

HAMLET

DAS DORFBAUSPIEL



SOLOREGELN



MIGHTY
BOARDS

HAMLET

DAS DORFBAUSPIEL

SOLOREGELN

CREDITS

AUTOR DAVID CHIRCOP

DESIGN DES SOLOMODUS NICK SHAW & DÁVID TURCZI

AUTOR DIESER ANLEITUNG NICK SHAW

DESIGN DIESER ANLEITUNG MARK CASHA

BESONDERER DANK AN DIE SPIELTESTER JOE FARRELL,

JOHNATHAN HARRINGTON, JOHN ALBERTSON & DAVID DIGBY

DEUTSCHE AUSGABE JESSICA ULLRICH, BENJAMIN FISCHER,
SUSANNE KRAFT & MAX BREIDENBACH

ÜBERBLICK

Du spielst gegen Botrik, einen Grundbesitzer aus dem nahe gelegenen Städtchen Automatingen. Botrik ist nicht besonders klug, weshalb er nicht immer die vorteilhafteste Vorgehensweise wählt, aber das gleicht er durch gute Beziehungen aus. Er hat Zugriff auf Ressourcen im ganzen Dorf und kann einflussreiche Freunde um finanzielle Unterstützung bitten. Besiege Botrik, indem du den größeren Beitrag zum Dorfbau leistest und beweist, dass du die Nummer 1 im Dorfbaugeschäft bist!

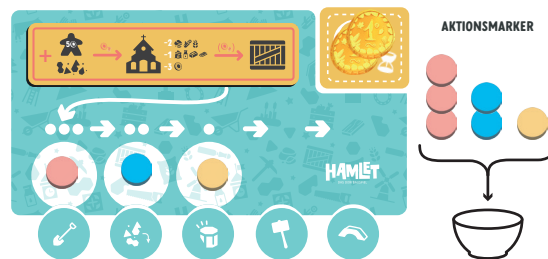
BOTRIKS SPIELMATERIAL

- 1 Aktionstafel
- 1 Unterstützungsplättchen (aufgedeckte und verdeckte Seite)
- 5 Aktionsplättchen
- 1 Schüssel oder 1 Beutel, um Spielmarker aufzubewahren (Dies musst du selbst bereitstellen – oder du hältst die Spielmarker einfach in deiner Hand!)



SPIELAUFBAU

1. Folge dem Aufbau für ein Spiel zu zweit mit den folgenden Änderungen:
 - a. Da Botrik keine Esel verwendet, lege die Esel seiner Farbe zurück in die Schachtel.
 - b. Du beginnst die Partie und erhältst 3 Gold 🟡; Botrik erhält nur 2 Gold 🟡 (statt 4). Sein Gold 🟡 wird auf dem Unterstützungsplättchen gesammelt.
2. Lege Botriks Aktionstafel in die Nähe der Spielfläche.
3. Lege das Unterstützungsplättchen (mit 2 Gold 🟡) aufgedeckt in die Aussparung in der rechten oberen Ecke der Aktionstafel.
4. Lege die 5 Aktionsplättchen in beliebiger Reihenfolge in die Aussparungen am unteren Rand der Aktionstafel. Das ist Botriks Aktionsreihe.
5. Nimm 4 Spielmarker einer ungenutzten Farbe, 3 Spielmarker der anderen ungenutzten Farbe und 2 Spielmarker in Botriks Farbe. Sie alle sind Botriks Aktionsmarker.
6. Lege 1 der 4 gleichfarbigen Aktionsmarker auf den ersten Kreis am unteren Rand der Aktionstafel (unter den drei weißen Punkten), 1 der 3 gleichfarbigen Aktionsmarker auf den zweiten Kreis und 1 der 2 Aktionsmarker in Botriks Farbe auf den dritten Kreis.
7. Lege die übrigen 6 Aktionsmarker in die Schüssel.



Beispiel für den Aufbau von Botriks Spielmaterial:
Du spielst mit dem grünen Spielmaterial (das deshalb nicht abgebildet ist). Botrik spielt mit dem gelben Spielmaterial, weshalb 1 gelber Aktionsmarker auf dem dritten Kreis auf der Aktionstafel liegt und nur 1 gelber Aktionsmarker in der Schüssel ist.

SPIELABLAUF

Du beginnst die Partie und wechselst dich mit Botrik ab. Deine Spielzüge verlaufen dabei nach den üblichen Regeln.

BOTRIKS SPIELZUG

Wenn Botrik am Zug ist, führt er mit jedem seiner Dorfbewohner im Dorf 1 Aktion aus, die er jeweils mithilfe der Aktionstafel bestimmt. Er versucht immer zuerst, eine seiner 3 Primäraktionen auszuführen; scheidet er bei diesen Aktionen, versucht er, eine seiner 5 Sekundäraktionen auszuführen. **Dieser Entscheidungsprozess beginnt für jeden Dorfbewohner immer wieder von vorne.**

Primäraktionen werden im gelben Kasten auf der Aktionstafel dargestellt: *Dorfbewohner anheuern*, *Kirchenauftrag erfüllen* und *Ressourcen verkaufen*.

Sekundäraktionen werden durch die Aktionsplättchen unter der Aktionstafel dargestellt: *Rohstoffe produzieren* (🔨), *Entwurf kaufen* (📄), *Güter produzieren* (📦), *Ort bauen* (🏠) und *Weg bauen* (🛤️).

Wenn Botrik mit jedem seiner Dorfbewohner 1 Aktion ausgeführt hat, ist seinen Zug beendet.

REGELÄNDERUNGEN FÜR BOTRIK

- Botrik verwendet keine Esel. Er kann automatisch jede Ressource nutzen, die auf einem mit dem Wegnetz verbundenen Gebäude liegt.
- Botrik nutzt niemals den Freihandel.
- Botrik erhält kein Gold 🟡 aus Belohnungen und kein Gold 🟡, das auf Entwürfen liegt. Immer wenn er auf eine dieser Arten einen beliebigen Goldbetrag erhalten würde, erhält er stattdessen 1 Siegpunkt ★ (pro Goldbetrag, nicht pro individuellem Gold 🟡).
Beispiel: Wenn Botrik eines seiner eigenen hochwertigen Güter verbraucht, erhält er als Belohnung insgesamt 3 Siegpunkte ★: 2 Siegpunkte ★ (wie üblich für ein hochwertiges Gut) und 1 zusätzlichen Siegpunkt ★ statt 2 Gold 🟡.
- Botrik nutzt sein Gold 🟡 ausschließlich dazu, Dorfbewohner anzuheuern und den Kirchenauftrag „10 🟡“ zu erfüllen.
- Botrik bezahlt für jeden Dorfbewohner nur 5 Gold 🟡 (statt wie du 5/7/9 Gold 🟡).
- Botrik erhält einen Rabatt auf Lieferungen für Kirchenaufträge:
 - Rohstoffe: -2 🍷/🌿/🌱 (sodass er nur 8 Rohstoffe für den entsprechenden Auftrag liefern muss)
 - Güter: -1 📦/📄/📦/📦 (sodass er nur 2 Güter für die entsprechenden Aufträge liefern muss)
 - Gold 🟡: -3 🟡 (sodass er nur 7 Gold 🟡 für den entsprechenden Auftrag liefern muss)

DAS UNTERSTÜTZUNGSPLÄTTCHEN

Botrik ist Teil eines Verbunds regionaler Grundbesitzer/innen, die ihn finanziell unterstützen, um ihn voranzubringen. Wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind, erhält Botrik **einmal pro Zug** 1 Gold 🟡 und legt es auf das Unterstützungsplättchen.

Um anzuzeigen, dass Botrik in einem Zug bereits 1 Gold 🟡 erhalten hat, kannst du das Startplättchen auf oder neben das Unterstützungsplättchen legen. Nimm es zu Beginn deines nächsten Zugs wieder zurück.

PRIMÄRAKTIONEN

Botrik versucht, eine seiner Primäraktionen (im gelben Kasten auf der Aktionstafel) auszuführen. Dabei bevorzugt er die Aktionen in der angegebenen **Reihenfolge**.

Falls Botrik bei der ersten Primäraktion **scheitert**, geht er zur zweiten Aktion über; scheitert er erneut, versucht er, die dritte Aktion auszuführen. Falls auch diese nicht gelingt, geht er zu den Sekundäraktionen über.

Falls Botrik bei einer der Primäraktionen **erfolgreich** ist, legt er 1 ungenutzten Dorfbewohner auf das entsprechende Gebäude (Rathaus, Kirche oder Markt). Botrik wählt den Dorfbewohner, der am nächsten zu diesem Gebäude steht; falls er die Wahl zwischen mehreren Dorfbewohnern hat, wählst du für ihn.

Damit ist eine Primäraktion abgeschlossen.

DORFBEWohner ANHEuern

Hat Botrik bereits 4 Dorfbewohner im Dorf, überspringt er diese Aktion. (Dies gilt weder als Erfolg noch als Scheitern.)

Falls genug Gold ☉ auf dem Unterstützungsplättchen liegt, heuert Botrik am Rathaus einen neuen Dorfbewohner an und bezahlt 5 Gold ☉ für ihn. Dann dreht er das Unterstützungsplättchen auf die verdeckte Seite (und erhält kein Gold ☉ mehr, bis es wieder aufgedeckt wird). Falls er weniger als 3 Entwürfe in seinem persönlichen Vorrat hat, kauft er jetzt noch einen Entwurf (siehe die Sekundäraktion *Entwurf kaufen*; das entsprechende Aktionsplättchen wird nur während der Sekundäraktion selbst bewegt).

Falls Botrik bei der Aktion seines ersten Dorfbewohners scheitert: Falls er keinen Dorfbewohner anheuern kann UND das Unterstützungsplättchen aufgedeckt ist, legt er 1 Gold ☉ auf das Unterstützungsplättchen.

KIRCHENAUFTRAG ERFÜLLEN

Falls Botrik die benötigten Ressourcen oder das benötigte Gold ☉ liefern kann, erfüllt er einen Kirchenauftrag. Er erhält einen Rabatt für seine Lieferungen.

Hat er die **Wahl zwischen mehreren Kirchenaufträgen**, wählt er einen von ihnen nach den folgenden absteigenden Prioritäten:

- Er bringt die meisten Siegpunkte ★.
- Er verbraucht die meisten hochwertigen Güter von Botrik.
- Er verbraucht die meisten einfachen Güter von Botrik.
- Er verbraucht insgesamt die wenigsten Ressourcen.
- Noch immer mehrere Optionen: Du wählst für Botrik.

Falls Botrik den Auftrag „10 ☉“ erfüllt, dreht er das Unterstützungsplättchen auf die verdeckte Seite. Falls er alle 4 Kirchenaufträge erfüllt hat, fehlt ihm ein Spielmarker, um ihn auf das vierte Auftragsfeld zu legen, und er verwendet einen Esel als Ersatz.

Falls Botrik bei der Aktion seines ersten Dorfbewohners scheitert: Falls er keinen Kirchenauftrag erfüllen kann, das Unterstützungsplättchen aufgedeckt ist UND er nicht bereits bei der Primäraktion *Dorfbewohner anheuern* gescheitert ist, legt er 1 Gold ☉ auf das Unterstützungsplättchen.

RESSOURCEN VERKAUFEN

Falls die benötigten Ressourcen für ein Handelsplättchen im Dorf vorhanden sind, verkauft Botrik diese auf dem Markt.

Hat er die **Wahl zwischen mehreren Handelsplättchen**, wählt er eines von ihnen nach den folgenden absteigenden Prioritäten:

- Es bringt die meisten Siegpunkte ★.
- Es verbraucht die meisten hochwertigen Güter von Botrik.
- Es verbraucht die meisten einfachen Güter von Botrik.
- Es verbraucht insgesamt die wenigsten Ressourcen.
- Noch immer mehrere Optionen: Du wählst für Botrik.

SEKUNDÄRAKTIONEN

Falls Botrik keine Primäraktion ausführen kann, versucht er, eine Sekundäraktion auszuführen. Dafür zieht er einen zufälligen **Aktionsmarker** aus der Schüssel und sucht den **Kreis auf der Aktionstafel**, auf dem der Aktionsmarker in derselben Farbe wie sein gerade gezogener liegt. Botrik versucht die Sekundäraktion auszuführen, die auf dem **Aktionsplättchen unter diesem Kreis** dargestellt ist.

Falls Botrik bei dieser Aktion **scheitert**, geht er zur nächsten Aktion in der Aktionsreihe über und ggf. immer weiter, bis er bei einer der Sekundäraktionen erfolgreich oder bei allen gescheitert ist.

- Falls er dabei das Ende der Aktionsreihe erreicht, ohne eine Aktion ausgeführt zu haben, geht er zum Anfang der Reihe und versucht von dort aus, eine Sekundäraktion auszuführen.
- Falls er wieder die Sekundäraktion erreicht, bei der er begonnen hat, ohne eine Aktion ausgeführt zu haben, legt er 1 ungenutzten Dorfbewohner auf die Kirche. Botrik wählt den Dorfbewohner, der am nächsten zu Kirche steht; falls er die Wahl zwischen mehreren Dorfbewohnern hat, wählst du für ihn. Außerdem legt Botrik 1 Gold ☉ auf das Unterstützungsplättchen (falls es aufgedeckt ist und er in diesem Zug noch kein Gold ☉ erhalten hat).

Falls Botrik bei einer der Sekundäraktionen **erfolgreich** ist, legt er 1 ungenutzten Dorfbewohner an den Ort, an dem er die Aktion ausgeführt hat. Botrik wählt den Dorfbewohner, der am nächsten zu diesem Ort steht; falls er die Wahl zwischen mehreren Dorfbewohnern hat, wählst du für ihn. Danach nimmt er das Aktionsplättchen, dessen Aktion er ausgeführt hat, legt es ans Ende der Aktionsreihe und schließt die entstandene Lücke, indem er alle auf die Lücke folgenden Plättchen nach links verschiebt. (Falls das Aktionsplättchen bereits am Ende der Aktionsreihe ist, lässt er es einfach dort liegen.) In den folgenden Zügen ist es etwas unwahrscheinlicher, dass die gerade ausgeführte Aktion erneut ausgeführt wird.

Damit ist eine Sekundäraktion abgeschlossen.

Im Anschluss legt Botrik seinen gezogenen Aktionsmarker neben die Schüssel. Er überprüft, **ob noch Aktionsmarker in der Schüssel liegen**. Falls die

Schüssel **leer** ist, geht er wie folgt vor:

- Er legt die 6 genutzten Aktionsmarker zurück in die Schüssel.
- Er deckt das Unterstützungsplättchen auf (falls es verdeckt ist).
- Er legt 1 Gold ☉ auf das Unterstützungsplättchen (falls er in diesem Zug noch kein Gold ☉ erhalten hat).

Beispiel für einen Spielzug von Botrik:

Botrik beginnt seinen Zug. Er scheitert dabei, einen neuen Dorfbewohner anzuheuern, weshalb er 1 Gold ☉ auf das Unterstützungsplättchen legt. Es gelingt ihm auch nicht, einen Kirchenauftrag zu erfüllen oder Ressourcen auf dem Markt zu verkaufen.



Dann zieht Botrik einen Aktionsmarker aus der Schüssel. Weil er einen blauen Marker zieht und der blaue Aktionsmarker auf dem zweiten Kreis auf der Aktionstafel liegt, versucht er, die Sekundäraktion unter diesem Kreis auszuführen: Entwurf kaufen. Botrik kann die Aktion nicht ausführen, weil er bereits 3 Entwürfe in seinem persönlichen Vorrat hat, also versucht er, die nächste Aktion in der Aktionsreihe auszuführen: Güter produzieren. Auch diese Aktion kann Botrik nicht ausführen, weil es im Dorf kein leeres Ressourcenfeld für Güter gibt. Bei der nächsten Sekundäraktion ist Botrik aber endlich erfolgreich: Ort bauen.



Nachdem er einen Ort gebaut hat, legt er das entsprechende Aktionsplättchen ans Ende der Aktionsreihe und schließt die entstandene Lücke, indem er alle auf die Lücke folgenden Plättchen nach links verschiebt.

ROHSTOFFE PRODUZIEREN 🛠️

Falls es ein Produktionsgebäude mit mindestens einem leeren Ressourcenfeld gibt, produziert Botrik Rohstoffe und erhält die entsprechende Belohnung (ggf. 1 Siegpunkt ★ statt eines Goldbetrags).

Hat er die **Wahl zwischen mehreren Produktionsgebäuden**, wählt er eines von ihnen nach den folgenden absteigenden Prioritäten:

- Es hat die meisten leeren Ressourcenfelder.
- Es liegt am nächsten zu einem seiner ungenutzten Dorfbewohner.
- Noch immer mehrere Optionen: Du wählst für Botrik.

Hinweis: Falls Botrik eine Scheune wählt, versucht er, 1 Rohstoff jeder Art zu produzieren. Falls die Entscheidung dabei nicht eindeutig ist, wählst du für ihn.

ENTWURF KAUFEN 🏠

Falls Botrik weniger als 3 Entwürfe in seinem persönlichen Vorrat hat, kauft er am Rathaus einen neuen Entwurf.

Er kauft **bevorzugt** Verarbeitungsgebäude, die ihm noch einen Meilenstein bringen können, dann Sonderstätten, dann alle anderen Verarbeitungsgebäude und zuletzt Scheunen. Gibt es **mehrere für ihn gleichwertige Entwürfe**, wählt er denjenigen, der am weitesten links liegt.

Falls Botrik für einen Entwurf bezahlen müsste, ignoriert er dies und legt Gold Ⓞ aus dem allgemeinen Vorrat (statt vom Unterstützungsplättchen) auf übersprungene Entwürfe. Dann nimmt er seinen neuen Entwurf; falls Gold Ⓞ auf diesem liegt, legt er es in den allgemeinen Vorrat und erhält stattdessen 1 Siegpunkt ★. Zuletzt füllt er die Auslage der Ortsplättchen wie üblich auf und legt seinen Entwurf rechts neben andere Entwürfe in seinem persönlichen Vorrat in eine Reihe.

GÜTER PRODUZIEREN 🏠

Falls die benötigten Rohstoffe für die Verarbeitung im Dorf vorhanden sind, aktiviert Botrik ein Verarbeitungsgebäude mit mindestens einem leeren Ressourcenfeld.

Hat er die **Wahl zwischen mehreren Verarbeitungsgebäuden**, wählt er eines von ihnen nach den folgenden absteigenden Prioritäten:

- Es produziert seine hochwertigen Güter.
- Es produziert die meisten Güter.
- Es liegt am nächsten zu einem seiner ungenutzten Dorfbewohner.
- Noch immer mehrere Optionen: Du wählst für Botrik.

Bei der Aktivierung verbraucht Botrik für jedes leere Ressourcenfeld des Gebäudes den passenden Rohstoff, der am nächsten zu diesem Gebäude liegt; liegen mehrere gleich nah, wählst du für ihn. Dann stellt er ein passendes (einfaches oder hochwertiges) Gut auf das Ressourcenfeld.

ORT BAUEN 🏠

Falls die benötigten Ressourcen für den Bau im Dorf vorhanden sind, baut Botrik mit einem Entwurf in seinem persönlichen Vorrat einen Ort. Falls Botrik für einen Bau Gold Ⓞ bezahlen müsste, ignoriert er dies.

Er baut **bevorzugt** Verarbeitungsgebäude, die ihm noch einen Meilenstein bringen können, dann

Sonderstätten, dann alle anderen Verarbeitungsgebäude und zuletzt Scheunen. Hat er **mehrere für ihn gleichwertige Entwürfe**, wählt er denjenigen, der in der Reihe am weitesten links liegt.

Dann **wählt Botrik ein Ortsplättchen im Dorf**, an das er seinen Entwurf anlegt, nach den folgenden absteigenden Prioritäten. *In allen folgenden Fällen vermeidet Botrik, Wege im Dorf zu verlängern, die einen deiner gebauten Wege einschließen, und seinen Entwurf an eine deiner Sonderstätten anzulegen. Er tut dies nur, falls es keine andere Anlegemöglichkeit gibt.*

- Es liegt möglichst weit am Ende des längsten Wegs im Dorf, der keinen deiner gebauten Wege einschließt, und sollte es Botrik ermöglichen, mindestens 1 Segment an ein gleichartiges anzulegen.
- Es liegt am nächsten zur Kirche und sollte es Botrik ermöglichen, mindestens 1 Segment an ein gleichartiges anzulegen.
- Noch immer mehrere Optionen: Du wählst für Botrik.

Botrik **bevorzugt**, den Entwurf so anzulegen, dass Wegsegmente aneinander angrenzen. Falls das nicht möglich ist, legt er Wald- oder Felssegmente an gleichartige Segmente an. Nur als letzten Ausweg legt er Waldsegmente an Felssegmente an (und umgekehrt). Er versucht insgesamt, möglichst viele Segmente an gleichartige Segmente anzulegen.

Botrik verbraucht die benötigten Ressourcen für den Bau, wobei er **bevorzugt** seine eigenen hochwertigen Güter verbraucht, dann seine eigenen einfachen Güter. Die restlichen Ressourcen wählt er nach ihrer Nähe zum Bauort; **liegen mehrere gleich nah**, wählst du für ihn.

Zuletzt erhält Botrik die Baubelohnung für den neuen Ort und ggf. den passenden Meilenstein.

WEG BAUEN 🛤️

Falls die benötigten Rohstoffe für den Bau im Dorf vorhanden sind, baut Botrik einen Weg. Er baut Wege nur an Stellen, an denen er sie regelkonform bauen darf.

Bei der Wahl eines Bauorts, von dem aus er einen Weg zu einem angrenzenden Ort baut, **bevorzugt** Botrik es, unverbundene Orte, die möglichst nah zur Kirche liegen, mit dem Wegnetz zu verbinden. Gibt es keine unverbundenen Orte, wählt er einen Bauort, der die wenigsten bereits bestehenden Wegverbindungen hat.

Hat er die **Wahl zwischen mehreren Bauorten**, wählt er einen von ihnen nach den folgenden absteigenden Prioritäten. *In allen folgenden Fällen vermeidet Botrik, Wege zu bauen, die eine deiner Sonderstätten mit dem Wegnetz verbinden. Er tut dies nur, falls es keine andere Baumöglichkeit gibt.*

- Er verlängert den längsten Weg, der nur Botriks gebaute Wege einschließt.
- Er verlängert den längsten Weg, der nur deine gebauten Wege einschließt.
- Er verlängert den längsten Weg, der noch keine gebauten Wege einschließt.
- Er liegt am nächsten zur Kirche.
- Noch immer mehrere Optionen: Du wählst für Botrik.

Botrik verbraucht die benötigten Rohstoffe für den Bau, wobei er sie nach ihrer Nähe zum Bauort wählt; **liegen mehrere gleich nah**, wählst du für ihn.

Sobald Botrik seine 5 Wege gebaut hat, kann er diese Aktion nicht mehr ausführen. Er entfernt das entsprechende Aktionsplättchen aus dem Spiel (und schließt ggf. die entstandene Lücke); ab jetzt hat er nur noch 4 Aktionsplättchen in der Aktionsreihe.

SPIELENDE

Die Partie endet auf die übliche Weise und du führst deine Endwertung wie üblich durch. Für Botriks Endwertung gilt die folgende Änderung:

- Botrik erhält **3 Siegpunkte** ★ für jede seiner Sonderstätten. (Er ignoriert alle Wertungsbedingungen auf den Ortsplättchen. Seine Sonderstätten müssen nicht mit dem Wegnetz verbunden sein.)

Du gewinnst, wenn du **mehr** Siegpunkte ★ als Botrik hast!

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN

Du kannst einen oder mehrere der folgenden Modifikatoren wählen, um den Schwierigkeitsgrad einer Partie anzupassen. Wir empfehlen allerdings, nicht **alle** Modifikatoren einer Schwierigkeitsstufe gleichzeitig zu verwenden! Wähle eine Kombination, die deinen Anforderungen entspricht.

EINFACHERE PARTIE

- Du beginnst die Partie mit 2 Eseln auf der Kirche.
- Botrik erhält während der Endwertung nur 1 Siegpunkt ★ pro Sonderstätte.
- Immer wenn Botrik Gold Ⓞ bezahlen müsste, dies aber regeltechnisch ignorieren darf, verliert er entsprechend viele Siegpunkte ★.

ANSPRUCHSVOLLERE PARTIE

- Botrik beginnt die Partie mit 2 Dorfbewohnern auf der Kirche, aber ohne Gold Ⓞ.
- Botrik dreht das Unterstützungsplättchen nie auf die verdeckte Seite, sondern lässt es immer aufgedeckt liegen.
- Um die Auszeichnung „Geistliche/r“ zu erhalten, musst du mehr Kirchenaufträge erfüllt haben als Botrik. Botrik gewinnt einen Gleichstand.
- Um die Auszeichnung „Händler/in“ zu erhalten, musst du mindestens 5 Handelsplättchen haben. Falls du mehr Plättchen hast als Botrik, aber weniger als 5, erhält niemand die Auszeichnung. Botrik gewinnt einen Gleichstand.
- Botrik erhält während der Endwertung 5 Siegpunkte ★ pro Sonderstätte.
- Am Ende der Partie erhält Botrik die Belohnung für jedes Gut, das er noch im Dorf hat (jeweils einschließlich des Siegpunkts ★, den er statt eines Goldbetrags erhält).



**MIGHTY
BOARDS**

© 2022 Mighty Boards
Veröffentlicht von Mighty Boards.
Alle Rechte vorbehalten.

www.mighty-boards.com