

ANTOINE BAUZA
7 WONDERS™

ARMADA

„Es gibt drei Arten von Menschen: die Lebendigen, die Toten und die auf See.“ – Aristoteles



ÜBERBLICK

Mit dieser Erweiterung für *7 Wonders* könnt ihr nun die Meere erobern mithilfe der neuen, individuellen Spielpläne: den **Werften**.

24 neue Zeitalter-Karten und 27 neue Inselkarten bieten euch nie dagewesene Strategien und erhöhen die Interaktion untereinander.

Die *Armada*-Erweiterung ändert manche Regeln von *7 Wonders*, doch die Siegbedingungen bleiben dieselben.

Diese Erweiterung bietet außerdem eine Team-Variante für 4 oder 6 Spieler.

SPIELMATERIAL

- 1 Weltwunder-Tableau (Siracusa)
- 7 Werft-Spielpläne
- 28 Flottenfiguren (je 7 in 4 Farben)
- 40 Seekonflikt-Marker:
 - 22 See-Siegmarker
 - 18 See-Niederlagemarker
- 8 Konfliktmarker:
 - 4 Siegmarker
 - 4 Niederlagemarker
- 2 Entermarker
- 6 Münzen mit Wert 6
- 24 Armada-Karten (8 pro Zeitalter)
- 27 Inselkarten (9 pro Stufe)
- 1 Wertungsblock
- 3 Symbolübersichten
- Diese Spielanleitung

DIE SPIELELEMENTE


WELTWUNDER-TABLEAU

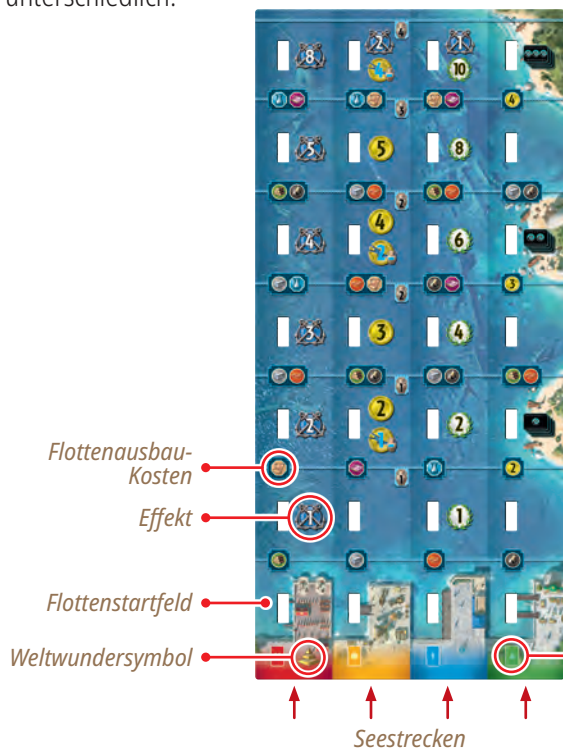
Das neue Weltwunder-Tableau **Siracusa** ist nur mit dieser Erweiterung spielbar.



WERFT-SPIELPLÄNE

Die neuen Werft-Spielpläne stellen den Fortschritt eurer verschiedenen Flotten während der Partie dar. Jede Werft umfasst 4 Seestrecken (**Rot**, **Gelb**, **Blau** und **Grün**), die jeweils in 7 Seefelder unterteilt sind, welche besondere Vorteile bieten.

Jeder Werft-Spielplan weist zudem am Start einer der Seestrecken ein Weltwundersymbol  auf. Dessen Position ist von Spielplan zu Spielplan unterschiedlich.



Flottenausbau-Kosten

Effekt

Flottenstartfeld

Weltwundersymbol

Seestrecken



Für Spieler mit Farbschwäche:
Jede Seestrecke hat ein Symbol passend zu seiner Farbe.

✕ Rot ● Gelb
■ Blau ▲ Grün

Hinweis: Die Effekte der Seefelder sind auf jedem Werft-Spielplan identisch.

Nur die Flottenausbau-Kosten und die Position des Weltwundersymbols sind unterschiedlich.


FLOTTENFIGUREN

Die Flottenfiguren zeigen den Fortschritt eurer Flotten (**Rot**, **Gelb**, **Blau** und **Grün**) auf euren Werft-Spielplänen an.



ARMADA-KARTEN

Die Zeitalter-Karten dieser Erweiterung umfassen neue Gebäude mit besonderen Seefahrtseffekten. Fügt sie einfach den Zeitalter-Karten des Grundspiels hinzu.

Hinweis: Zur Unterscheidung haben alle Zeitalter-Karten dieser Armada-Erweiterung dieses Symbol  in der unteren linken Ecke.



INSELKARTEN

Inselkarten sind eine neue Kartenart. Sie sind keine Zeitalter-Karten und haben eine andere Rückseite.

Inselkarten werden in **3 Stufen** eingeteilt und jede bietet einen einzigartigen Effekt.



SEEKONFLIKT-MARKER

Seekonflikt-Marker stellen die Siege und Niederlagen bei Militärkonflikten zur See dar.

Es gibt 2 Arten von Seekonflikt-Markern:

- See-Niederlagemarker (Wert -1, -2 und -3)
- See-Siegmarker (Wert 1, 3, 5 und 7)



ENTERMARKER

Entermarker stehen für den neuen Entereffekt.



WERTUNGSBLOCK

Mit diesem neuen Wertungsblock könnt ihr die Siegpunkte der Erweiterungen *Armada*, *Leaders* und *Cities* notieren.

SYMBOLÜBERSICHTEN

Diese Übersichten erklären alle neuen Symbole im Spiel.

VORBEREITUNG

Die Vorbereitung verläuft nach den normalen Regeln von 7 Wonders mit diesen Anpassungen:

- Vorbereitung der **Zeitalter-Karten**:

1. Trennt die **Zeitalter-Karten** dieser Erweiterung in drei Stapel (Zeitalter I, II und III). Mischt dann jeden der drei Stapel.

Hinweis: Wenn ihr zu dritt spielt, legt zuvor die 5 *Armada*-Karten mit **4+** in der unteren rechten Ecke zurück in die Schachtel.

2. Nehmt für jedes Zeitalter so viele zufällige **Armada-Karten**, wie Spieler teilnehmen. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.
3. Fügt die gezogenen Karten den jeweiligen Zeitalter-Stapeln des Grundspiels hinzu und mischt jeden Stapel gut durch.

- Trennt die **Inselkarten** nach ihren Stufen (auf der Rückseite). Mischt jeden Stapel gut durch und legt sie verdeckt in der Mitte bereit.
- Jeder von euch nimmt sich **1 Werft-Spielplan** und legt ihn hochkant rechts neben sein Weltwunder-Tableau. Jeder nimmt sich außerdem **eine Flottenfigur jeder Farbe** und stellt sie auf die passenden Startfelder auf seinem Werft-Spielplan.
- Legt die **Seekonflikt-** und **Entermarker** in den Vorrat.
- Die **Münzen** und zusätzlichen **Konfliktmarker** werden den jeweiligen Vorräten des Grundspiels hinzugefügt.

SPIELABLAUF

Der Spielablauf verläuft nach den normalen Regeln von *7 Wonders*, mit Ausnahme von 5 neuen Regeln:

- A. Zusätzlicher Spielzug
- B. Flottenausbau
- C. Abhandeln der Seekonflikte
- D. Entern
- E. Verkaufen einer Karte

A. ZUSÄTZLICHER SPIELZUG

Zu Beginn jedes Zeitalters erhält jeder Spieler **8 Karten** (statt 7 wie im Grundspiel). Ihr habt also in jedem Zeitalter einen zusätzlichen Spielzug.

B. FLOTTENAUSBAU

Jedes Mal, wenn du eine **Rote, Gelbe, Blaue** oder **Grüne** Zeitalter-Karte baust oder einen Bauabschnitt deines Weltwunders vollendest, darfst du einen **Flottenausbau** vornehmen, wenn du möchtest.

Ein Flottenausbau erlaubt dir deine **Flotten** weiterzuentwickeln:

- **Rote** Flotte: Bestimmt deine Flottenstärke in **Seekonflikten**.
- **Gelbe** Flotte: Erlaubt dir Zugang zu neuen **Handelswegen**.
- **Blaue** Flotte: Verschafft dir zusätzliche **Siegpunkte**.
- **Grüne** Flotte: Erlaubt dir die Erforschung **unentdeckter Inseln**.

Zeitalter-Karte

Wenn du eine **Rote, Gelbe, Blaue** oder **Grüne** Karte baust, darfst du einen Flottenausbau vornehmen und **deine Flotte mit derselben Farbe ausbauen**.

Dafür musst du **gleichzeitig die Baukosten der Karte und die Kosten des Flottenausbaus bezahlen**. Bewege danach die Flottenfigur dieser Farbe auf deinem Werft-Spielplan ein Seefeld vorwärts.

***Beispiel:** Du baust eine Blaue Karte und darfst daher zusätzlich deine Blaue Flotte ausbauen. Die Karte kostet 1 Stein und der Ausbau deiner Blauen Flotte kostet 1 Ziegel. Um den Flottenausbau vorzunehmen, musst du also insgesamt 1 Stein **und** 1 Ziegel bezahlen.*



***Wichtig:** Der Bau eines Gebäudes (oder das Vollenden eines Weltwunder-Abschnitts) und der Flottenausbau **werden immer gleichzeitig bezahlt**. Aber **die Effekte von Karten** (oder eines Weltwunder-Abschnitts) werden **immer vor den Effekten des Flottenausbaus angewendet**.*

Wenn du eine **Rote**, **Gelbe**, **Blaue** oder **Grüne** Karte durch **Bausymbole** (oder Olympia) kostenlos baust, darfst du ebenfalls einen Flottenausbau vornehmen, indem du die Kosten des Flottenausbau wie oben beschrieben bezahlst.

Wichtig: Wenn du Karten kostenlos vom **Ablagestapel** baust (durch Halikarnassos, Salomon ...), darfst du **keinen** Flottenausbau vornehmen.

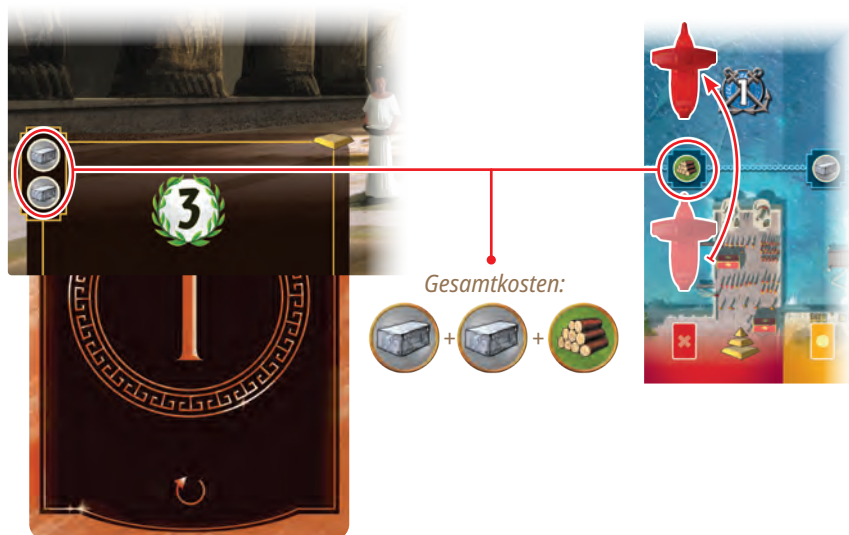
Weltwunder-Abschnitt

Auf jedem Werft-Spielplan ist ein Weltwundersymbol  auf dem Startfeld einer der 4 Seestrecken abgebildet (**Rot**, **Gelb**, **Blau** oder **Grün**). Dieses Symbol zeigt an, **welche Flotte mit deinem Weltwunder verbunden ist**.

Immer wenn du einen Bauabschnitt deines Weltwunders vollendest, darfst du einen Flottenausbau vornehmen mit der **Flotte, die mit deinem Weltwunder verbunden ist**.

Dafür musst du **gleichzeitig die Baukosten des Weltwunder-Abschnitts und die Kosten des Flottenausbau bezahlen**. Bewege danach die **Flottenfigur, die mit deinem Weltwunder verbunden ist**, auf deinem Werft-Spielplan ein Seefeld vorwärts.

Beispiel: Du vollendest den ersten Bauabschnitt deines Weltwunders, was dich 2 Stein kostet, und darfst daher zusätzlich deine Rote Flotte ausbauen (sie ist mit deinem Weltwunder verbunden), was dich 1 Holz kostet. Um den Flottenausbau vorzunehmen, musst du also insgesamt 2 Stein **und** 1 Holz bezahlen.



Beschreibung der Werft-Spielpläne



Rote Seestrecke

Die **Rote** Seestrecke bringt dir Seesymbole, die deine **Flottenstärke** erhöhen.

Wie viele Seesymbole dir deine **Rote** Flotte bringt, erkennst du an dem Seefeld, auf dem sie steht. Der Wert in dem Seesymbol ist der Beitrag deiner Roten Flotte zu deiner Flottenstärke.

Beispiel: Deine Rote Flotte steht auf dem dritten Seefeld deiner Roten Seestrecke. Deine **Flottenstärke** erhöht sich durch deine Rote Flotte um 2.



Gelbe Seestrecke

Die **Gelbe** Seestrecke zeigt deine **Handelsstufe** an. Durch sie erhältst du **Münzen** und kannst **Steuern** von anderen Spielern erheben.

HANDELSSTUFE

Deine Handelsstufe verhindert den Verlust von Münzen. Welche **Handelsstufe** dir deine **Gelbe** Flotte bringt, erkennst du an dem Seefeld, auf dem sie steht. Der Wert in dem Amphorensymbol ist deine aktuelle Handelsstufe.

STEUERN

Wenn deine **Gelbe** Flotte ein Steuerfeld erreicht, erhebst du **am Ende des Spielzugs** Steuern. Alle Spieler **außer dir** verlieren so viele Münzen wie angegeben **abzüglich ihrer Handelsstufe**. Münzen kommen zurück in den Münzvaterrat.

Beispiel: Patrick erreicht mit seiner Gelben Flotte das 5. Seefeld seiner Gelben Seestrecke. Er erhebt am Ende des Spielzugs Steuern in Höhe von 2 Münzen von allen Spielern. Deine Flotte ist auf dem zweiten Seefeld deiner Gelben Seestrecke. Du verlierst daher nur 1 Münze (Steuern in Höhe von 2 **minus** deine Handelsstufe von 1).



Steuern
in Höhe
von 2



Deine
Handels-
stufe



=
Gesamt-
verlust: 1

Hinweise:

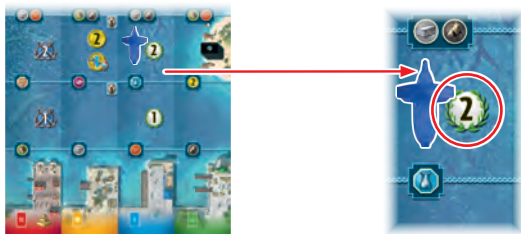
- Steuern werden immer erst am Ende des Spielzugs erhoben. Es ist also möglich, dass ein Spieler Münzen verliert, die er während desselben Spielzugs erhalten hat.
- Falls mehrere Spieler am Ende desselben Spielzugs Steuern erheben, wird nur die höchste Steuerforderung ausgeführt (alle anderen werden nicht angewendet).
- Falls deine Handelsstufe mindestens so hoch ist wie die Steuerforderung, passiert nichts weiter.

Blaue Seestrecke

Die **Blaue** Seestrecke verschafft dir **Siegpunkte**, die bei der Endwertung gezählt werden.

Wie viele **Siegpunkte** dir deine **Blaue** Flotte bringt, erkennst du an dem Seefeld, auf dem sie steht. Der Wert in dem Siegpunktsymbol  ist die Anzahl deiner Siegpunkte.

Beispiel: Bei Spielende steht deine Blaue Flotte auf dem 3. Seefeld deiner Blauen Seestrecke. Du erhältst daher 2 Siegpunkte.



Grüne Seestrecke

Die **Grüne** Seestrecke lässt dich **Inseln erforschen** (3 verschiedene Stufen).

Wenn deine **Grüne** Flotte ein **Inselfeld**  erreicht, kannst du eine neue Insel **der angegebenen Stufe** erforschen und ihren Effekt nutzen.

Dabei gibt es 2 Möglichkeiten:

- **In diesem Spielzug bist du der einzige Spieler, der eine Insel dieser Stufe erforscht.**
In diesem Fall ziehst du 4 Inselkarten der passenden Stufe.
- **In diesem Spielzug erforschen mehrere Spieler eine Insel dieser Stufe.**
Teilt in diesem Fall alle Inselkarten dieser Stufe verdeckt zwischen diesen Spielern auf, sodass jeder gleich viele erhält.
Überzählige Karten werden nicht ausgeteilt.

Wähle aus allen Inselkarten, die du erhalten hast, **1** aus und lege sie unter die rechte Seite deines Werft-Spielplans, sodass nur der Effekt sichtbar bleibt. Lege alle nicht gewählten Inselkarten auf den Stapel der gleichen Stufe zurück und mische ihn.

Beispiel: Deine Grüne Flotte und die eines anderen Spielers erreichen im selben Spielzug das 3. Seefeld der Grünen Seestrecke. Ihr teilt alle 9 Inselkarten der Stufe 1 so unter euch auf, dass jeder von euch 4 erhält (die neunte wird nicht verteilt).




Hinweise:

- Die Stufen der Inselkarten sind **unabhängig von den Zeitaltern**:
Man kann also z. B. eine Insel der Stufe 2 in Zeitalter I erforschen und umgekehrt.
- Ressourcen auf deinen Inselkarten können nicht von deinen Nachbarn gekauft werden.

C. ABHANDELN DER SEEKONFLIKTE

Am Ende jedes Zeitalters wird **nach** dem Abhandeln der Militärkonflikte (siehe Grundspiel) **ein Seekonflikt** abgehandelt.

Jeder Spieler bestimmt seine Flottenstärke, indem er alle seine **Seesymbole**  auf gebauten **Karten**, seinem **Werft-Spielplan**, seinen **Inseln** und seinem **Weltwunder** zusammenzählt.

Vergleicht dann die Flottenstärke **aller** Spieler miteinander.

Danach werden Seekonflikt-Marker in dieser Reihenfolge verteilt: **zuerst an den Letzten** (niedrigste Flottenstärke), **dann an den Ersten** (höchste Flottenstärke) **und schließlich an den Zweiten**.

- **Letzter:** 1 See-Niederlagemarker (-1, -2 oder -3, je nach Zeitalter)
- **Erster:** 1 See-Siegmarker (3, 5 oder 7, je nach Zeitalter)
- **Zweiter:** 1 See-Siegmarker (1, 3 oder 5, je nach Zeitalter)

***Hinweise:** Es ist möglich, dass manche Spieler während des Abhandelns von Seekonflikten gar keine Marker erhalten.*

		Letzter	Erster	Zweiter
				
Zeitalter I				
Zeitalter II				
Zeitalter III				

GLEICHSTÄNDE

- Gleichstand beim **Letzten Platz**: Die betreffenden Spieler müssen jeweils 1 See-Niederlagemarker des aktuellen Zeitalters nehmen.
- Gleichstand beim **Ersten Platz**: Die betreffenden Spieler erhalten jeweils 1 See-Siegmarker für den Zweiten Platz. Spieler auf dem **Zweiten Platz** erhalten in diesem Fall **keine Marker**.
- Gleichstand beim **Zweiten Platz**: Die betreffenden Spieler erhalten **keine Marker**.

***Hinweis:** Sollten alle Spieler dieselbe Flottenstärke haben, erhält niemand Niederlage- oder Siegmarker.*

D. ENTERN



Manche **Roten** Karten lösen als Effekt das sogenannte Entern aus, das Abhandeln eines **dritten Militärkonflikts**.

Wenn du einen Entern-Effekt ins Spiel bringst, nimmst du dir sofort einen Entermarker aus dem Vorrat und gibst ihn an den Spieler, auf den der Doppelpfeil zeigt. Am Ende des Zeitalters handelst du normal die Militärkonflikte mit deinen beiden direkten Nachbarn ab und **zusätzlich auch mit dem Spieler, dem du deinen Entermarker gegeben hast** (nach den üblichen Regeln für Militärkonflikte).

Sobald alle Militärkonflikte abgehandelt sind, werden alle Entermarker **zurück in den Vorrat** gelegt.

Hinweise:

- *Es ist möglich, dass ein Spieler zum Ziel von zwei Entern-Effekten im selben Zeitalter wird. In diesem Fall muss er am Ende des Zeitalters 4 Militärkonflikte abhandeln.*
- *Diplomatiemarker (in den Erweiterungen Leaders und Cities enthalten) haben keinen Effekt, wenn es ums Entern geht. Alle Entern-Effekte **müssen** abgehandelt werden.*

E. VERKAUFEN EINER KARTE

Jedes Mal, wenn du eine Karte verkaufst, kannst du dich für **einen** dieser Effekte entscheiden:



Nimm dir 3 Münzen aus dem Münzvorrat.
oder

Rücke deine **Gelbe** Flotte auf das nächste Seefeld vor, ohne die Flottenausbau-Kosten dafür zu zahlen.

Reihenfolge beim Abhandeln von Effekten:

1. Zahlt die Baukosten (*der Karte oder des Weltwunder-Abschnitts plus Flottenausbau*).
2. Rückt eure Flotten vor.
3. Führt die Effekte von Zeitalter-Karten aus (*außer Münzverluste*).
4. Führt die Effekte der Werft-Spielpläne aus (*außer Münzverluste*).
5. Baut Karten vom Ablagestapel (*ohne Flottenausbau*).
6. Führt Münzverluste aus.



SPIELENDE

Die Partie endet nach dem Abhandeln der Militär- und Seekonflikte in Zeitalter III.

Fahrt dann wie üblich mit der Endwertung fort nach den üblichen Regeln des Grundspiels mit folgender Ausnahme: **Violette Karten bringen maximal 10 Siegpunkte ein.**

In dieser Zeile werden die Gesamtpunkte eurer Karten und **Blauen Flotten** eingetragen.

In dieser Zeile werden die Gesamtpunkte eurer **Seekonflikte** eingetragen.

In dieser Zeile werden die Gesamtpunkte eurer **Inselkarten** eingetragen.

Cities-Erweiterung

Leaders-Erweiterung

Gesamtpunkte für die Team-Variante

KLARSTELLUNG FÜR GRÜNE KARTEN

Mit dieser Erweiterung ist es möglich, mehr **gleiche Wissenschaftssymbole** zu sammeln als im Grundspiel.

Anzahl gleicher Symbole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Siegpunkte	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

* Du erhältst wie folgt Siegpunkte: Multipliziere die Anzahl gleicher Symbole mit sich selbst (z. B. 10 gleiche Symbole: 10 x 10 für insgesamt 100 Siegpunkte).

TEAM-VARIANTE

In Partien mit 4 oder 6 Spielern habt ihr zusätzlich die Option, 7 Wonders in Teams zu spielen. Bildet 2er-Teams und setzt euch **neben eure Teampartner**. Der Spielablauf verläuft nach den Regeln von *Armada* mit diesen Anpassungen:

KOMMUNIKATION

Während der Partie dürft ihr euch innerhalb eures Teams beraten und euch gegenseitig eure Kartenhände zeigen (einschließlich eurer Anführer-Karten, falls ihr mit der *Leaders*-Erweiterung spielt).

ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR DAS TEAM-SPIEL:

- Du musst immer zuerst deine eigenen Ressourcen nutzen, bevor du von deinen Nachbarn kaufst.
- Beim Bauen musst du immer zuerst Bausymbole nutzen, falls du passende hast.
- Ihr dürft euch nicht gegenseitig Münzen leihen oder schenken.
- Ihr dürft eure Handkarten nicht miteinander tauschen.
- Beim Bau eines Gebäudes, das zu Münzverlusten führt, ist dein Teampartner ebenfalls betroffen.

ABHANDELN DER MILITÄRKONFLIKTE

In der Team-Variante **handelt ihr keinen Konflikt mit eurem Teampartner ab**. Jeder Spieler vergleicht seine Militärstärke ausschließlich mit seinem **gegnerischen Nachbarn** und erhält danach den entsprechenden Konfliktmarker doppelt:

- Falls eure Militärstärken **gleich** sind, erhält **keiner** von euch **Konfliktmarker**.
- Falls deine Militärstärke **niedriger** ist, musst du **2 Niederlagemarker** nehmen.
- Falls deine Militärstärke **höher** ist, nimm dir **2 Siegmarker** des aktuellen Zeitalters.

Beispiel: Am Ende von Zeitalter II hast du eine Militärstärke von 2, während dein gegnerischer Nachbar eine von 5 hat. Du nimmst dir 2 Niederlagemarker und dein gegnerischer Nachbar nimmt sich 2 Siegmarker von Zeitalter II.

Dein gegnerischer Nachbar



Dein Teampartner



Deine Stadt in Zeitalter II





ABHANDELN DER SEEKONFLIKTE

Seekonflikte werden **individuell** nach den üblichen Regeln abgehandelt. Gleichstände werden ebenfalls wie üblich aufgelöst, **unabhängig von der Teamzugehörigkeit**.

STEUERN UND PIRATEN

Steuern und Münzverluste, die durch diese Symbole   ausgelöst werden, gelten für alle Spieler, **unabhängig von der Teamzugehörigkeit**.

ARMADA-KARTEN

In der Team-Variante folgen Karten, die den Spieler zur Rechten des rechten Nachbarn  oder den Spieler zur Linken des linken Nachbarn  betreffen, den üblichen Regeln, **unabhängig von der Teamzugehörigkeit**.

Karten mit einem Entern-Effekt  folgen ebenfalls den üblichen Regeln, **unabhängig von der Teamzugehörigkeit**, doch die betroffenen Spieler erhalten **nur 1 Sieg- oder Niederlagemarker** (statt 2 wie bei den Teamregeln der Militärkonflikte).

SPIELENDE

Die Partie endet nach dem Abhandeln der Militär- und Seekonflikte in Zeitalter III. Fahrt dann nach den *Armada*-Regeln mit der Endwertung fort.

Jedes Team zählt am Ende der Wertung seine Siegpunkte zusammen. **Das Team mit dem höchsten Gesamtpunktestand gewinnt die Partie!** Im Falle eines Gleichstands ist das Team mit dem größten Gesamtvermögen besser platziert. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die beteiligten Teams die Platzierung.

ARMADA UND CITIES KOMBINIEREN

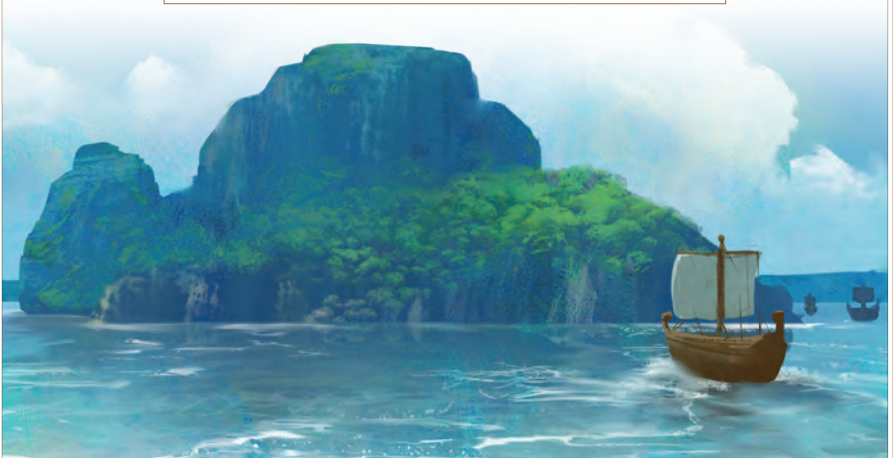
Falls ihr sowohl mit der *Armada*- als auch mit der *Cities*-Erweiterung spielen wollt, erhält jeder Spieler zu Beginn jedes Zeitalters 9 Karten (anstatt 7 wie im Grundspiel). Außerdem gelten die Regeln für **Schulden** auch für das Erheben von **Steuern sowie alle anderen Münzverluste, welche die Spieler nicht abhandeln können**. In solchen Fällen muss der Spieler für jede Münze, die er nicht abgeben kann oder will, **1 Schuldenmarker nehmen**.

Ihr habt Fragen zu den Regeln von Armada?

Ihr findet unsere FAQ unter

www.7wonders.net/faq

oder scannt diesen Code:



CREDITS

Autor: **Antoine Bauza** • Illustratoren: **Etienne Hebinger, Dimitri Chappuis & Cyril Nouvel**
Entwicklung und Veröffentlichung: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombreros »
und das **Repos Production Team**. Vollständige Credits online: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2018. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

