Rüdiger Dorn

Istanbul

2-5 Spieler ◆ ab 10 Jahren ◆ Spieldauer 40-60 Minuten

EINLEITUNG

„Geschäftiges Treiben herrscht im Basarviertel von Istanbul. Kaufleute eilen mit ihren Gehilfen durch die engen Gassen und versuchen stets, ihren Konkurrenten eine Nasenlänge voraus zu sein.
Gute Organisation ist wichtig: Handkarren müssen an den Vorratslagern mit Waren gefüllt und durch geschickten Einsatz der Gehilfen auf möglichst kurzen Wegen zu den Zielorten gebracht werden.
Das Ziel jedes Kaufmanns ist es, als Erster den erworbenen Reichtum in Form einer bestimmten Menge von Rubinen zur Schau stellen zu können."

SPIELIDEE

Du führst einen Kaufmann und seine vier Gehilfen durch 16 Orte des Basarviertels. An jedem der Orte kannst du eine bestimmte Aktion ausführen.
Die Herausforderung liegt darin, dass dein Kaufmann zum Ausführen einer Aktion die Unterstützung eines Gehilfen benötigt und diesen am Ort zurücklassen muss. Um diesen Gehilfen später erneut zu nutzen, muss dein Kaufmann ihn dort auch wieder abholen. Es ist also vorausschauende Planung nötig, damit du nicht irgendwann ohne Gehilfen dastehst und das lukrative Geschäft anderen überlassen musst ...

SPIELMATERIAL



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

AlwaysBoard
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

ORTE

Ziffern: Sortierhilfen für die Startaufstellungen.
Die braune, größere Nummer verwendet ihr außerdem, wenn ihr die Positionen der Figuren auswürfelt.

Ortssymbol (an einigen Orten): Diese Symbole werden auf Bonuskarten und Moschee-Plättchen genutzt, die sich auf solche Orte beziehen.



Rubin (an einigen Orten): Hier platziert ihr Rubine, die ihr durch Erfüllen einer Bedingung bekommen könnt.

HANDKARREN

Auf euren Handkarren zeigen Warenanzeiger an, wie viele Waren ihr besitzt. Liegt der Warenanzeiger links (s. gelbe Ware), besitzt ihr diese Ware nicht. Erhaltet ihr Waren, schiebt ihr die Warenanzeiger nach rechts; wenn ihr sie abgebt, nach links.

In der Abbildung rechts z. B. besitzt ihr 1 blaue und 2 grüne Waren.

Auf diesen Feldern sammelt ihr eure Rubine.



SYMBOLE

Auf den Orten, Moschee-Plättchen und Bonuskarten werden Symbole verwendet. Sie haben folgende Bedeutung:

- Bewege eine Spielfigur oder eine Ressource (Kaufmann, Gehilfe, ...)
- Gib ab, was auf der linken Seite steht und nimm, was auf der rechten Seite steht
- „Daraus folgt ...“
- „und“ / „oder“
- Zeigt eine Verbindung zwischen einem Ort und Bonuskarten oder Moschee-Plättchen an
- 1 beliebige Ware
- Wirf mit 2 Würfeln

SPIELAUFBAU

Texte in Grün: Sonderregeln für eine bestimmte Spielerzahl

1

Legt die **16 Orte** in einem 4x4-Raster aus. Diese bilden den Spielplan.

Für die erste Partie empfehlen wir die Aufstellung **„Kurze Wege“**, wobei ihr die Orte nach den blauen Nummern sortiert und wie hier abgebildet auslegt. Weitere „Varianten für Startaufstellungen“ findet ihr auf der letzten Seite.



12

Lost einen **Startspieler** aus. Er erhält 2 Lira und das Startspieler-Plättchen. Im Uhrzeigersinn nimmt sich jeder Spieler 1 Lira mehr als sein rechter Nachbar.

Nehmt je 1 Bonuskarte vom verdeckten Stapel auf die Hand.

13

2 Spieler: Legt die **Kaufmanns-Scheiben** der **nicht** teilnehmenden Farben auf die Moscheen und zum Edelsteinhändler.

2

Sortiert die **Moschee-Plättchen** zuerst nach Farben und dann nach der Anzahl der Warensymbole in 4 Stapel (das oberste Plättchen zeigt jeweils 2 Symbole) und legt sie auf die beiden Moscheen.



Legt je Spieler **1 Rubin** auf die Moscheen.

5 Spieler: Legt nur je 4 Rubine auf die Moscheen.
3 Spieler: Sortiert die Plättchen mit 5 Symbolen aus.
2 Spieler: Sortiert die Plättchen mit 3 und 5 Symbolen aus.

3

Legt je Spieler **1 Rubin** und **3 Handkarren-Erweiterungen** auf die Wagnerei.



Belegt den Edelsteinhändler und den Sultanspalast mit Rubinen, und zwar beginnend beim Rubinfeld rechts oben bis einschließlich des Feldes, das die Spieleranzahl zeigt. Die restlichen Felder bleiben leer.

4

Legt die **Postanzeiger** auf die obere Reihe des Postamtes.



5

Mischt die 5 dunklen **Nachfrage-Plättchen** und legt sie in einem offenen Stapel auf den Großen Markt.



Das Gleiche wiederholt ihr für den Kleinen Markt mit den hellen Nachfrage-Plättchen.



6



Bestimmt mit den beiden Würfeln die jeweiligen Startorte für den **Gouverneur** und den **Schmuggler**. Setzt die Figuren auf die Orte mit den erwürfelten Nummern.

7

Mischt die **Bonuskarten** und legt sie als verdeckten Stapel zusammen mit dem **Geld** und den beiden **Würfeln** neben dem Spielplan griffbereit aus.



11



Stapelt **4 eurer Gehilfen-Scheiben** und legt eure **Kaufmanns-Scheibe** darauf. Stellt diese Stapel zum Brunnen.

Legt den **5. Gehilfen** jedes Spielers griffbereit neben die ausgelegten Orte.

9

Legt eure 4 Warenanzeiger auf die grauen Felder des Handkarrens.



10



Stellt eure **Familienmitglieder** auf die Polizeiwache.

8

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das entsprechende Holzmaterial, 1 Handkarren und 1 Übersicht und legt sie vor sich ab.



SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler und danach im Uhrzeigersinn führt ihr reihum eure Spielzüge aus.
Wenn der Erste von euch 5 Rubine **(bei 2 Spielern: 6 Rubine)** auf den dafür vorgesehenen Feldern seines Handkarrens gesammelt hat, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach endet das Spiel.

SPIELZUG

*Erklärungen zum Einsatz der Moschee-Plättchen in **kursiv und blau***

Ein Spielzug besteht aus bis zu **4 Abschnitten**, wobei meist nur „**Bewegung**“ und „**Aktion**“ ausgeführt werden. Die anderen, in der Beschreibung blau hinterlegten „**Begegnungen**“ finden nur dann statt, wenn dein Kaufmann bestimmte andere Figuren antrifft.
Während eures Zuges dürft ihr beliebig viele Bonuskarten und die Fähigkeiten eurer Moschee-Plättchen einsetzen.

Die Reihenfolge der folgenden 4 Abschnitte muss in jedem Fall eingehalten werden!

1. Bewegung

Bewege deinen Kaufmann inkl. Gehilfen-Stapel (falls vorhanden) **zu einem anderen Ort,** welcher **1 oder 2 Schritte** entfernt ist. Diagonale Bewegungen sind dabei **nicht** erlaubt.

Nun hast du 3 Möglichkeiten am Zielort des Kaufmanns:

a) Gehilfen mitnehmen
Befand sich bereits einer deiner Gehilfen am Zielort, stelle den Stapel auf diesen Gehilfen (s. Abb. rechts). Bei der nächsten Bewegung verlässt dieser Gehilfe den Ort gemeinsam mit der Gruppe.



b) Gehilfen ablegen
Befand sich noch keiner deiner Gehilfen am Zielort, entfernst du den untersten Gehilfen vom Stapel und legst ihn daneben ab (s. Abb. rechts). Dieser Gehilfe bleibt bei der nächsten Bewegung an diesem Ort zurück.



c) Falls du keinen Gehilfen mitnehmen oder ablegen kannst oder willst, **endet dein Zug sofort** (Ausnahme: Brunnen 7, s. S. 6).

Hinweis: Besitzt du das gelbe Moschee-Plättchen, darfst du gegen Zahlung von 2 Lira einen deiner Gehilfen von einem der anderen Orte zu deinem Kaufmann holen.

2. Eventuelle Begegnung mit anderen Kaufleuten

Befinden sich am Zielort bereits 1 Kaufmann oder mehrere Kaufleute, musst du an jeden 2 Lira bezahlen. Kannst oder willst du das nicht, **endet dein Zug sofort**.

Ausnahme: Beim Brunnen 7 müssen Kaufleute nicht bezahlt werden.

Sonderfall bei 2 Spielern:
Triffst du auf einen Kaufmann einer neutralen Farbe, musst du die 2 Lira in den Vorrat bezahlen. Anschließend wird mit den beiden Würfeln ein neuer Standort für diesen Kaufmann bestimmt.



***Beispiel:** Der rote Spieler muss je 2 Lira an den gelben und den grünen Mitspieler bezahlen. Andernfalls ist sein Spielzug zu Ende.*

3. Aktion

Du darfst die entsprechende Ortsaktion (s. S. 6/7) ausführen. Kannst oder willst du das nicht, darfst du trotzdem deinen Zug mit dem 4. Abschnitt fortsetzen.

AlwaysBoard
NEVER BORED

4. Eventuelle Begegnung (in beliebiger Reihenfolge) mit …



… anderen Familienmitgliedern
Befinden sich **fremde** Familienmitglieder am gleichen Ort, **musst** du diese „einfangen" und zurück zur Polizeiwache 12 schicken (gilt nicht, wenn sich dein Kaufmann in der Polizeiwache 12 befindet). Dafür erhältst du eine Belohnung: Für jedes eingefangene Familienmitglied entscheidest du, ob du entweder 1 Bonuskarte oder 3 Lira aus dem allgemeinen Vorrat bekommst.



… dem Gouverneur
Du **darfst** 1 Bonuskarte vom verdeckten Stapel ziehen und auf die Hand nehmen. Entscheide, ob du diese nun entweder für 2 Lira kaufst oder 1 deiner Bonuskarten aus der Hand ablegst.



… dem Schmuggler
Du **darfst** dir 1 beliebige Ware nehmen. Entscheide, ob du diese nun entweder für 2 Lira kaufst oder 1 Ware dafür abgibst.

Wenn du die Funktion des Gouverneurs bzw. des Schmugglers genutzt hast: Wirf jeweils beide Würfel und versetze die Figur ggf. an den Ort mit der erwürfelten Nummer (hierfür gilt die braune, größere Ziffer des Ortes).

Hinweis: *Es ist erlaubt, sich 1 Karte bzw. 1 Ware zu nehmen und diese gleich wieder abzugeben, um so die Bewegung der Figur auszulösen.*

BONUSKARTEN

- Du darfst während deines Zuges **beliebig viele Bonuskarten** einsetzen.
- Lege jede ausgespielte oder abgelegte Bonuskarte auf den offenen Ablagestapel auf der Karawanserei 6.
- Wenn du 1 Bonuskarte nehmen darfst: Ziehe sie vom verdeckten Nachziehstapel auf die Hand (Ausnahme: Karawanserei 6, s. S. 6).
- Mische den kompletten Ablagestapel, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist.
- Du darfst beliebig viele Bonuskarten auf der Hand halten.



Nimm dir 1 Ware deiner Wahl und lege sie in deinen Handkarren. *Dieses darfst du nur vor oder nach, aber nicht während einer Ortsaktion ausführen.*



Nimm dir 5 Lira aus dem Vorrat.



Wenn du beim Sultanspalast 13 die Ortsaktion ausführst: Führe die Ortsaktion ein weiteres Mal aus. *Die Kosten ändern sich nach jeder Aktion.*



Wenn du beim Postamt 5 die Ortsaktion ausführst: Führe die Ortsaktion ein weiteres Mal aus. *Verschiebe den Postmarker nach jeder Aktion.*



Wenn du beim Edelsteinhändler 16 die Ortsaktion ausführst: Führe die Ortsaktion ein weiteres Mal aus. *Die Kosten ändern sich nach jeder Aktion.*



Setze dein Familienmitglied in die Polizeiwache 12 und nimm dir die Belohnung dafür. *Nicht spielbar, wenn dein Familienmitglied in der Polizeiwache 12 ist.*



Bleibe beim Abschnitt „Bewegung" stehen. *Dein Kaufmann bleibt am gleichen Ort, du musst aber erneut einen Gehilfen nutzen.*



Bewege deinen Kaufmann beim Abschnitt „Bewegung" um 3 oder 4 Schritte anstatt um 1 oder 2.



Im Abschnitt „Bewegung": Nimm 1 deiner Gehilfen zu deinem Kaufmann zurück.



Wenn du am Kleinen Markt 11 die Ortsaktion ausführst: Verkaufe beliebige Waren anstatt der auf dem Nachfrageplättchen angezeigten.

AlwaysBoard
NEVER BORED

ORTE UND DEREN AKTIONEN

1 Wagnerei

Bezahle 7 Lira in den Vorrat. Nimm dir dafür 1 Handkarren-Erweiterung von der Wagnerei und füge sie in deinen Handkarren ein.



Sobald du deinen Handkarren komplett, d. h. **3-mal erweitert hast**, erhältst du sofort **1-malig 1 Rubin** von der Wagnerei. Lege ihn auf deinem Handkarren ab.

2-4 Tuch-, Gewürz-, Obstlager

Fülle deinen Handkarren mit der angegebenen Ware auf, indem du den Warenanzeiger in deinem Handkarren ganz nach rechts verschiebst.



Besitzt du das grüne Moschee-Plättchen, darfst du für 2 Lira eine beliebige Ware kaufen.

5 Postamt

Nimm den Ertrag der 4 sichtbaren, d.h. nicht von einem Postanzeiger bedeckten Felder. Schiebe dann den linken Postanzeiger der oberen Zeile nach unten. Sind bereits alle Postanzeiger unten, schiebe alle nach oben.

Beispiel: *Du erhältst 3 Lira, 1 rote und 1 gelbe Ware. Anschließend verschiebst du den Postanzeiger von der blauen Ware auf die gelbe.*



6 Karawanserei

Nimm 2 Bonuskarten auf die Hand und lege eine 1 Bonuskarte aus der Hand ab.

Achtung: Bei dieser Aktion (**und ausschließlich bei dieser**) darfst du beim Ziehen auch die oben liegenden Bonuskarten des offenen Ablagestapels nehmen!

7 Brunnen

Nimm beliebig viele deiner Gehilfen zurück unter deinem Kaufmann.

Der Brunnen ist der einzige Ort, an dem der Kaufmann ohne einen Gehilfen die Aktion ausführen darf und an dem die Begegnung mit Kaufleuten kein Geld kostet.

Wird das Familienmitglied zum Brunnen geschickt, sammeln sich die Gehilfen trotzdem beim Kaufmann.

8 Schwarzmarkt

Nimm dir 1 rote, gelbe oder grüne Ware. Wirf beide Würfel:

Bei einer **7 oder 8:** Nimm dir **1 blaue Ware**
Bei einer **9 oder 10:** Nimm dir **2 blaue Waren**
Bei einer **11 oder 12:** Nimm dir **3 blaue Waren**

Du darfst auch zuerst würfeln und anschließend die zusätzliche einzelne Ware nehmen.

Besitzt du das rote Moschee-Plättchen, darfst du nach dem Wurf einen der Würfel auf die „4" drehen oder beide Würfel erneut werfen.

Beispiel: *Du hast eine 2 und eine 5 gewürfelt. Da du das rote Moschee-Plättchen besitzt, hast du die 2 auf eine 4 gedreht. Damit hast du 9 Punkte erzielt und darfst dir 2 blaue Waren und eine nicht-blaue Ware nehmen.*



9 Teestube

Sage eine Zahl zwischen 3 und 12 an. Wirf anschließend beide Würfel.

Ist die Würfelsumme mindestens so groß wie die angesagte Zahl, bekommst du die angesagte Anzahl an Lira aus dem Vorrat ausbezahlt.
Falls nicht, erhältst du 2 Lira.

Besitzt du das rote Moschee-Plättchen, darfst du nach dem Wurf einen der Würfel auf die „4" drehen oder beide Würfel erneut werfen.

10/11 Kleiner/Großer Markt

Verkaufe 1-5 der auf dem Nachfrage-Plättchen abgebildeten Waren aus deinem Handkarren. Du erhältst Lira laut Tabelle.
Anschließend wird das Nachfrage-Plättchen unter den Stapel geschoben.

Beispiel: *Du gibst 1 rote, 1 grüne und 2 gelbe Waren ab und bekommst 14 Lira dafür.*



12 Polizeiwache

„Befreie“ dein Familienmitglied aus der Polizeiwache und schicke es an einen beliebigen Ort, dessen Aktion du dann ausführst. Das Familienmitglied hat dabei **keine Begegnungen** (vgl. S. 4/5, „Spielzug“)!

Du kannst die Aktion nur durchführen, wenn sich dein Familienmitglied in der Polizeiwache befindet.

Das Familienmitglied kann von **anderen Kaufleuten wieder eingefangen** und zur Polizeiwache zurückgeschickt werden. Belohnung für den Einfangenden: **1 Bonuskarte oder 3 Lira.**

Beispiel: *Du schickst dein Familienmitglied von der Polizeiwache zum Gewürzlager. Du füllst deinen Handkarren mit grünen Waren auf. Du brauchst weder dem Kaufmann des Mitspielers 2 Lira zu zahlen noch kannst du den Gouverneur nutzen.*



13 Sultanspalast

Beliefere den Sultan mit allen Waren, die nicht durch einen Rubin verdeckt sind.

Nimm dir als Belohnung den nächsten Rubin der Reihe und lege ihn auf deinem Handkarren ab. Der nächste Rubin beim Sultan wird somit teurer.

Beispiel: *Du musst 2 blaue, 2 rote, 1 gelbe, 1 grüne und 1 beliebige Ware abgeben, um den nächsten Rubin aus der Reihe zu bekommen.*



14/15 Kleine/Große Moschee

Nimm dir 1 Moschee-Plättchen. Dafür musst du die auf dem gewünschten Moschee-Plättchen abgebildeten Waren in der angezeigten Anzahl in deinem Handkarren **besitzen** und 1 Ware davon **abgeben**. Das Moschee-Plättchen verschafft dir ab sofort Vorteile (s. u. „Moschee-Plättchen“ oder ***blaue Texte***).

Du darfst jede Plättchensorte nur einmal haben.

Sobald du **beide Plättchen einer Moschee** erworben hast, erhältst du sofort **1-malig 1 Rubin** von der Moschee. Lege ihn auf deinem Handkarren ab.

Beispiel: *Um dieses Plättchen zu erhalten, musst du 3 blaue Waren im Handkarren haben und 1 davon abgeben. Nach dem Abgeben der Ware erhältst du das Plättchen und nimmst dir den 5. Gehilfen aus dem Vorrat unter deinen Kaufmann.*



16 Edelsteinhändler

Kaufe den nächsten Rubin der Reihe. Gib dafür so viele Lira ab, wie die höchste, nicht durch einen Rubin abgedeckte Zahl anzeigt.

Lege den Rubin auf deinem Handkarren ab. Der nächste Rubin beim Edelsteinhändler wird somit teurer.

Beispiel: *Die höchste nicht durch einen Rubin abgedeckte Zahl ist 15, also musst du 15 Lira zahlen, um den nächsten Rubin aus der Reihe zu bekommen.*



MOSCHEE-PLÄTTCHEN



Rotes Plättchen
Im Schwarzmarkt 8 und in der Teestube 9 darfst du nach dem Würfeln 1 Würfel auf eine „4“ drehen **oder** beide Würfel erneut werfen (1x).



Grünes Plättchen
Bei Nutzung eines Lagers 2 3 4 darfst du dir für 2 Lira **1** beliebige zusätzliche Ware kaufen.



Blaues Plättchen
Nimm sofort deinen 5. Gehilfen aus dem Vorrat und lege ihn unter deinen Kaufmann.



Gelbes Plättchen
Einmal pro Zug darfst du dir für 2 Lira 1 eigenen Gehilfen zurück zum Kaufmann nehmen.

AlwaysBoard
NEVER BORED

SPIELENDE

Nachdem der erste Spieler 5 Rubine gesammelt hat **(bei 2 Spielern: 6 Rubine)**, spielt ihr die laufende Runde noch zu Ende. Das heißt, dass der Spieler, der das Startspieler-Plättchen besitzt, nicht mehr an die Reihe kommt. Anschließend dürft ihr noch die Bonuskarten einsetzen, die euch Geld oder Waren bringen, das kann im Falle eines Gleichstandes wichtig sein.

Es gewinnt, wer die meisten Rubine gesammelt hat.
Bei Gleichstand entscheidet in folgender Reihenfolge:

- Wer mehr Lira hat
- Wer mehr Waren auf seinem Handkarren hat
- Wer mehr Bonuskarten hat



Beispiel: *Der gelbe Spieler hat seinen 5. Rubin erhalten. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, danach endet das Spiel.*

Ist dann immer noch keine Entscheidung gefallen, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

VARIANTE (FÜR 2-4 SPIELER)

Diese etwas taktischere Variante empfehlen wir, wenn ihr „Istanbul“ bereits einige Male gespielt habt:

- Ersetzt bei Spielbeginn die unterste Gehilfen-Scheibe eures Stapels durch einen Gehilfen einer nicht mitspielenden, also neutralen Farbe (wir empfehlen hierfür die weißen Gehilfen - s. Abb.).



- Findest du am Zielort deines Kaufmanns einen neutralen Gehilfen vor, darfst du diesen benutzen, als ob es dein eigener Gehilfe wäre.
- Befinden sich ein eigener und ein neutraler Gehilfe am Zielort, darfst du wählen, welchen du für die Aktion nutzt.
- Du darfst mehrere neutrale Gehilfen unter deinem Kaufmann sammeln.
- Am Brunnen 7 erhältst du nur die Gehilfen der eigenen Farbe zurück.

VARIANTEN FÜR STARTAUFSTELLUNGEN

- **Kurze Wege** *(Sortierung nach den blauen Nummern)*

Diese Anordnung ist geeignet zum Erlernen des Spiels oder für eine etwas kürzere Spieldauer.
Die Wege zwischen sinnvoll zu kombinierenden Orten sind hier möglichst kurz gehalten und daher ist das Spiel etwas einfacher zu spielen.

- **Lange Wege** *(Sortierung nach den grünen Nummern)*

Diese Anordnung ist geeignet für erfahrenere Spieler: Die gut zusammen passenden Orte liegen möglichst weit auseinander, was mehr Planung beim Einsatz der Gehilfen erfordert.

- **Ordnung** *(Sortierung nach den großen Nummern)*

Diese Anordnung ist ebenfalls etwas anspruchsvoller. Hier sind ähnliche Orte gruppiert.

- **Zufällige Auslage**

Diese Option sorgt für Abwechslung: Die Orte werden gemischt und zufällig in einem 4x4-Raster ausgelegt. Hier ist die Herausforderung, bei jeder Partie neu zu erkennen, wo günstige Wege für die Kaufleute vorliegen.

Zu beachten: Auch bei der „zufälligen“ Auslage sollten folgende Regeln eingehalten werden:

- Der Brunnen 7 sollte sich auf einem der 4 inneren Felder befinden.
- Der Schwarzmarkt 8 sollte einen Abstand von mindestens 3 Schritten von der Teestube 9 haben.

IMPRESSUM

Verlag und Autor bedanken sich bei allen Testspielern und Korrekturlesern für ihr wertvolles Feedback.

Autor: Rüdiger Dorn
Illustration: Andreas Resch
Grafikdesign: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider
Realisation: Ralph Bruhn

Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH

Straßheimer Str. 2
61169 Friedberg
www.pegasus.de

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele

AlwaysBoard NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com