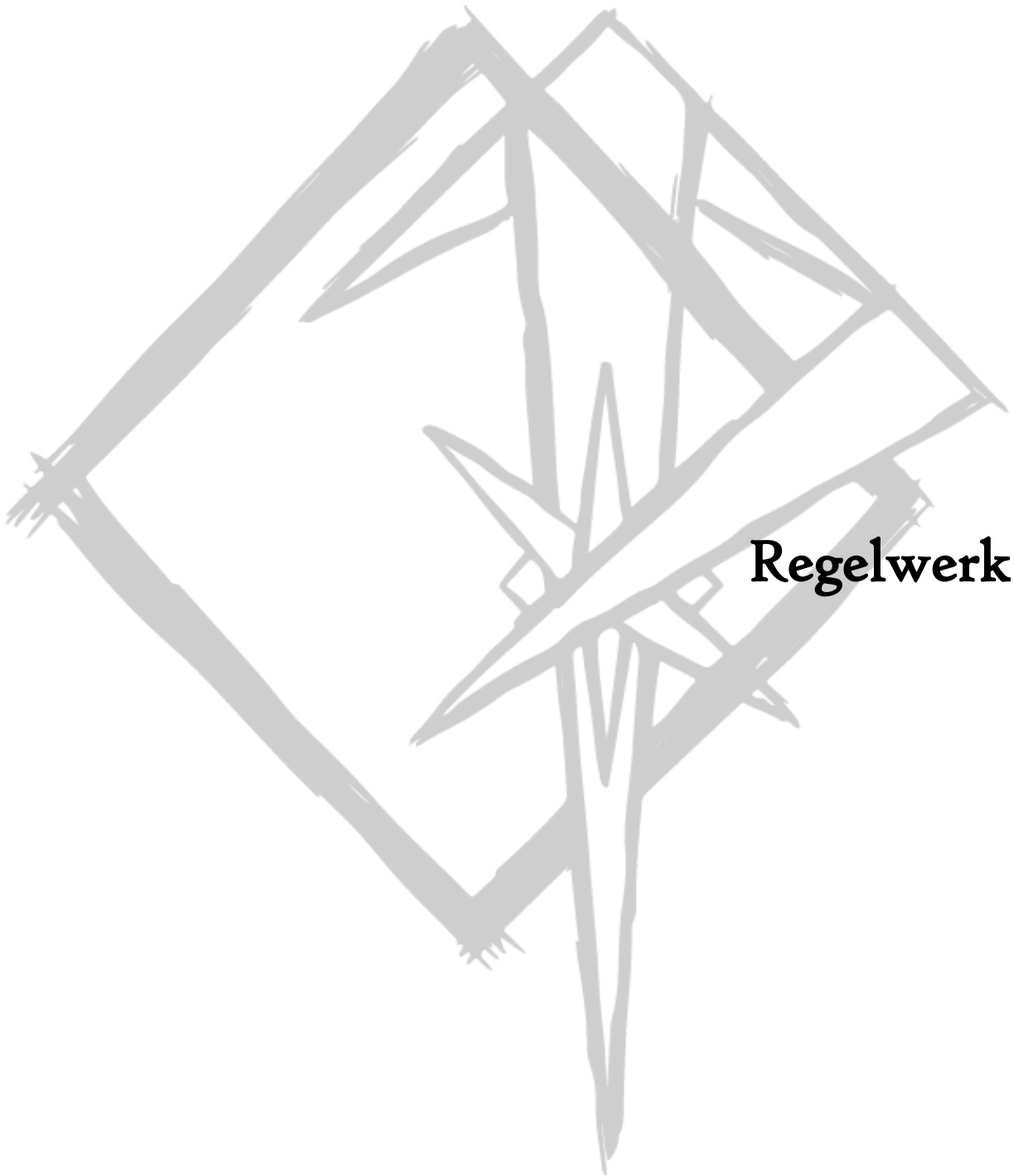


März 2023

Version 0.2



Regelwerk

DAS KARTENSPIEL



Inhaltsverzeichnis

Cambio – Das Original	2
Kodiak – Das Kartenspiel	5
Alaska – Das Kartenspiel.....	9
Markt der Runen	15



Cambio – Das Original

Für 2 - 8 Spielende. Ab 10 Jahren.

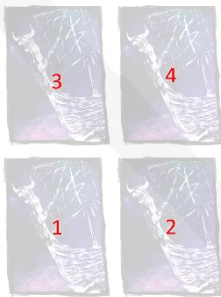
Cambio ist ein Spiel, bei dem es um Geschwindigkeit, Gedächtnis, Strategie & Glück geht.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es Karten loszuwerden oder sie mit niedrigeren Kartenwerten auszutauschen, um am Ende der Runde, in der Cambio gerufen wird, die wenigsten Punkte unter seinen Tischkarten zu haben.

Spiel Aufbau

- I. Mischt alle 76 Karten. Der jüngste Spieler beginnt als Geber.
- II. Der Geber teilt verdeckt vier Karten an jeden Spieler aus. Diese werden in 2 Reihen mit je 2 Karten vor einem angeordnet. Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel in die Mitte (für alle gut erreichbar) platziert.
- III. Jeder Spieler darf sich seine eigenen 2 unteren Karten ansehen und sie sich einprägen, bevor er sie verdeckt auf die gleiche Stelle zurück auf den Tisch legt.
- IV. Der Geber beginnt mit dem ersten Zug. Eigene Karten dürfen ab jetzt nicht mehr ohne Aktionskarten angeschaut werden!
- V. Nach jeder Runde wechselt die Position des Gebers im Uhrzeigersinn.



Positionen der eigenen Karten



Ablagestapel



Hauptstapel



Spiel Aufbau für 8 Spielende

Spielablauf

Um deinen Zug zu beginnen, ziehe eine Karte vom Hauptstapel oder vom Ablagestapel, solange der Ablagestapel nicht „eingefroren“ ist (siehe

Sonderregeln), und schaue sie dir an.

Nachdem du dir deine neue Karte angesehen und gemerkt hast, kannst du sie entweder direkt auf den Ablagestapel legen oder eine deiner Tischkarten verdeckt durch die neue Karte ersetzen, während die ausgetauschte Karte schnell und für alle sichtbar auf den Ablagestapel geworfen wird. Die neue Karte muss dieselbe Position wie die vorherige Karte einnehmen, da die Positionen der Tischkarten festgelegt sind. Die Spieler dürfen die Positionen der Tischkarten nur mit Tauschaktionen ändern.

Sobald die ausgetauschte Karte auf dem Ablagestapel landet, darf jeder in der Runde (auch du) eine identische Karte darauf werfen. Wenn z. B. eine 7 abgeworfen wird, hat jeder Spieler die Chance, eine beliebige andere 7 auf den Ablagestapel zu werfen, die er von allen Tischkarten (auch anderer Spieler) kennt. Schnelligkeit ist hier entscheidend (siehe Sonderregeln)!



Identische Karten basieren auf ihrem Runenzeichen, nicht auf ihrem Punktwert.

Hast du eine identische Rune reingeworfen, hast du nun eine Tischkarte weniger. War es die Karte eines anderen Spielers, die du reingeworfen hast, darfst du ihm nun eine deiner Tischkarten geben (immer verdeckt) und hast somit eine Karte weniger.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Die Runde geht solange weiter, bis entweder **Cambio** gerufen wird oder ein Spieler keine Karten mehr vor sich liegen hat.

Aktionskarten

Aktionen müssen immer ausgeführt werden, wenn eine Aktionskarte vom Nachziehstapel gezogen und direkt, ohne sie mit einer eigenen Tischkarte auszutauschen, wieder auf den Ablagestapel gelegt wird.



Eigene Karte anschauen
Wert $\hat{=}$ 10 Punkte

Wenn du diese Karte ziehst und sofort wieder ablegst, darfst du eine deiner eigenen Karten anschauen.



Fremde Karte anschauen
Wert $\hat{=}$ 10 Punkte

Wenn du diese Karte ziehst und sofort wieder ablegst, darfst du die Karte eines anderen Mitspielers anschauen.



Tauschen Karte
Wert $\hat{=}$ 10 Punkte

Wenn du diese Karte ziehst und sofort wieder ablegst, darfst du 2 beliebige Karten verdeckt miteinander tauschen (Eigene mit Fremder oder Fremde mit Fremder). Die Position zwei eigener Karten darf nicht getauscht werden.



Roter König
Wert $\hat{=}$ -2 Punkte

Wenn du einen König ziehst und ihn sofort wieder ablegst, darfst du 2 Aktionen ausführen (eine beliebige Kombination aus eigene bzw. fremde Karte Anschauen oder Tauschen).



Blauer König
Wert $\hat{=}$ 13 Punkte

Wenn du diese Karte ziehst und sofort wieder ablegst, musst du bei jedem Spieler (außer dir) eine Karte auswählen. Die ausgewählten Karten müssen gleichzeitig für 3 Sekunden und für jeden gut sichtbar gezeigt werden.



Energie Karte
Wert $\hat{=}$ 10 Punkte



Zahlen Karten
Wert $\hat{=}$ Wert der Zahlen auf der jeweiligen Karte

Diese Karten besitzen in diesem Spiel keine Aktion.

Sonderregeln

Es gibt ein paar Sonderregeln damit das Spiel spannender wird.

Eingefrorener Hauptstapel

Wenn eine Karte abgeworfen wird und ein Spieler eine identische Karte darauf wirft, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, wird der Ablagestapel „eingefroren“ und der nächste Spieler kann seinen Zug nur vom Hauptstapel beginnen.



Schnelligkeit

Der Spieler, der als erstes eine identische Rune oben auf den Ablagestapel legt, ist der einzige Spieler, der nun alle ihm bekannten identischen Runen ablegen darf. Es gibt keine Begrenzung der Anzahl. Beachtet nochmals, dass es hierbei ausschließlich um die Rune geht. Das bedeutet, die Königs-Runen dürfen aufeinandergelegt werden!

Strafkarten

Wenn du deine eigene oder die Tischkarte eines anderen Spielers falsch ablegst (die Rune war nicht identisch mit dem Ablagestapel oder du warst zu langsam), musst du deine Karte wieder zurücknehmen und zusätzlich eine Strafkarte vom Hauptstapel ziehen ohne sie anzusehen und sie verdeckt an einen beliebigen Ort neben deine Tischkarten legen.

Im Duell: Für nicht aufgedeckte oder nur angefasste Karten gibt es keine Strafkarten. Aber jeder vermutet nun welche Rune sich unter dieser Tischkarte verbirgt... ..außer du bluffst.

Auch wenn du eine eigene Karte während des Spiels anguckst, ohne dafür eine Aktionskarte zu haben, musst du eine Strafkarte ziehen.

Rundenende

Die Runde kann auf 2 Arten enden:

- I. Sobald ein Spieler keine Tischkarten mehr hat, endet die Runde sofort.
- II. Ein Spieler pro Runde kann anstatt eine neue Karte zu ziehen **Cambio** rufen, wenn er glaubt, dass er die wenigsten Punkte (maximal 5 oder weniger) unter allen Spielern hat. Damit sind seine Karten „eingefroren“, niemand darf sie mehr tauschen, anschauen oder reinwerfen. Jeder der anderen Spieler hat dann nur noch einen weiteren Zug, bevor die Runde endet.

Punkte

Am Ende der Runde drehen die Spieler ihre Tischkarten um und addieren die auf den Kartenecken angegebene Punktezahl. Verrechnet die Rundenpunkte auf einem Notizblock.

Wenn ein Spieler **Cambio** gerufen hat und tatsächlich die wenigsten Punkte hatte, werden ihm als Belohnung zusätzlich 5 Punkte abgezogen. Hatte er nicht die wenigsten Punkte, werden ihm 5 Punkte dazu addiert.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler über mehrere Runden hinweg insgesamt 50 Punkte erreicht hat. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

Weitere Informationen

Weitere Informationen und lustige Erklärvideos findet ihr auf [YouTube](#), [Instagram](#) & [TikTok](#).

Für Feedback oder Fragen zu den Spielregeln steht euch unser [Forum](#) zur Verfügung. Hier versuchen wir einen offenen Dialog mit euch zu schaffen, um uns stetig weiter zu verbessern. Schaut doch mal vorbei!



Kodiak – Das Kartenspiel

Für 2 - 6 Spielende. Ab 7 Jahren.

Kodiak ist ein Spiel, bei dem es um Geschwindigkeit, Gedächtnis, Strategie & Glück geht.

Über die Entstehung des Spiels

Mein Name ist Kodiak, vielleicht kennt ihr mich bereits von [TikTok](#). Willkommen zu meinem ersten Kartenspiel!

In diesem Spiel schlüpft ihr hinein in die Rolle des Abenteuer-Katers „Kodiak“ und die einer Maus. Schaut zu wie eure Karten zu euren Pfoten werden und spürt das Zittern der Mäuse, die Angst haben, nicht schnell genug weg huschen zu können.

Ziel des Spiels

Kodiak's Ziel ist es, 3 Mäuse zu fangen. Ziel der Mäuse ist es, weg zu huschen.

Alle versuchen also so schnell es geht, ihre Karten loszuwerden!

Spiel Aufbau

- I. Mischt alle 72 Karten.
- II. Der jüngste Spieler startet als Kodiak. Die restlichen Spieler starten als Mäuse. Kodiak teilt nun jedem Spieler verdeckt 3 Tischkarten aus. Die restlichen Karten werden als Hauptstapel in die Mitte gelegt.
- III. Die Tischkarten werden eurer Rolle entsprechend platziert.
- IV. Kodiak beginnt mit dem ersten Zug.
- V. Die Position von Kodiak wird am Ende jeder Runde im Uhrzeigersinn weitergegeben.
- VI. Das Spiel ist erst vorbei, wenn jeder gleich oft in die Rolle von Kodiak geschlüpft ist.



Spielablauf

Bevor die Runde beginnt, darf sich jeder Spieler seine oberste Karte ansehen und sie sich einprägen; danach wird sie verdeckt zurückgelegt.

Zu Beginn der Jagd nimmt Kodiak eine neue Karte vom Hauptstapel, schaut sie sich an, merkt sie sich und **mus** sie immer verdeckt gegen eine seiner Tischkarten austauschen. Die ausgetauschte Karte legt er nun offen auf den Ablagestapel.

Sobald die ausgetauschte Karte auf dem Ablagestapel landet, beginnt die große Jagd!

Nach Kodiak's Zug ist die Maus zu ihrer Linken an der Reihe und zieht eine neue Karte vom Nachziehstapel, die sie sich anschaut, merkt und verdeckt mit einer ihrer Tischkarten austauschen muss. Die Jagd wird wieder eröffnet, sobald die ausgetauschte Karte auf dem Ablagestapel landet. So geht es immer weiter im Uhrzeigersinn, bis einer der Spieler keine Karten mehr vor sich liegen hat.

Sobald **die Jagd** beginnt, kommt es darauf an in welcher Rolle du steckst:



Kodiak

Du versuchst 3 Mäuse (3 Mäusekarten) zu schnappen, bevor sie entweichen, wodurch du einen maximalen Punktestand von -15 Punkte pro Runde erreichen kannst.

Kodiak's Fangsprung

Du als Kodiak kannst Mäuse zu jedem Zeitpunkt des Spiels mit unterschiedlichen Strategien fangen:

- I. Wenn du weißt/vermutest, wo sich eine Maus-Tischkarte befindet, die identisch mit einer der Karten in deinen Pfoten ist, legst du deine auf die der Maus.
- II. Wenn du geduldig bist, kann eine Maus zwar versuchen, weg zu huschen, indem sie eine (oder mehrere) identische Karten aus ihren Tischkarten abwirft. Du kannst die Maus jedoch im letzten Moment packen, indem du eine identische Karte aus deinen Tischkarten auf die abgelegten Karten der Maus wirfst. Damit ist der Fluchtversuch der Maus erfolglos und sie muss die Anzahl der gefangenen Karten verdeckt vom Hauptstapel nachziehen und zu ihren Tischkarten legen.
- III. Wenn du klug handelst, kannst du die Kraft eines Haarballs in deinen Tischkarten nutzen und ihn als Joker-Angriff gegen jede beliebige Mauskarte zu jeder Zeit einsetzen. Beide Karten wandern dann auf den Ablagestapel und die Maus zieht eine neue verdeckte Karte. Wenn du jedoch von deinem eigenen hochgewürgten Haarball überrascht wirst, indem du ihn beim Austauschen abwirfst (+5 Punkte) oder ihn am Ende der Runde noch in deinen Tischkarten hast (+10 Punkte), hat er für dich die gleichen Konsequenzen wie für die Mäuse!

Nach jedem erfolgreichen Fang werden beide Karten auf den Ablagestapel gelegt und die Maus zieht eine neue verdeckte Karte. Kodiak hat nun eine Karte weniger.

Maus

Du versuchst, so schnell wie möglich zu verschwinden, um die Runde ohne Karten und mit 0 Punkten zu beenden, ohne dabei von Kodiak angegriffen zu werden.

Weghuschen der Maus

Du als Maus kannst zu jedem Zeitpunkt des Spiels die Flucht ergreifen, indem du identische Karten abwirfst:

- I. Wenn Kodiak oder eine beliebige Maus (auch du als fliehende Maus) eine Karte abgelegt hat, die identisch ist mit einer deiner Tischkarten kannst du diese als erster auf den Ablagestapel werfen. Du hast nun eine Tischkarte weniger.
- II. Wenn du als Maus also zwei identische Tischkarten besitzt, garantiert das nahezu eine erfolgreiche Flucht. Aber sei auf der Hut vor Kodiak's verspäteten Angriff!

Natürlich darfst du alle dir in deinen Tischkarten bekannten Karten abwerfen, die identisch zur obersten Karte auf dem Ablagestapel sind (solange keine andere Maus bereits eine identische Karte reingeworfen hat).

Nur eine Maus kann zur selben Zeit fliehen: Wenn du die erste identische Karte reingeworfen hast, darf keine andere Maus ihre identische Karte mehr ablegen.

Wenn außerdem die Maus beim Abwerfen einer identischen Karte auf den Ablagestapel langsamer ist als eine andere Maus, muss sie ihre Karte wieder zurück an die gleiche Stelle legen. Pass auf! Jetzt kennt wahrscheinlich jeder diese Karte...

Identische Karten basieren auf ihrem Runenzeichen, nicht auf deren Punktezahl!



Aktionskarten

Aktionen müssen immer ausgeführt werden, wenn eine Aktionskarte von den Tischkarten auf den Ablagestapel gelegt wird.



Eigene Karte anschauen
Wert \cong 10 Punkte

Schau dir eine deiner eigenen Spielkarten an und lege sie dann wieder verdeckt an ihren vorherigen Platz.



Fremde Karte anschauen
Wert \cong 10 Punkte

Du darfst eine beliebige Karte einer Maus ansehen. Diese Karte wird dann für alle sichtbar umgedreht und bleibt so lange offen liegen, bis sie gefangen, abgeworfen oder weggetauscht wurde. Kodiak's Karten dürfen mit dieser Karte NICHT angeschaut werden.



Tauschen Karte
Wert \cong 10 Punkte

Tausche 2 beliebige Tischkarten von 2 Spielern deiner Wahl. Wenn eine Maus eine von Kodiak's Karten tauschen möchte, darf Kodiak entscheiden, welche seiner Karten getauscht werden darf. Denke daran, dass Mäuse NIEMALS Kodiak's Karten anfassen dürfen!



Roter König
Wert \cong -2 Punkte

Führe 2 der 3 möglichen Aktionen in der Kombination deiner Wahl aus (Fremde Karte angucken, Eigene Karte angucken, Tauschen). „Fremde Karte angucken“ kann nicht bei Kodiak eingesetzt werden! Kodiak entscheidet, welche seiner Karten getauscht wird, wenn eine Maus eine Karte von ihm tauschen möchte.



Blauer König
Wert \cong 13 Punkte

Wähle eine beliebige Tischkarte eines beliebigen Mitspielers (Katz oder Maus), die nun umgedreht wird und für alle sichtbar liegen bleibt, bis sie gefangen, abgeworfen oder weggetauscht wird. Das klappt auch bei Kodiak – aber hüte dich davor, seine Karten im Eifer des Gefechts zu berühren!



Energie Karte
Wert \cong 10 Punkte



Der Haarball
Wert \cong 5 Punkte bzw.
Wert \cong 10 Punkte

Freier Angriff für Kodiak (Joker). Wenn ein Haarball abgeworfen wird, muss er offen neben die Tischkarten gelegt werden. Diese Karte zählt dann als +5 Punkte für dich.



Zahlen Karten
Wert \cong Wert der Zahlen
auf der jeweiligen Karte

Diese Karten besitzen in diesem Spiel keine Aktion.



Sonderregeln

Es gibt ein paar Sonderregeln damit das Spiel spannender wird.

Das kann Kodiak nicht

... eine seiner Karten durch eine „Fremde Karte anschauen“- oder „Roter/Blauer König“-Aktion aufdecken lassen. Dies funktioniert nur bei Mäusen.

... seine eigene abgelegte Karte fangen (eine identische Tischkarte abwerfen), wie es Mäuse können.

Das können Mäuse nicht

... „Fremde Karte anschauen“- oder „Roter/Blauer König“-Aktion bei Kodiak anwenden.

... Kodiaks Karten im Rahmen einer Aktion berühren. Wage es niemals! Wenn du es trotzdem tust, musst du eine deiner Tischkarten aufdecken und solange offen liegen lassen, bis sie von dir ausgetauscht, weggetauscht oder von Kodiak gefangen wurde.

Rundenende

Die Runde endet sofort, nachdem ein Spieler (egal ob Katz oder Maus) seine letzte Tischkarte abgeworfen hat. Das bedeutet, eine Maus muss 3-mal entwischt, oder Kodiak muss 3 erfolgreiche Fangsprünge gemacht haben.

Kodiak's Position wird am Ende jeder Runde an den linken Nachbarn weitergegeben.

Punkte

Kater und Maus wollen beide am Ende der Runde die wenigsten Punkte in ihren Tischkarten haben. Die Gesamtpunktzahl der Runde ergibt sich aus dem Gesamtkartenwert, Kodiaks Fängen und Haarbällen:

Rundenpunkte von Kodiak

- I. Addiere die Kartenwerte deiner noch verbliebenen Tischkarten
- II. Subtrahiere deine erfolgreichen Fangsprünge (-5 pro erfolgreichen Fang)
- III. Haarbälle innerhalb der Tischkarten zählen je +10 Punkte
- IV. Haarbälle außerhalb der Tischkarten zählen je +5 Punkte

Rundenpunkte der Mäuse

- I. Addiere die Kartenwerte deiner noch verbliebenen Tischkarten
- II. Haarbälle innerhalb der Tischkarten zählen je +10 Punkte
- III. Haarbälle außerhalb der Tischkarten zählen je +5 Punkte

Spielende

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler einmal die Gelegenheit hatte, Kodiak zu sein. Ihr könnt euer Rundenlimit selbst wählen. Die letzten Runden werden die spannendsten werden!

Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

Weitere Informationen

Weitere Informationen und lustige Erklärvideos findet ihr auf [YouTube](#), [Instagram](#) & [TikTok](#).

Für Feedback oder Fragen zu den Spielregeln steht euch unser [Forum](#) zur Verfügung. Hier versuchen wir einen offenen Dialog mit euch zu schaffen, um uns stetig weiter zu verbessern.

Schaut doch mal vorbei!



Alaska – Das Kartenspiel

Für 2 - 4 Spielende. Ab 6 Jahren.

In diesem Spiel kannst du die Natur nicht kontrollieren. Aber mit Geduld und Strategie sollte es dir gelingen, so viele Lachse wie möglich zu fangen.

Die Geschichte der Runen

Der Angriff war brutal. Es fühlte sich an wie eine Ewigkeit, während die Winde die ♦ („Die Null“) in die Stratosphäre trugen. Weiter und weiter weg von dem Deck, und ins Ungewisse. Als sich die Winde endlich gelegt hatten, fand sich die ♦ in einem wilden Land wieder, das scheinbar von nichts außer Bären und Adlern besiedelt war.

Da die ♦ aus ihrer gewohnten Umgebung herausgerissen war, musste sie sich an den wilden Kreaturen orientieren und passte sich an ihre Lebensart an.

Die ♦ lernte von der Bedeutung des Lachses in den Flüssen sowie die Kunst, sie mit Strategie und Geduld zu fangen. Die ♦ lernte viel über die Rolle der Natur in diesem wilden Land und über ihren – oft unbarmherzigen – Lauf der Dinge.

Es war nicht leicht, doch es war überlebenswichtig sich anzupassen und im Sommer genug Lachse zu fangen, um den Winter zu überstehen.

Über die Jahrhunderte als immer mehr Menschen dieses wilde Gebiet bevölkerten, traten neue Probleme und Hindernisse auf.

Die Lektionen über Geduld und Anpassungsfähigkeit, wurden wichtiger denn je.

Die Natur nahm ihren Lauf, wie sie es immer getan hatte, ungeachtet aller sich wandelnden Umstände. wirst du überleben?

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es die meisten Lachse zu fangen.

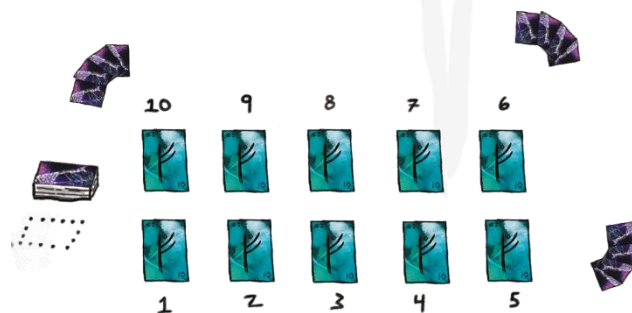
Spielaufbau

Um das Spiel zu beginnen, nehme zuerst alle blauen Karten aus dem Deck und lege sie wie unten abgebildet auf die Spielfläche. Sie bleiben während des gesamten Spiels so liegen und bilden den Fluss.

Nachdem die 10 Flusskarten platziert wurden, mische den Rest des Stapels und gebe jedem Spieler verdeckt 4 Handkarten. Du darfst dir deine Handkarten jederzeit ansehen.

Spielablauf

Baut das Spiel wie abgebildet auf. Der älteste Spieler beginnt, wenn jeder 4 Handkarten erhalten hat.





Ablauf einer Runde

- I. Alle Lachskarten in deiner Hand fallen in die Flussabschnitte, die von dem Spieler rechts von dir gewählt werden.
- II. Nun **musst** du **alle** Strömungskarten in deiner Hand auf den Ablagestapel legen. Dadurch schwimmen alle Lachse im Fluss weiter stromaufwärts (gegen den Uhrzeigersinn); und zwar um eine Position pro abgelegter Flusskarte.
- III. Du darfst nun eine beliebige Wurf-, Angler- oder Wildnis-Karte in der von dir gewählten Reihenfolge ausspielen. Du darfst alle 4 Handkarten ausspielen oder maximal eine Karte für eine spätere Runde aufheben.
- IV. Um deinen Zug zu beenden, ziehe auf 4 Handkarten auf. Jetzt ist die Person links von dir an der Reihe.

Aktionskarten

Die Karten und ihre Aktionen sind in 4 verschiedene Kategorien unterteilt: Natur-, Wurf-, Angler- und Wildtier-Karten.



Lachs
Wert \cong 1 Lachs

Diese Karte will jeder haben in diesem Spiel. Sie schmeckt einfach am besten!



Flusskarte
Ohne Wertung

Diese Karten werden von Anfang an auf dem Tisch gelegt. Sie repräsentieren den Fluss.



Zeitkarte
Ohne Wertung

Mit jeder dieser Karte schwimmen die Lachse eine Position flussaufwärts (= gegen den Uhrzeigersinn).



Der Tourist
Ohne Wertung

Sowohl der Tourist als auch der Einheimische angeln dir gerne Lachse weg. Sei auf der Hut, wenn du in deren Abschnitten angelst, sonst musst du mit den Konsequenzen rechnen.



Der Einheimische
Ohne Wertung

Wenn euch das Deck wohlgesonnen ist, schenk es euch einen Adler. Wenn du an der Reihe bist, kannst du entweder einen Lachs aus dem Fluss nehmen oder einen Angler verjagen. Du hast die Wahl.



Der Adler
Ohne Wertung



Der Bär
Ohne Wertung

Der Bär vertreibt alle Angler vom Fluss oder wenn gerade ein Lachs geangelt wurde, lässt er sich diesen nicht entgehen!



Wurfkarten
Ohne Wertung

Wenn du den Köder auswirfst, darfst du maximal 2 Wurf-Karten für einen Wurf kombinieren. Wählt die Abschnitte weise, sonst müsst ihr eventuell eure leckeren Lachse abgeben!



Naturkarten

Naturkarten kannst du nicht kontrollieren. Wenn du zu Beginn deines Zuges eine Lachskarte oder eine Strömungskarte in deinen Handkarten hast, werden diese Karten automatisch "aus deiner Hand fallen".

Lachskarte:

Wenn du zu Beginn deines Zuges eine oder mehrere Lachskarten auf der Hand hast, musst du sie als erstes ausspielen! Der Spieler rechts von dir darf entscheiden, wo im Fluss sie platziert werden.

Strömungskarte:

Die Strömungskarten musst du direkt ausspielen, nachdem alle deine Lachse platziert wurden. Falls du in dieser Runde keine Lachse auf der Hand hattest, fängst du mit den Strömungskarten an.

Wurfkarten

Alle gelben Zahlenkarten sind Wurfkarten.

Um die Wurfkarten zu verstehen, achte zunächst auf die festen Positionen und Nummern der Flusskarten. Denke daran, dass Lachskarten waagrecht auf zwei Flusskarten liegen. Mit den Wurfkarten darfst du Lachse fangen, nachdem du alle deine Naturkarten gespielt hast!

Wenn du eine Wurfkarte ablegst, stell dir vor, du wirfst deinen Köder in einen entsprechenden Flussabschnitt.



Wenn deine Wurfkarten (wie in der obigen Illustration gezeigt) alleine oder in der Summe 4 oder 5 ergeben, kannst du sie ablegen, einen Lachs fangen, ihn aus dem Fluss ziehen und ihn offen neben dir liegen lassen.

In diesem Beispiel lassen sich 4 Kombinationen formen, um den Lachs zu fangen (1+3, 4, 5, 1+4). Du darfst maximal 2 Wurfkarten für einen Wurf kombinieren.

Während deines Zuges musst du mindestens 3 Handkarten ausspielen und kannst eine für einen späteren Zug aufheben, oder alle Karte ausspielen. Das bedeutet, dass du deine Angel oft auswirfst, ohne dass du etwas fängst oder dass dein Köder auch in Flussabschnitten landet, in denen du nicht unbedingt angeln wolltest.

In diesem Sinne:

Achte darauf, dass du nicht im Gebiet eines Touristen oder eines Einheimischen angelst!

Anglerkarten

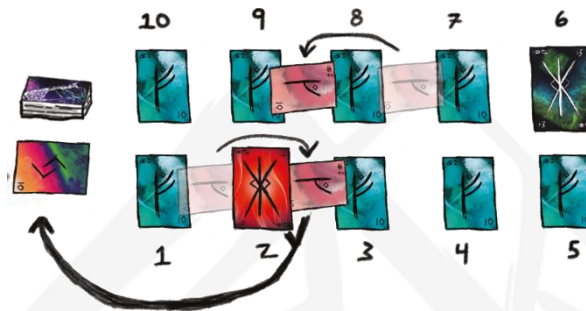
In Alaska hat man den Fluss selten ganz für sich allein. Andere Angler (Einheimische und Touristen) ziehen ebenfalls Lachse aus dem Fluss und stellen eine Konkurrenz dar, auf die man achten muss.

Wenn du eine Anglerkarte auf der Hand hast, darfst du sie auf einen Flussabschnitt deiner Wahl ablegen, jedoch nicht auf den Ablagestapel. Touristen und Einheimische werden senkrecht auf die Flusskarten gelegt.



Wenn sich eine Anglerkarte im Fluss befindet und eine Strömungskarte gespielt wird, die einen Lachs an ihm vorbeischwimmen lässt, fängt der Angler diesen Lachs:

- Wenn der Angler ein Tourist ist, geht er mit dem Lachs nach Hause. Beide Karten werden also auf den Abwurfstapel gelegt.



- Wenn der Angler ein Einheimischer ist, wird NUR der Lachs aus dem Fluss gezogen und auf den Ablagestapel gelegt, der Einheimische verbleibt am Fluss.

An einem bereits belegtem Flussabschnitt angeln

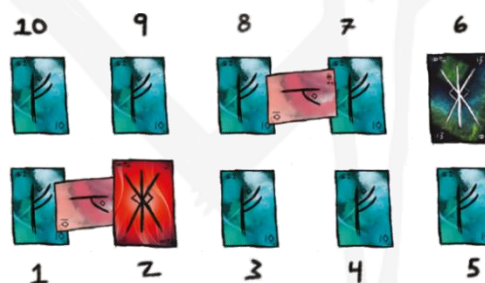
Es kann vorkommen, dass dein gewählter Flussabschnitt belegt ist. Dann musst du für das jeweilige Ereignis folgende Regeln beachten:

Tourist:

Wenn du eine Wurfkarte spielst und im Flussabschnitt eines Touristen angelst, verlierst du sofort alle verbleibenden Karten auf deiner Hand. Das bedeutet, dass du in der nächsten Runde aussetzen musst, da du keine Karten auf der Hand hast. Stell dir vor du brauchst Zeit, um den Touristen zu beruhigen und die Situation zu klären. Danach ziehst du wieder auf 4 Handkarten auf.

Einheimischer:

Wenn du eine Wurfkarte spielst und im Flussabschnitt eines Touristen angelst, musst du ihm einen deiner Lachse geben (= auf den Ablagestapel legen), und alles ist wieder in Ordnung. Wenn du keinen Lachs hast, bleibt der Einheimische am Fluss sitzen. Die Wurfkarte landet wie gewohnt auf dem Ablagestapel.



Wenn du in dieser Runde eine 6 oder eine 2 spielst, würdest du in einem bereits belegten Flussabschnitt angeln.

Wenn sich ein Lachs und ein Angler im selben Flussabschnitt befinden (Flusskarte 2), musst du dich beim Werfen zunächst mit dem Angler auseinandersetzen, der Lachs verbleibt im Fluss. Außer du angelst in Abschnitt 1 oder, nachdem du den Touristen entfernt hast, in Abschnitt 2.

Für beide Anglerkarten gilt:

Wenn du sie mit einer Wurfkarte an den Haken nimmst, musst du sie sofort aus dem Fluss nehmen, auf den Ablagestapel legen und die Konsequenzen tragen. Es sei denn, es ist ein Einheimischer und du hast keinen Lachs, den du als Entschuldigung anbieten könntest. Dann bleibt der Einheimische am Fluss sitzen.



Bist du ein Glückspilz?

Spielvariation

Wenn du an einer Stelle im Fluss fischst, an der sich ein Angler und ein Lachs befinden, musst du einmal würfeln, um zu entscheiden, ob du den Lachs einfach fangen darfst oder dich vorher mit dem Angler auseinandersetzen musst.

Wenn du das Runenzeichen für den Lachs würfelst, fängst du ihn. Wenn du etwas anderes würfelst, hast du den Angler verärgert (da du versucht hast in seinem Flussabschnitt zu fischen) und musst die jeweiligen Konsequenzen tragen.

Wenn ihr noch keine Cambio-Würfel besitzt, könnt ihr einen normalen W6 benutzen.

Die 1 repräsentiert in diesem Falle den Lachs.

Angler verjagen

Wenn du nicht an einem besetzten Platz angeln möchtest, kannst du die Angler wie folgt verjagen:

- I. Du kannst einen Einheimischen vom Fluss verjagen, indem du einen Touristen auf denselben Flussabschnitt platzierst, in dem sich der Einheimische befindet. Beide Karten werden dann auf den Ablagestapel gelegt.
- II. Der Adler darf eine beliebige Anglerkarte vom Fluss verjagen; das heißt Angler und Adler werden auf den Ablagestapel gelegt.
- III. Der Bär verjagt durch sein Gebrüll alle Anglerkarten vom Fluss, das heißt alle Anglerkarten samt Bären werden auf den Ablagestapel gelegt.

Wildtier-Karten

Der Bär und der Adler sind stolze Tiere in Alaska. Diese Karten können wie folgt in die Angleridylle eingreifen:

Adler:

Wenn du an der Reihe bist und einen Adler von deinen Handkarten spielst, darfst du entweder

- einen beliebigen Lachs aus dem Fluss fangen und neben dich zu den bereits gefangenen Lachsen legen oder
- einen beliebigen Angler vom Fluss verjagen und auf den Ablagestapel legen.

Nachdem der Adler entweder einen Lachs gefangen oder einen Angler vertrieben hat, wird die Adler-Karte auf den Ablagestapel gelegt.

Bär:

Der Bär kann je nach Aktion entweder jeder Zeit gespielt werden oder nur wenn du an der Reihe bist:

- Wenn du eine Bären-Karte von deinen Handkarten spielst, werden alle Angler aus dem Fluss auf den Ablagestapel gelegt. Du kannst dir vorstellen, dass sobald der Bär brüllt alle Angler vom Fluss verschwinden.
- Wenn du eine Bären-Karte auf der Hand hast und nicht an der Reihe bist, darfst du ihn sofort ausspielen, nachdem ein anderer Spieler einen Lachs gefangen hat, und dessen Lachs damit auf den Ablagestapel legen. Du als Bär schnappst deinem Mitspieler den Lachs also vor der Nase weg. Allerdings frisst er diesen direkt, so dass keiner der Spieler den Lachs bekommt.

Nachdem der Bär entweder durch sein Gebrüll alle Angler vom Fluss vertrieben oder einem Anderen den Lachs weggeschnappt hat, wird die Bären-Karte auf den Ablagestapel gelegt.



Spielende

Sobald es keine Karten zum Nachziehen mehr gibt, ist jeder Spieler noch einmal an der Reihe. Jeder Spieler muss nun noch alle seine Handkarten ausspielen, die übrig geblieben sind. Wenn alle Spieler keine Handkarten mehr haben, ist das Spiel zu Ende.

Punkte

Wer die meisten Lachse geangelt hat, gewinnt.

Gleichstand?

Freut euch über den üppigen Fang, trefft euch gemeinsam zur Grillfeier und ladet die ein, die leer ausgegangen sind...

...oder fischt noch eine Runde und fordert euch heraus wer nun die meisten Lachse angeln wird.

Weitere Informationen

Weitere Informationen und lustige Erklärvideos findet ihr auf [YouTube](#), [Instagram](#) & [TikTok](#).

Für Feedback oder Fragen zu den Spielregeln steht euch unser [Forum](#) zur Verfügung. Hier versuchen wir einen offenen Dialog mit euch zu schaffen, um uns stetig weiter zu verbessern.

Schaut doch mal vorbei!



Markt der Runen

Für 2 - 5 Spielende. Ab 8 Jahren.

Markt der Runen ist ein Finanzspiel, in dem alte Runen, Lager und Eintreiber die heutigen Bankkonten und Aktien ersetzen. Es ist ein langsames Spiel als Cambio, aber sehr interaktiv.

Die Geschichte der Runen

Obwohl sich das Dorf vorgenommen hatte einen Weg ohne Raub und Diebstahl (im Gegensatz zu den Nachbardörfern) zu gehen, war es nicht immer einfach. Das Dorf durchlebte viele harte Zeiten und kämpfte, um über die Runden zu kommen. Ich bin sicher, ihr könnt euch die Frustration vorstellen, die sie empfunden haben müssen. Während sie sich abmühten, sahen sie wie alle anderen benachbarten Clans riesige Feste veranstalteten und es ihnen nie an Ressourcen zu mangeln schien, weil sie so viel von anderen gestohlen hatten.

In einem besonders strengen Winter trafen sich die Dorfoberhäupter, um der misslichen Lage Herr zu werden. Sie dachten sich für den nächsten Abend ein Spiel aus, das es nicht nur erlaubte, sondern notwendig machte, sich gegenseitig zu bestehlen – natürlich nur innerhalb des Spiels.

Durch die im Spiel erlebte Frustration wurde das Dorf daran erinnert und darin bestärkt welches Prinzip sie versuchen umzusetzen, und warum das System des Stehlens und Plünderns geändert werden muss.

...und ein bisschen Spaß hat es auch gemacht, die anderen Dorfbewohner im Spiel zu ärgern, ohne dass man einem hinterher böse war...

Ziel des Spiels

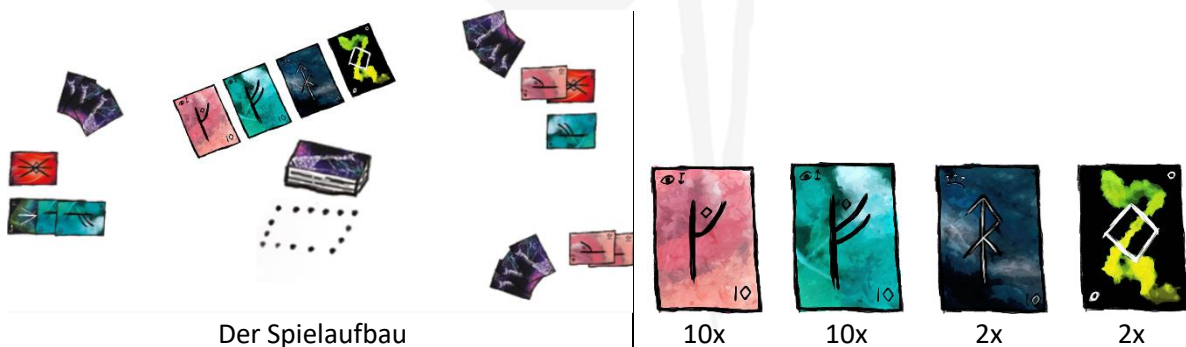
Ziel des Spiels ist es, so viele Rote und Blaue Runen wie möglich zu bekommen. Jede davon zählt als 1 Runenpunkt.

Spiel Aufbau

Zu Beginn des Spiels sollten alle Markt-Karten (Rote und Blaue Runen, Eintreiber und Außenlager) aus dem Stapel herausgenommen und in die Mitte des Tisches gelegt werden.

Sobald dies geschehen ist und der Hauptstapel gemischt wurde, erhält jeder von euch 3 Handkarten. Jeder Spielende darf sich seine Handkarten jederzeit ansehen.

Der Gewinner der letzten Runde fängt immer an. Wenn es eure erste Runde ist, fängt der jüngste Spieler an.



Spielablauf

Jeder Zug besteht aus 4 Phasen, die in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden müssen:



1. Zinsen

Bevor du eine deiner Handkarten einsetzt, überprüfe, ob du Anspruch auf Zinsen vom Markt hast! Wenn du zu Beginn deines Zuges ein Haupt- oder Außenlager mit mindestens einer Rune vor dir liegen hast, darfst du für jedes Lager Zinsen kassieren (je Lager eine farblich passende Rune). Denke daran, dass du nur maximal ein Hauptlager jeder Farbe besitzen kannst, also insgesamt nie mehr als zwei Lager. Das bedeutet: Solltest du bereits zwei Hauptlager besitzen, wird das Außenlager automatisch zu einer Erweiterung eines Hauptlagers deiner Wahl. In diesem Fall kassierst du für dieses Lager doppelt Zinsen.

Hier ein paar Beispiele für Zinsen:



2. Kaufentscheidung

Nachdem du deine Zinsen bezogen hast, kannst du nun entscheiden, ob du ein Außenlager oder einen Eintreiber für den Preis von 2 gleichfarbigen Runen kaufen möchtest oder nicht. Die für den Kauf verwendeten Runen kommen zurück auf den Markt.

3. Handkarten

Sobald du deine erste Handkarte gespielt hast, darfst du keine Zinsen mehr kassieren oder etwas mit Runen kaufen. Du musst in jedem Zug mindestens eine Handkarte ausspielen, kannst aber auch alle 3 ausspielen, wenn du willst.

4. Karten auffüllen

Um deinen Zug zu beenden, ziehe neue Karten vom Hauptstapel, bis du 3 Handkarten hast. Jetzt ist der Spieler zu deiner Linken an der Reihe.



Aktionskarten

Für dieses Spiel werden die Karten aufgeteilt. Es gibt Karten, die offen auf dem Tisch liegen und den Markt repräsentieren. Die Handkarten sind die Karten, die du vom Hauptstapel ziehen darfst.



Rote Rune
Wert \cong 1 Runenpunkt

Diese Karten werden vor Beginn des Spieles offen auf einen Stapel auf den Tisch gelegt und zählen daher zu den Tischkarten.



Blaue Rune
Wert \cong 1 Runenpunkt

Diese Karten werden vor Beginn des Spieles offen auf einen Stapel auf den Tisch gelegt und zählen daher zu den Tischkarten.



Diebes Karte
Wert \cong 0 Punkte

Wenn du die Diebes-Karte spielst, darfst du bei einem Mitspieler deiner Wahl eine Rune oder eine Handkarte klauen.

Der Beklaute darf erst am Ende seines nächsten Zuges nachziehen.



Rotes Hauptlager
Wert \cong 0 Punkte

Diese Karten sind die Voraussetzung, um Zinsen kassieren zu können. Das ist der Fall, wenn dein Hauptlager mindestens eine farblich passende Rune enthält. Ob und wann du ein Hauptlager ziehst, entscheidet das Deck. Verwende die Karte als Hauptlager oder doppelten Diebstahl - du hast die Wahl.



Blaues Hauptlager
Wert \cong 0 Punkte



Außenlager
Wert \cong 2 Runenpunkte

Das Außenlager ermöglicht es dir, in Kombination mit einem Hauptlager zweimal Zinsen pro Runde zu bekommen. Weitere Regeln im Abschnitt des Außenlagers.

Der Eintreiber zerstört gegnerische Außenlager. Er übergibt zudem immer eine Rune aus dem besetzten Lager zu seinem Besitzer, wenn der Besetzte an der Reihe ist. Weitere Regeln im Abschnitt des Eintreibers.



Eintreiber
Wert \cong -1 Runenpunkt



Zahlen Karten
Wert \cong 0 Runenpunkte

Diese Karten zählen nicht zu den Runenpunkten. Nur mit diesen Karten könnt ihr die Ware auf dem Markt kaufen oder eure Gegner attackieren. Weitere Regeln im Abschnitt der Zahlen-Karten.



Tischkarten

Für dieses Spiel sind die Punktzahl der Karten und die Aktionssymbole in den Ecken des Stapels völlig außer Acht zu lassen. Für den Markt haben nur die Runen einen Wert. Die Tischkarten liegen auf dem Tisch und kommen mit Ausnahme der Hauptlager nie auf die Hand.

Rote und Blaue Runen

Um diese geht es im Spiel. Wer am Ende des Spiels die meisten von ihnen hat, gewinnt. Das Spiel endet sofort, wenn alle Roten und Blauen Runen vom Markt gezogen wurden. Eine Rune kann auf dem Markt gekauft werden, indem du eine beliebige Summe von 5, 10 oder 15 aus deinen Handkarten abwirfst.

Rotes und Blaues Hauptlager

Der Markt ist zufrieden, wenn er weiß, dass seine Runen gut geschützt sind.

Wenn das Deck dir ein Hauptlager gibt, ist es die erste Karte, die du offen vor dir auf den Tisch ausspielen solltest.

Wenn du zu Beginn deines Zuges ein Hauptlager mit einer Rune darin hast, darfst du eine Rune der gleichen Farbe wie Zinsen vom Markt nehmen.

- I. Du darfst ein Maximum von einem Roten und einem Blauen Hauptlager vor dir liegen haben.
- II. Im Hauptlager können sich Runen, Außenlager und Eintreiber befinden.

Wenn du bereits sowohl ein Rotes als auch ein Blaues Hauptlager als Tischkarten hast (= Maximum an Lagern), darfst du eine Hauptlager-Karte aus deinen Handkarten als doppelten Diebstahl auf den Ablagestapel spielen.

Nutzung der Hauptlager-Karte als doppelten Diebstahl:

Wenn du das Hauptlager auf den Ablagestapel spielst, selbst wenn du noch kein Hauptlager als Tischkarte besitzt, darfst du insgesamt zwei Karten deiner Mitspieler stehlen.

Du kannst sie auch zu Beginn deines Zuges aus deinen Tischkarten abwerfen und somit ein Lager einfach aufgeben. Dann sind die Runen nicht geschützt und du kassierst keine Zinsen.

Eintreiber

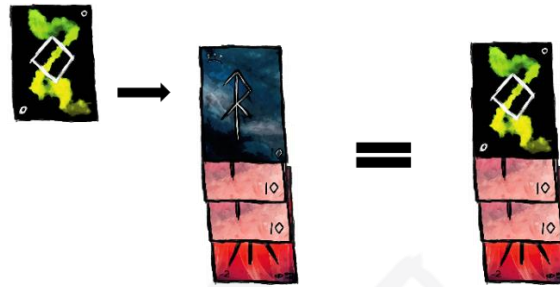
Wenn du diese Karte vom Markt kaufst (Preise im Abschnitt „Zahlen-Karten“), musst du sie in ein beliebiges Lager eines anderen Spielers legen, bis der andere Spieler sie entfernt oder bis der Eintreiber das Lager komplett geplündert hat.

Jedes Mal, wenn der betroffene Spieler an der Reihe ist, erhält er keine Zinsen für sein besetztes Lager. Stattdessen übergibt der Eintreiber aus dem besetzten Lager eine Rune an den Auftraggeber des Eintreibers.

Die Runen des besetzten Lagers sind "eingefroren" und können nicht zum Kauf von Waren verwendet werden, bis der Eintreiber verschwunden ist. Der Besitzer des Hauptlagers darf aber weiterhin Runen in sein Lager legen.

Wenn das Lager zu Beginn des Zuges des besetzten Spielers vollständig von Runen geleert ist und die Eintreiber-Karte sich noch darin befindet, muss das Lager ohne Aktion aufgegeben (auf den Ablagestapel gelegt) und die Eintreiber-Karte zurück in den Markt gelegt werden.

Ein Eintreiber, der ein Außenlager vorfindet, zerstört dieses automatisch. Das bedeutet die Außenlager-Karte muss zurück in den Markt gelegt werden, die Eintreiber-Karte bleibt jedoch im Hauptlager, bzw. auf den Runen liegen.



So wirst du den Eintreiber wieder los:

- I. Du musst ein Lösegeld von 21 Runenpunkten oder höher zahlen, indem du die jeweiligen Zahlen-Karten auf den Ablagestapel legst oder
- II. Du musst 3 Runen von außerhalb des besetzten Lagers auf den Markt zurücklegen oder
- III. Wenn du ein zusätzliches Außenlager vom Markt kaufst oder bereits besitzt, kannst du dieses nutzen, um den Eintreiber zu neutralisieren. Beide Karten gehen zurück auf den Markt.

Wenn du in deinem Zug eines dieser drei Dinge tun kannst, legst du die Eintreiber-Karte zurück auf den Markt.

Außenlager:

Diese Karte ist immer 2 Runen wert und kann vom Markt erworben werden (Preise im Abschnitt „Zahlen-Karten“).

Ein Außenlager kann alleinstehend als Lager oder in Kombination mit einem Hauptlager bestehen. Die Farbe des Lagers wird dann durch die dort hineingelegte Rune bestimmt.

Wenn du mindestens ein Hauptlager hast, darfst du das Außenlager mit diesem verbinden, wo es solange bleibt bis es von einem Eintreiber zerstört wird.

Wenn du zu Beginn deines Zuges ein Hauptlager mit einem Außenlager und mindestens einer Rune darin hast, erhältst du als Zinsen 2 Runen derselben Farbe vom Markt.

Du kannst eine maximale Anzahl von zwei Lagern haben. Sobald du zwei Hauptlager hast, musst du dein Außenlager mit einem Hauptlager deiner Wahl verbinden. Ein Hauptlager kann immer nur ein Außenlager besitzen.

Handkarten

Auf der Hand kannst du folgende Karten halten:

Hauptlager-Karten

Werden wie oben beschrieben als Tischkarte ausgespielt oder als doppelter Diebstahl eingesetzt.

Zahlen-Karten

- I. Sie dienen als Geld zum Kauf oder als Herausforderung deiner Mitspieler („Duell“).
- II. Du darfst eine Rune auf dem Markt kaufen, indem du eine beliebige Summe von 5, 10 oder 15 ablegst.
- III. Du darfst einen beliebigen anderen Spieler mit einer beliebigen Zahlenkarte zum Duell herausfordern! (1-mal pro Spieler pro Runde). Keine Schikane!

Außenlager und Eintreiber kaufen:

Wenn du eine Summe von 21 oder höher aus deinen Handkarten abwirfst oder wenn du 2 Runen der gleichen Farbe aus gibst, kannst du entweder ein Außenlager oder einen Eintreiber kaufen. Der Preis ändert sich bei unterschiedlicher Anzahl von Spielern!

Spielanzahl:	2 Spielende	3 Spielende	4+ Spielende
Kosten pro Karte:	4 Runen	3 Runen	2 Runen



Duell:

Zeige öffentlich eine Zahlenkarte aus deinen Handkarten und sage an, welchen Spieler du herausfordern wirst. Um zu gewinnen muss deine Zahlenkarte höher sein als die gewählte Zahlenkarte des verteidigenden Spielers.

Verlieren als Angreifer:

Wenn der verteidigende Spieler eine gleiche oder höhere Karte auf der Hand hat, muss diese als Beweis gezeigt werden. Im Falle einer erfolgreichen Verteidigung kommt nur die angreifende Karte auf den Ablagestapel und es passiert nichts weiter.

Gewinnen als Angreifer:

Wenn der Verteidiger keine Karte mit gleicher oder höherer Zahl hat, kann er einfach aufgeben ohne seine Handkarten zeigen zu müssen. Damit gewinnt der Angreifer und die angreifende Zahlenkarte wird auf den Ablagestapel gelegt. Nun darfst du eine Runen- oder Handkarte von dem Spieler stehlen, der gerade den Angriff verloren hat.

Die gestohlene Handkarte darf nicht sofort nachgezogen werden! Der Mitspieler hat für seinen nächsten Zug eine Handkarte weniger.

Profi-Tipp:

Das Spiel macht mehr Spaß, wenn du "Angriffe!" rufst, während du die angreifende Karte wie ein Schwert auf die des Verteidigers richtest.

Diebes-Karte

Wenn du eine Diebes-Karte ausspielst, indem du sie von deinen Handkarten abwirfst, kannst du eine Rune oder eine Handkarte von einem beliebigen anderen Spieler stehlen.

Wenn du eine Handkarte stiehst, darf der andere Spieler bis zum Ende seines nächsten Zuges keine weitere Karte ziehen und hat nun nur noch 2 Karten (oder weniger) für seinen nächsten Zug.

Wenn du magst, kannst du die gestohlene Handkarte sofort ausspielen.

Du darfst eine Person in einer Runde mehrmals beklaunen (jedoch nicht mehrmals angreifen)!

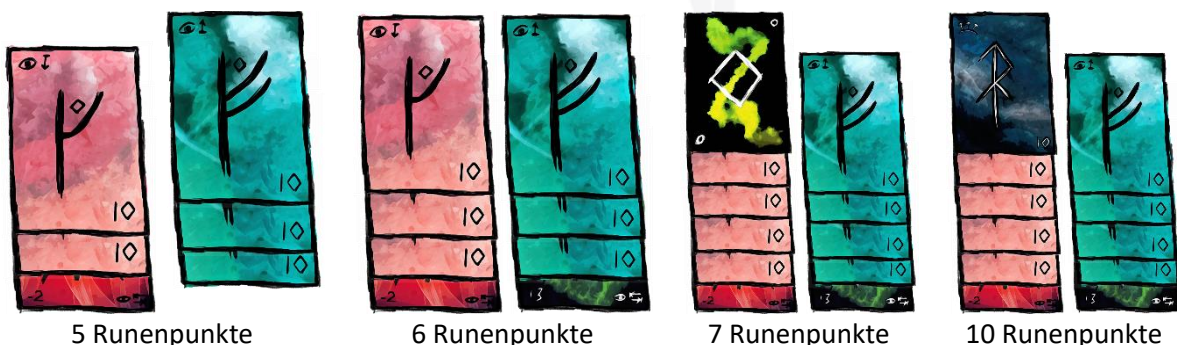
Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald die letzte Rune vom Markt genommen wurde. Wer die meisten Runen hat, gewinnt.

Punkte

Am Ende des Spiels zählt jeder seine Punkte:

- Eine Rune \triangleq 1 Runenpunkt
- Ein Hauptlager \triangleq 0 Runenpunkte
- Ein Außenlager \triangleq 2 Runenpunkte
- Ein Eintreiber \triangleq -1 Runenpunkt für den Besetzten.





Gleichstand:

Wenn mehrere Spieler die gleiche höchste Runenpunktzahl haben, wird wie folgt vorgegangen:

- I. Wenn ein Spieler mehr Außenlager in seinen Tischkarten hat, gewinnt er den Gleichstand.
- II. Wenn ein Spieler mehr Eintreiber auf seinen Tischkarten hat, verliert er den Gleichstand.
- III. Derjenige, der die höchste Zahlen-Karte in seinen verbliebenen Handkarten hat, gewinnt den Gleichstand.
- IV. Wirklich? Spielt das Beste aus 3 Schere-Stein-Papier Duellen und lasst es gut sein.

Weitere Informationen

Weitere Informationen und lustige Erklärvideos findet ihr auf [YouTube](#), [Instagram](#) & [TikTok](#).

Für Feedback oder Fragen zu den Spielregeln steht euch unser [Forum](#) zur Verfügung. Hier versuchen wir einen offenen Dialog mit euch zu schaffen, um uns stetig weiter zu verbessern.

Schaut doch mal vorbei!