Azione. Questo personaggio viene impiccato e rimosso dal gioco.



CARTE CONTRASTO E BONUS (bordo verde) – 18 carte



Sceriff – Sceriffo (1 carta)

Costo = 4 punti Azione

Quando un giocatore usa lo Sceriffo e fino a che questo è in gioco, nessun avversario potrà giocare contro di lui una carta Shark (Baro), Hold Up (Rapina) oppure Cattle Raid (Furto di Bestiame).

Inoltre, un Pistolero deve prima eliminare lo Sceriffo (che possiede un bonus di +5) per poter attaccare un personaggio appartenente al giocatore protetto dallo Sceriffo.

Questo bonus non viene applicato al Test sulla Sorveglianza del Bestiame.

Questa carta resta in gioco fino a che non viene eliminata.

Rodeo Champion – Campione di Rodeo (3 carte)

Costo = 3 punti Azione

Questa carta annulla gli effetti di una carta Stampede (Fuga Precipitosa) (entrambe le carte sono eliminate dal gioco).

Questa carta viene scartata dopo l'uso.





Cavalry – *Cavalleria* (3 carte)

Costo = 3 punti Azione

Questa carta annulla gli effetti di una carta Indian Raid (Assalto Indiano), reclamando il campo e qualunque cosa si trovi al suo interno (bestiame o miniere d'oro). Entrambe queste carte dovranno essere scartate.

Il campo liberato ritorna ad essere immediatamente disponibile per ricevere nuovo bestiame, e può essere nuovamente considerato nel calcolo dei punti vittoria.

Questa carta viene scartata dopo l'uso.

Gold Mine – *Miniera d'Oro* (2 carte)

Costo = 3 punti Azione

In un campo viene scoperta una miniera d'oro. Questo campo non potrà più contenere delle carte Bestiame.

In altre parole, ogni turno, il proprietario del campo riceverà un'entrata basata sul valore della vena aurifera scoperta. Dovrà lanciare un dado due volte e sommare i risultati. Se il totale è compreso tra 2 e 9, il giocatore riceverà un numero di monete d'oro pari a risultato dei due dadi. Se il totale è 10 o più, allora ci sarà un'esplosione che distruggerà la miniera e il campo che la contiene.



Undertaker – *Becchino* (1 carta)

Costo = 4 punti Azione

Ogni volta che un personaggio viene ucciso (vostro o di un avversario), la banca paga al becchino 2 monete d'oro perché possa provvedere alla sepoltura. Il becchino aggiunge un bonus di +3 al dado in un duello contro un Pistolero. Questo bonus non viene contato durante un Test sulla Sorveglianza del Bestiame.

Working Girls – *Ragazze Allegre* (2 carte)

Costo = 3 punti Azione

Dove ci sono ragazze, ci sono cowboy. L'arrivo di queste ragazze nella vostra fattoria, attira nuovi cowboy. Cercate e prendete dal mazzo delle pescate (non dalla Linea) le prime 2 carte Cowboy, tenendole in mano. Poi, rimescolate il mazzo delle pescate.



Trapper – *Cacciatore* (3 carte)

Costo = 3 punti Azione

I vostri cacciatori sono ritornati dal nord con delle pelli fantastiche. Lanciate il dado e prendete dalla banca un numero di monete d'oro pari al risultato del dado + 3.

Wire Fence – Palizzata (2 carte)

Costo = 4 punti Azione

Attorno alla vostra proprietà avete costruito una palizzata. Questa vi permetterà di aggiungere un bonus di +2 al dado durante il Test sulla Sorveglianza del Bestiame.



Mayor – Sindaco (1 carta)

Costo = 4 punti Azione

Venite eletto sindaco di questa piccola città! Come sindaco potete, se volete, modificare l'ordine delle 6 carte che formano la Linea, prima che un qualsiasi giocatore inizi il suo turno. Nota: è ammesso e consigliato fare delle offerte al sindaco (corruzione politica) perché egli sistemi le carte della Linea a proprio vantaggio. Il sindaco aggiunge un bonus di +4 nei duelli contro un Pistolero (ma non nei Test sulla Sorveglianza del Bestiame).

SCHEMA DELLE CARTE

Tutte le carte contengono dei simboli, utilizzati per comprendere il significato delle carte. Quella sotto è una carta di esempio.

Qui è indicato il valore base della carta, in questo caso 3 monete d'oro

Punti Azione

È il costo, in punti Azione, per poter giocare la carta (che non deve essere confuso con il costo per prendere la carta dalla Linea o dal mazzo delle pescate).

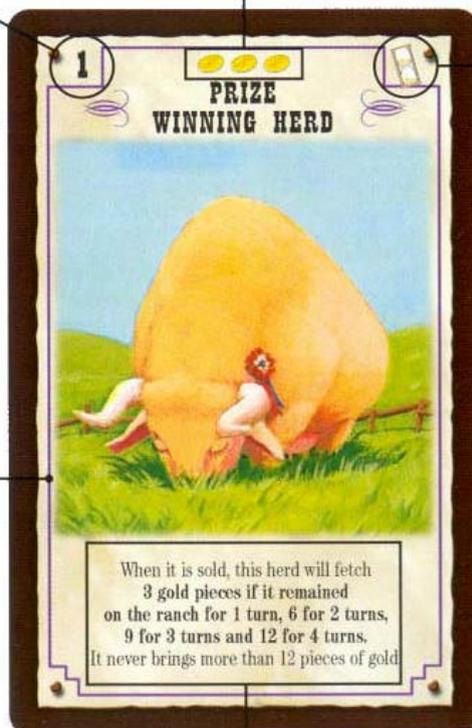
1 punto Azione per le carte Campo, Bestiame e Cowboy.

3 o più punti Azione per le carte Inganno, Contrasto e Bonus.

Colore del bordo

Indica il tipo della carta.

- GRIGIO = Campo
- BLUE = Cowboy
- VIOLA = Bestiame
- ROSSO = Inganno
- VERDE = Contrasto / Bonus



Durata dell'effetto

Se il simbolo è un cestino vuoto

L'effetto della carta viene applicato immediatamente, poi la carta è scartata.

Se il simbolo è una clessidra

La carta resta in gioco fino a che non viene eliminata. Il suo effetto, se c'è, resta valido fino a che la carta non viene tolta dal gioco.

Se il simbolo è un punto di domanda

Solo le carte Hired Guns (Pistolero) hanno questo simbolo. Se l'attacco ha successo (il personaggio avversario viene ucciso), e il Pistolero ritorna in mano al giocatore proprietario. Altrimenti, il Pistolero viene ucciso e la carta scartata.

Effetti

Questo testo descrive l'effetto della carta.