

The background is a warm orange color. It features a grid of large, stylized letters in a lighter shade of orange, some of which are partially obscured or faded. Small, dark brown beetle icons are scattered throughout the background, particularly along the vertical lines of the grid. The word 'SCARABEO' is prominently displayed in the center in a bold, green, sans-serif font with a white outline. A small registered trademark symbol (®) is located to the upper right of the letter 'O'.

# SCARABEO®

**IL GIOCO DI PAROLE PIÙ DIFFUSO IN ITALIA.**



## **REGOLAMENTO**

**1** Scarabeo può essere giocato da due; tre o quattro persone.

**2** Il gioco consiste nel formare sulla scacchiera, con le apposite tessere, parole complete e sensate disposte orizzontalmente o verticalmente (mai diagonalmente) e leggibili dall'alto verso il basso o da sinistra verso destra; parole che fra loro s'intersecano, esattamente come avviene nei comuni schemi di parole incrociate.

**3** Ogni lettera reca in basso a destra una cifra che ne determina il valore. I giocatori sono in gara per totalizzare il maggior punteggio; ciò si ottiene attraverso il valore delle singole lettere, la lunghezza delle parole, le maggiorazioni determinate dalle «caselle speciali» e dai premi.

### **Inizio della partita**

**4** Procuratevi carta e penna. Si distribuiscono tanti leggii quanti sono i giocatori, ponendo al centro la scacchiera. Le tessere si introducono nel sacchetto. Ciascun giocatore estrae a sorte una tessera dal sacchetto; inizia il gioco chi estrae la lettera alfabeticamente più alta (la più alta è l'A). Se la lettera più alta estratta è identica per due o più giocatori, l'estrazione stessa viene ripetuta.

## Come si gioca

**5** Rimescolate tutte le 130 tessere nel sacchetto; il vincitore del sorteggio estrae a caso otto tessere, sistemandole sul proprio leggio; altrettanto fanno gli altri giocatori, procedendo da destra verso sinistra.

Terminata l'estrazione delle otto tessere da parte di tutti i giocatori, s'inizia la partita, collocando alla sinistra del primo giocatore la clessidra segna-tempo. Il primo giocatore deve disporre sulla scacchiera la parola ideata (una sola parola) in senso orizzontale o verticale, in modo che una delle lettere copra lo Scarabeo centrale entro i limiti di tempo specificati dagli articoli 17, 18, 19 e 20.

Supponiamo che egli componga la parola CONTARE. Nel deporre sulle caselle della scacchiera le tessere, egli sommerà ad alta voce il valore numerico di ciascuna lettera, nel nostro caso: 1 (C), + 1 (O) = 2, + 2 (N) = 4, + 1 (T) = 5, + 1 (A) = 6, + 1 (R) = 7, + 1 (E) totale 8. Questo punteggio, maggiorato in base alle norme degli art. 15, 16, 24, 25, 26, 27, 28, 29, viene segnato sul foglio segnapunti in una colonna recante il nome del giocatore. Il conteggio - e il solo conteggio - viene effettuato al di fuori del tempo clessidra.

La mano passa quindi al giocatore di sinistra, mentre il primo giocatore preleva *subito* dal sacchetto tante tessere quante ne ha giocate (nel nostro caso 7), in modo da avere *sempre* sul leggio 8 tessere.

Il secondo giocatore dispone sulla scacchiera la propria parola, che deve avere una delle lettere in

comune con la parola precedente. Nel conteggiare il proprio punteggio, il secondo giocatore calcola anche la lettera alla quale s'è attaccato; così avviene in ciascuna delle giocate successive.

## Le combinazioni possibili

Poniamo che la scacchiera (senza tenere conto delle caselle speciali) risulti come indicato nell'immagine.

								<b>P<sub>3</sub></b>
								<b>R<sub>1</sub></b>
		<b>C<sub>1</sub></b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>N<sub>2</sub></b>	<b>T<sub>1</sub></b>	<b>A<sub>1</sub></b>	<b>R<sub>1</sub></b>	<b>E<sub>1</sub></b>
		<b>A<sub>1</sub></b>				<b>N<sub>2</sub></b>		<b>T<sub>1</sub></b>
		<b>N<sub>2</sub></b>				<b>D<sub>4</sub></b>		<b>E<sub>1</sub></b>
		<b>N<sub>2</sub></b>				<b>R<sub>1</sub></b>		<b>S<sub>1</sub></b>
		<b>A<sub>1</sub></b>				<b>A<sub>1</sub></b>		<b>A<sub>1</sub></b>

								<b>P<sub>3</sub></b>	
								<b>R<sub>1</sub></b>	
		<b>S<sub>1</sub></b>	<b>C<sub>1</sub></b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>N<sub>2</sub></b>	<b>T<sub>1</sub></b>	<b>A<sub>1</sub></b>	<b>R<sub>1</sub></b>	<b>E<sub>1</sub></b>
		<b>T<sub>1</sub></b>	<b>A<sub>1</sub></b>				<b>N<sub>2</sub></b>		<b>T<sub>1</sub></b>
		<b>A<sub>1</sub></b>	<b>N<sub>2</sub></b>				<b>D<sub>4</sub></b>		<b>E<sub>1</sub></b>
		<b>M<sub>2</sub></b>	<b>N<sub>2</sub></b>				<b>R<sub>1</sub></b>		<b>S<sub>1</sub></b>
		<b>P<sub>3</sub></b>	<b>A<sub>1</sub></b>				<b>A<sub>1</sub></b>		<b>A<sub>1</sub></b>
		<b>A<sub>1</sub></b>							

Quattro parole sono già state scritte nei turni di gioco precedenti e il giocatore di turno può limitarsi a modificare una delle parole precedenti. Ad esempio, potrebbe trasformare CANNA in SCANNA oppure CONTARE in SCONTARE, ecc. In ciascuno di questi casi, il giocatore totalizza l'intero punteggio dell'intera parola, pur avendo aggiunto una sola lettera. Facciamo l'ipotesi che il giocatore abbia modificato CONTARE in SCONTARE. Il giocatore successivo potrebbe inserire la parola STAMPA, agganciandosi alla S di SCONTARE. La scacchiera apparirebbe ora come indicato nella

figura a pag. 3. La parola composta è valida perché le lettere che la compongono danno vita, con quelle già presenti, a sigle valide: TA (Taranto), AN (Ancona), MN (Mantova), PA (Palermo).

Questa è una regola fondamentale del gioco. Non è infatti permesso inserire lettere che storpino il significato delle parole già composte, come non sono ammessi incontri o incroci di parole senza senso o sigle e abbreviazioni non riconosciute (un elenco di tutte queste sigle e/o abbreviazioni è riportato alla fine di questo regolamento). Nel caso illustrato, il giocatore totalizzerebbe non solo il punteggio ottenuto con la parola STAMPA, ma anche quello ottenuto con tutte le sigle.

## **Vocaboli ammessi**

**6** Sono ammesse tutte le parole italiane di almeno due lettere di uso corrente (comprese le accentate) e quelle contemplate da qualsiasi vocabolario della lingua italiana.

**7** Sono ammesse anche le sigle contenute in appendice a questo regolamento.

**8** Un qualsiasi vocabolario serve anche per un eventuale controllo circa l'esatta grafia delle parole e circa le voci meno comuni.

**9** Sono pure ammesse (oltre agli articoli, ai pronomi, alle preposizioni semplici e articolate, alle particelle

pronominali, ecc.) tutte le forme verbali previste dalla lingua italiana moderna, comprese quelle con prefissi e suffissi regolari, come ad es. RIABBAIARE, ANDIAMOCENE, PRENDETELI, FACCIAMOGLIELA, PREAVVERTITECI, PARTENDOSENE, ecc.

### **Vocaboli non ammessi**

**10** Non sono ammesse le voci arcaiche, letterarie, poetiche o dialettali, nè i diminutivi, gli accrescitivi, i peggiorativi e i vezzeggiativi salvo quelli elementari.

**11** Non sono ammessi i nomi propri, né i cognomi di nessun genere o natura, nè i nomi geografici nè quelli storici o mitologici, nè i termini strettamente tecnici o scientifici (formule chimiche, fisiche, matematiche, ecc.)

### **I casi di contestazione**

**12** In caso di contestazione d'una parola, si decide a maggioranza. Fra due soli giocatori, decide il vocabolario; fra quattro, il giocatore interessato si astiene.

**13** Quando una parola viene respinta a maggioranza perchè errata o inammissibile, il giocatore interessato può ricomporne una nuova, purché il tempoclessidra (vedi art. 20) glielo consenta, ritirando dalla scacchiera le lettere già deposte. In caso contrario perde la mano, ritira egualmente le lettere e segna zero sulla colonna del proprio punteggio.

**14** Se un giocatore compone una parola errata o viziata da una svista ortografica o comunque inammissibile e nessuno degli altri giocatori se ne avvede prima che la mano sia passata al giocatore di sinistra, la parola è automaticamente convalidata, a meno che l'errore non alteri le regole fondamentali del gioco; in quest'ultimo caso le lettere sbagliate vengono eliminate dalla scacchiera e rimesse nel sacchetto, ma il giocatore «colpevole» non perde il suo punteggio.

### **Le caselle speciali**

**15** Sulla scacchiera figurano caselle variamente colorate, recanti le scritte 2 L (DUE VOLTE LA LETTERA), 3 L (TRE VOLTE LA LETTERA), 2 P (DUE VOLTE LA PAROLA), 3 P (TRE VOLTE LA PAROLA). Ogni lettera raddoppia o triplica il proprio punteggio se viene collocata sulla relativa casella. Per raddoppiare o triplicare il punteggio totale della parola, basta che una delle lettere della parola stessa copra la casella recante la relativa indicazione.

**16** Il giocatore che copre con una parola (anche composta in mani successive) due caselle speciali 2 P (DUE VOLTE LA PAROLA), moltiplica per 4 il punteggio totale della parola stessa. Chi copre con una sola parola (anche composta in mani successive) due caselle 3 P (TRE VOLTE LA PAROLA), moltiplica per 9 il punteggio totale della parola stessa.



## Uso della clessidra

**17** Ogni giocatore dispone per ogni mano di due tempi-clessidra, cioè in totale di due minuti. Allo scadere del primo minuto la clessidra viene capovolta dal giocatore interessato o da uno qualunque degli altri giocatori. Composta la propria parola nel tempo utile (cioè entro due minuti), il giocatore passa la clessidra al giocatore di sinistra.

Il conteggio dei punti, come già detto all'art. 5, non va incluso nel tempo-clessidra.

**18** Il giocatore che non sia riuscito a comporre alcuna parola entro il tempo-clessidra passa la mano e sulla colonna del suo punteggio viene segnato zero.

**19** Qualora il giocatore componga la propria parola prima che il tempo-clessidra sia scaduto, le frazioni di minuto superstiti tornano a vantaggio del giocatore di sinistra, al quale la clessidra stessa viene passata.

**20** Nel caso di eventuali contestazioni circa la parola inserita sulla scacchiera, la clessidra, se il tempo non è ancora scaduto, viene posta orizzontalmente sul tavolo, perché ne sia interrotto il funzionamento, a vantaggio del giocatore di turno.

## Lo Scarabeo volante

**21** Il gioco comprende due Scarabei. Queste tessere sono dei “jolly” e possono essere utilizzate al posto di qualsiasi delle lettere elencate a fianco della scacchiera, assumendone di volta in volta il valore. Ogni giocatore, al proprio turno, può prelevare questa tessera dalla scacchiera, previa sostituzione della lettera rappresentata e utilizzarla quando meglio gli piaccia.

**22** Chi al termine della partita si trovi ancora in possesso di uno o due Scarabei, subisce le penalità previste dall’art. 30.

## Cambio eventuale tessere

**23** Il giocatore al quale siano toccate in sorte 8 lettere (e non meno di 8) che siano *tutte* vocali o *tutte* consonanti, senza “jolly”, può chiedere il cambio totale delle medesime 8 lettere. In tal caso egli mostra le lettere e le introduce nel sacchetto, estraendone successivamente altre otto. Effettuato il cambio, il giocatore passa la mano, segnando zero sulla colonna del proprio punteggio.

## Premi e penalità

**24** Il punteggio della parola che viene per prima composta sulla scacchiere viene convenzionalmente raddoppiato.

**25** Al giocatore che utilizza in una sola volta tutte le proprie otto lettere spetta, oltre al normale punteggio, un premio, di 50 punti.

**26** Al giocatore che utilizza in una sola volta sette lettere, spetta un premio 30 punti.

**27** Al giocatore che utilizza in una sola volta sei lettere, spetta un premio di 10 punti.

**28** Al giocatore che compone in una sola volta la parola SCARABEO (al singolare o al plurale) spetta un premio di 100 punti.

**29** Tutti i premi contemplati dagli art. 25, 26, 27 e 28 sono maggiorati di 10 punti qualora la parola venga composta senza l'uso del "jolly".

**30** Il giocatore che al termine della partita (vedi art. 33) abbia ancora sul proprio leggio dei "jolly", subisce una penalità di 30 punti per ogni "jolly" posseduto.

**31** Se il giocatore omette di prelevare dal sacchetto le tessere che gli competono dopo aver composto la parola sulla scacchiera, può farlo in un tempo successivo, purché la mano non sia già tornata a lui. In quest'ultimo caso egli estrae le tessere, ma perde la mano, segnando zero sul segnapunti.

## **Termine della partita e punteggio**

**32** Quando tutte le tessere contenute nel sacchetto sono state estratte, il gioco prosegue con le tessere rimaste sui leggii di ciascuno, fino a esaurimento totale delle medesime da parte di uno dei giocatori. La partita cioè si conclude quando uno dei giocatori depone per primo sulla scacchiera la sua ultima tessera.

**33** Il giocatore che «chiude» totalizza tanti punti quanti sono i punti corrispondenti alle lettere rimaste sui leggii di ciascun avversario; ogni “jolly” rimasto sul leggio vale 30 punti.

**34** Alla chiusura, tutti gli altri giocatori detraggono dal proprio punteggio i punti corrispondenti alle lettere rimaste sui propri leggii.

**35** Vince la partita chi, indipendentemente dalla chiusura, totalizza il punteggio complessivo più alto. Per comodità di conteggio, si consiglia di effettuare le somme parziali mano per mano: al termine della partita si conosceranno immediatamente i risultati definitivi e la classifica.

**36** Il primo in classifica vince - in base alle differenze dei rispettivi punteggi - dal secondo, dal terzo e dal quarto; il secondo dal terzo e dal quarto; il terzo dal quarto.

## A

<b>a.C.</b>	Avanti Cristo
<b>A.C.I.</b>	Automobile Club It.
<b>A.M.</b>	Aeronautica Militare
<b>ANAS</b>	Azienda Nazionale Autonoma Strade
<b>ANSA</b>	Agenzia di stampa
<b>ABS</b>	Anti Brake- locking System, sistema frenante antibloccaggio
<b>AG</b>	Agrigento
<b>AL</b>	Alessandria
<b>AN</b>	Ancona
<b>AO</b>	Aosta
<b>AP</b>	Ascoli Piceno
<b>AQ</b>	L'Aquila
<b>AR</b>	Arezzo
<b>ASL</b>	Azienda Sanitaria Locale
<b>AT</b>	Asti
<b>AV</b>	Avellino

## B

<b>BA</b>	Bari
<b>BCE</b>	Banca Centrale Europea
<b>BG</b>	Bergamo
<b>BI</b>	Biella
<b>BIT</b>	Binary Digit, in informatica è l'unità minima di informazione
<b>BL</b>	Belluno
<b>BN</b>	Benevento
<b>BO</b>	Bologna
<b>BR</b>	Brindisi

<b>BS</b>	Brescia
<b>BZ</b>	Bolzano

## C

<b>C.A.I.</b>	Club Alpino Italiano
<b>C.A.P.</b>	Codice avviamento postale
<b>C.R.I.</b>	Croce Rossa Italiana
<b>CA</b>	Cagliari
<b>CAF</b>	Commissione di Appello Federale
<b>CB</b>	Campobasso
<b>CC</b>	Corpo Carabineiri
<b>CD</b>	Corpo diplomatico
<b>CDA</b>	Consiglio Di Amministrazione
<b>CE</b>	Caserta
<b>CEI</b>	Conferenza Episcopale Italiana
<b>CH</b>	Chieti
<b>CI</b>	Carbonia Iglesias
<b>CIA</b>	Central Intelligence Agency
<b>CIO</b>	Comitato Internazionale Olimpico
<b>CL</b>	Caltanissetta
<b>cm</b>	Centimetro
<b>CN</b>	Cuneo
<b>CNN</b>	Cable News Network
<b>CNR</b>	Consiglio Nazionale delle Ricerche
<b>CO</b>	Como
<b>CPU</b>	Central Processing Unit
<b>CR</b>	Cremona
<b>CS</b>	Cosenza
<b>CSM</b>	Consiglio Superiore

<b>CT</b>	della Magistratura Catania
<b>cv</b>	Cavallo vapore
<b>c.v.d.</b>	Come volevasi dimostrare
<b>CZ</b>	Catanzaro

## D

<b>d.C.</b>	Dopo Cristo
<b>dag</b>	Decagrammo
<b>dam</b>	Decametro
<b>DDL</b>	Disegno Di Legge
<b>dg</b>	Decigrammo
<b>DIGOS</b>	Divisione Investigazioni Generali e Operazioni Speciali
<b>DIA</b>	Divisione Investigativa Antimafia
<b>dl</b>	Decilitro
<b>dm</b>	Decimetro
<b>DNA</b>	DesossiriboNucleic Acid, Acido desossiribonucleico
<b>DOC</b>	Denominazione di Origine Controllata
<b>DOS</b>	Disk Operating system
<b>DPEF</b>	Documento di Programmazione Economica e Finanziaria
<b>DPR</b>	Decreto del Presidente della Repubblica
<b>DVD</b>	Digital Versatile Disc

## E

<b>E.I.</b>	Esercito Italiano
<b>ecc.</b>	eccetera
<b>EN</b>	Enna
<b>EQ</b>	Equatore
<b>es.</b>	esempio
<b>ET</b>	Egitto

## F

<b>FAO</b>	Food and Agriculture Organization
<b>FAQ</b>	Frequently Asked Questions
<b>FBI</b>	Federal Bureau Investigation
<b>FC</b>	Forlì-Cesena
<b>FE</b>	Ferrara
<b>FG</b>	Foggia
<b>FI</b>	Firenze
<b>FM</b>	Fermo
<b>FMI</b>	Fondo Monetario Internazionale
<b>FR</b>	Frosinone
<b>FS</b>	Ferrovie dello Stato
<b>FTSE</b>	Financial Times Stock Exchange

## G

<b>GDF</b>	Guardia Di Finanza
<b>GE</b>	Genova
<b>GIF</b>	Graphic Interchange Format
<b>GIP</b>	Giudice per la Indagini Preliminari
<b>GO</b>	Gorizia
<b>GPL</b>	Gas di Petrolio

**GR** Liquefatto  
**GU** Grosseto  
Gazzetta Ufficiale

## H

**HAG** Dal nome della  
società tedesca  
**HD** Hard Disk  
**HDMI** High Definition  
Multimedia Device  
**HP** Cavallo potenza  
**HTML** HyperText Markup  
Language  
**Http** HyperText Transfer  
Protocol  
**HUB** Termine informatico  
diventato sinonimo  
di aeroporto  
principale.

## I

**IM** Imperia  
**IMHO** In My Humble  
Opinion (a mio  
modesto parere)  
**INRI** Jesus Nazarenus  
Rex Judaeorum  
**IS** Isernia

## L

**LAN** Local Area Network  
**LASER** Laser  
**lat.** Latitudine  
**LC** Lecco  
**LCD** Liquid Cristal  
Display

**LE** Lecce  
**LED** Light Emitting diode  
**LI** Livorno  
**LO** Lodi  
**long.** Longitudine  
**LT** Latina  
**LU** Lucca

## M

**MB** Monza e Brianza  
**MC** Macerata  
**ME** Messina  
**MI** Milano  
**MIB** Milano Indice Borsa  
**MIBTEL** Milano Indice Borsa  
TELEmatico  
**MIN** Minuto  
**MM** Marina Militare  
**MMS** Multimedia Message  
System  
**MN** Mantova  
**MO** Modena  
**mq.** Metro quadrato  
**MS** Massa Carrara  
**MT** Matera

## N

**NA** Napoli  
**NAS** Nucleo  
Antisofisticazione  
Sanità  
**NASA** National Aeronautic  
and Space  
Administration  
**NASDAQ** National Association  
of Securities  
Dealers Automated

	Quotations
<b>NB</b>	Nota Bene
<b>ndr</b>	Nota del redattore
<b>nda</b>	Nota dell'autore
<b>ndt</b>	Nota del traduttore
<b>NO</b>	Novara
<b>NU</b>	Nuoro
<b>O</b>	
<b>OG</b>	Ogliastra
<b>OGM</b>	Organismo Geneticamente Modificato
<b>ONG</b>	Organizzazione Non Governativa
<b>ONU</b>	Organizzazione Nazioni Unite
<b>OR</b>	Oristano
<b>OT</b>	Olbia Tempio
<b>P</b>	
<b>PA</b>	Palermo
<b>PAL</b>	Phase Ateration Line – il sistema di trasmissione televisiva a colori più diffuso
<b>par.</b>	paragrafo
<b>PC</b>	Piacenza
<b>PD</b>	Padova
<b>PDF</b>	Portable Document File
<b>PE</b>	Pescara
<b>PG</b>	Perugia
<b>PH</b>	In chimica indica il grado di acidità o di basicità di una

	soluzione.
<b>PI</b>	Pisa
<b>PIL</b>	Prodotti Interno Lordo
<b>PIN</b>	Personal Identification Number
<b>PN</b>	Pordenone
<b>PO</b>	Prato
<b>POP</b>	Genere musicale
<b>PR</b>	Parma
<b>PT</b>	Pistoia
<b>PU</b>	Pesaro-Urbino
<b>PV</b>	Pavia
<b>PVC</b>	Polivinilcloruro – plastica di largo utilizzo
<b>PZ</b>	Potenza
<b>Q</b>	
<b>QB</b>	Quanto basta
<b>QC</b>	Qualcuno
<b>QG</b>	Quartier Generale
<b>QI</b>	Quoziente Intellettivo
<b>R</b>	
<b>RA</b>	Ravenna
<b>RAI</b>	Radiotelevisione Italiana
<b>RAM</b>	Random Access Memory, memoria ad accesso casuale
<b>RC</b>	Reggio Calabria
<b>RCA</b>	Responsabilità Civile Autoveicoli
<b>RE</b>	Reggio Emilia



**REM** Rapid Eye Movements – lo stato profondo del sonno.

**RG** Ragusa

**RH** Fattore antigene del sangue

**RI** Rieti

**RIS** Reparto Investigazioni Scientifiche

**RM** Roma

**RN** Rimini

**RO** Rovigo

**ROM** Read Only Memory, memoria a sola lettura

**RSVP** Repondez S'il Vous Plait

**S**

**S.A.S.** Società in Accomandita Semplice

**SDF** Società di fatto

**S.O.S.** Save Our Souls

**S.P.Q.R.** Senatus Populusque Romanus

**SA** Salerno

**SCART** Tipo di connettore (televisore e computer)

**SCRL** Società cooperativa a responsabilità limitata

**SI** Siena

**SIM** Scheda telefonica

**SMS** Short Message

**SNC** System Società in nome collettivo

**SO** Sondrio

**SP** La Spezia

**SPA** Società per azioni

**SR** Siracusa

**SRL** Società a Responsabilità Limitata

**SS** Sassari

**SV** Savona

## T

**TA** Taranto

**TAV** Treno ad Alta Velocità

**TE** Teramo

**TFR** Trattamento Fine Rapporto

**TG** TeleGiornale

**TN** Trento

**TNT** Tritolo

**TO** Torino

**TOT** Totale

**TP** Trapani

**TR** Terni

**TS** Trieste

**TV** Treviso

**TVB** Ti Voglio Bene

**TVTb** Ti Voglio Tanto Bene

## U

**UD** Udine

**UE** Unione Europea

**UNICEF** United Nations Children's Fund

**URL** Uniform Resource Locator  
**USB** Universal Serial Bus  
**UT** Antico nome della nota musicale DO

## **V**

**V.M.** Vietato ai Minori  
**VA** Varese  
**VB** Verbano Cusio Ossola  
**VC** Vercelli  
**VE** Venezia  
**VF** Vigili del Fuoco  
**VI** Vicenza

**VIP** Very Important Person  
**VR** Verona  
**VS** Medio Campidano  
**VT** Viterbo  
**VV** Vibo Valentia

## **Z**

**ZIP** In informatica ormai diventato sinonimo di compressione di file

© Copyright Editrice Giochi S.r.l.  
Via Bergamo, 12, Milano  
Tutti i diritti riservati

[www.editricegiochi.it](http://www.editricegiochi.it)





© Copyright 2010 Editrice Giochi S.r.l.  
Via Bergamo, 12 • Milano - Tutti i diritti riservati

[www.editricegiochi.it](http://www.editricegiochi.it)