



ICH SPIELE ES

quod ludo

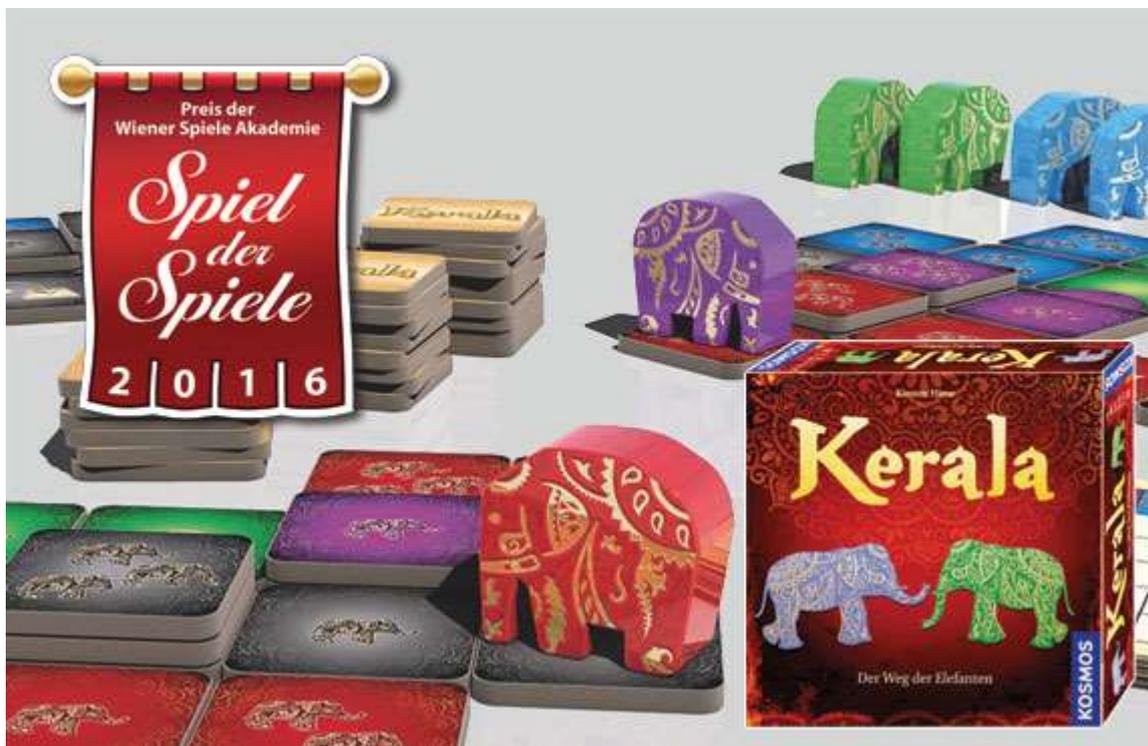
WIENER SPIELE AKADEMIE

Geschäftsstelle: Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf, ZVR-Zahl: 139064794
Fon: 02216-7000, Mobil: 0676-5541672, Email: office@spieleakademie.ac.at

Die ausgezeichneten Spiele 2016

"Spiel der Spiele 2016"

Das **Spiel der Spiele** ist das Spiel, welches die Spielekommission für besonders zeitgemäß und unterhaltsam hält, jeder interessierte Spieler sollte es gespielt haben!



Kerala

Man beginnt mit zwei Elefanten auf einem Startkärtchen gleicher Farbe. Pro Runde werden Kärtchen = Spieleranzahl gezogen. Man wählt ein Kärtchen und legt es in seine eigene Auslage, neben oder auf ein anderes Plättchen und benachbart zum Standort eines Elefanten, der dann auf das neue Plättchen gezogen wird. Man versucht, nur ein Gebiet pro Farbe und ein Gebiet in jeder Farbe zu erzielen, in der eigenen Farbe kann man zwei Gebiete haben. Sind alle Plättchen gelegt, gibt es Strafpunkte für überzählige Gebiete und Punkte für Elefantenmotive auf den Kärtchen sowie Bonuspunkte für passend angelegte Farbbögen auf Kärtchen und stehende Elefantenfiguren.

Legespiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: Kosmos 2016 * Autor: Kirsten Hiese * Grafiker: Antje und Claus Stephan * Web: www.kosmos.de

"Spiele Hit simply the best für Kinder"

Der **Spiele Hit für Kinder** präsentiert Spiele für Kinder, sowie Lernspiele. Erwachsene können, müssen aber nicht mitspielen. Der Spielspaß liegt vor allem bei den Kindern. Seit 2016 bezeichnet *simply the best* das Topspiel dieser Zielgruppe!



Burg Flatterstein

Die Burg aus Hof und Mauer mit Treppenstufen und Pokal ganz oben wird aufgebaut, Katapult und Fledermäuse liegen bereit, die Figuren stehen für den Wettlauf um den Pokal am Start. Der aktive Spieler legt eine Fledermaus ins Katapult und schießt sie Richtung Burg. Je nachdem wo sie landet, darf man bis zu drei Schritte vorwärtsziehen. Landet sie im Burggraben, zieht man ein Geisterkärtchen für Hilfe. Verfehlt man die Burg, setzt man aus. Wer zuerst den Pokal auf der höchsten Zinne erreicht gewinnt. In einer Variante kommen zu den Hilfsgeistern noch Quälgeister ins Spiel, sie erschweren das Katapultieren.

Geschicklichkeits- und Rennspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren * Verlag: Drei Magier Spiele 2016 * Autor: Guido Hoffmann * Grafiken: Rolf Vogt * Web: www.schmidtspiele.de

"Spiele Hit für Kinder"

Der **Spiele Hit für Kinder** präsentiert Spiele für Kinder, sowie Lernspiele. Erwachsene können, müssen aber nicht mitspielen. Der Spielspaß liegt vor allem bei den Kindern.



Ausgefuchst

Jeder Spieler hat vor sich eine Reihe Hühnerbilder, in der Mitte liegen alle diese Hühner verdeckt als Plättchen aus. Dazwischen werden fünf Hochsitze für die fünf Hühner aufgestellt und die Hühner daraufgesetzt. Nun suchen alle gleichzeitig unter den verdeckten Plättchen nach für sie passenden Hühnern, mit nur einer Hand. Nicht passende Hühner legt man zurück. Schubst man beim Suchen eine Glucke vom Hochsitz, dürfen alle anderen - niemals man selbst - versuchen, sie zu schnappen und als Joker auf eines seiner Hühnerfelder zu stellen. Wer alle Hühner beisammen hat und noch den Fuchs findet, ruft „Ausgefuchst“ und gewinnt.

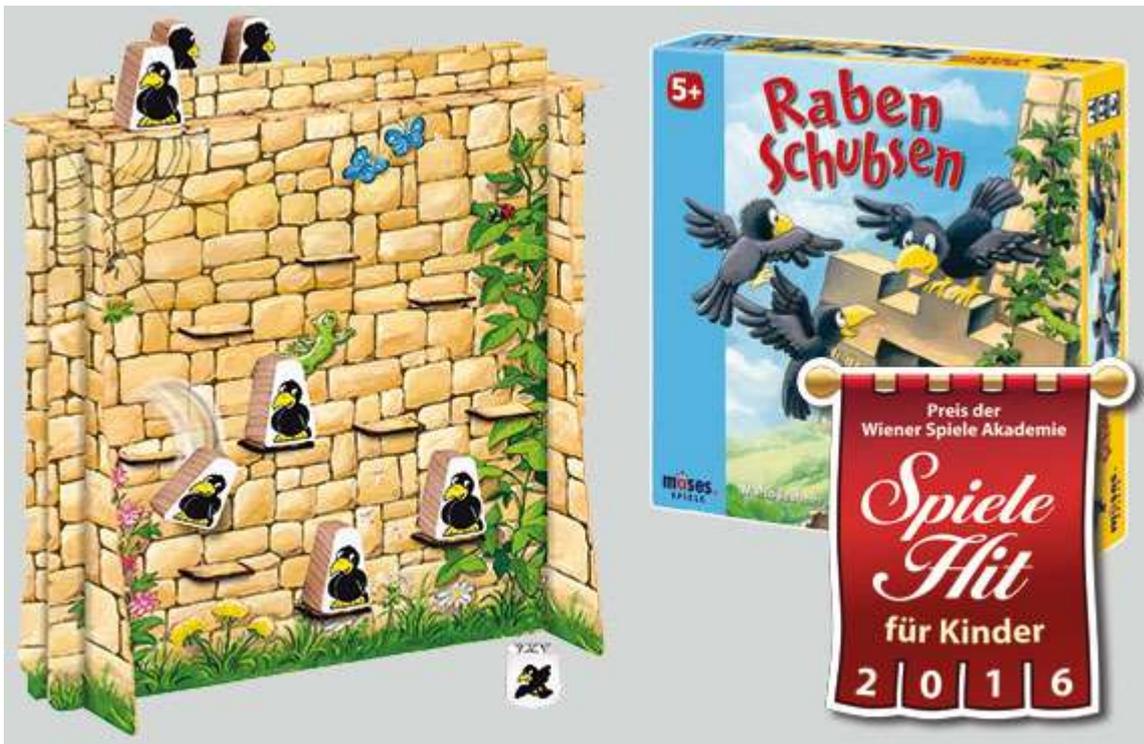
Merk- und Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Spieler ab 4 Jahren * Verlag: Noris Spiele 2016 * Autor: Thilo Hutzler * Grafiken: Johann Rüttinger * Web: www.noris-spiele.de



Leo muss zum Friseur

Löwe Leo muss dringend zum Friseur, doch unterwegs wird er oft aufgehalten und verliert Zeit. Eine Wegstrecke liegt aus. Man spielt eine Wegkarte und Leo geht so viele Schritte vorwärts. Das erreichte Kärtchen wird umgedreht. Ein Tier-Kärtchen anderer Farbe als der der gespielten Karte kostet Leo so viel Zeit wie angegeben. Stimmt die Farbe überein oder ein Wegweiser wurde aufgedeckt, verliert Leo keine Zeit. Erreicht er den Friseur, bevor der Zeiger der Uhr wieder 8 erreicht, gewinnen alle gemeinsam, wenn nicht bekommt Leos Puzzle einen Friseurteil und eine neue Runde beginnt, die Wegekärtchen werden wieder umgedreht! Leo hat fünf Runden um den Friseur zu erreichen oder alle verlieren gemeinsam.

Merkspiel für 2-5 Spieler ab 6 Jahren * Verlag: Abacusspiele 2016 * Autor: Leo Colovini * Grafiken: Michael Menzel * Web: www.abacusspiele.de



Raben schubsen

Jeder Rabe verteidigt sein Lieblingsplätzchen. Jeder Spieler sitzt vor einer Seite der Mauer. Zehn Steine der Mauer lassen sich schieben, man zieht fünf beliebige zu sich. Man würfelt - für den anderen sichtbar: Beim weißen Raben setzt man einen Raben auf die Zinne, er ist sicher. Bei einem schwarzen Raben setzt man ihn auf einen eigenen Stein der Mauer, möglichst so, dass der Mitspieler nicht merkt, wo. Für das Mauersymbol versucht man einen gegnerischen Raben zu schubsen und zieht einen Stein zu sich. Für Mauer+Rabe darf man einsetzen oder schubsen. Wird der letzte Rabe eingesetzt, gewinnt man mit den meisten Raben auf der eigenen Seite.

Ärgerspiel für 2 Spieler ab 5 Jahren * Verlag: moses. Verlag 2015 * Autor: Marco Teubner * Grafiken: Antje Flad, Volker Maas * Redakteur: Anneli Ganser * Web: www.moses-verlag.de



Tropicano

Die kleinen Piraten auf Schatzsuche müssen eine Brücke zur Insel bauen, bevor sie dort den Schatz heben können. Ein Schatz wird unter der Palme versteckt und jede Figur beginnt auf der gleichfarbigen Insel in den Ecken. Man würfelt, nimmt entsprechend Brückenteile und legt sie an die eigene Insel an. Dabei dürfen obere Teile nicht über untere hinausragen, keine Lücken entstehen und wenn kein Platz für ein Teil ist, muss man aussetzen. Die Welle schwemmt Teile der Brücke weg, man würfelt nochmals um die zu entfernenden Teile zu bestimmen und baut dann die Brücke neu oder um. Wer zuerst eine Brücke aus fünf Lagen komplettiert, gewinnt und hebt den Schatz.

Würfel- und Bauspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren * Verlag: Beleduc 2016 *
Autor: nicht genannt * Grafiken: nicht genannt * Web: www.beleduc.de

"Spiele Hit simply the best für Familien"

Der **Spiele Hit für Familien** präsentiert Spiele für Kinder und Eltern, diese spielen gleichberechtigt, alle haben gleiche Gewinnchancen. Richtiger Spielespaß für alle. Seit 2016 bezeichnet simply the best das Topspiel dieser Zielgruppe!



Abenteuerland

König Agamis von Abenteuerland versammelt Abenteurer um die Bedrohung durch die Nebelwesen abzuwehren. Man wählt eines von drei Szenarien und nach dessen Vorbereitung deckt der aktive Spieler zwei Geländekarten auf und bestückt dementsprechend den Spielplan, danach zieht er Abenteurer laut Regel. Auf manchen Feldern gibt es Gold, Kräuter, Schwert oder Gefährten. Ein Nebelwesen muss man bekämpfen - mit Stärke 1 des Abenteurers und Zusatzkräften aus Schwert, Gefährten, Kräutern oder Gold muss man die Kampfstärke des Nebelwesens erreichen um es zu besiegen. Jedes Abenteuer ermittelt Siegpunkte verschieden und hat eine andere Schlusswertung.

Abenteuerspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren * Verlag: Haba 2015 * Autor: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling * Grafiken: Franz Vohwinkel * Web: www.haba.de

"Spiele Hit für Familien"

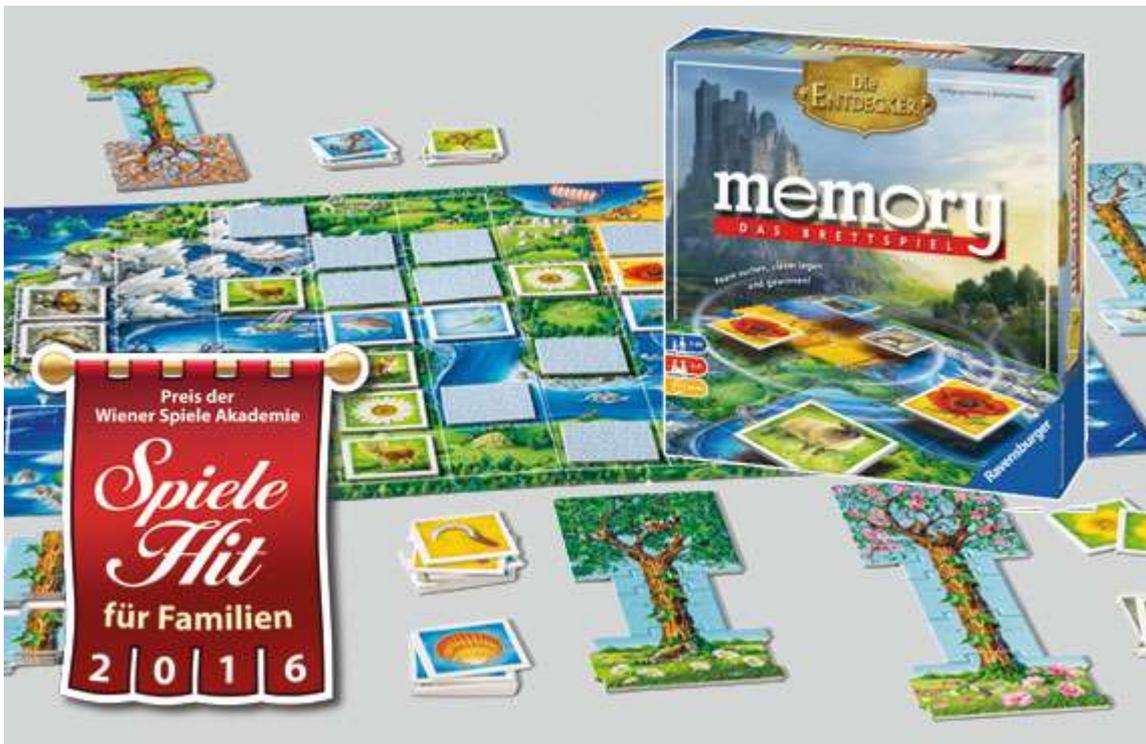
*Der **Spiele Hit für Familien** präsentiert Spiele für Kinder und Eltern, diese spielen gleichberechtigt, alle haben gleiche Gewinnchancen. Richtiger Spielespaß für alle.*



Die Omama im Apfelbaum

Auf Basis des gleichnamigen Kinderbuchs von Mira Lobe: Andi hatte früher keine Oma und nun hat er zwei, eine für Abenteuer im Apfelbaum und eine nebenan, der er davon erzählt und ihr dann hilft. Im Spiel erleben die Spieler die Abenteuer, erzählen Frau Fink davon, helfen ihr im Haushalt und erzählen davon ihrer Mama, aber man muss schnell reagieren, sich alles merken und tolle Geschichten erzählen. Man nimmt ein Apfelplättchen, erhält eine Karte und spielt 30 Sekunden lang die Omama Seite oder die Frau Fink Seite. Für Omama wird gewürfelt und danach mit den Begriffen der Karten eine Geschichte erzählt. Für Frau Fink muss man Würfelkombinationen bauen und dann die Begriffe der Karten richtig nennen.

Kooperativspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: Piatnik 2016 * Autor: Andrea Kattinig, Klemens Franz * Grafiken: Susi Weigel, Klemens Franz * Web: www.piatnik.com



Memory Das Brettspiel

Ein Memory, bei dem man nach dem Finden der Paare diese weiterverwendet. Im Spiel ist ein Plan mit Landschaftsfeldern, auf den Memory-Kärtchen-Paare mit dem Hintergrund der Motive für jedes Paar eine Farbe hat, die das Paar einer der Landschaftsfarben zuordnet. In seinem Zug kann man entweder wie gewohnt Karten aufdecken oder Karten zurücklegen. Legt man Karten zurück, legt man 1 bis 4 Karten Kanta an Kante nebeneinander auf passende Landschaftsfelder und bekommt dafür je nach Anzahl ein Baumstammstück. Sind alle Paare vom Plan genommen, dürfen alle noch einmal Karten auf den Plan legen und dann gewinnt, wer den höchsten Baum vor sich liegen hat.

Merk- und Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren * Verlag: Ravensburger 2016
* Autor: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling * Grafiken: Anne Wertheim, Andreas Adamek * Web: www.ravensburger.de



Nitro Glyxerol

Das neue Wundermittel Nitro Glyxerol muss gemixt werden. Man mischt fünf Farbkarten für eine Zutatenreihenfolge und alle schütteln ihre Myxxer um im Zielgebiet diese Reihenfolge zu erreichen. Hört man auf - auch bevor die Zeit um ist - nimmt man die niedrigste verfügbare Stopp-Karte. Dann werden die Zielgebiete in aufsteigender Reihenfolge der Stopp-Karten geprüft und man bekommt Glyx Karten für korrekte Zutatenpositionen. Wer später dran kommt, kann leer ausgehen. Stoppkarte #1 liefert Mäusedreck, der im Zielgebiet vorne liegen muss, damit man punktet. Nach sieben Runden gewinnt man mit den meisten Punkten auf den Glyx Karten.

Schüttel- und Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren * Verlag: Zoch Verlag 2015 * Autor: Luca Borsa, Andrea Mainini * Gestaltung: Alexander Jung * Web: www.zoch-verlag.com



Skull King Das Würfelspiel

Ein Würfelspiel auf Basis des gleichnamigen Kartenspiels; die Karten wurden durch Würfel ersetzt, es gibt Zahlenwürfel in verschiedenen Wertigkeiten und Mengen, dazu zwei Mermaid-Würfel, drei Piraten-Würfel und einen Skull-King Würfel. Man spielt in Runden, zieht Würfel entsprechend der Rundenzahl aus dem Beutel und legt sie hinter seinen Schirm. Dann sagen alle gleichzeitig an, wie viele Stiche sie machen werden. Den Stich gewinnt der höchste ausgelegte Zahlenwürfel unabhängig von der Farbe oder, nach genauen Regeln, einer der Sonderwürfel. Sind alle „Stiche“ der Runde gespielt, punktet man Stiche x 20 für gemachte Stiche = angesagte Stiche, -10 für jeden daven abweichenden Stich ohne Punkte für gemachte Stiche und Rundenzahl x 10 für 0 Stiche angesagt und 0 Stiche gemacht.

Stichansagespiel mit Würfeln für 3-6 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: Schmidt Spiele 2016 * Autor: Manfred Reindl * Grafiken: Eckhard Freytag * Web: www.schmidtspele.de

"Spiele Hit simply the best mit Freunden"

*Der **Spiele Hit mit Freunden** präsentiert Spiele für Jugendliche und Erwachsene, diese spielen gleichberechtigt und haben die gleichen Chancen zu gewinnen, alle Mitspieler sind über 12 Jahre alt. Seit 2016 bezeichnet simply the best das Topspiel dieser Zielgruppe!*



Isle of Skye

Clanchefs rivalisieren um die Herrschaft, wer sein Clangebiet optimal aufbaut, wird mit den meisten Siegpunkten König. Eine Runde beginnt mit Einkommen aus Burg und Whisky. Dann zieht man drei Plättchen, markiert eines zum Abwerfen und ordnet den anderen einen Goldbetrag zu, beides hinter dem Schirm, und deckt dann auf. Nun kann jeder genau ein Plättchen eines Mitspielers um die ihm zugeordnete Summe kaufen oder passen, nicht verkaufte Plättchen behält man. Dann baut man erhaltenen Plättchen ins Gebiet ein und wertet sie gemäß der Wertungsplättchen der Runde. Nach sechs Runden werden noch Schriftrollen im Gebiet gewertet.

Lege- und Bietspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: Lookout Games 2015 *
Autor: Alexander Pfister, Andreas Pelikan * Grafiker: Klemens Franz * Web:
www.lookout-spiele.de

"Spiele Hit mit Freunden"

*Der **Spiele Hit mit Freunden** präsentiert Spiele für Jugendliche und Erwachsene, diese spielen gleichberechtigt und haben die gleichen Chancen zu gewinnen, alle Mitspieler sind über 12 Jahre alt.*



Codenames

Zwei Teams bestimmen je einen Master Spion. 25 zufällige Codenamen liegen aus. Die Master Spione wählen einen zufälligen Codeschlüssel und setzen ihn in den Halter, er bestimmt die Agenten jedes Teams sowie neutrale Personen und den Killer. Die Master Spione geben abwechselnd Hinweise aus einem Wort und einer Zahl, die Zahl gibt an, zu wie vielen Agenten/Codenamen der Hinweis passt. Berührt das Team einen Codenamen und liegt richtig, kann es weiterraten und die Karte wird mit der Teamfarbe abgedeckt. Berühren neutraler oder andersfarbiger Agenten beendet den Zug; sie ebenfalls abgedeckt. Wer den Killer berührt, verliert das Spiel für sein Team.

Wortratespiel für 2-8 Spieler ab 14 Jahren * Verlag: Heidelberger Spieleverlag 2015 * Autor: Vlaada Chvátil * Gestaltung: Tomáš Kučerovský * Web: www.czechgames.com



Gum Gum Machine

Als Praktikanten fabrizieren wir Gum-Gums mit der Gum-Gum-Maschine, die nach Anweisung aufgebaut wird und mit Gums bestückt wird, darunter müssen drei schwarze Gum-Deckel sein, aber nicht hintereinander. Der aktive Spieler stellt die Maschine an und verschiebt den entsprechenden Schalter. Dann folgt man dem der Schalterposition entsprechenden farbigen Rohr, macht nötige Aktionen an erreichten Maschinenstellen, nimmt wenn möglich Gum(s) und muss, wenn ein Symbol darunter erscheint, wieder die Aktion machen. Muss man ein schwarzes Gum nehmen, endet der Zug und man punktet, ansonsten endet der Zug am Ende eines Rohrs oder mit fehlendem Rohr.

Tüftel- und Sammelspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: HUCH! & friends 2015 * Autor: Stefan Dorra, Ralf zur Linde * Gestaltung: Michael Menzel * Web: www.hutter-trade.com



Magic: The Gathering Arena of the Planeswalkers

Als Planeswalker erschaffen sich die Spieler den Plan - die Arena of the Planeswalkers - selbst. Sie setzen sechs Geländeplatten je nach Spieleranzahl zusammen und platzieren Shandalar Ruinen und Glyphen; dazu kommen fünf Miniaturen für Spielfiguren - Gideon Jura, Kämpfer - Jace Beleren, Gedankenmagier - Liliana Vess - Planeswalkerin mit Nekromagie - Chandra Nalaa, Pyromagierin und Nissa Revane, Elementarmagierin. Man nutzt Zauberspruchkarten, Armeekarten, Würfel und sonstiges Material. Man braucht keinerlei Vorkenntnisse aus Magic The Gathering, dem Sammelkartenspiel, obwohl Schlüsselemente des Spiels auf dem Sammelkartenspiel basieren.

Abenteuerspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren * Verlag: Hasbro 2015 * Autor: James D'Aloisio, Ethan Fleischer, Craig Van Ness * Gestaltung: nicht genannt * Web: www.hasbro.de

"Spiele Hit simply the best für Experten"

Der **Spiele Hit für Experten** präsentiert Spiele mit komplexeren Regeln und höheren Einstiegsschwellen – aber viel Spielspaß; speziell für Vielspieler geeignet. Seit 2016 bezeichnet simply the best das Topspiel dieser Zielgruppe!



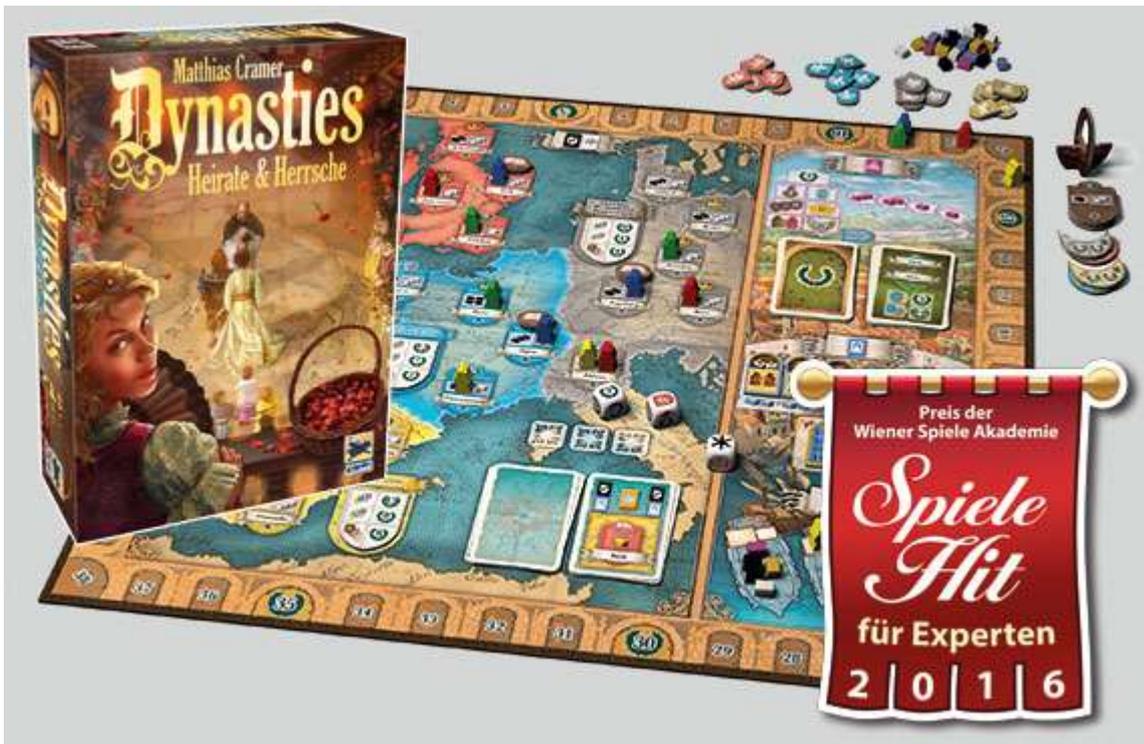
Mombasa

Vier Handelskompanien in Mombasa, Cape Town, Saint-Louis und Cairo sollen durch Ausbreitung wertvoller werden, die Spieler erwerben Anteile, legen Diamantvorräte an und machen gute Buchhaltung. Im Spiel verdientes Geld wird für Bezahlung von Aktionen benutzt, das meiste Geld gibt es am Spielende aus Anteilen, Diamanten und Buchhaltung. In 7 Runden plant man Aktionen durch Auslegen und Aufdecken von Karten, setzt dann reihum jeweils eine Aktion um - Warenkarten für Aktionskarten, Ausbreitung für neue Handelsposten, Buchhalter und Diamanten für diese Leisten oder Bonusmarker und gewinnt mit dem meisten Geld.

Wirtschaftsspiel für 2-4 Spieler ab 12 Jahren * Verlag: eggertspiele / Pegasus 2015 * Autor: Alexander Pfister * Gestaltung: Klemens Franz, Andreas Resch * Web: www.pegasus.de

"Spiele Hit für Experten"

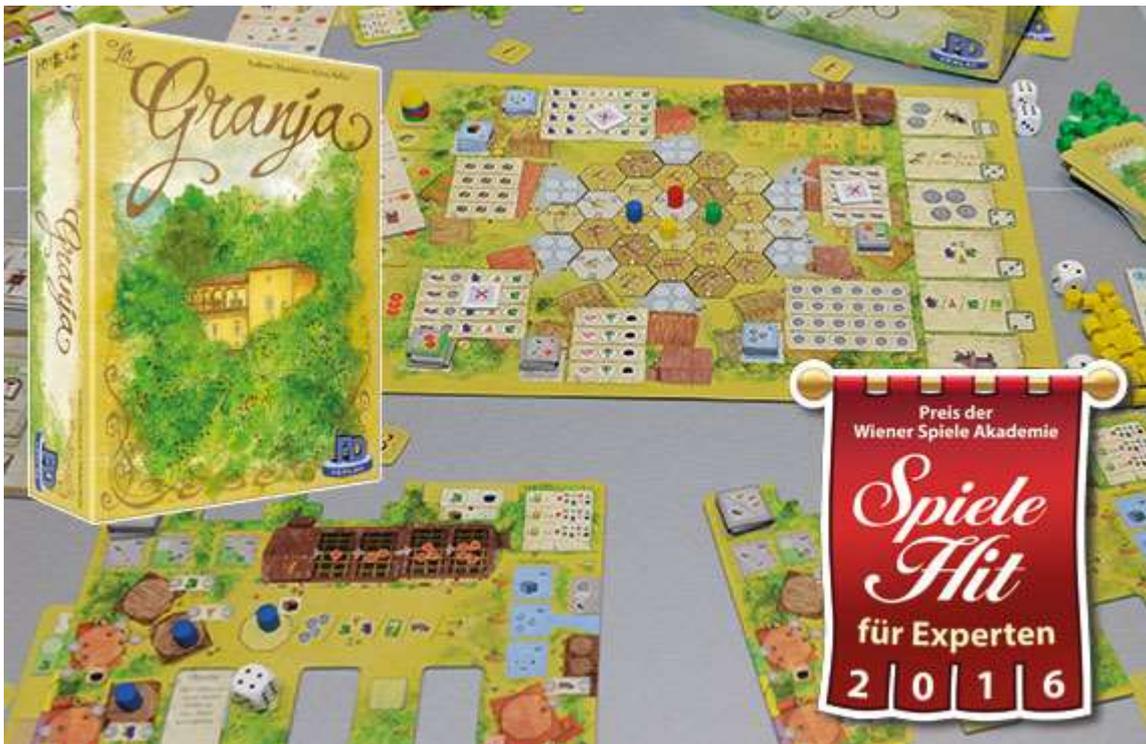
Der **Spiele Hit für Experten** präsentiert Spiele mit komplexeren Regeln und höheren Einstiegsschwellen – aber viel Spielspaß; speziell für Vielspieler geeignet.



Dynasties

Man repräsentiert ein europäisches Fürstenhaus und will mit Diplomatie, Heiratspolitik und Handel Einfluss in Europa nehmen. Der aktive Spieler spielt eine seiner Aktionskarten und nutzt eine der drei Optionen dieser Karte, insgesamt gibt es fünf Optionen: Handel, Fürst einsetzen, Fürstin einsetzen, Persönlichkeit nutzen oder Sonderaktion. Haben alle gepasst, endet der Durchgang mit einer Wertung von unverheirateten Fürsten und Fürstinnen auf dem Plan und Auspielen von Wertungskarten. Nach dem dritten Durchgang werden wieder Wertungskarten und noch Familienmitglieder auf dem Plan für Mehrheiten in Ländern und für Besetzen der Kronenstädte gewertet.

Aufbauspiel für 3-5 Spieler ab 12 Jahren * Verlag: Hans im Glück 2016 * Autor: Matthias Cramer * Grafiken: Claus Stephan * Web: www.schmidtspiele.de



La Granja

Aus einem kleinen Bauernhof soll man den großen Landsitz La Granja entwickeln und das Dorf beliefern. Die sechs Runden des Spiels bestehen jeweils aus: Hofphase- mit Hofkarten, Einkommen, Wachstum, und Dachmarkerkauf; Ertragsphase, Transportphase - mit Eselsmarker für Reihenfolgebestimmung sowie Lieferungen und zuletzt der Wertungsphase für Siegpunkte. Jederzeit in seinem Zug kann man unabhängig von den Phasen Handelswaren einsetzen - für Silber, Erntegüter, Karte spielen oder nachziehen, Schwein nehmen oder Ressourcen aufwerten - oder Ressourcen kaufen oder verkaufen oder Ressourcen aufwerten oder Erntegüter auf den Feldern nutzen. Zweite Auflage, erste Auflage 2014 bei Spielworxx

Worker Placement Spiel für 1-4 Spieler ab 12 Jahren * Verlag: PD Verlag 2015 *
Autor: Michael Keller, Andreas Odenthal * Gestaltung: Harald Lieske, Lin Lütke-
Glanemann *Web: www.pd-verlag.de



Signorie

Renaissance in Italien, als Signore einer Familie will man eine mächtige Dynastie errichten und formt Allianzen mit den mächtigsten Häusern der Zeit. Männer müssen in Militär, Kirche oder Politik Karriere machen und dann auf diplomatische Mission gehen. Für Frauen müssen strategisch bedeutsame Heiraten arrangiert werden. 20 Würfel in fünf Farben sind die Grundlage für Aktionen, reihum wählt man einen, setzt ihn auf sein Brett und setzt die Aktion um, man kann Helfer anheuern. Geld ist knapp und die Versuchung für hohe Würfel groß, aber am Rundenende gibt es nur dann einen Bonus, wenn die Gesamtsumme der vier Würfel gleich oder kleiner 13 ist.

Worker Placement mit Würfeln für 2-4 Spieler ab 12 Jahren * Verlag: What's your Game / Asmodee 2015 * Autor: Andrea Chiarvesio, Pierluca Zizzi * Grafiken: Mariano Iannelli * Web: www.asmodee.de

"Griffin Scroll"

Der **Griffin Scroll** präsentiert Spiele aus den Fantasy- und Science-Fiction Bereich, die sich durch einfache Regeln und besondere Stimmung hervorheben, eben **ausgezeichnete Fantasy!**



Epic PvP

PvP bedeutet Player versus Player, Person gegen Person und in der Edition Fantasy spielt man epische Gefechte in fantastischen Welten – Zwerge, Goblins, Hochelfen und Menschen schicken Druiden, Gauner, Paladine und Waldläufer in die Schlachten. Man kombiniert ein Volk und einen Charakter und kreiert damit einzigartige Kombinationen von Fähigkeiten für Taktik und Strategie. Die sehr verschiedenen Kämpfer sind immer mit demselben Balanceakt konfrontiert – Karten ziehen und damit weniger Kraft haben um sie auszuspielen oder mehr ausspielen können.

Kartenduell für 2-4 Spieler ab 12 Jahren * Verlag: Pegasus Spiele 2016 * Autor: Ryan Miller, Luke Peterschmidt * Grafiken: Jay Hernishin, Javier Bolado Riccardo Rullo, Nate Lovett * Web: www.pegasus.de



Nebel über Valskyrr

Fantasy-Abenteuer pur. Man wählt einen Helden - er verfügt über ein fixes Deck an Macht- und Ausrüstungskarten. Im Lauf des Spiels können aus dem Vorrat eines Helden Eigenschaften hinzugefügt werden. Im Team kämpfen sich die Helden durch Orte voller Monster, erstellt mit einem variablen Brett und mit zufällig gewählten Feinden und Begegnungen. Helden helfen einander im Kampf und gegen sonstige Ereignisse und sollen eine spezielle Quest-Begegnung erreichen und bestehen und die finale Queste erledigen bevor der Nebel einen weiteren Teil von Valskyrr verschlingt. Wird nur ein Held mangels Karten eliminiert, haben alle verloren.

Kooperatives Abenteuerspiel für 1-4 Spieler ab 14 Jahren * Verlag: Heidelberger Spieleverlag / NSKN 2015 * Autor: Blazej Kubacki * Grafik: Enggar Adirasa, Agnieszka Kopera * Weg: www.heidelbaer.de

Wien, 25. Juni 2016

Texte: Dagmar de Cassan
Bilder: Ferdinand de Cassan

Anfragen bitte an:
spielen.at
Ferdinand de Cassan
office@spielen.at
0676-5541671