



Beginnend mit dieser Ausgabe startet eine neue Rubrik, die Vorab-Beiträge der Online-Zeitschrift **win** präsentiert, die vor vielen Jahren ins Leben gerufen wurde und von der Wiener Spiele Akademie herausgegeben wird. Diesmal in der Auslage: ein kooperatives Kartenspiel-Schmankerl!

**KOSMOS: DIE CREW** von Thomas Sing für 3 - 5 Raumfahrer

## REIST GEMEINSAM ZUM 9. PLANETEN!

*Astronauten vor dem Diamantring einer Sonnenfinsternis als Cover, ein eher neutraler Titel und auf der Rückseite der Hinweis auf ein kooperatives Stichspiel. Wie bitte? Kooperation und Stichspiel? Klingt im ersten Moment wie ein Widerspruch. Doch dieser Widerspruch entpuppt sich als sensationelles Spiel mit viel Spielwitz und auch Spielspaß mit überraschenden Effekten.*



Die 40 Karten, 1-9 in vier Farben plus vier Raketenkarten 1-4, werden gleichmäßig an alle verteilt. Aus dem Logbuch mit 50 Missionen sucht man sich eine aus, empfohlen wird natürlich, beim ersten Spiel mit Mission 1 zu beginnen. Für jede Mission liegt die entsprechende Anzahl Auftragskarten aus; der Spieler mit Rakete Wert 4 ist Kommandant der Mission und wählt, falls mehr als eine Auftragskarte ausliegt, als Erster einen Auftrag, die anderen Spieler wählen weitere im Uhrzeigersinn bis alle vergeben sind, unterschiedlich viele Aufträge pro Spieler sind möglich. In manchen

den Fällen spielt aus, es gilt Farbzwang ohne Stichzwang, Raketen sind Trumpf und stechen jede Farbe. Ein Spieler kann jederzeit vor einem Stich sein Funkplättchen nutzen, um Informationen über eine Karte zu geben. Er legt sie aus und legt das Funkplättchen darauf, je nach dessen Position ist die Karte seine höchste, niedrigste oder einzige Karte ihrer Farbe; er kann sie weiterhin jederzeit in seinem Zug spielen und nimmt als Platzhalter eine Erinnerungskarte auf die Hand.

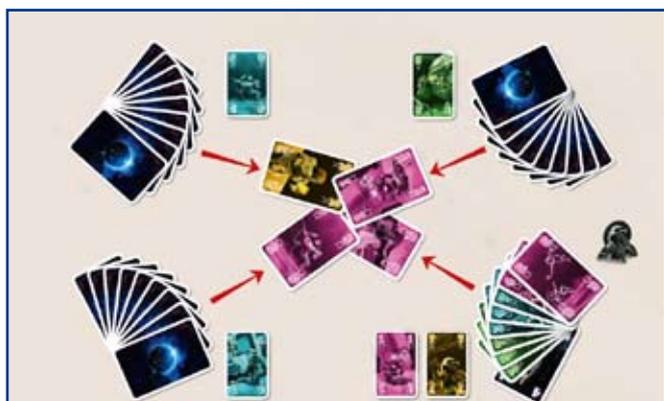
Weitere Kommunikation zu Karten ist nicht erlaubt. Man kann die Mis-

### FAZIT

10

DAGMAR DE CASSAN

*Die Crew* ist ein genial-innovatives, kooperatives Stichspiel für Freunde ab Teenager-Alter. Sehr spannend sind gute Taktik und Strategie bei moderatem Glücksfaktor für die hoch-kommunikative wie interaktive Erfüllung der Raumfahrt-Mission nötig – macht enorm viel Spaß!



Ein Teil ist geschafft, doch den Rest der Reparatur verschiebt ihr, da ihr direkt auf Uranus zuhaltet. Seine glatte, blassblaue Oberfläche lässt ihn fast künstlich wirken. Ihr reißt euch von diesem faszinierenden Anblick los, denn noch immer sind nicht alle Schäden behoben. Ihr dürft erst ab dem 2. Stich kommunizieren.

Missionen gibt es noch Auftragsmarker, die Aufträgen zugeordnet werden, z.B. die Reihenfolge, in der man sie erfüllen muss.

Am besten erklärt man das Spiel mit Beispielen:

Wir haben zwei Aufträge, z. B. einer der Spieler muss einen Stich machen, der die grüne 2 enthält, und diesen Auftrag als ersten Auftrag der Runde erfüllen. Der Komman-

ant spielt als Kampagne spielen und die Anzahl Versuche pro Mission notieren oder beliebig eine einzelne Mission wählen.

Und hier stoße ich nun an die Grenzen einer schriftlichen Rezension - ich wünschte, ich könnte den Spaß, die Spannung, das Nägelkauen, ob meine Freunde verstanden haben, was ich ihnen mit der Information „meine einzige gelbe Karte“ sagen will, vermitteln. Die Missionen sind

toll variiert, es gibt sogar eine ohne Auftrag, in der der Kommandant nach dem Gesundheitszustand seiner Crew fragt, wir antworten je nach Kartenhand mit gut, ausgezeichnet oder miserabel usw., und der Kommandant wählt anhand dieser Aussagen ein Crewmitglied das krank ist und die Mission ohne Stich beenden muss.

**PEGASUS: COOPER ISLAND** von Andreas Odendahl für 2 - 4 Entdecker

## LAND HO!

*Was wäre besser, als eine Insel mit Freunden zu erkunden? Genau: sie alleine zu erkunden. Das ist zumindest der Start von Cooper Island. Getrennt von den anderen Spielern erforscht man seinen Teil der Insel, aber keine Sorge, auch bis zum Ende treffen sie sie nicht mehr.*

Eine einladend wirkende Atlantik-Insel gilt es für jeden separat zu erkunden – jeder konzentriert sich auf je eine der Halbinseln – und Punkte in Form von Schiffsbewegungen zu sammeln.

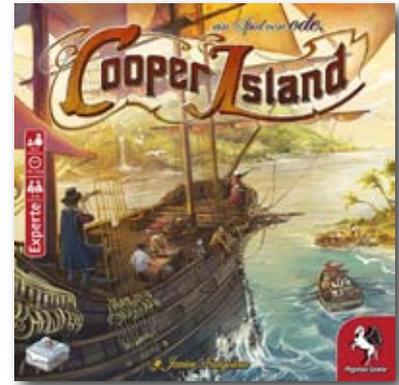
Dafür werden Arbeiter gesetzt und Aktionen ausgelöst. Arbeiter unterschiedlicher Spieler können sich zwar nicht gegenseitig blockieren, setzt man aber über einen bereits bestehenden Arbeiter, verliert man eine Ressource oder einen Punkt, während der andere Spieler eine Ressource erhält.

Aktionen beinhalten vor allem das Erkunden der Insel. Dabei werden doppelte Hex-Plättchen auf den Plan gelegt. Diese werden aber nicht nur auf unerforschtes Gebiet gelegt, sondern können auch auf bereits liegende Plättchen gelegt werden. Dadurch erhalten die Felder einen höheren Wert und mehr Ressourcen.

Diese Ressourcen können wiederum genutzt werden, um Gebäude zu errichten, die alle einen kleinen Bonus bringen, sowie einen Platz auf der Spielablage frei machen, dafür aber ein Feld auf der Karte blockie-

ren. Außerdem können Ruinen erforscht, Statuen errichtet und Waren verkauft werden. Entscheidend für die Punkte ist vor allem ein guter Mix und frühe Spezialisierungen. Neue Arbeiter können nämlich nur dann ins Spiel kommen, wenn gewisse Meilensteine erfüllt sind, wie etwa das zweite gesetzte Gebäude oder das zweite gekaufte Versorgungsschiff.

Aufgrund einer Reihe an Regeln sind die ersten Spiele fehleranfällig, danach spielt es sich erstaunlich flüssig. Das liegt sicher auch daran, dass es kaum Aktionen der anderen Spieler gibt, die eine eigene Taktik negativ beeinflussen, lediglich im Spiel zu viert steigert sich das etwas. Auch der Zufallsfaktor, wie die möglichen Gebäude oder die gezogenen Landschaftsplättchen, ist gering genug, um die Partie nicht vollkommen willkürlich zu machen, jedoch groß genug für eine interessante Wiederholung!



### FAZIT

7/9

RENE EICHINGER

*Cooper Island* ist ein ausgefeiltes Worker-Placement und Optimierungsspiel, mit exzellent ausbalancierten Mechanismen und geringem Zufallsfaktor für Experten und Ambitionierte ab Teenager-Alter. Es reiht sich in eine Reihe ausgezeichnet designer Spiele, die Mechanik über Interaktion stellen und sich daher ein wenig wie ein Solospiel anfühlen, in dem es auf die Perfektionierung des eigenen Zuges ankommt.

\* wer gerne optimiert



*Vor rund einem Jahrhundert revolutioniert Tesla die Energie-Gewinnung mit seinen Erfindungen, die nun, kurz nach dem Weltkrieg, in den französischen Alpen in Form von riesigen Wasserkraftwerken umgesetzt werden und den Fortschritt einleiten sollen. Rohrleitungen und erste Staumauern sind bereits errichtet, doch fehlt es noch gänzlich an Rohr- und Turbinenwerken. Einiges muss hier noch investiert werden, bis die Tesla-Spulen effektiv arbeiten – und die Konkurrenz schläft nicht! Welchem Unternehmen gelingt es, die profitabelsten Versorgungsverträge zu bedienen – wer bündigt die Kraft des Wassers am besten?*



## WASSERKRAFT

von T. Battista & S. Luciani  
für 1-4 Energie-Unternehmen (Feuerland/Cranio Creations)  
AM BEGINN DER ENERGIE-REVOLUTION

Je vier Spiel- und Unternehmenspläne samt Bauscheiben, sieben Chef-Ingenieure und jede Menge teils Unternehmens-individuell, Detail-verliebt designte Holz-Teile und Plättchen – kein Wunder, dass die Schachtel groß und dick ist. „Uff, das wird wohl ein monströses Regelwerk bedeuten!“ – mitnichten! Zwar nicht kurz, aber jedenfalls verständlich, nachvollziehbar und eigentlich nicht allzu schwer – bravo! In jeder der fünf Runden gilt es, am großen, drei Fluss-Täler zeigenden Spielplan (weitere) Staumauern und Rohrwerke zu errichten, um so aus dem aufgestauten Wasser – stimmig dargestellt durch Holztropfen – mittels Turbinenwerken immer mehr Energie zu gewinnen, was uns auf der Energie-Leiste jede Runde auf's Neue vorwärts-rücken lässt. Das Runden-Einkommen, die Spielerreihenfolge und auch der Siegpunkte-Gewinn wird dadurch (entscheidend) bestimmt und stellt die zunehmend steigende, das „Wett-Rüsten“ antreibende Herausforderung dar. Doch bevor Arbeiter auf eines der „Kraftwerk aktivieren“-Felder platziert werden können, bedarf es eines Turbinenhauses, das durch eine mit Rohrwerk versehene Rohrleitung mit einem Stausee einer neutralen oder eigenen Staumauer verbunden ist – und natürlich Wasser. Spätestens jetzt wird klar: Wer nicht gut und gern plant, wird rasch überfordert sein. Und auch Eigenbrötlerei hat kaum Zukunft, sind doch die Ressourcen zu knapp dafür und zumindest Situations-bedingte Kooperation vorteilhaft, dürfen doch fremde Rohrwerke (nicht jedoch Staumauern oder Turbinenhäuser) gegen einen Obolus plus Siegpunkt mitgenutzt werden. Also Arbeiter auf

die Unternehmens-eigenen Baustellen platziert, losgebaut und das Bauwerk gleich auf den Spielplan gestellt! Bagger und Betonmischmaschinen und nicht Geld sind die Kosten, wie viele, hängt vom Errichtungsort ab, bei Staumauern kostet's beispielsweise im Gebirge mehr als im Flach- oder Hügelland, bei Rohrwerken richtet sich das nach der Nutzleistung. Kosten? Naja, eigentlich eingesetzte Kapazitäten, denn schließlich erhält man diese ebenso wie die Arbeiter wieder retour. Nicht jedoch wie letztere zu Beginn der nächsten Runde, sondern nach komplettem Durchlauf aller sechs Segmente der Bauscheibe, was die Ressourcenbindung stimmig simuliert – gelungener Mechanismus!

### Mit Geduld zum Erfolg!

Bald ist alles (Start-)Kapital dahin und man fragt sich mitunter, ob man je Land sehen wird. Ja selbst nach der zweiten Runde sind Siegpunkte-Rückschritte nicht selten, schafft man das Energiegewinnungs-Plan-Soll nicht – weil vielleicht durch clever taktierende Mitspieler ausgebootet oder durch – angesichts der Komplexität nicht auszuschließende – Planungs-Fehler. Durch letztere kann man tatsächlich vor-entscheidend den Anschluss verlieren, jedoch bieten sowohl die Boni bei der Erfüllung der offen liegenden, immer nachbesetzten staatlichen Verträge, wie Gratis-Bau eines Rohrwerks, Weiterdrehen der Bau-Scheibe, als auch die Neureihung der Spielerreihenfolge auf Basis der Energiegewinnung der Vorrunde ebenso Comeback-Chancen, wie die Freischalt-Boni beim Bauwerksbau

**FAZIT** ▶ 9/10\*/6\*\*+1\*\*\*

Thomas Baredar

*Wasserkraft* ist ein hoch-komplexes, jedoch in den Regel-Details erfreulich unkompliziertes, interaktives Worker-Placement-Spiel (ausschließlich) für (erwachsene) Experten, die es wissen wollen. Das atmosphärisch, wie Design-technisch gelungene Entwicklungs-Spektakel begeistert sowohl mit innovativen Mechanismen, guter Abstimmung, gut dosiertem Glücksfaktor, als auch – dank individuell leicht unterschiedlicher Ausgangslagen – durch Varianten-Reichtum, Spieltiefe und Realitätsnähe – in den Schoß gelegt wird einem hier kaum etwas, Fehler nur selten verziehen! Sicher einer der Genre-Kapazunder des Jahres!

und nicht zuletzt die in unterschiedlichen Spiel-Phasen greifenden Chef-Ingenieur-individuellen Vorteile, wie günstiger Staumauern-Bau, effektiverer Wasser-Stau oder Mindest-Energie-Produktion, was auch dem Spielfluss gut tut und stereotypes Spiel verhindert. Also möglichst nicht ausbluten, den Wasserfluss berücksichtigen, mitunter kooperieren, aber auch mal dem Konkurrenten eine Staumauer vor die Nase – Pardon – flussaufwärts setzen, um dessen Energie-Produktion zu untergraben, dabei die Bau-Optionen der Mitspieler miteinbeziehen – und allem voran die Energie-Produktion und damit auch den Siegpunkte-Fortschritt im Auge behalten! Grandios!



**HANS IM GLÜCK: MARCO POLO II – IM AUFTRAG DES KHAN** von D. Tascini & S. Luciani

## DAS LEBEN IST SCHÖN, SCHÖN MIT JADE!

*Jahrelang von Venedig nach Beijing reisen, obgleich sich dabei stets nur sehr oberflächliche Kontakte mit irgendwelchen dahergelaufenen Gefährten ergeben; und muss sich tatsächlich alles immer bloß um Geld, Gold und Gamele drehen – des KHAN do no ned ollas gwes'n sein?!*

Genau, denn jetzt gibt es auch Jade! Und mit dieser lassen sich nicht nur völlig neue Reiserouten und Städte erkunden (u.a. die auch aus anderen Spieletiteln bekannten Jaipur, Kashgar und Xanadu), Jade ist zusätzlich noch sehr wertvoll im Tauschhandel und beim Erfüllen von siegpunkte-trächtigen Aufträgen. Auch hier dürfen wir vor dem Reisen würfeln und unsere Würfel reihum auf den diversen Spielplanfeldern einsetzen, späteres Dazusetzen (soweit überhaupt zulässig) kostet Münzen – bereits 2015 hat *Marco Polo* damit einen Maßstab beim „Dice-Placement“ gesetzt (u.a. Deutscher Spielepreis; siehe fg 1/2015).

Daheimhockenbleiben geht hier jedenfalls nicht mehr, Reisemuffeln ist nämlich der Zugang zu den weiterhin äußerst wichtigen Aufträgen verwehrt; außerdem lassen sich mit einer hohen Präsenz in den Städten viele Extrapunkte lukrieren. Die Reisekosten fallen jetzt zwar teilweise noch höher aus, andererseits kommen wir dafür auch leichter an Rohstoffe, ohne dass die reizvolle Mangelwirtschaft und die diversen Entscheidungsdilemmata beeinträchtigt wären. Neu sind „Gilden“-Plättchen, die zum einen für manche Reiserouten gefordert sind, zum anderen auch für Extra-Einkommen und Siegpunkte dienen können. Sehr schön und elegant gelöst ist die Variabilität bei den allgemeinen Einsetzfeldern, sowohl bei dem sich rundenweise ändernden Marktangebot als auch über zwei für alle zur Verfügung stehende „Stadtkarten“, mit welchen besondere

und exklusive Aktionen genutzt werden können.

## DIE GLORREICHEN SIEBEN?

Bei den sieben neuen Charakteren – welche uns erneut mit unterschiedlichen Sondereigenschaften ausstatten – lässt sich natürlich wieder trefflich diskutieren, ob bzw. wer (zu) stark/schwach ist; besser jedenfalls mit allen spielen! Und für die „Veteranen“ unter uns besonders erfreulich: Die älteren Charaktere sind (teilweise) mit dieser Version kombinierbar – gleichfalls sollen Partien zu fünf (mit der ersten Erweiterung, siehe fg 4/2017) möglich sein (wenn auch – aufgrund des Venedig-Spielplanes – thematisch eher eigenwillig).

Der Spielplan wirkt zwar zunächst wie ein grafisch etwas überladenes „Wimmelbild“, wird einem aber schon bald vertraut. Die Anleitung ist jedenfalls wieder sehr gut strukturiert und die Symbolsprache ist



## FAZIT

10\*/9/6\*\*

HARALD SCHATZL

*Marco Polo II* ist ein abwechslungsreiches, (sehr) taktisch-strategisches Ressourcenmanagement- und Reise-/Aufbauspiel – mit Würfel-Einsetzen als Hauptmechanismus – für Viel-/Expertenspieler. Erneut üppig ausgestattet bzw. sehr toll gestaltet ist es sogar „runder“ (bzw. weniger frustanfällig) zu spielen als die Vorgängerversion (und somit – trotz etwas höherer Komplexität – leichter zugänglich).

\* für Neulinge \*\* als Erweiterung

intuitiv verständlich – und sogar Alleinreisende werden auf der Verlags-Homepage zufrieden gestellt.



## DREI MAGIER: KUGELGEISTER von Roberto Fraga für 2 - 4 Gespenster

### Bowling in der Burgruine

*Einmal im Jahr findet in der alten Ruine ein Gespensterwettlauf statt – unter erschwerten Bedingungen, rollen uns doch immer wieder Kugeln aus dem Turm entgegen, um uns aus der Bahn zu werfen. Boing, schon saust wieder ein Geist nach unten! Wer schafft es als erster an Kugeln und morschen Stufen vorbei bis an die Spitze?*

Nachdem der nicht ganz einfache Spielaufbau gelungen ist, können die Geister mittels Würfel 1-3 Felder gezogen werden, entweder auf dem längeren, meist sicheren, aber mit morscher Stufe versehenen Treppengang, oder auf dem kürzeren, unsicheren Pfad außen. Risiko? Zeigt der Würfel eine Drehung, wird die Turmspitze bewegt – dabei rollen ein bis drei Kugeln hinaus und können Geister auf dem kurzen Weg mitreißen. Diese stürzen dann in eine von vier Gruben und star-

ten vom dortigen Eckfeld wieder in der nächsten Runde – gute Idee, dadurch wird es nicht so frustrierend, als wenn man ganz von vorn beginnen müsste und man „zittert“ seine Figur nicht nur am Turm-Rand entlang, sondern wagt auch etwas – und das macht's spannend! Bereits das Spielmaterial überzeugt – die dreidimensional aufgebaute Burgruine mit Treppengang macht schon was her. Dazu kommt der witzige Mechanismus mit den rollenden Kugeln, der alle Kinder begeistert jubeln lässt, wenn wieder mal ein Gespenst (vorzugsweise nicht das eigene!) abstürzen muss. Ein wenig Frust kommt auf, wenn oft die morsche Stufe erwürfelt und dadurch der unsichere Weg genommen werden muss – wenn das Würfelglück ausbleibt, winkt meistens die Grube. Bei einer Partie bleibt es jedenfalls selten und auch im freien Spiel ist das witzige Geisterkegeln äußerst beliebt – originell!



### FAZIT

9/7\*

KARIN BAREDER

*Kugelgeister* ist ein kurzweiliges, opulent gestaltetes 3D Laufspiel mit Action-Elementen für die ganze Familie ab Vorschulalter. Je mehr mitspielen, desto besser und interaktiver wird der unbeschwert-spannende Würfel-Spaß. Gefördert werden erstes Zählen, Einhalten von Regeln, einfache taktische Überlegungen (welchen Weg nehme ich?) und auch ein wenig die Feinmotorik. Weniger frustig als vergleichbare Vertreter! \* zu zweit

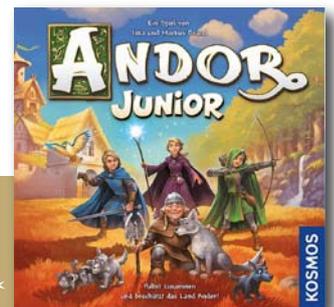
## KOSMOS: ANDOR JUNIOR von Inka & Markus Brandt für 2 - 4 Nachwuchshelden

### Die Wolfsjungen sind schon wieder verschwunden!

*In Andor haben Helden nie Auftragsflaute. Das Reich ist ständig von großem Ungemach bedroht: Der Drache will mit seinen Schergen die Rietburg erobern, und noch dazu müssen Kräuter gefunden und Brunnen entgiftet werden.*

Es geht schnell zur Sache: Die Anleitung ist kompakt und übersichtlich, das Spielbrett schnell aufgebaut. Sodann schlüpft jeder in eine Heldenrolle: Magier, Waldläuferin, Kriegerin, Zwerg. Jede Rolle hat besondere Vorteile, und ist sowohl männlich als auch weiblich dargestellt. Praktisch für Töchter, die gerne kämpfen. Wir starten gemeinsam in der Rietburg. Unser Ziel ist es, die Wolfswelpen aus den Minen zu bergen. Warum diese sich jedes Mal von neuem verirren, wird leider

nicht erklärt. Aber bevor uns der Brückenwächter in die Minen lässt, müssen wir noch zwei oder drei Aufgaben lösen. Wie etwa Beeren einsammeln oder einen Höhlentroll vertreiben. Außerdem müssen wir Gors und Drache aufhalten, bevor diese die Rietburg erreichen. Mit guter Familien-Zusammenarbeit und Nutzung der Heldenfähigkeiten schaffen wir das und retten nebenbei die Wolfsjungen.



### FAZIT

8/6\*

ALEXANDER SCHILPP

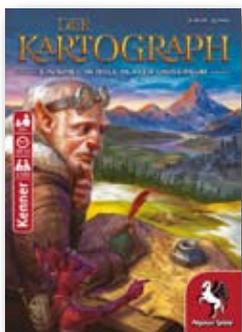
Trotz oder gerade wegen vieler Zufallselemente wie Würfeln und Aufdecken von Plättchen ist *Andor Junior* ein Hit für Kinder. Die Regeln sind einfach, die Missionen erfordern Kooperation. Mit schön illustriertem Spielmaterial und stimmungsvollen Texten kommt richtiges Rollenspielgefühl auf. \* Sobald alle 4 Missionen durchgespielt sind

**PEGASUS: DER KARTOGRAPH** von Jordy Adan für 1 - 8 (100) Polyominos-Zeichner

## DIE POLYOMINOSE POLYAMORIE

Es dürfte vor einem Jahrzehnt mit Fits (nominiert zum Spiel-des-Jahres 2009) begonnen haben: Seither ist das von Tetris bekannte Prinzip viel- (bzw. x-)fach auch in Brettspielen umgesetzt worden. Von einfach bis komplex, mal mit Spielsteinen, mal mit Plättchen, mal nur zum Selberzeichnen.

Unsere vielfache spielerische Liebe zum Zusammenpuzzeln von aus zusammenhängenden Quadraten bestehenden Flächen ist weiterhin ungebrochen. In Kartograph werden diese Flächen sogar mit Leben (bzw. mit Wald-, Wasser-, Acker- und Dorflandschaften) gefüllt – unsere Aufgabe ist ja auch das Erstellen von Landkarten. Also nicht gar zu schlampig zeichnen, sonst ähnelt das Haus vielleicht zu sehr einem Baum! Oder alles mit Buntstiften ausmalen, das dient der Übersicht, ist meditativ und bewirkt hübsche Landschaftspläne. Zum In-die-Hand-Nehmen und Drehen könnte hier jedoch nur die aktuelle Rundenkarte genützt werden; insbesondere beim Spiegeln ist somit ein gutes Vorstellungsvermögen gefragt. Da alles grundsätzlich frei eingezeichnet werden darf, dabei aber gleich mehrere Möglichkeiten für das Lukrieren von Siegpunkten berücksichtigt werden wollen, sind unsere Hirne auch sonst gefordert. Ob bei den Mitspielern alles mit (waag- und senk-)rechten Dingen zugeht, ist primär Vertrauenssache.



Geringe, dafür sehr vergnügliche Interaktion bietet das Einzeichnen von Monstern beim jeweiligen Nachbarn (welche für Minuspunkte sorgen, wenn sie nicht mit angrenzenden Flächen „gefangen“ bzw. umschlossen werden). Von den gesamt sechzehn verschiedenen Wertungskarten kommen pro Partie stets vier zum Einsatz; trotz der sich daraus ergebenden unzähligen Variationsmöglichkeiten wünscht man sich bald noch mehr davon. Immerhin ist bereits eine Mini-Erweiterung inkludiert, mit welcher „mächtigere“ Zeichenaktionen erkauf werden können.



### FAZIT

9 / 8\* / 7\*\* + 1\*\*\*

HARALD SCHATZL

*Der Kartograph* ist ein weiterer, äußerst gelungener Vertreter der analogen Spiele aus der bereits sehr großen „Tetris-Familie“ (diesmal mit Zeichen). Aufgrund der Anforderungen an das Vorstellungsvermögen – unter Berücksichtigung gleich mehrerer paralleler Wertungsaufgaben – eher nur für Kenner-/Vielspieler geeignet; je größer die Anzahl an Mitspielern, desto unübersichtlicher und unkontrollierbarer das Spielgeschehen.

\* 1-2 Mitspieler \*\* 3-4 Mitspieler

\*\*\* mit Buntstiften

Das Magazin für Spielefans!

