

STARQUEST

Tabella dell'Efficienza in Combattimento dei Marines Spaziali

- Punti ottenuti
10 o meno
- Premio
Vi siete comportati molto male. Per tentare di riscattarvi ritornate da soli nell'astronave Aliena. Venite uccisi ma muorite gloriosamente. Nella prossima partita dovrete ricominciare con un nuovo Sergente e senza onorificenze.
- 11-30
Una prestazione accettabile. Ottenete una onorificenza.
- 31-50
Una prestazione encomiabile. Ottenete due onorificenze.
- 51 o più
Una prestazione eroica. Ottenete tre onorificenze.
- Se vincete la partita siete automaticamente promossi di un grado.

Tabella dell'efficienza in Combattimento dell'alieno

- Punti ottenuti
29 o meno
- Premio
Vi siete comportati molto male. Le forze del Caos sono in collera con voi; il vostro potere sarà notevolmente ridotto. Nella prossima partita dovrete ricominciare con un Rinnegato del Caos.
- 30-60
Una prestazione accettabile. Ottenete un marchio del Caos.
- 61-80
Una prestazione encomiabile. Ottenete due marchi del Caos.
- 81 o più
Una prestazione eroica. Ottenete tre marchi del Caos.
- Se vincete la partita siete automaticamente promossi di un grado.

MB
GIOCHI

©1990 Hasbro International, Inc.
MB Italy S.r.l., Strada 7, Palazzo R1,
20089 Rozzano (Milano).

Preparato in collaborazione con la

GAMES WORKSHOP™

IL LIBRO DELLE MISSIONI





L'Impero

Più di 25 millenni fa l'umanità fece il primo tentativo di raggiungere le stelle. Con la scoperta del Viaggio Distorto avvenne la grande Espansione. Quello che una volta era un viaggio di lunghi secoli divenne un viaggio di pochi giorni.

Lo Spazio Distorto

Lo Spazio Distorto è un universo parallelo in cui una astronave può entrare, percorrendo centinaia di migliaia di anni luce in poche ore. Lo Spazio Distorto è anche soggiogato dal Caos.

Nello Spazio Distorto niente è sicuro. E' un universo pieno di correnti contrarie, risucchi, vortici di energia. Astronavi sono scomparse senza ragione per poi riemergere dallo Spazio Distorto secoli dopo esserci entrate. Queste astronavi relitte, deformate in modo irricognoscibile, sono note come Scafi Spaziali.





L'Era della Lotta

Durante la grande Espansione gli uomini raggiunsero stelle sempre più lontane. A poco a poco ci si accorse del potere oscuro dello Spazio Distorto. Entrando nello Spazio Distorto gli uomini avevano evocato un antico malefico: i servi del Caos si erano sottratti allo Spazio Distorto. La prima grande guerra, nota come l'Era della Lotta, era cominciata. Per più di cinquemila anni, le guerre distrussero l'umanità, nazioni si combatterono tra loro, pianeti lottarono contro altri pianeti, sistemi distrussero altri sistemi. Colonie furono abbandonate e distrutte mentre gli Alieni saccheggiarono e s'ingrassarono con i resti dell'umanità. Poi arrivò un salvatore. L'Era della Lotta, probabilmente l'epoca più pericolosa che l'uomo avesse mai dovuto affrontare, fece emergere il più grande uomo che la storia ricordi, l'uomo che sarebbe stato conosciuto come l'imperatore dello Spazio Umano. Accorto diplomatico, egli raccolse i frammenti della società umana e li trasformò in un Impero. Brillante soldato, rivendicò e riconquistò i mondi ormai preda del Caos. Per questo scopo creò i Marines Spaziali, i più valorosi e forti guerrieri di tutti i tempi.



I Marines Spaziali

Legione Astarte è il nome ufficiale dell'organizzazione militare conosciuta come i Marines Spaziali. I suoi guerrieri sono noti come i più temibili e potenti combattenti dell'Impero.

In termini numerici i Marines dello Spazio sono una piccola forza, ma la loro abilità sovrumana e la loro terribile reputazione li fanno valere molte volte più dello stesso numero di truppe convenzionali. Sono temuti in tutto l'Impero.

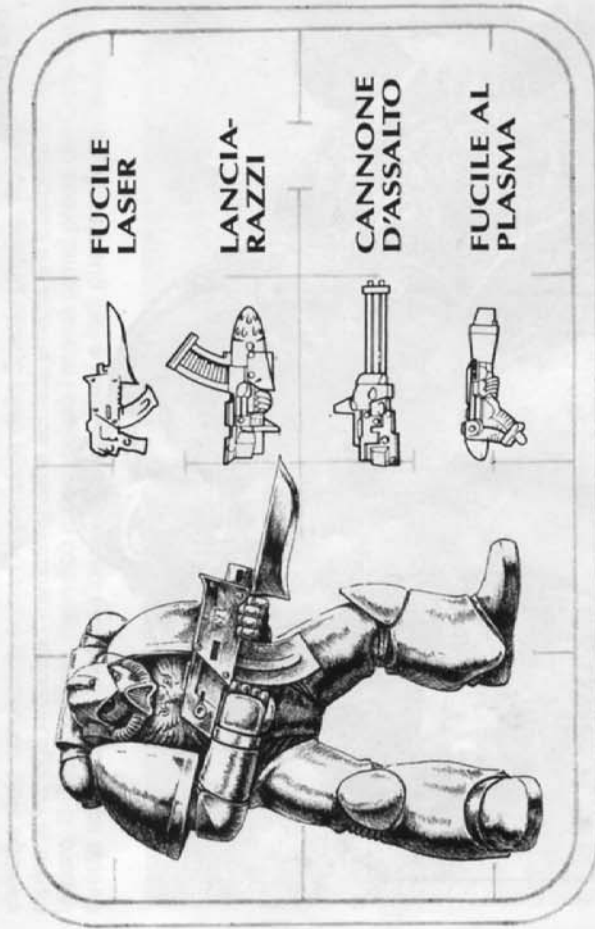
I Marines Spaziali sono organizzati in squadre ognuna con la propria flotta. La squadra provvede all'alloggio della flotta, alle attrezzature d'addestramento, alle officine meccaniche, corazze, silos per le navette ed ogni altra attrezzatura necessaria alla flotta. Le flotte vagano per l'universo all'inseguimento dei nemici dell'umanità.





Equipaggiamento dei Marines Spaziali

I Marines Spaziali hanno a disposizione la completa gamma di armi ed equipaggiamenti dell'Impero. La caratteristica armatura potenziata li protegge in tutti gli ambienti ed è capace di resistere ai colpi di quasi tutte le più potenti armi. L'arma tradizionale dei Marines Spaziali è il Fucile Laser, una devastante arma automatica che spara proiettili esplosivi di piccolo calibro a ripetizione. La principale arma per l'assalto ravvicinato è la Pistola Laser, una versione piccola del Fucile Laser che, grazie al suo formato, è ideale per il combattimento corpo a corpo. I Marines Spaziali hanno anche un assortimento di armi pesanti che possono essere impiegate quando la missione richiede una maggiore potenza di fuoco.



L'assalto agli Scafi Spaziali

La procedura d'assalto comune è la seguente:

- 1) L'astronave Madre lancia uno o più vascelli d'assalto verso l'astronave aliena. Una volta affiancata l'astronave, una serie di artigiani d'attacco si estende dai vascelli e aggancia i lati dell'astronave aliena. I potenti artigiani squarciano l'astronave aliena e mettono i vascelli d'assalto in posizione d'attacco.
- 2) Sonde che perforano il rivestimento dell'astronave aliena si estendono quindi dagli artigiani. Ogni sonda ha al suo interno un corridoio dal quale i Marines Spaziali attaccano. Una volta che questa ha perforato l'astronave ed è stata resa ermetica, le porte stagne si aprono ed i Marines assaltano l'astronave aliena.
- 3) E' previsto che la squadra di Marines Spaziali si muova velocemente e compia la missione assegnata. Una volta che la missione è stata compiuta, i Marines Spaziali fanno ritorno agli artigiani d'attacco. Quando tutti i Marines Spaziali sono tornati sul vascello d'assalto, gli artigiani d'attacco lasciano andare l'astronave aliena, ed il vascello d'assalto torna all'astronave Madre.





L'Esercitazione

Il modo più divertente di giocare a STAR QUEST è fare una serie di partite: una Esercitazione. Una Esercitazione congiunge tutte le partite che giocate. L'obiettivo di una Esercitazione è quello di essere il primo giocatore a raggiungere il grado di Capitano Senior per i giocatori Marines o quello di Signore del Caos per il giocatore Alieno.

Nella prima partita di una Esercitazione, scegliete i vostri ruoli, come indicato nelle istruzioni. Terrete sempre lo stesso ruolo per tutta l'Esercitazione fino a che un giocatore non riuscirà a vincere. Quindi, un giocatore che sceglie gli Ultramarines terrà gli Ultramarines fino a che l'Esercitazione è finita.

Non è necessario giocare tutte le partite di seguito. Potete giocare in giorni o anche in settimane diverse. Alla fine di ogni partita giocata, i giocatori devono consultare la Tabella dell'Efficienza in Combattimento (abbreviazione = TEC). La TEC indica se sarete promossi o se riceverete una ricompensa. Troverete la TEC sul retro del Manuale delle Missioni.



Il Giocatore Marine

Siete un Sergente in una squadra di Marines. Se agirete bene sarete promossi fino a che non raggiungerete l'ambito grado di Capitano Senior e vincerete l'Esercitazione. Sarete anche ricompensati con delle onorificenze se agirete bene. I cinque gradi Marines sono indicati nella tabella che segue.

In una Esercitazione il numero delle carte Equipaggiamento e delle carte Ordine che un giocatore Marine può scegliere, dipende dal grado e da quante onorificenze ha guadagnato. Ogni giocatore ha sempre almeno quattro carte Equipaggiamento e una carta Ordine. Per ogni onorificenza ricevuta si può prendere una carta Equipaggiamento in più. Per ogni grado a cui è promosso, il giocatore può prendere una carta Ordine in più. Non si possono avere più di 8 carte Equipaggiamento e di 4 carte Ordine.

Tabella dei Gradi dei Marines Spaziali

Grado	Carte Ordine
Sergente	Una
Tenente Junior	Due
Tenente Senior	Tre
Capitano Junior	Quattro
Capitano Senior	Vincitore Esercitazione

Tabella Onorificenze

Onorificenze	Carte Equipaggiamento
Nessuna	Quattro
Una	Cinque
Due	Sei
Tre	Sette
Quattro o più	Otto



Il Giocatore Alieno

Sei un seguace del Caos. Comandi una banda di Guerrieri del Caos a bordo di uno Scafo Spaziale. Col salire di grado aumenterà anche il numero dei tuoi Guerrieri, dandoti la possibilità di controllare sempre meglio le partite. Se raggiungi il grado di Signore del Caos avrai vinto l'Esercitazione.

Salendo di grado il giocatore Alieno ha diritto ad una o più carte del mazzo degli Eventi Alieni. All'inizio di ogni turno invece di pescare una carta, come normalmente, egli può giocare una delle sue carte Evento Alieno. All'inizio di ogni missione il giocatore alieno dovrà mescolare il mazzo di Eventi Alieni, dando a se stesso il numero di carte indicate nella Tabella dei Gradi Alieni riportata qui sotto. In più per ogni Marchio del Caos guadagnato, il giocatore Alieno potrà aggiungere un segnalino Rinforzo a quelli che può usare per una missione. Questo segnalino sarà scelto a caso tra i segnalini Rinforzo non usati per quella missione. Se la missione richiede tutti i segnalini Rinforzo, il giocatore Alieno non disporrà di segnalini extra.

Tabella Gradi Alieni

Gradi	Carte Evento
Rinnegato del Caos	Nessuna
Guerriero del Caos	Una
Campione del Caos	Due
Comandante del Caos	Tre
Signore del Caos	Vincitore Esercitazione

Tabella dei Marchi del Caos

Marchi del Caos	Segnalini Rinforzo Extra
Nessuno	Nessuno
Uno	Uno
Due	Due
Tre	Tre
Quattro o più	Quattro



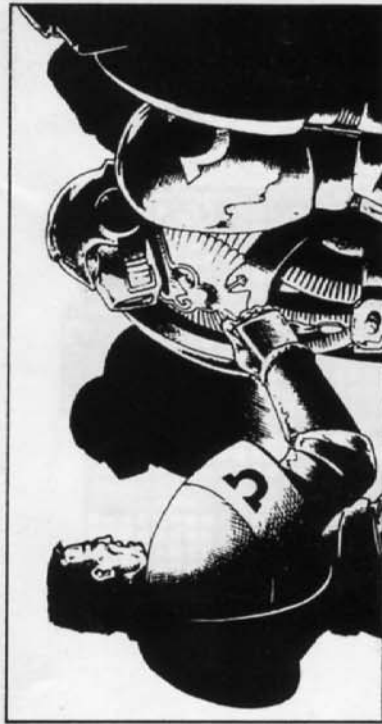
Salire di Grado e Ricevere Decorazioni

Il giocatore con più punti alla fine di ogni missione sarà il vincitore della stessa. Il giocatore che ha vinto sale di grado di un livello. Quindi, tutti i giocatori controllano sulla Tabella Efficienza in Combattimento il proprio punteggio realizzato, per vedere se ricevono una decorazione.

Se un giocatore raggiunge il grado più alto avrà vinto l'Esercitazione. Se nessun giocatore ha raggiunto il grado più alto, sarà necessario giocare un'altra missione.

Un giocatore può scambiare quattro Onorificenze o Marchi del Caos per salire di un grado. Le decorazioni sono perse ma il giocatore sale di un grado. I giocatori non possono tenere più di quattro Onorificenze o Marchi del Caos. Le decorazioni non possono essere usate per raggiungere il grado di Capitano Senior o di Signore del Caos - gradi che possono essere raggiunti solo vincendo una partita.

Tra una partita e l'altra tutte le perdite vengono reintegrate in modo che si ricominci sempre con un set completo di miniature. L'unica eccezione è il Comandante dei Marines. Se un Comandante dei Marines è eliminato quel giocatore dovrà iniziare la prossima partita con un Sergente, ma ogni Onorificenza che il giocatore aveva è persa. I Comandanti Marines di ogni grado iniziano le missioni con sei punti-vita.



Tra una Missione e l'altra

Tra una missione e l'altra bisogna registrare il grado raggiunto e il numero di Onorificenze o Marchi del Caos. I giocatori Marines possono farlo sul loro scanner. Ogni scanner ha tre spazi che possono essere usati per inserire i distintivi di grado ed i segnalini Onorificenze.

Nota: Alcuni segnalini di Onorificenza rappresentano due o più Onorificenze. Il giocatore Alieno dovrebbe registrare il suo grado e i suoi Marchi del Caos sullo stampo di plastica all'interno della scatola. E' previsto uno spazio dove il giocatore Alieno può mettere i distintivi di grado e i suoi Marchi del Caos.



Prima Missione

Missione Principale

Missione 547/2-Settore 57 — Scova e distruggi

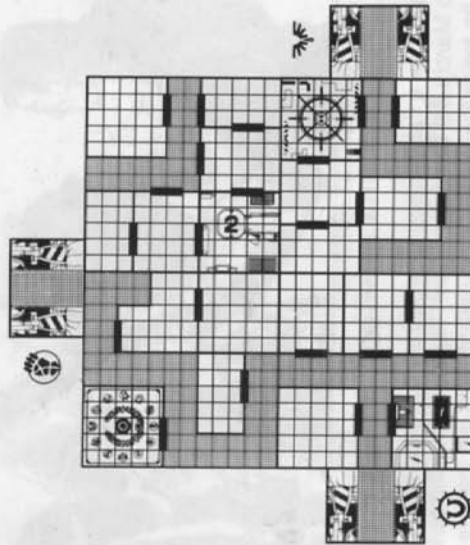
La truppa Beta, Compagnia Alpha è stata eliminata da un Dreadnought sul vascello alieno 547, nome in codice Abominevole, mentre cercava di ripulire il settore. Dovrete scovare il Dreadnought e distruggerlo.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che distrugge il Dreadnought.

Missione Secondaria

I nemici hanno schierato un Androide da ricognizione. Trovatelo ed eliminatelo.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che distrugge l'Androide.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip, tranne tre Androidi
Nessuno

Seconda Missione

Missione Principale

Missione 547/3-Settore 58 — Rastrellamento

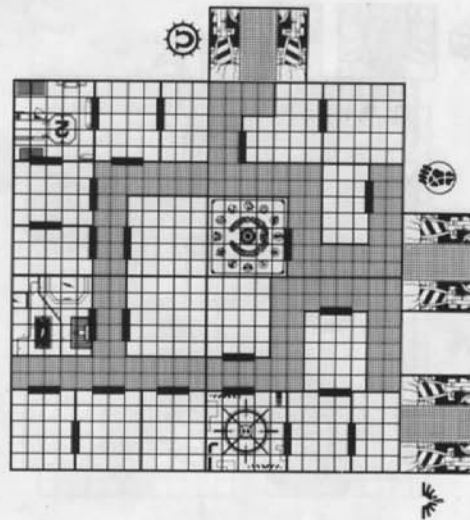
Il settore 57 è stato ripulito, ora tocca al 58. Sappiamo che qui le forze aliene sono guidate da un Comandante del Caos. Trovatelo ed eliminatelo. Tutti gli altri Alieni devono essere attaccati e distrutti.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che elimina il Comandante del Caos.

Missione Secondaria

Il Servizio Informazioni segnala che ci sono Marines Spaziali del Caos con armi pesanti. Trovateli e distruggeteli.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che elimina il Marine Spaziale del Caos con l'arma pesante.

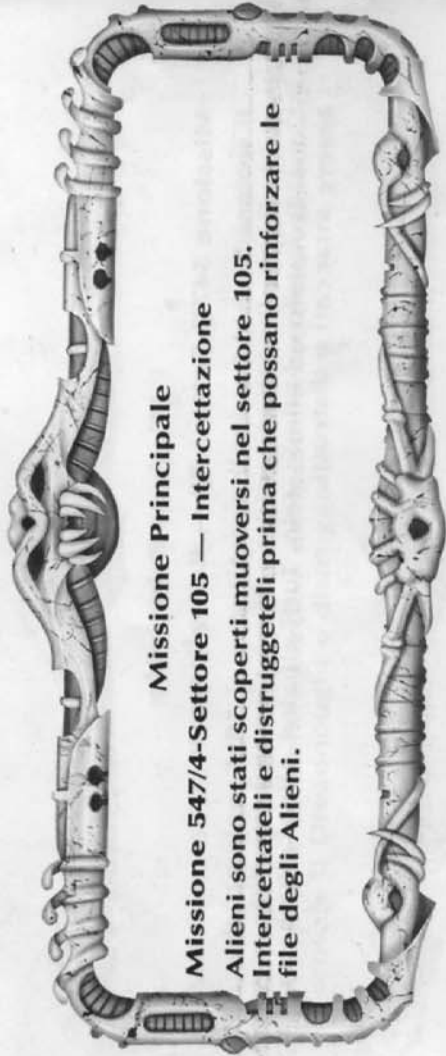


Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Nessuno



Terza Missione



Missione Principale

Missione 547/4-Settore 105 — Intercettazione

Alieni sono stati scoperti muoversi nel settore 105. Intercettateli e distruggeteli prima che possano rinforzare le file degli Alieni.

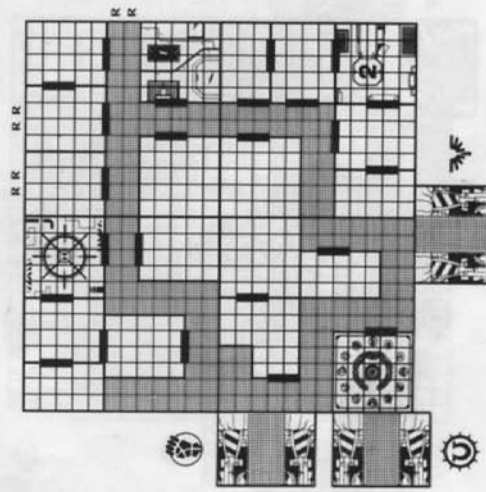
Una volta che tutti i segnalini Blip e Rinforzo sono stati rivelati, il segnalino Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine con più punti alla fine della partita.

Missione Secondaria

I nemici hanno schierato un Dreadnought. Deve essere eliminato.

Potete prendere il segnalino di Rinforzo Dreadnought aggiungendolo agli altri segnalini Rinforzo.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che distrugge il Dreadnought.

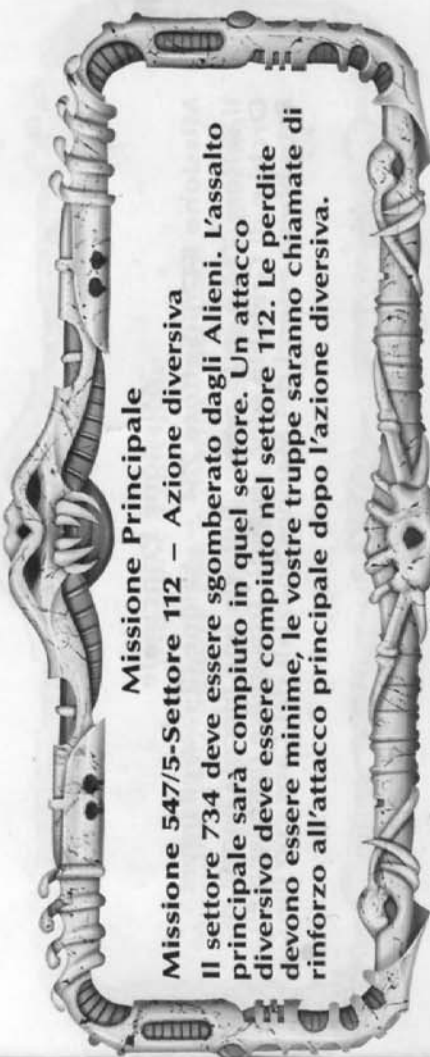


Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip tranne il Dreadnought
Tutti i segnalini Rinforzo Verdi



Quarta Missione



Missione Principale

Missione 547/5-Settore 112 — Azione diversiva

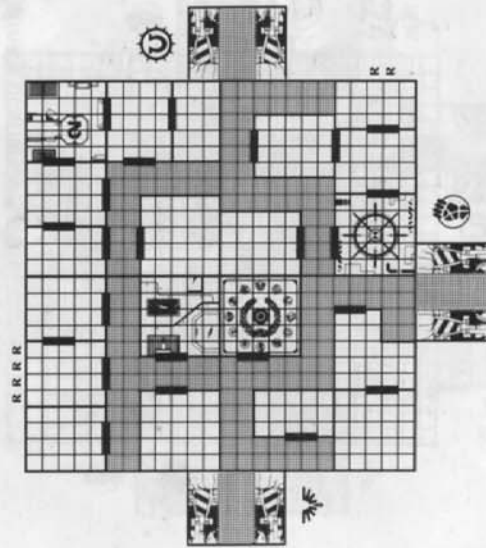
Il settore 734 deve essere sgomberato dagli Alieni. L'assalto principale sarà compiuto in quel settore. Un attacco diversivo deve essere compiuto nel settore 112. Le perdite devono essere minime, le vostre truppe saranno chiamate di rinforzo all'attacco principale dopo l'azione diversiva.

Una volta rivelati tutti i segnalini Blip o Rinforzo, il segnalino Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che ha subito meno perdite. Se due giocatori hanno subito lo stesso numero di perdite, sarà vinto dal giocatore che ha ottenuto più punti.

Missione Secondaria

Diversione compiuta. Tutti i Marines ritornino alle Aree d'ingresso.

Il segnalino Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore che riporterà tutti i suoi Marines nella propria Area d'ingresso. Assegnate il segnalino di Missione Principale al giocatore Marine con minore perdite.

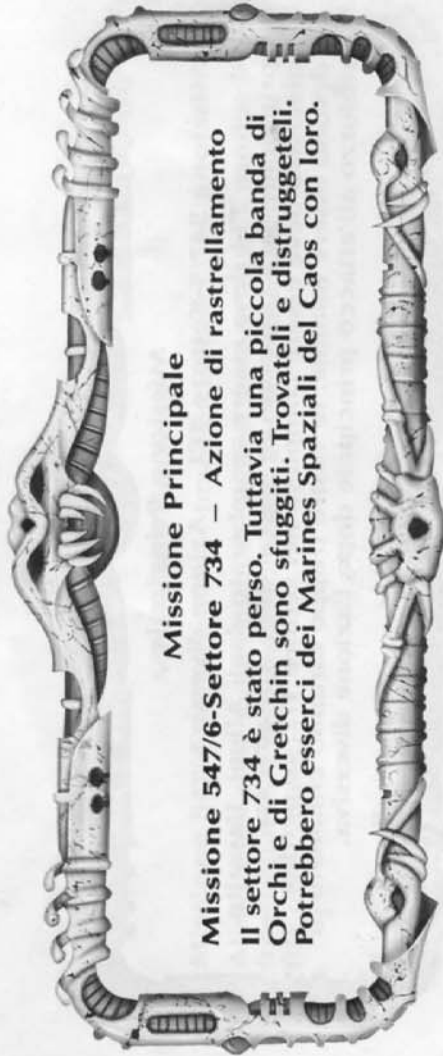


Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Tutti i segnalini Rinforzo verdi



Quinta Missione



Missione Principale

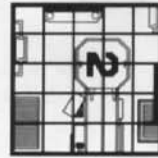
Missione 547/6-Settore 734 – Azione di rastrellamento
Il settore 734 è stato perso. Tuttavia una piccola banda di Orchi e di Gretchin sono sfuggiti. Trovateli e distruggeteli. Potrebbero esserci dei Marines Spaziali del Caos con loro.

Una volta che tutti i segnalini Blip e Rinforzo di tutti gli Orchi e Gretchin sono stati rivelati, il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore che ha distrutto il maggior numero di Orchi e di Gretchin. Se due giocatori ne hanno distrutto lo stesso numero, il segnalino sarà vinto dal giocatore con più punti.

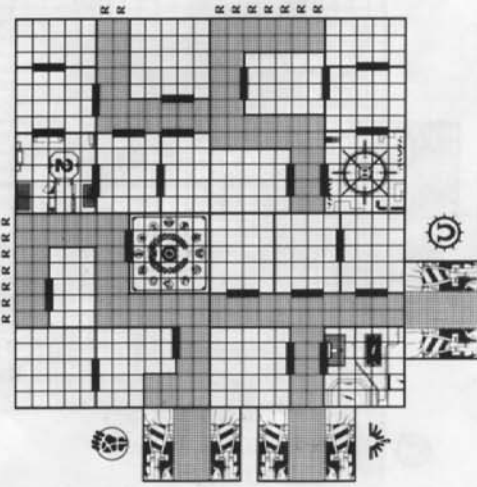
Missione Secondaria

Gli Alieni stanno costruendo un teletrasportatore per fare arrivare più forze in questa parte del perimetro. Il teletrasportatore è nella vecchia sala macchine. Trovatelo e distruggetelo.

Il segnalino Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore Marine che farà entrare una sua miniatura nella sala macchine e distruggerà il teletrasportatore, sparandogli con un'arma e ottenendo 1 o più.



Sala Macchine

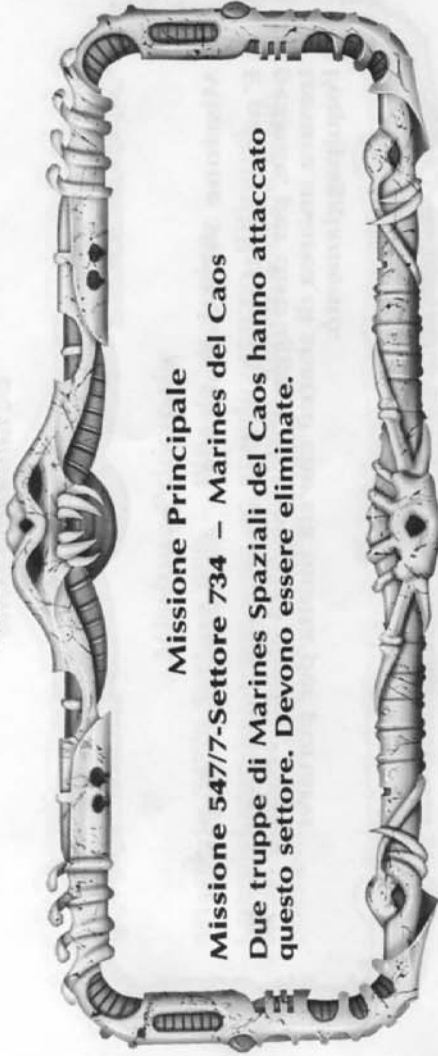


Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo verdi. Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo verdi e tutti quelli blu



Sesta Missione



Missione Principale

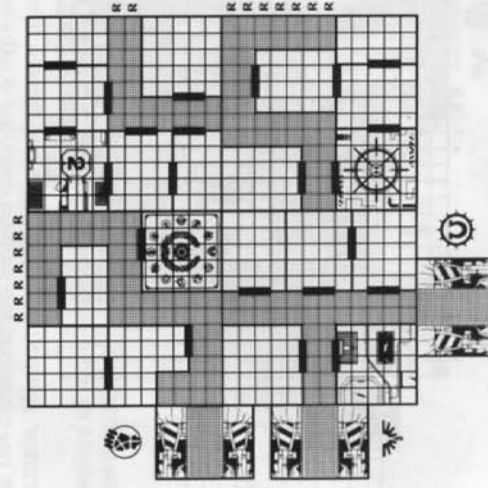
Missione 547/7-Settore 734 – Marines del Caos
Due truppe di Marines Spaziali del Caos hanno attaccato questo settore. Devono essere eliminate.

Quando tutti i Marines Spaziali del Caos sono stati distrutti, il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore che ne avrà distrutto il maggior numero. Se due giocatori ne hanno distrutto lo stesso numero, il giocatore con più punti vincerà il segnalino.

Missione Secondaria

Uno dei Comandanti dei Marines del Caos sta cercando di chiamare rinforzi. Eliminatelo prima che lo faccia.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore Marine che distruggerà un Comandante dei Marines del Caos.



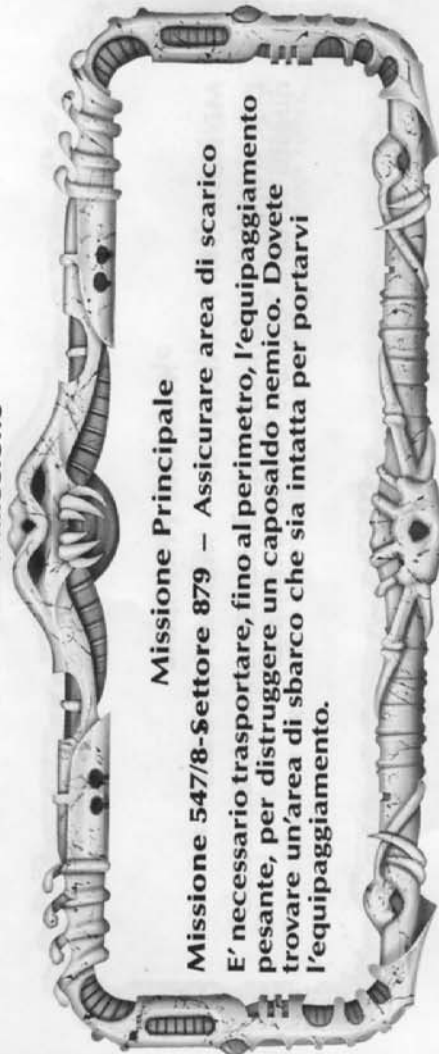
Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip

Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo blu
Due o tre giocatori Marine – Tutti i segnalini Rinforzo blu e grigi, tranne il Dreadnought



Settima Missione



Missione Principale

Missione 547/8-Settore 879 – Assicurare area di scarico

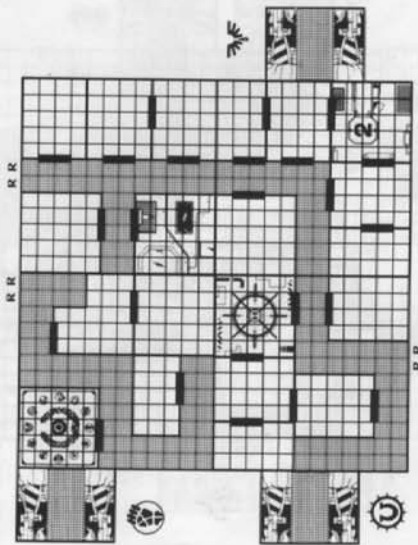
E' necessario trasportare, fino al perimetro, l'equipaggiamento pesante, per distruggere un caposaldo nemico. Dovete trovare un'area di sbarco che sia intatta per portarvi l'equipaggiamento.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore Marine che fa rientrare una sua miniatura nella stanza dell'area di scarico. Avendo controllato la stanza egli può tornare alla propria Area d'ingresso.

Missione Secondaria

La presenza di un Dreadnought potrebbe mettere in pericolo la missione. Trovatelo e distruggetelo.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore che distruggerà il Dreadnought.

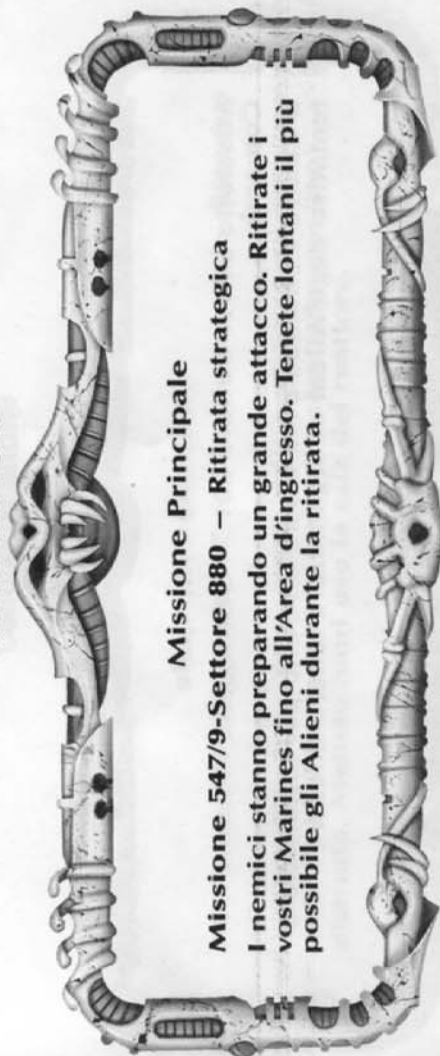


Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo verdi
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo verdi e blu



Ottava Missione



Missione Principale

Missione 547/9-Settore 880 – Ritirata strategica

I nemici stanno preparando un grande attacco. Ritirate i vostri Marines fino all'Area d'ingresso. Tenete lontani il più possibile gli Alieni durante la ritirata.

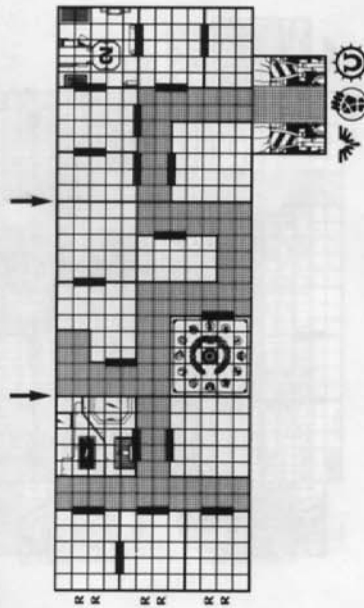
Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che riporta più miniature all'Area d'ingresso. Se due giocatori avranno riportato lo stesso numero di Marines alla rispettiva Area d'ingresso, il segnalino sarà vinto dal giocatore che ha guadagnato più punti.

Missione Secondaria

Le munizioni dei lanciarazzi sono risultate insicure. I lanciarazzi non possono sparare. Sostituiteli con i Fucili Laser.

NOTA: Tutti i Marines si ritirano verso la stessa Area d'ingresso. All'inizio di questa missione i giocatori Marines pongono a turno una delle loro miniature in una qualsiasi casella del tabellone più lontano dall'Area d'ingresso, fino a che tutte le truppe sono piazzate. Nessun segnalino Blip può essere piazzato in questo primo tabellone.

Solo due sezioni di muro sono usate insieme ai quattro fermagli del tabellone. I muri devono essere sistemati col bordo alto verso le frecce.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip tranne gli Androidi ed il Dreadnought
Tutti i segnalini Rinforzo



Nona Missione

Missione Principale

Missione 547/10-Settore 881 – Distruggere il Centro Comando

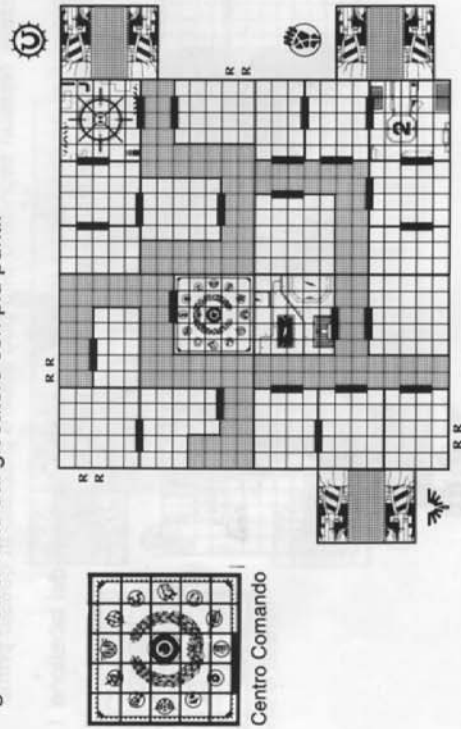
Il Centro Comando deve essere distrutto per disturbare il tentativo degli Alieni di organizzare la loro difesa.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore che fa entrare una sua miniatura nella stanza del Centro Comando, e lo distrugge sparando con un'arma, ottenendo 3 o più.

Missione Secondaria

Le forze aliene che difendono il Centro Comando sono state scelte da un'unità d'élite. Due esperti Androidi sono presenti, considerateli i bersagli principali.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che elimina più Androidi. Se due o più giocatori ne hanno eliminato lo stesso numero, il segnalino sarà vinto dal giocatore con più punti.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo blu
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo blu e grigi, tranne il Dreadnought

Decima Missione

Missione Principale

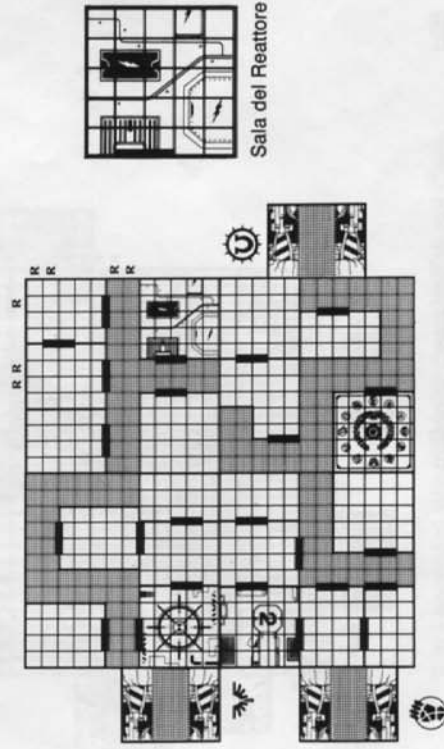
Missione 547/11-Settore 897 – Disattivare scudo difensivo
Gli Alieni stanno dirottando energia dal reattore per mantenere efficiente lo scudo difensivo. Lo scudo non può essere perforato, perciò la fonte di energia deve essere distrutta. Mettete fuori uso la sala del reattore.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore Marine che fa entrare una sua miniatura nella sala del reattore e la distrugge sparando con un'arma e ottenendo 3 o più.

Missione Secondaria

Il centro comando viene usato per dirottare l'energia. Deve essere distrutto per assicurare che gli Alieni non possano riparare lo scudo.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore Marine che fa entrare una sua miniatura nel centro comando e lo distrugge sparando con un'arma e ottenendo 2 o più.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo blu
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo blu e grigi

Undicesima Missione

Missione Principale

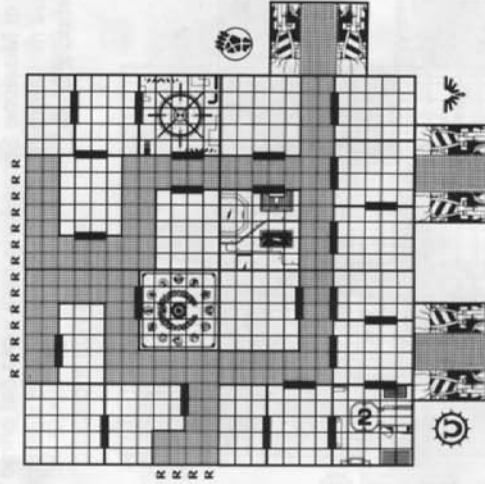
Missione 547/12-Settore 953 – Eliminare comando alieno
Lo scudo è disattivato. Rimangono solo due Comandanti del Caos. Devono essere eliminati per scombussolare il comando alieno.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore Marine che distruggerà un Comandante del Caos.

Missione Secondaria

Entrambi i Comandanti del Caos devono essere eliminati.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal secondo giocatore Marine che elimina un Comandante del Caos.



Blip
Rinforzo

Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo verdi
Due giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo verdi e grigi
Tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo, tranne il Dreadnought



Dodicesima Missione

Missione Principale

Missione 547/13-Settore 978 – Assalto

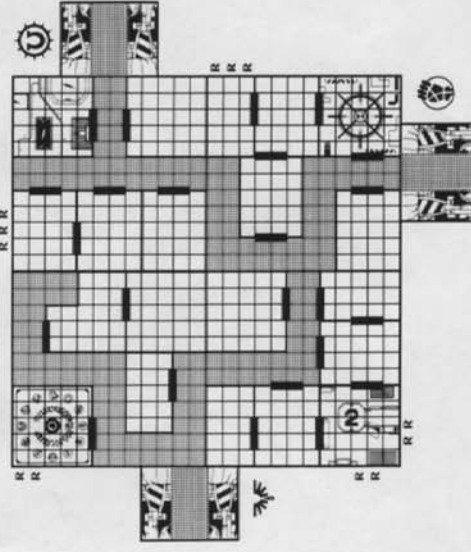
Gli Alieni hanno piazzato le loro ultime forze in questo settore. Tutte le forze aliene devono essere distrutte.

Quando tutti i segnalini Blip e Rinforzo saranno stati rivelati, il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore che ha rivelato più segnalini Blip e Rinforzo.

Missione Secondaria

Gli Alieni hanno schierato due Dreadnought. Devono essere eliminati: considerateli i bersagli principali.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore Marine che distrugge un Dreadnought.



Blip
Rinforzo

Tutti i segnalini Blip, tranne i Comandanti del Caos
Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo verdi, più il Dreadnought
Due giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo verdi e blu, più il Dreadnought
Tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo

