



# TERRA



ON TOUR

**Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren**

Profundes Wissen rund um die Welt ... ist bei **Terra on Tour** nicht zwingend erforderlich. Aber es kann hilfreich sein, eine ungefähre Vorstellung davon zu haben, wie lang der Grand Canyon ist, welches Haustier wann zum nationalen Naturdenkmal erklärt wurde, wo das größte Fest der Welt stattfindet oder in welchem Schloss einst Hamlet die Sinnfrage stellte.

Mit schnellen Runden bietet das Spiel ein neues Spielgefühl in der Terra-Welt. Erfahrene Terra-Spieler können die Karten aus **Terra on Tour** auch als Erweiterung für das große Spiel nutzen.

# INHALT

- 1 Spielplan
- 75 Terra-Karten
- 1 Karte „Schätzmeister“
- 1 Karte „Herausforderer“
- 1 Kartenbox
- 12 Schätzsteine in 6 Spielerfarben

Die **Terra-Karten** gibt es in 2 Schwierigkeitsstufen – erkennbar am farbigen Zollstock:

- hellgrün:** für Einsteiger
- orange:** für Weltenbummler



## SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält **2 Schätzsteine** in seiner Farbe. Einen davon legt jeder Spieler als Punktezahlstein auf **Feld 3** der Punkteleiste. Die **Kartenbox** wird mit **Terra-Karten** gefüllt. Es empfiehlt sich, die Kartenbox ganz zu füllen, auch wenn für eine Partie *Terra on Tour* nur eine begrenzte Anzahl von Karten benötigt wird.

**Hinweis:** Die Karten brauchen vor der ersten Partie nicht gemischt zu werden – einfach mit der Seite mit dem hellgrünen Zollstock nach vorne in die Kartenbox füllen.



# DIE TERRA-KARTEN

Die **obere Kartenhälfte** zeigt die Informationen, die die Spieler vor dem Setzen ihrer Spielsteine bekommen:

- 1 Thema** – zu jedem Thema gibt es 3 Aufgaben; eine davon wird pro Runde gelöst.
- 2 Foto** – bezieht sich stets auf das Gesuchte und kann mehr oder weniger konkrete Hinweise geben. Vorsicht: Das Foto zeigt nicht in allen Fällen genau das Gesuchte.
- 3 Aufgabe 1** – Anzahl an Gebieten, in denen das gesuchte Thema der Karte zu finden ist.
- 4 Aufgaben 2 und 3** – Maße, die eingeschätzt werden sollen; diese beziehen sich auf je 2 der 3 Skalen auf dem Spielplan und sind farblich folgendermaßen markiert:



- Grüne Schrift:** bezieht sich auf die Skala **Jahr**
- Blaue Schrift:** bezieht sich auf die Skala **Länge/Distanz**
- Orange Schrift:** bezieht sich auf die Skala **Anzahl**

Diese Angaben sind sichtbar, wenn die Karte in der Kartenbox steckt.

Auf der **unteren Kartenhälfte** stehen die Lösungen sowie einige kurze Zusatzinformationen zur gestellten Aufgabe.

- 5 Lösung für Aufgabe 1** – das Gebiet bzw. die Gebiete, in denen das Gesuchte zu finden ist.
- 6 Hinweis für die Lösung von Aufgabe 1** – eine Weltkarte zum schnellen Finden der gesuchten Gebiete.
- 7 Lösungen für die Aufgaben 2 und 3** – die gesuchten Schätzmaße.
- 8 Infobox** – zusätzliche Informationen zum Thema der Karte.

Die untere Hälfte der Karte ist während des Setzens der Schätzsteine in der Kartenbox verborgen. Die Lösungen werden erst sichtbar, wenn die Karte für die Auswertung aus der Kartenbox genommen wird.





## SPIELZIEL

In jeder Runde schätzt zunächst **ein Spieler** ein gesuchtes Gebiet oder eine Maßangabe, die sich auf eine der Aufgaben auf einer Terra-Karte bezieht. Anschließend entscheiden die Mitspieler, ob sie diese Einschätzung für richtig oder falsch halten. Wenn der Spieler richtig lag, erhalten er und alle Mitspieler, die seine Antwort für korrekt befunden haben, Punkte. Wenn er falsch lag, scheiden er und alle Mitspieler, die seine Antwort für richtig gehalten haben, aus der laufenden Runde aus. Sie erhalten keine Punkte. Nur die Spieler, die seine Antwort für falsch gehalten haben, setzen die Runde mit einer neuen Einschätzung fort, bis einer von ihnen richtig liegt oder nur noch ein Nein-Sager übrig ist.

Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

## DAS SPIEL

Für die ersten Partien wird empfohlen, die erste Schwierigkeitsstufe zu spielen (Kartenrahmen: hellgrüner Zollstock). Es werden so viele Runden gespielt, dass jeder Spieler gleich oft Startspieler ist:

- mit 2 oder 4 Spielern 8 Karten
- mit 3 Spielern 9 Karten
- mit 5 oder 6 Spielern 5 bzw. 6 Karten.

**Alternativ:** Vor Spielbeginn können die Spieler auch selbst festlegen, wie viele Karten sie durchspielen wollen.

Das Spiel geht über mehrere Runden. Eine Runde verläuft folgendermaßen:

1. Herausforderung
2. Schätzphase
3. Wertung

### 1. Herausforderung

Die Spieler einigen sich darauf, wer beginnt. Dieser Spieler ist der Startspieler und erhält die Karte „**Schätzmeister**“. Der **Spieler zu seiner Rechten** ist der **Herausforderer**. Er legt die Karte „**Herausforderer**“ vor sich auf den Tisch und erhält außerdem die Kartenbox. Er nennt das Thema der vordersten Karte in der Kartenbox. Die Mitspieler dürfen sich die Karte in der Box ebenfalls ansehen, sie jedoch nicht



aus der Box herausziehen. Der Herausforderer wählt nun eine der drei Aufgaben und liest sie laut vor. Diese Aufgabe darf der Schätzmeister beantworten, aber er muss es nicht.

Der Schätzmeister entscheidet, ob er die Herausforderung annimmt oder ob er sie ablehnt. Wenn er sie ablehnt, gibt er dem Herausforderer die Schätzmeisterkarte. Der Herausforderer wird zum Schätzmeister und muss nun selbst die Antwort geben. Derjenige, der die Antwort gibt, setzt seinen Schätzstein in eines der Gebiete auf der Weltkarte oder auf ein Feld einer der Skalen (je nachdem, welche Aufgabe gelöst werden soll).

## Einsetzen in ein Gebiet

Wenn nach Gebieten gefragt wird, setzt der Schätzmeister seinen Schätzstein in ein Land- oder Meeresgebiet auf der Weltkarte.

**Meeresgebiete** sind durch einen Rahmen um den Namen gekennzeichnet.

**Achtung:** Sie umfassen neben dem Meeresabschnitt auch die Inseln, die in ihnen liegen (wie z.B. Neufundland im Nordatlantik oder Sri Lanka im Nördlichen Indischen Ozean), sofern diese nicht speziell als Landgebiete gekennzeichnet sind (z.B. Japan oder Neuseeland)!

**Beispiel:** Westküste, Rocky Mountains, Mittlerer Westen, Ostküste, Südstaaten und Mittelamerika sind Landgebiete.

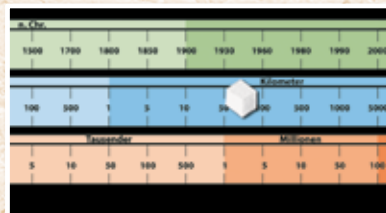
*Die Karibik ist ein Meeresgebiet, zu dem auch die darin liegenden Inseln zählen.*



**Achtung:** Die Gebiete beziehen sich auf unterschiedliche Regionen der Welt und orientieren sich nur grob an bestehenden Staatsgrenzen. Es kann daher einerseits vorkommen, dass sich große Staaten über mehrere Gebiete erstrecken, wie z.B. die USA (inklusive Hawaii) oder Russland (inklusive der größeren Inseln im Nordpolarmeer und im Nordwestpazifik), andererseits kann auch 1 Gebiet mehrere Staaten (ganz oder teilweise) umfassen, wie z.B. Mittelamerika oder die Sahelzone.

## Einsetzen auf einer Skala

Wenn nach einer Maßeinheit gefragt wird, setzt der Schätzmeister seinen Schätzstein auf die entsprechende Skala (Bereich zwischen zwei Strichen).





**Achtung:** Es gibt drei Skalen, die sich jeweils auf verschiedene Maßangaben beziehen. Pro Karte wird nach Maßen für zwei Skalen gefragt.

**Skala Jahr** – Fragen nach einem Zeitpunkt oder Zeitraum (Jahr oder Jahrhundert)

**Skala Länge/Distanz** – Fragen nach Längen, Höhen und Entfernungen (Zentimeter, Meter, Kilometer)

**Skala Anzahl** – alle anderen Maße z.B. Fragen nach Fläche ( $m^2/km^2$ ), Volumen ( $m^3/km^3$ ), Grad ( $^{\circ}C$ ), Prozent (%), Stunden (h), Liter (l), Tonne (t) etc. sowie nach der Anzahl von unterschiedlichen Dingen oder deren Alter

Nach welchen Maßeinheiten gefragt wird, ist bei Fragen nach Anzahl und Jahr oft (in Klammern) angemerkt.

## 2. Schätzphase

Nachdem der Schätzmeister seinen Schätzstein gesetzt hat, sind die Mitspieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und setzen jeweils ihren Schätzstein entweder auf **JA**, wenn sie die Antwort für korrekt halten, oder auf **NEIN**, wenn sie meinen, die Antwort sei falsch.

Wenn alle Spieler ihren Schätzstein gesetzt haben, zieht der Schätzmeister die Terra-Karte aus der Kartenbox, **ohne sie den Mitspielern zu zeigen**. Er prüft geheim, ob seine Antwort richtig ist.



**Wenn der Schätzmeister richtig liegt**, endet die Runde sofort. Der Schätzmeister sowie die Mitspieler, die auf JA gesetzt haben, bekommen Punkte. Die Punkte werden sofort auf der Punkteleiste vorgerückt.

Mitspieler, die ihren Stein auf NEIN gesetzt haben, bekommen keine Punkte. Dann nehmen alle Spieler ihren Schätzstein wieder an sich.

**Wenn der Schätzmeister falsch liegt**, schiebt er die Terra-Karte wieder zurück in die Kartenbox und nimmt seinen Schätzstein vom Spielplan. Er bekommt diese Runde keine Punkte bzw. verliert sogar welche, wenn er als Herausforderer schätzen musste (s. S. 8, Der Herausforderer).

Die Mitspieler, die ihre Schätzsteine auf JA gesetzt haben, nehmen diese ebenfalls vom Spielplan und erhalten keine Punkte. **Nur die Spieler, die auf NEIN gesetzt haben, bleiben im Spiel.** Derjenige von ihnen, der im Uhrzeigersinn am nächsten zum bisherigen Schätzmeister sitzt, erhält die Schätzmeisterkarte und platziert nun seinerseits seinen Schätzstein auf ein Gebiet bzw. ein Feld auf einer der Skalen – je nachdem, wonach gefragt war. Er hat nun den kleinen Vorteil, dass er zumindest schon bei einem Gebiet bzw. Skalenfeld weiß, dass es nicht die richtige Antwort ist.

Die übrigen Mitspieler, die noch im Spiel sind, entscheiden wiederum, ob sie auf JA oder NEIN setzen wollen, je nachdem, ob sie die neue Einschätzung für richtig oder falsch halten.



Dann prüft der aktuelle Schätzmeister wiederum geheim die Antwort. Liegt er richtig, bekommen er und die Mitspieler, die auf JA gesetzt haben, Punkte. Liegt er falsch, nehmen er und alle Ja-Sager ihre Schätzsteine vom Spielplan. Sie erhalten in dieser Runde keine Punkte.

Befindet sich noch mehr als ein Schätzstein auf NEIN, geht die Schätzphase weiter. Der nächste der verbleibenden Spieler (Nein-Sager) im Uhrzeigersinn erhält die Schätzmeisterkarte und setzt seinen Stein ein.

Die Runde endet, sobald ein Spieler die korrekte Antwort gegeben hat oder wenn nur noch ein Nein-Sager übrig ist. Er darf auf das Schätzen verzichten und bekommt sofort 3 Punkte. Er kann aber auch die Schätzmeisterkarte an sich nehmen und selbst noch eine Schätzung abgeben – liegt er richtig, bekommt er 5 Punkte. Liegt er falsch erhält er 0 Punkte.

**Ausnahme:** Im Spiel mit nur 2 oder 3 Spielern **muss** auch der letzte Spieler noch eine Einschätzung abgeben. Nur wenn er richtig liegt, bekommt er als neuer Schätzmeister 5 Punkte.

### 3. Wertung

#### Der Schätzmeister:

- Liegt er **falsch**, bekommt er 0 Punkte.
- Liegt er **richtig**, bekommt er 5 Punkte.
- Liegt der **erste Schätzmeister** einer Runde **allein richtig**, weil alle Mitspieler auf NEIN gesetzt haben, bekommt er sogar 7 Punkte. Hat mindestens ein Mitspieler auf **JA** gesetzt, bekommt der Schätzmeister 5 Punkte.

#### JA-Sager:

- Wenn der Schätzmeister falsch liegt, bekommen alle Ja-Sager 0 Punkte.
- Wenn der Schätzmeister richtig liegt, bekommen alle Ja-Sager 3 Punkte.

#### NEIN-Sager:

- Wenn der Schätzmeister falsch liegt und es befindet sich noch mehr als ein Schätzstein auf NEIN, geht die Runde für die Nein-Sager weiter (s.o.).
- Wenn der Schätzmeister falsch liegt und es befindet sich nur noch ein letzter Schätzstein auf NEIN, darf dessen Besitzer sofort 3 Punkte nehmen oder selbst noch einmal schätzen. Ausnahme: Im Spiel mit nur 2 oder 3 Spielern gibt es nicht automatisch Punkte für den letzten Nein-Sager – er muss auf jeden Fall noch einmal schätzen: Liegt er falsch, erhält er 0 Punkte; liegt er richtig, bekommt er 5 Punkte.
- Wenn ein Nein-Sager neuer Schätzmeister wird und die richtige Antwort gibt, bekommt er 5 Punkte.



### Der Herausforderer:

- Lehnt der erste Schätzmeister einer Runde die Herausforderung ab und gibt dem Herausforderer die Schätzmeisterkarte, muss dieser als Erster schätzen. Gibt der Herausforderer eine falsche Antwort, verliert er 3 Punkte.  
**Achtung:** Ein Spieler kann nicht unter 0 Punkte fallen.
- Wenn der Herausforderer die richtige Antwort gibt, erhält er 7 Punkte (unabhängig davon, ob Mitspieler auf JA gesetzt haben oder nicht).

### Beispiel A:

Peter ist an der Reihe und bekommt die Schätzmeisterkarte. Christian, der rechts neben ihm sitzt, erhält die Herausfordererkarte und die Kartenbox. Das Thema der Karte ist der gefährlichste Flughafen. Christian fragt Peter nach dem Gebiet, in dem sich dieser Flughafen befindet. Peter nimmt die Herausforderung an und setzt auf das Hochland von Tibet. Ellie, die links von ihm sitzt, muss als Nächste ihren Schätzstein platzieren – und zwar entweder auf JA oder NEIN – je nachdem, ob sie Peters Antwort für richtig oder falsch hält. Sie meint, die Antwort sei falsch und setzt auf NEIN. Die übrigen Mitspieler schließen sich ihrer Meinung an und setzen alle ebenfalls auf NEIN.

Nun zieht Peter die Karte aus der Box und prüft die Antwort. Er liegt mit seiner Einschätzung richtig. D.h. alle nehmen ihre Schätzsteine wieder vom Spielplan, und nur Peter bekommt Punkte. Da er erster Schätzmeister der Runde war und niemand auf JA gesetzt hat, schiebt er seinen Zählstein auf der Punkteleiste um 7 Felder vor. Hätte mindestens einer der Mitspieler Peters Antwort für richtig gehalten und auf JA gesetzt, hätte Peter nur 5 Punkte bekommen und der Ja-Sager 3 Punkte.



### Beispiel B:

Ellie ist an der Reihe und bekommt die Schätzmeisterkarte. Der rechts von ihr sitzende Peter erhält die Herausfordererkarte und die Kartenbox. Das Thema ist Feuerland. Peter fragt Ellie nach dessen aktueller Einwohnerzahl. Sie hat keine Ahnung und lehnt die Herausforderung ab.

D.h. Peter erhält von ihr die Schätzmeisterkarte und hat als Herausforderer nun die Chance, 7 Punkte zu bekommen, wenn er richtig antwortet. Er setzt seinen Schätzstein auf die orangefarbene Skala zwischen 500.000 und 1 Million. Jetzt sind die Mitspieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, und





Ellie muss als Erste auf JA oder NEIN setzen. Sie bezweifelt Peters Antwort und setzt auf NEIN.

Die nächste Mitspielerin ist Anna – sie meint, dass Peters Antwort stimmt, und setzt auf JA. Die folgenden Spieler, Maria und Christian, setzen wie Ellie auf NEIN.

Nun prüft Peter die Antwort, ohne den Mitspielern die Karte zu zeigen. Leider ist seine Antwort nicht korrekt. D.h. er nimmt seinen Schätzstein vom Spielplan und verliert als Herausforderer 3 Punkte.

Anna, die auf JA gesetzt hatte, nimmt ihren Stein ebenfalls zurück und erhält 0 Punkte. Sie scheidet auch aus dieser Runde aus.

Nun sind nur noch Ellie, Maria und Christian im Spiel. Auch sie nehmen ihre Schätzsteine vom Spielplan zurück, und Ellie ist mit Schätzen an der Reihe. Sie bekommt von Peter die Schätzmeisterkarte und tippt auf der orangefarbenen Skala auf 50.000 bis 100.000 Einwohner.

Maria und Chris bezweifeln auch diese Antwort und setzen ihre Schätzsteine auf NEIN.

Ellie prüft die Antwort und stellt fest, dass sie tatsächlich falsch lag. Sie nimmt ihren Schätzstein vom Plan, verliert aber keine Punkte. Dann reicht sie die Schätzmeisterkarte und die Kartenbox an Maria weiter.

Maria tippt auf 1 bis 2 Millionen Einwohner. Christian hält auch diese Antwort für falsch und setzt auf NEIN. Dann prüft Maria die Antwort. Sie liegt tatsächlich falsch und erhält 0 Punkte. Christian verzichtet darauf, selbst eine Antwort zu geben, und erhält 3 Punkte dafür, dass er als Letzter auf NEIN gesetzt hat.

Hätte er die Schätzmeisterkarte an sich genommen und einen korrekten Tipp abgegeben, hätte er für die richtige Antwort 5 Punkte erhalten. Hätte er falsch getippt, hätte er 0 Punkte bekommen.

Am Ende der Runde gibt der Spieler, vor dem die Herausfordererkarte liegt, diese im Uhrzeigersinn weiter. Der neue Herausforderer erhält außerdem die Kartenbox, während sein linker Nachbar als neuer Startspieler die Schätzmeisterkarte bekommt.







### **Variante – zusätzliche Regel: *Das weiß eh keiner!***

Dieses Feld kann zusätzlich ins Spiel aufgenommen werden. Es wird empfohlen, es noch nicht in den ersten Spielrunden zu nutzen.

Nachdem der erste Schätzmeister seinen Stein eingesetzt hat, setzen die Mitspieler wie gewohnt auf JA oder NEIN. Im **ersten**

**Durchgang** (bevor der erste Schätzmeister die Antwort prüft) besteht dabei zusätzlich noch die Möglichkeit, dass **ein Mitspieler** (nicht der Schätzmeister!) seinen Schätzstein auf *Das weiß eh keiner!* statt auf JA oder NEIN setzt. Hat ein Spieler dort seinen Schätzstein platziert, können nachfolgende Spieler dieses Feld in dieser Runde nicht mehr nutzen. Der Schätzstein verbleibt bis zum Ende der Runde auf diesem Feld.

### **Wertung:**

- Hat tatsächlich bis zum Ende der Runde niemand richtig geschätzt, erhält der Spieler, der auf *Das weiß eh keiner!* gesetzt hat, 2 Punkte pro Mitspieler (z.B. im Spiel zu fünft: Er hat 4 Mitspieler und bekommt also 8 Punkte).
- Gibt jedoch mindestens ein Spieler die richtige Antwort, verliert der Spieler, der auf *Das weiß eh keiner!* gesetzt hat, 1 Punkt pro Mitspieler (z.B. im Spiel zu fünft: Er hat 4 Mitspieler und verliert also 4 Punkte).

## **SPIELENDE**

Das Spiel endet, wenn die Spieler die zu Beginn des Spiels festgelegte Anzahl von Runden gespielt haben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

**Hinweis:** Die Informationen auf den Terra-Karten stammen aus verschiedenen Quellen im Internet sowie aus Fachbüchern. Je nach Quelle weichen die Angaben mehr oder weniger stark voneinander ab. Manchmal stimmen auch die Orte bzw. das Datum der Rekorde in den verschiedenen Quellen nicht überein. Entsprechend sind für die Informationen auf den Karten oft Durchschnittswerte verschiedener Quellen verwendet worden. Ein Teil der im Spiel abgefragten Inhalte unterliegt zudem jährlichen Schwankungen, bzw. Rekorde werden mit der Zeit gebrochen. Im Spiel wurde versucht, soweit wie möglich die aktuellen Werte aus den Jahren 2014 und 2015 zugrunde zu legen. Bei Karten, auf denen nach dem Jahr der Entdeckung gefragt wird, dient die europäische Perspektive als Basis. Wenn von einem Superlativ (der größte, höchste, längste etc.) die Rede ist, bezieht sich dies stets auf die ganze Welt, sofern keine Einschränkung erfolgt (z.B. „der größte XY Asiens“).





## ANREGUNG FÜR GLOBETROTTER:

### Kombination mit dem großen TERRA-Spiel



Neben den Karten aus **Terra on Tour** kann auch je einer der kleinen Steine als Zählstein für Terra genutzt werden, so dass dort ein zusätzlicher Schätzstein zur Verfügung steht.

#### Regelvariante für Terra:

Hat ein Spieler in einem Bereich als Einziger Antwort(en) gegeben (d.h. Steine gesetzt), erhält er für alle dort erzielten Punkte die doppelte Punktzahl.

**Beispiel:** Max hat als Einziger (2) Steine auf die Jahres-Skala gesetzt. 1 Stein ist falsch, einer benachbart. Er verliert den falsch gesetzten Stein, aber bekommt für den anderen (benachbarten) 6 Punkte statt der üblichen 3 Punkte. (Ein Treffer hätte 14 statt 7 Punkte gebracht.)



### JETZT AUCH ALS APP!

#### Kreuz und quer ans Ziel!

Der Gecko hat sich verlaufen und will sicher zurück in seine Höhle. Auf dem Weg dorthin muss er heiße Felder und kühlen Schatten überwinden, ohne dabei übers Ziel hinauszuschießen oder stehen zu bleiben.

Wer geschickt kombiniert und den Gecko richtig hüpfen lässt, knackt das Rätsel!

- **Kniffliger Spielspaß** mit 60 Aufgaben
- **Einfacher Einstieg** durch 10 Tutorial-Level

Kostenloser Download für Android und iOS unter <http://gecko.brettspielwelt.de> oder App Store und Google Play.



Spielsituation	Treffer	JA-Sager
Nur 1. Schätzmeister korrekt	7 Punkte	<i>Keine Ja-Sager</i>
Schätzmeister und JA-Sager korrekt	5 Punkte	3 Punkte
Schätzmeister falsch	0 Punkte	0 Punkte
Herausforderer (+ Ja-Sager) korrekt	7 Punkte	3 Punkte
Herausforderer falsch	-3 Punkte	0 Punkte

Letzter verbliebener NEIN-Sager = 3 Punkte (im Spiel ab 4 Spieler)

© 2016 HUCH! & friends  
 Autor: Friedemann Friese  
 Design: Sabine Kondirolli,  
 HUCH! & friends  
 Redaktion: Britta Stöckmann  
 www.hutter-trade.com

**Hersteller + Vertrieb:**  
 Hutter Trade GmbH + Co KG  
 Bgm. Landmann-Platz 1-5  
 89312 Günzburg, GERMANY



**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. **Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

