

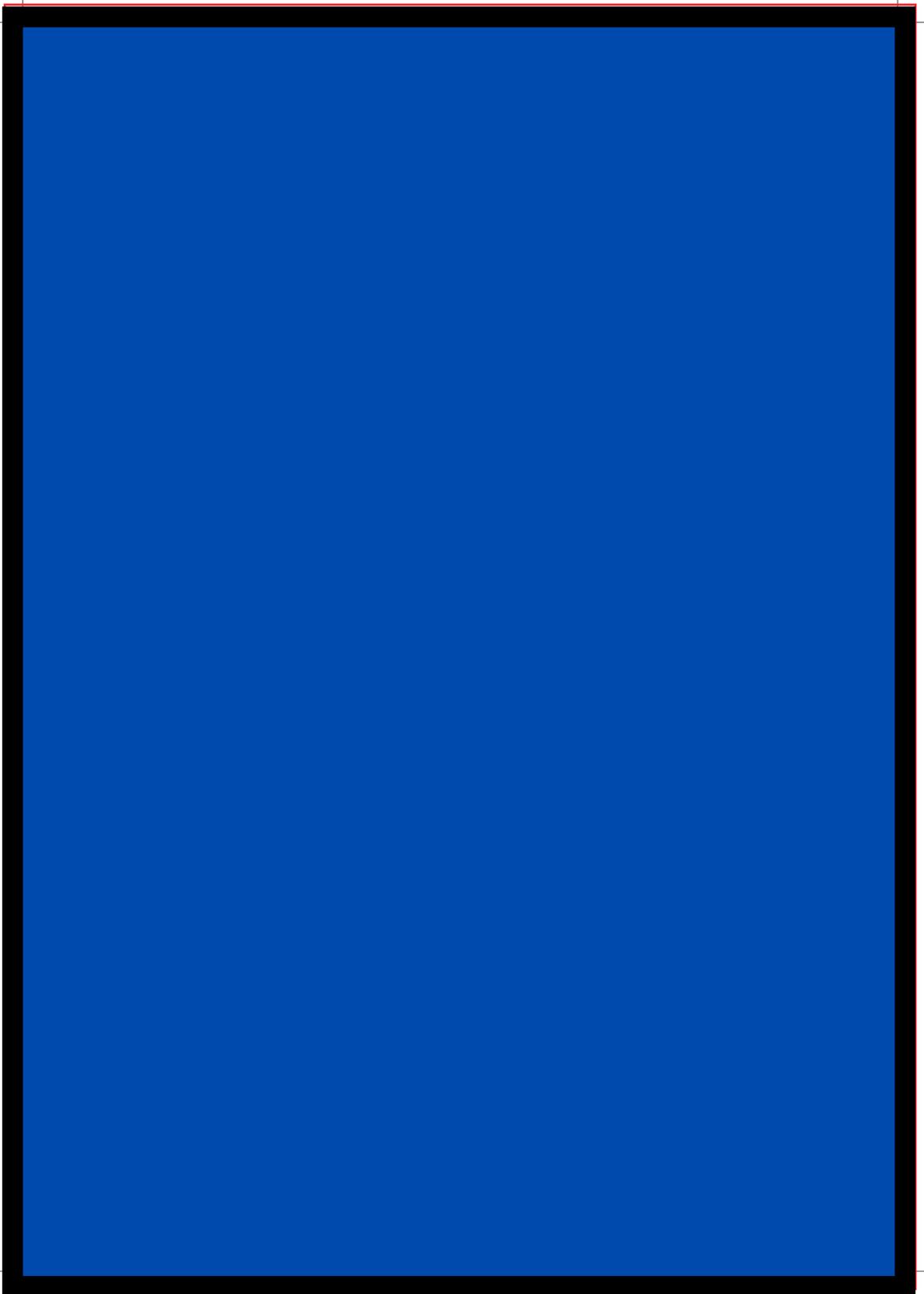
COMPETITORS AGGRESSIVE

REGOLAMENTO

Espansione del Gioco base



Sebastiano e Gabriele Todaro



Sommario

Scopo del gioco	pagina 4
Condizioni di vittoria	pagina 4
Componenti del gioco	pagina 5
- 1 Scheda 6°giocatore con pannello Punti Vittoria	pagina 5
- Set completo tokens 6° giocatore	pagina 5
- Il Righello Movimento Elicottero	pagina 5
- 52 Nuove carte contratto	pagina 6
- Token Elicottero	pagina 6
- Token Codice N.O.M.	pagina 7
- Token Punti Vittoria addizionali	pagina 7
- Token Missionario e token Ambasciatore	pagina 7
- Token Colpo di Stato	pagina 8
Regole del gioco	pagina 8
- Preparazione del gioco	pagina 8
- Inizio della partita	pagina 9
Approfondimenti sulle nuove condizioni di vittoria	pagina 12
- Partita a Tempo	pagina 12
- Partita a Punti	pagina 12
- Instaurazione del Nuovo Ordine Mondiale (N.O.M.)	pagina 12
La "Direttiva Golderberg"	pagina 12
La Direttiva Golderberg è in gioco	pagina 14

REGOLAMENTO

Competitors Aggressive

(Espansione del gioco base Competitors)

Da 3 a 6 Giocatori 14+

Attenzione!

L'Espansione Competitors Aggressive non è giocabile separatamente dal Gioco base

Scopo del Gioco

Le tue capacità di spedizione sono già state messe a dura prova nel Gioco Base "Competitors", ma in questa espansione dovrai misurarti con i poteri occulti che tramano nell'ombra per destabilizzare l'ordine costituito. Il mondo dei trasporti diviene lo strumento attraverso il quale vengono delineati i grandi cambiamenti Geopolitici e la competizione si accende fino ad oltrepassare i limiti della legalità, in un panorama globale dove tutto diventa legittimo per conseguire la vittoria finale. Fai le tue scelte ottimizzando al massimo le risorse di cui disponi per annichilire le ambizioni dei tuoi avversari e mantieni sempre alta l'attenzione sulle mosse altrui perché, in ogni momento, l'ombra della cospirazione potrebbe coinvolgere anche la tua compagnia. Sarà quello il momento in cui scoprirai quanto in basso sei disposto a scendere per vincere la partita.

Condizioni di Vittoria

. Partita a tempo

Rimangono applicabili le regole del gioco-base Competitors

. Partita a Punti

Vince il giocatore che arriva a **20 Punti Vittoria** sulla scheda giocatore e resiste fino alla fine del turno dell'ultimo giocatore senza essere raggiunto dagli altri.

. Instaurazione del Nuovo Ordine Mondiale (N.O.M.)

Vince il giocatore che, in possesso della " **Direttiva Golderberg**" riesce a consegnare **1 codice N.O.M.** in ogni Sede Principale Avversaria prima che un altro giocatore sia arrivato a 20 Punti Vittoria

Componenti di Gioco

All'interno della scatola troverete:

- Scheda del 6° Giocatore
- Set completo di tokens del 6° Giocatore
- 52 Nuove Carte Contratto
- 6 Token Elicottero
- 6 Token Codice N.O.M. (Nuovo Ordine Mondiale)
- 6 Token Punti Vittoria addizionali
- 6 Token Missionario
- 6 Token Ambasciatore
- 6 Token Colpo di Stato
- 1 Righello Movimento Elicottero

1 Scheda 6° Giocatore con Pannello Punti Vittoria

Nell'Espansione Competitors Aggressive viene introdotto il 6° Giocatore quindi nella scatola viene data in dotazione la relativa Scheda giocatore contenente gli elementi riassuntivi dei token di movimento e di posizionamento, delle azioni, la legenda dei simboli rappresentati sulla plancia di gioco ed il Pannello Punti Vittoria rappresentato da una colonna nera e numerata da 1 a 10 (Per l'utilizzo della Scheda vedere regolamento del Gioco Base " Competitors").

Set completo tokens del 6° Giocatore

Il Set comprende un totale di 18 token:

- 5 Trucks (di colore nero)
- 3 Navi (di colore nero)
- 2 Aerei (di colore nero)
- 1 Aereo in volo (di colore nero)
- 1 Sede Principale (di colore Nero)
- 5 Filiali (di colore nero)
- 1 token Punti Vittoria con corona (di colore nero)

Righello Movimento Elicottero

1000

2000

Il righello Movimento elicottero ha la funzione di consentire lo spostamento del mezzo sulla plancia di gioco.

52 Nuove Carte Contratto

Le Carte Contratto contenute nell'Espansione "Competitors Aggressive" sono immediatamente individuabili per la presenza dell'icona  e si suddividono in:

- **25 Carte Contratto**
- **27 Carte Contratto Speciali**

Carte Contratto

L'utilizzo delle nuove carte contratto è assolutamente identico al gioco base "Competitors". Le Carte contratto descrivono merci o persone che possono essere caricate a bordo dei mezzi dei giocatori. Si suddividono in carte contratto "**normali**" (prive di icone) e carte contratto "**illegali**" (icona con teschio sulla parte superiore della carta) ed il loro utilizzo comporta sempre la spesa di un'azione.

Carte Contratto Speciali

Le carte contratto speciali sono caratterizzate da un'icona stemma contenente una stella. Esattamente come nel gioco base "Competitors", le carte contratto speciali possono essere giocate in ogni momento (anche al di fuori del proprio turno di gioco) senza spendere azioni.

Attenzione!

Al fine di evitare equivoci è bene ricordare che l'ultima istruzione giocata ha sempre il primato sulle precedenti.

Token Elicottero

Caratteristiche dell'elicottero:



1000

2000

- Costo: 150.000 Euro
- Movimento: fino a 2 Punti Movimento per Turno Movimento
- Per Muovere l'Elicottero utilizzare l'apposito righello a 2 tacche
- Il costo di movimento di un Elicottero varia a seconda della distanza coperta indicata dal righello (1 righello movimento corrisponde a 1 P.M.)
- Può decollare da qualsiasi territorio anche sprovvisto di aeroporto
- Può atterrare su qualsiasi territorio anche sprovvisto di aeroporto
- Può essere trasportato senza alcun costo in azioni su Navi
- Può decollare e atterrare da/su Navi
- Il Movimento di un Elicottero privo di merce costa sempre 1 azione
- Il Movimento di un Elicottero con merci o persone a bordo è sempre considerato come azione " consegnare"
- Merci o persone trasportate a bordo di un Elicottero non sono mai sottoposte a Dogana

- L'elicottero, come tutti gli altri mezzi è vulnerabile agli Eventi meteorologici e naturali a meno che non venga diversamente disposto da carte contratto e carte contratto speciali
- L'Elicottero può trasportare qualsiasi personaggio o merce ad eccezione delle seguenti: PETROLIO, MARMI LEVIGATI, AUTO DI LUSO, SABBIA, LEGNO PREGIATO, CARBONE E ORZO.
- Qualsiasi utilizzo improprio di un Elicottero provocherà la sospensione immediata della licenza al pilota e la sua rimozione dalle risorse disponibili del giocatore il quale, per riaverlo, sarà costretto ad acquistarlo nuovamente.

Token Codice N.O.M.



Significato e funzioni

I Token Codice N.O.M. rappresentano lo strumento tangibile utilizzato dalle forze sovversive occulte per l'instaurazione di un **Nuovo Ordine Mondiale**.

Il Giocatore in possesso della carta contratto speciale "**Direttiva Golderberg**" che decide di dichiararla dovrà posizionare nella sua Sede Principale tanti token codice N.O.M. quanti sono i suoi avversari in gioco e, da lì, cercare di consegnarli in ciascuna Sede Principale avversaria nel minor tempo possibile.

Token Punti Vittoria aggiuntivi



Significato e funzioni

Questi token devono essere posizionati sulla colonna Punti Vittoria di ciascuna scheda giocatore in corrispondenza della casella vuota nel momento in cui viene raggiunto o superato il 10° Punto Vittoria. L'espansione "Competitors Aggressive" infatti prevede che occorreranno 20 Punti Vittoria per aggiudicarsi la partita invece dei 10 stabiliti nel gioco base "Competitors".

Token Missionario e Token Ambasciatore



Significato e funzioni

Questi token vengono posti a bordo plancia a disposizione dei giocatori e vengono utilizzati contestualmente al verificarsi di eventi politico-sociali in seguito ai quali può essere richiesto ad un giocatore di evacuare il personaggio trasportandolo al di fuori dei confini di un territorio. I token Missionario e Ambasciatore sostituiscono i token pericolo genericamente utilizzati allo stesso scopo nel gioco base.



Token Colpo di Stato

Significato e funzioni

Questi token vengono posti a lato della plancia e sono utilizzati quando viene giocata la carta contratto speciale "**Colpo di Stato**". La carta contratto speciale da istruzioni precise riguardo al Continente ove avviene il Colpo di Stato quindi il giocatore che decide di giocarla posiziona un token Colpo di Stato su un territorio qualsiasi di quel Continente per sottrarre 1 Punto Vittoria all'inizio del turno di ogni giocatore che vi ha insediato Filiali. Il Token Colpo di Stato rimane nel territorio dove è stato posizionato e continuerà a produrre i suoi effetti fino a quando un giocatore non riuscirà a consegnare nel medesimo territorio la carta contratto "**Marines**" per annullarne gli effetti e rimuovere il token dalla plancia di gioco.

REGOLE DEL GIOCO

Nell'Espansione "**Competitors Aggressive**" le regole relative alle Azioni, ai turni di gioco, al movimento e al posizionamento sulla plancia dei tokens rimangono invariate rispetto al gioco base Competitors fatta eccezione per alcune inevitabili differenze dovute all'ingresso del **6° Giocatore**, delle **nuove carte contratto** e di **nuovi token**. Competitors Aggressive, inoltre, si propone di spostare il baricentro della partita in un ambito più specificatamente politico-cospirativo per cui, le modifiche apportate saranno da considerarsi come una concreta evoluzione del gioco-base che i giocatori potranno liberamente integrare per accedere ad una competizione con caratteristiche e orientamento diversi rispetto alla precedente, ma vediamo nello specifico quali sono le novità introdotte in Competitors Aggressive:

Preparazione del gioco:

Come nel gioco base "Competitors" disporre la plancia con il segnalino Segna turni sul bordo in alto a sinistra (in corrispondenza della prima tacca arancione).

Integrare le nuove 52 carte contratto nel mazzo carte contratto presente nel gioco base e mescolare molto bene in modo da essere sicuri che le nuove carte vengano distribuite in modo uniforme nel mazzo poi, disporre a lato della plancia i 3 mazzi di carte: Carte Contratto, Carte Territorio e Carte Dogana. I giocatori lanciano 1 dado a 6 facce per stabilire l'ordine di gioco: "Colui che ottiene il valore più alto inizia per primo e ha diritto a scegliere la sua Sede Principale tra le 9 a disposizione. L'ordine di gioco prosegue, poi, in senso orario.

Scelto il colore della propria Compagna di spedizioni, a ciascun giocatore viene consegnata la seguente dotazione iniziale:

- 1 Scheda Giocatore
- 1 Token Punti Vittoria
- 1 Token Punti Vittoria **addizionali**
- 200.000 euro
- 10 Carte Territorio
- 5 Carte Contratto
- 1 Token Sede Principale
- 2 Trucks
- 1 Nave
- 1 Aereo
- 1 Token Aereo in volo
- 1 Token Elicottero

Ogni giocatore colloca sul territorio dove ha posto la propria Sede Principale 1 Nave in porto, 1 Aereo sull'Aeroporto e 2 Trucks entro i confini territoriali. Tutti i Token in eccesso vengono tenuti da parte e potranno essere acquistati durante il corso della partita.

A lato della plancia di gioco vengono posizionati **6 token Codice N.O.M.**, **6 token Ambasciatore**, **6 Token Missionario**, **6 Token Colpo di Stato**, il righello Movimento Aereo, **il righello Movimento Elicottero** e i token Pericolo.

Inizio della Partita

Stabilire l'area Geografica di pericolo consultando la tabella Eventi Meteorologici-Naturali e Umani:

Il primo giocatore lancia un dado a 6 facce per stabilire quale area Geografica verrà colpita e poi il dado a 12 facce per determinare l'evento. Posizionare sul territorio (o sui i territori) interessato il token pericolo e leggere ad alta voce l'evento descritto nella Tabella. Tale condizione continuerà a produrre i suoi effetti fino al prossimo turno del primo giocatore quando cioè, i dadi dovranno essere ritirati per stabilire una nuova condizione Meteorologica-naturale e umana.

Ogni giocatore al suo turno ha a disposizione 2 tra le 6 Azioni disponibili (descritte nel regolamento del gioco-base " Competitors"):

- **Pescare**
- **Firmare il contratto**
- **Consegnare**
- **Muovere mezzi**
- **Acquistare o vendere un mezzo**
- **Acquistare o vendere una Filiale**

Pescare:

A partire dal 2° Round di gioco, ogni giocatore al suo turno reintegra la dotazione iniziale di carte (10 Carte Territorio e 5 Carte Contratto) senza spendere azioni e, qualora un giocatore avesse già in mano la sua dotazione completa, può comunque pescare gratuitamente 1 Carta Contratto o 1 Carta territorio dai relativi mazzi. Per pescare ulteriori carte i giocatori dovranno spendere azioni.

Firmare il contratto:

Rimangono invariate le regole relative a questa Azione specificate nel regolamento del gioco-base " Competitors.

Consegnare:

Rimangono invariate le regole relative a questa Azione specificate nel regolamento del gioco-base " Competitors.

Muovere mezzi:

per quanto riguarda il movimento dei mezzi già in dotazione nel gioco-base Competitors rimangono valide le regole dello stesso con l'eccezione dell'Elicottero.

Muovere un Elicottero: (capacità massima di movimento 2 P.M.)

quando un giocatore acquista un elicottero può posizionarlo sulla sua Sede Principale o su una delle sue Filiali in gioco indipendentemente dal fatto che sia presente su di esse un aeroporto. L'Elicottero può atterrare o decollare su/da qualsiasi territorio presente sulla plancia di gioco così come può farlo su/da navi (la nave è l'unico mezzo che può trasportare un elicottero senza il costo di alcuna spesa). Per muovere un Elicottero è necessario utilizzare il "Righello Movimento Elicottero" che ha le stesse caratteristiche di quello utilizzato per il movimento aereo ma con un'autonomia inferiore. L'intero utilizzo del Righello Elicottero (2 tacche) corrisponde ad 1 Punto Movimento (P.M.) per cui, il giocatore che vuole sfruttare il suo Elicottero sulla massima distanza consentita deve utilizzare 2 interi righelli. Non avendo un aeroporto come riferimento per far decollare un Elicottero da un territorio sarà necessario appoggiare interamente la base del righello (verde) all'interno (le linee di confine non devono essere toccate) dello spazio del Territorio dal quale deve partire.

Stessa cosa se vogliamo atterrare con l'elicottero in un territorio, la sommità (gialla) del righello dovrà poggiare nello spazio interno del territorio, senza toccare le linee di confine.

Se vogliamo far decollare un elicottero da una nave la base del righello deve "toccare" il token della nave quindi, per farlo atterrare nel territorio desiderato la sommità del righello (gialla) dovrà essere interamente nello spazio del territorio (non deve toccare le linee di confine). Ovviamente, la nave non può entrare in un territorio costiero per consentire maggiore distanza al volo dell'elicottero, ma può rimanere nell'esagono mare adiacente al territorio senza toccarne la costa.

Anche l'elicottero può sfruttare il "movimento di mezzi combinati" (*vedere regolamento gioco-base Competitors a pag.23*).

Come accade nel gioco-base " Competitors", muovere un mezzo senza merce o persone a bordo costa sempre un'azione mentre il movimento di un mezzo con persone o merci a bordo avviene sempre all'interno dell'azione "Consegnare"

Lo stesso vale per l'Elicottero al quale però vengono applicate alcune importanti regole:

- Merci o persone trasportate dall'elicottero non fanno mai Dogana.
- Merci quali **Petrolio, Marmi levigati, Auto di lusso, Sabbia, Legno pregiato, Carbone e Orzo** non possono essere trasportati a bordo dell'Elicottero.
- L'Elicottero dovrà obbligatoriamente atterrare in un territorio o su una nave entro la fine del turno del giocatore. Se ciò non avviene l'Elicottero " **Precipita**" mettendo fine ad un'eventuale azione di consegna e dovrà essere rimosso dalla disponibilità del giocatore il quale, se vorrà utilizzarlo nuovamente dovrà acquistarlo.
- Utilizzare l'Elicottero quando non è consentito avrà come conseguenza la sua rimozione dalla disponibilità del giocatore il quale, se vorrà utilizzarlo nuovamente dovrà acquistarlo.

Acquistare Mezzi:

per quanto riguarda l'acquisto dei mezzi già in dotazione nel gioco-base Competitors rimangono valide le regole dello stesso con l'eccezione dell'Elicottero.

Acquisto

Elicottero: costo 150.000 monete

Resa

guadagni 75.000 monete

Attenzione!

L'elicottero non può essere oggetto di trattative tra i giocatori per cui non potrà mai essere venduto/comprato, ceduto o scambiato

Acquistare o vendere una Filiale:

Rimangono invariate le regole relative a questa Azione specificate nel regolamento del gioco-base " Competitors.

Approfondimenti sulle nuove condizioni di Vittoria

Partita a Tempo

Esattamente come avviene nel gioco-base di Competitors, i giocatori hanno l'opportunità di optare per una partita a tempo utilizzando il token segna-turni in dotazione. In questo caso però il giocatore che intendesse sfruttare la "Direttiva Golderberg" potrebbe trarne grande vantaggio poiché molto difficilmente i suoi avversari avranno la possibilità di raggiungere i 20 Punti Vittoria necessari per vincere a Competitors Aggressive il che, potrebbe trasformare la partita in un "Tutti contro uno", almeno fino a quando la Direttiva non sarà stata eliminata ed il giocatore che la possiede reso inoffensivo.

Partita a Punti

Una, tra le novità più importanti introdotte con l'espansione di Competitors Aggressive trova realizzazione nell'aumento dei Punti Vittoria necessari (20) per raggiungere l'obiettivo finale. Il nuovo set di carte contratto, da una parte, consente ai giocatori di incrementare più agevolmente il loro punteggio, ma sotto un'altra prospettiva, fornisce loro anche gli strumenti per procurare molti più danni agli avversari in termini di punteggio. Tutti, indistintamente però, dovranno imparare a guardarsi le spalle dal potenziale e più forte nemico che potrebbe paventarsi all'improvviso contro il quale, solo gli sforzi congiunti di più giocatori potranno avere la meglio.

Instaurazione del Nuovo Ordine Mondiale (N.O.M.)

Questo nuovo obiettivo si colloca esattamente alla base di ciò che ha ispirato l'idea di "Competitors Aggressive". Proprio attorno al concetto di "cospirazione" hanno visto la luce le nuove carte contratto, decisamente più forti rispetto a quelle che hanno caratterizzato il gioco-base "Competitors", così come più forte è il connubio con i nuovi token "Colpo di Stato", creati allo scopo di sottolineare il carattere destabilizzante dell'espansione. Tutto ciò ha lo scopo di cercare di creare intorno alla partita una tensione più estrema che può raggiungere il suo apice con la comparsa del fattore cospirativo nel momento in cui fa il suo ingresso in gioco la Carta Contratto speciale "Direttiva Golderberg".

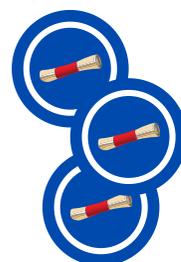
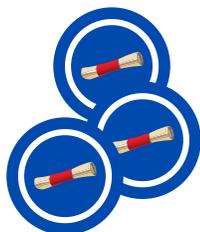
La "Direttiva Golderberg"

La Direttiva Golderberg è una carta contratto speciale (quindi giocabile in ogni momento anche al di fuori del proprio turno di gioco) presente nel nuovo set di carte contratto di Competitors Aggressive e può determinare un vero e proprio stravolgimento negli schemi complessivi di gioco qualora il giocatore che ne viene in possesso decidesse di utilizzarla.

Chiunque potrebbe casualmente pescare questa carta, ma il suo utilizzo senza aver creato prima i giusti presupposti, potrebbe danneggiare pesantemente il suo possessore. Innanzitutto è necessario specificare cosa accade immediatamente dopo che un giocatore ha dichiarato e giocato la Direttiva Golderberg:

- **Perde tutti i suoi Punti Vittoria e pone il token corona sulla casella "0" nella colonna Punti Vittoria sulla sua scheda giocatore**
- **Scarta tutte le carte contratto (ad eccezione di quelle speciali) che ha in mano**
- **Scarta tutte le carte speciali "Vantaggio" associate alle sue Filiali**
- **Scarta tutte le carte eventualmente impegnate in consegna di contratti**
- **Pone tanti token Codice N.O.M. quanti sono i suoi avversari sulla sua Sede Principale**

Tutte queste condizioni, ovviamente, si verificano solo se il giocatore è riuscito a giocare e a mantenere il possesso della Carta. Diversamente, il tentativo deve essere considerato come fallito e la partita prosegue come se nulla fosse accaduto.



La Direttiva Golderberg è stata emanata dai grandi Maestri del Potere occulto Mondiale. Una volta dichiarata, la Direttiva rimane in gioco e ti conferisce l'immunità da Eventi Politico-sociali e carte Dogana. Posiziona tanti codici N.O.M. quanti sono i tuoi avversari nella tua Sede Principale che, d'ora in poi, sarà sempre il mittente e, utilizzando solo azioni movimento, dovrai cercare di consegnare i codici presso ciascuna Sede Principale avversaria. Quando l'ultimo codice N.O.M. viene consegnato le forze sovversive entrano in azione instaurando un Nuovo Ordine Mondiale e tu **HAI VINTO LA PARTITA!** Se la Direttiva Golderberg viene scartata ogni codice N.O.M. in gioco deve essere immediatamente rimosso e la carta riposta nel mazzo di carte contratto da pescare.

La "Direttiva Golderberg" è in gioco:

Il possessore della Direttiva Golderberg pone d'innanzi a sé la carta e, a partire da questo momento, dovrà ritirare presso la propria Sede Principale i token Codici N.O.M. caricandoli a bordo dei suoi mezzi (è consentito il trasporto di 1 solo token Codice N.O.M. per mezzo di trasporto) e consegnarne 1 in ciascuna Sede Principale avversaria. Per fare ciò il giocatore dovrà servirsi dei propri mezzi per ritirare e consegnare i Codici N.O.M. utilizzando le sole azioni "Movimento" quindi non più di 2 per turno di gioco. Se si considera ciò è possibile anche prevedere, grosso modo, in quanto tempo il giocatore sarà in grado di portare a termine la sua missione e di contrapporvi adeguate misure per farlo fallire.

La missione del giocatore in possesso della "Direttiva Golderberg" ha successo consentendogli di **vincere la partita** nel momento in cui in ogni Sede Principale avversaria è presente un Codice N.O.M.

La missione del giocatore in possesso della "Direttiva Golderberg" fallisce se:

- **Il Giocatore perde il possesso della carta "Direttiva Golderberg"**
- **Il Giocatore perde il possesso di 1 Codice N.O.M.**

Se la Carta "Direttiva Golderberg" dovesse essere scartata o se anche 1 solo dei token codici N.O.M. fosse perduto la Missione è fallita ed il giocatore deve riporre la carta Direttiva Golderberg nel mazzo di carte contratto da pescare mentre tutti i token Codici N.O.M. presenti sulla plancia vanno rimossi e posti a lato della stessa. Al giocatore verrà consegnata la normale dotazione di carte territorio (10) e carte contratto (5) iniziale ma non gli verranno restituiti i Punti Vittoria perduti.

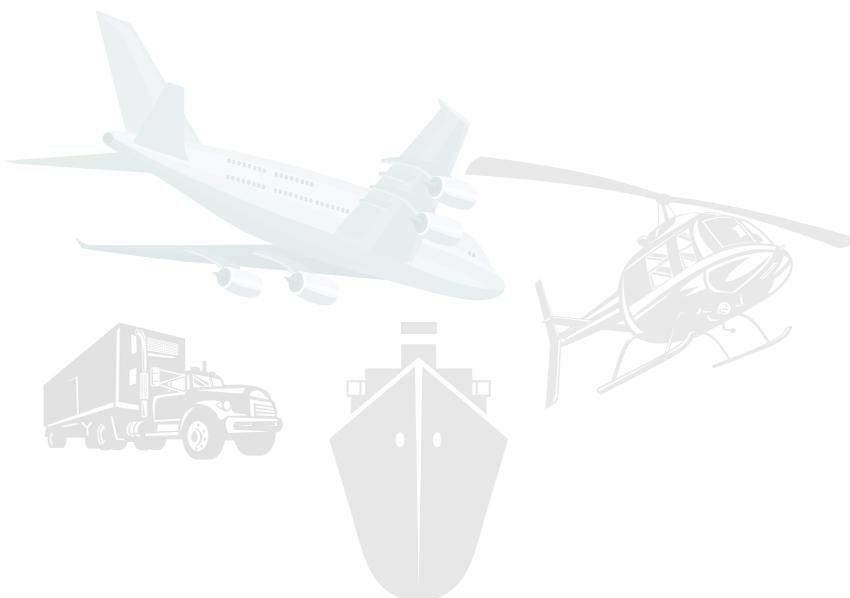
Qualche consiglio

E' sempre bene tenere in considerazione la possibilità che possano essere giocate carte speciali in grado di rallentare o addirittura interrompere la missione del giocatore sovversivo, ecco perché, prima di giocare la carta "Direttiva Golderberg" sarebbe opportuno creare le giuste condizioni. Qui di seguito alcuni suggerimenti:

- **Tenere in mano carte contratto speciali in grado di difendere il possesso della "Direttiva Golderberg" o di difendere le consegne dei Codici N.O.M.**
- **Avvicinare alla propria Sede Principale i propri mezzi di trasporto in modo di velocizzare, quanto più possibile le operazioni di ritiro e di consegna dei Codici N.O.M.**
- **Assicurarsi che gli avversari non abbiano a in mano carte speciali in grado di far fallire la missione.**

Come sempre, la strategia migliore risiede nella capacità di ottimizzare al massimo le risorse disponibili, e di sfruttare le occasioni al momento giusto sfruttando la conoscenza e la potenzialità delle carte e la propria abilità nell'interagire con gli avversari per non correre il rischio di trovarsi soli e invisibili nei momenti più importanti della partita. Per il resto, ancora una volta, ciò che maggiormente conta è la possibilità di trascorrere una serata intrigante in compagnia di buoni amici.

Sebastiano e Gabriele
Todaro



COMPETITORS AGGRESSIVE

