

AUF TEUFEL KOMM RAUS



von Tanja und Sara Engel

EIN SCHEINHEILIGES SPIEL FÜR 2 BIS 6 HIMMELSTÜRMER AB 10 JAHREN

Wer Kohle aus dem Feuer holen möchte, kann sich ganz schön die Finger verbrennen. Wäre es da nicht sehr verlockend, eine Wette mit dem Teufel abzuschließen, bei deren Gewinn sich die höllische Glut in cooles Gold verwandelt?

SPIELMATERIAL

1 Spielplan
6 Spielfiguren

70 Wettchips
mit folgenden Werten:

16 x 10
16 x 20
8 x 50
12 x 100
8 x 200
6 x 500
4 x 1000

48 Kohlestücke
mit folgenden Werten:

2 x 100
3 x 75
7 x 50
9 x 25
9 x 20
9 x 10
9 x 5



Abb. 1

SPIELZIEL

Wer den Teufel abzockt und bei Spielende die Wettchips mit dem höchsten Gesamtwert besitzt, gewinnt das Spiel! Dabei will jeder Spieler möglichst viel Kohle aus dem Ofen holen, ohne dem Teufel zu begegnen. Noch reicher wird, wer vorher gut wettet. Bei diesen „Teufelswetten“ streicht Gewinn ein, wer ein gutes Gespür dafür hat, wie viel Kohle ein einzelner Spieler dem Feuer entlocken kann. Doch wer zu hoch wettet, verspielt seinen gesamten Einsatz ...

SPIELVORBEREITUNG

- Alle 48 Kohlestücke werden gut gemischt und verdeckt im Ofen ausgelegt (s. Abb. 2).
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt diese auf das Feld 200.
- Jeder Spieler erhält als Startkapital Wettchips im Wert von 200 in folgender Stückelung:

1x 100 1x 50 2x 20 1x 10

- Die übrigen Wettchips werden sortiert am Spielfeldrand abgelegt. Sie bilden die Bank, die von einem äußerst vertrauenswürdigen Spieler verwaltet wird. Während des gesamten Spiels können hier Chips umgetauscht werden.



Abb. 2

SPIELABLAUF

Jede Spielrunde besteht aus vier Phasen, die immer in gleicher Reihenfolge nacheinander gespielt werden:

1. Die Teufelswette (Seite 2)
2. Kohle aus dem Feuer holen (Seite 2)
3. Gewinne ermitteln (Seite 3)
4. Spielfigur platzieren (Seite 4)

Phase 1: Die Teufelswette

Die Spieler wetten darauf, wie viel Kohle **ein einzelner Spieler** aus dem Feuer holen kann, ohne einen Teufel aufzudecken.

So wird gewettet:

- Alle Spieler schließen zeitgleich eine jeweils eigene Wette ab.
- Dafür setzt jeder Spieler eigene Wettchips ein.
- Jeder Spieler nimmt die Chips, die er einsetzen möchte, so in die geschlossene Faust, dass die Mitspieler seinen gewählten Betrag nicht kennen.
- Alle Spieler öffnen die Fäuste gleichzeitig, nennen die eingesetzten Beträge und legen die Wetteinsätze gut sichtbar (und gut getrennt von nicht eingesetzten Chips) vor sich ab.

Beispiel (Abb. 3):

Gottlieb traut mindestens **einem Spieler** zu, Kohle mit dem Gesamtwert 100 aufzudecken, ohne dem Teufel zu begegnen. Deshalb setzt er Chips im Wert von 100 ein. Angela wettet auf den Kohlebetrag 120. Lucy ist noch optimistischer und setzt 140. Der vorsichtige Saulus bietet 60.

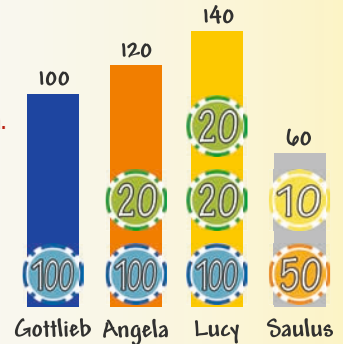


Abb. 3

So werden die Wetten gewonnen:

- Jeder Spieler gewinnt seine Wette nur dann, wenn **sein eingesetzter oder ein höherer Betrag** in Phase 2 von mindestens **einem beliebigen Spieler** aus dem Feuer geholt werden kann.

Keine Wettchips?

Wer momentan keine Wettchips besitzt, **wettet** in der aktuellen Spielrunde **nicht** mit. Er holt aber in Phase 2 ebenso Kohle aus dem Feuer, wie alle Mitspieler.

Phase 2: Kohle aus dem Feuer holen

Diese Phase wird in der ersten Spielrunde vom Spieler mit den feurigsten Wangen eröffnet. In den nachfolgenden Spielrunden wird das Startspielerrecht jeweils nach links weitergegeben. Wer am Zug ist, deckt auf dem Spielplan ein Kohlestück auf. Hat er **keinen Teufel** aufgedeckt, darf er anschließend entscheiden, ob er seinen Zug **freiwillig beendet** oder ein **weiteres Kohlestück** aufdeckt und die Werte seiner aufgedeckten Kohlestücke laut **zusammenzählt**. Dies setzt er so lange fort, bis er seinen Zug **freiwillig beendet** oder einen **Teufel aufdeckt**.

Zug freiwillig beenden

Wer seinen Zug freiwillig beendet, holt alle aufgedeckten Kohlestücke vom Spielplan, legt sie gut sichtbar **nebeneinander vor sich** ab und nennt laut das Resultat. Das ist sein **Kohlebetrag** der laufenden Runde.

Teufel aufgedeckt

Wer einen Teufel aufdeckt, verbrennt sich die Finger und **muss** seinen Zug **beenden**. Seine aufgedeckte Kohle wird damit **wertlos**. Er legt sie (mit dem aufgedeckten Teufel) **verdeckt am Spielplanrand** ab.



Abb. 4: Gottlieb findet einen Teufel. Seine bis dahin aufgedeckten Kohlestücke sind nun nicht mehr 90, sondern 0 wert.

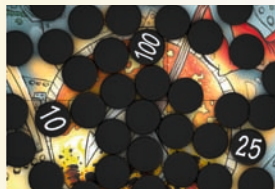


Abb. 5: Angela hat mehr Glück: Mit 3 aufgedeckten Kohlestücken erreicht sie den Wert 135.

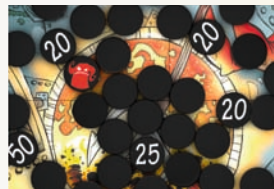


Abb. 6: Lucys Versuch scheitert, weil sie einen Teufel erwischt.



Abb. 7: Saulus deckt 4 Kohlestücke auf und begnügt sich mit einem Kohlebetrag von 50.

- Nachdem jeder Spieler reihum einmal am Zug war, endet Phase 2.
- Es kann – sehr selten – vorkommen, dass ein Spieler das allerletzte Kohlestück aus dem Feuer holt. Damit endet Phase 2 sofort. Alle Spieler, die noch nicht am Zug waren, erzielen den Kohlebetrag 0.
- Das Aufdecken eines Teufels hat keinerlei Auswirkung auf die eigene Wette: Wer einen Teufel aufgedeckt hat, kann ebenso seine Wette gewinnen oder verlieren wie jeder andere Spieler.
- Bei jedem aufgedeckten Teufel werden alle Spieler ausbezahlt, die einen „Pakt mit dem Teufel“ geschlossen haben (siehe Seite 4: „Pakt mit dem Teufel“).

Phase 3: Gewinne ermitteln

Nachdem alle Spieler Kohle aus dem Feuer geholt haben, werden die Wetten aller Spieler einzeln geprüft – beginnend beim Startspieler. Das geht so:

- Der höchste **Kohlebetrag** wird ermittelt. Das ist der Gesamtwert an Kohlen, den irgendein **einzelner** Spieler in Phase 2 vor sich ablegen konnte. (Spieler, die einen Teufel aufgedeckt haben, haben keine Kohle vor sich abgelegt.)
- Jeder Spieler vergleicht jetzt seinen **eigenen Wetteinsatz** mit diesem **höchsten Kohlebetrag der Runde**.

Wetteinsatz verlieren:

Übersteigt der **eigene Wetteinsatz** den **höchsten Kohlebetrag** der Spielrunde, hat man die **Wette verloren** und der gesamte Wetteinsatz geht an die Bank.

Wette gewinnen:

Ist der höchste Kohlebetrag **genauso hoch** wie der eigene Wetteinsatz oder sogar **höher**, hat man die **Wette gewonnen**. **Wettgewinner** dürfen ihren Wetteinsatz behalten und erhalten zudem **denselben Betrag von der Bank** ausbezahlt.

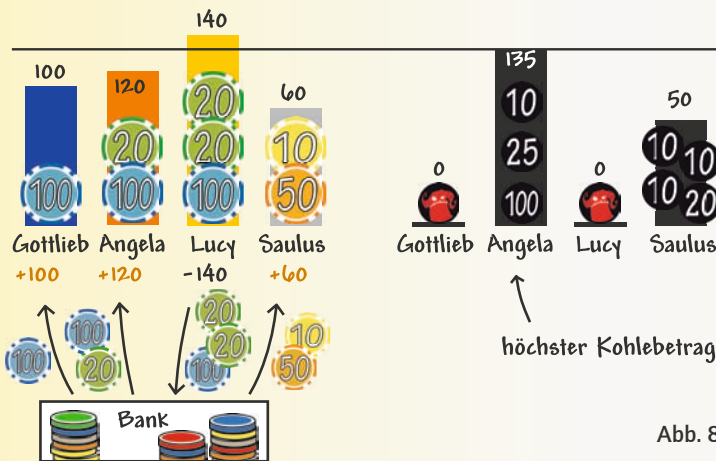


Abb. 8

Beispiel: Angela hat Kohle im Gesamtwert 135 aus dem Feuer geholt, ohne einen Teufel aufzudecken. Weil kein Spieler ihr Ergebnis übertrifft, ist dies der höchste Kohlebetrag der Runde.

Saulus, Gottlieb und Angela gewinnen ihre Wetten, weil ihre Wetteinsätze (60, 100, 120) den höchsten Kohlebetrag (135) nicht übertreffen.

Sie nehmen ihren Wetteinsatz wieder zu sich und erhalten jeweils den eingesetzten Betrag (Angela: 120, Gottlieb: 100, Saulus: 60) von der Bank. Lucy verliert ihren Wetteinsatz, weil sie zu hoch gewettet hat.

Doppelter Gewinnbetrag:

Wer die **höchste** Wette der aktuellen Spielrunde **gewinnen** kann, erhält sogar den **doppelten Betrag** (seines Einsatzes) von der Bank ausbezahlt. Wird allerdings die **höchste** Wette der Runde **verloren**, erhält **kein Spieler** den Betrag doppelt ausbezahlt. Haben mehrere Spieler den gleichen „höchsten“ Betrag gewettet, erhält jeder von ihnen im Erfolgsfall den doppelten Betrag von der Bank.

Wäre Lucys Wette erfolgreich gewesen, hätte sie den doppelten Betrag (280) von der Bank erhalten, weil es die höchste Wette der Runde war. Angelas erfolgreiche Wette war niedriger als Lucys Wette. Deshalb erhält Angela nur den einfachen Gewinnbetrag.

IN JEDER RUNDE WERDEN ZWEI BONI VERGEBEN:

Bonus für den höchsten Kohlebetrag:

Der Spieler, der den **höchsten Kohlebetrag** vor sich ablegen konnte, erhält **Wettchips im Wert 50** aus der Bank. Dies können auch mehrere Spieler sein.

Bonus für die meisten Kohlestücke:

Der Spieler, der die meisten Kohlestücke vor sich ablegen konnte, erhält **Wettchips im Wert 50** aus der Bank. Dies können auch mehrere Spieler sein. Der Wert der Kohlestücke spielt für diesen Bonus keine Rolle.

Es ist möglich, dass Spieler beide Boni (50 + 50 = 100) kassieren.



Abb. 9

Beispiel: Angela erhält 50 für den höchsten teufelfrei aufgedeckten Kohlebetrag (135).

Saulus erhält ebenfalls zusätzlich 50 für die meisten teufelfrei aufgedeckten Kohlestücke (4).

Hinweis: Auch **Wettverlierer** können das höchste Resultat und/oder die meisten Kohlestücke der Spielrunde teufelfrei aufgedeckt haben und erhalten dafür Chips ausbezahlt.

Phase 4: Spielfigur platzieren

Jeder Spieler zählt **alle** eigenen Wettchips zusammen. Er gibt das Ergebnis jedoch nicht bekannt. Stattdessen zieht er seine Spielfigur auf dem Spielplan auf das Feld zwischen die beiden Zahlenfelder, **zwischen** denen sich sein Ergebnis befindet. Trifft sein Guthaben einen dort gezeigten Wert **exakt**, stellt er die Figur **auf** das betreffende Zahlenfeld.

Beispiel: Angelas Wettchips sind zusammen 370 wert. Das Guthaben von Saulus beträgt 310. Beide stellen ihre Spielfiguren zwischen die Felder 300 und 500. Gottlieb besitzt genau Chips im Gesamtwert 300. Er stellt seine Figur auf das Feld 300. Lucys Guthaben liegt bei 60. Sie stellt ihre Figur zwischen die Felder 0-50 und 200.

Der Pakt mit dem Teufel

Man muss schon selbst ein „armer Teufel“ sein, um einen Pakt mit dem Teufel einzugehen. Der Teufel paktiert nur mit Spielern, die mindestens eine dieser beiden Bedingungen erfüllen:

A Ihre Spielfigur befindet sich **alleine** an letzter Position: Keine Figur steht auf demselben Feld oder dahinter (Abb. 10).

B Ihre Spielfigur befindet sich auf dem Feld „0-50“ (Abb. 11).



Beispiel A: Lucy paktiert mit dem Teufel, weil ihre Figur **alleine** den letzten Platz einnimmt. Stünde Angelas Figur auch dort, würde **kein** Spieler einen Teufelspakt eingehen.

Für die Dauer des Pakts müssen die betroffenen Spieler ihr Guthaben **offen** legen.



Beispiel B: Weil sich ihre Spielfiguren auf dem Feld 0-50 befinden, gehen Angela, Saulus und Lucy einen Pakt mit dem Teufel ein.

Wer mit dem Teufel paktiert, erhält **Wettchips im Wert 50** von jedem Mitspieler, der **einen Teufel aufdeckt**. Der Betrag wird immer sofort beim Aufdecken eines Teufels gezahlt.

ACHTUNG! Zum Bezahlen dürfen nie die Wettersätze der laufenden Spielrunde verwendet werden!

Wer Mitspieler nicht ausbezahlen kann, zahlt nichts. In diesem Fall zahlt stattdessen die Bank den Betrag aus.

Beispiel: Gottlieb besitzt Chips im Wert 90, die er nicht zum Wetten eingesetzt hat. Er deckt einen Teufel auf und muss Angela, Saulus und Lucy ausbezahlen, die alle mit dem Teufel paktieren. Gottlieb gibt Lucy 50 und besitzt nun zu wenig, um auch Saulus und Angela zu bezahlen. Gottlieb darf seine 40 behalten. Saulus und Angela erhalten je „50“ von der Bank.

VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN SPIELRUNDE

Die auf dem Spielplan verbliebenen Kohlestücke werden in der Ofenmitte zusammen geschoben. Dann wird festgestellt, ob sie zusammen in die Glut (Ofenloch) passen (s. Abb. 12 und 13). Die vor den Spielern liegenden Kohlestücke

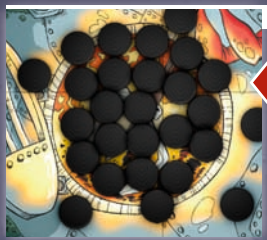


Abb. 12

werden nun verdeckt am Spielplanrand abgelegt.

Überragen die Kohlestücke auf dem Spielplan den inneren Rand des Ofenlochs, wird in der nächsten Spielrunde nur mit diesen Kohlestücken weitergespielt.

Passen die Kohlestücke komplett in das Ofenloch, werden **alle 48 Kohlestücke** wieder verdeckt gemischt und – wie zu Beginn des Spiels – ausgelegt.

Jetzt beginnt eine neue Spielrunde mit **Phase 1**.



Abb. 13

SPIELENDENDE UND GEWINNER

Hat zum Ende einer Spielrunde mindestens ein Spieler Wettchips im Wert von 1.600 oder mehr gesammelt, endet das Spiel. Sieger ist dann, wer Chips mit dem höchsten Gesamtwert besitzt.

Autorinnen:
Tanja & Sara Engel
Illustration:
Benedikt Beck

Art.Nr.: 60 110 5046

Vertrieb in der Schweiz:
Carletto AG
Moosacherstraße 14,
Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



AUF TEUFEL KOMM, RAUS!



THE DEVIL WITH IT
by Tanja and Sara Engel

A DIABOLICAL GAME FOR 2 TO 6 HEAVEN-STORMERS 10 YEARS AND UP

If you try to pull coal out of the fire, you can burn your fingers pretty easily. So would it not be very tempting to make a bet with the devil and, if you win, turn an infernal blaze into cool gold?

MATERIALS

1 gameboard
6 pawns

70 betting chips with
the following values:

16 x 10
16 x 20
8 x 50
12 x 100
8 x 200
6 x 500
4 x 1000

48 coal pieces (round
black tokens) with
the following values:

2 x 100
3 x 75
7 x 50
9 x 25
9 x 20
9 x 10
9 x (devil)



illus. 1

OBJECT OF THE GAME

The player who rips off the devil and has betting chips worth the highest total value in the end wins the game! To this end, each player wants to get as much coal as possible out of the oven without running into the devil. You can get even richer if you bet smartly **beforehand**. In these „devil's bets,“ you can rake in a profit if you have a good sense of how much coal a single player can draw out of the fire. But if you bet too much, you will forfeit your entire stake...

SET-UP

- Mix all 48 coal pieces well and lay them out face down in the oven (illus. 2).
- Each player chooses a color and puts his pawn on space 200.
- Each player gets betting chips as seed capital worth a total of 200 in the following denominations:

1x 100 1x 50 2x 20 1x 10

- The remaining betting chips are sorted and put aside at the edge of the gameboard. They form the bank, which is administered by an utterly trustworthy player; here chips can be exchanged throughout the entire game.



illus. 2

COURSE OF THE GAME

Each game round consists of four phases that are always played in the same order, one after the other:

1. The devil's bet (page 6)
2. Pulling coal out of the fire (page 6)
3. Determining the winnings (page 7)
4. Placing one's pawn (page 8)

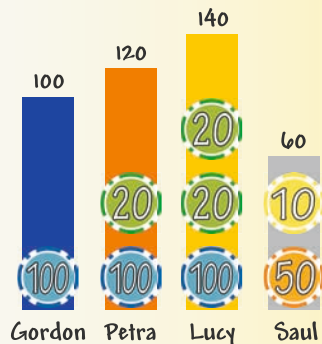
Phase 1: The Devil's Bet

The players bet on how much coal a **single player** can **draw out of the fire** without revealing a devil.

This is how the bets are made:

- All players make their own bet at the same time.
- To this end, each player places his own betting chips.
- Each player takes the chips he wants to use for his bet into his closed fist so that the other players can't see the amount he has chosen.
- All players open their fists simultaneously, call out the amount they bet and lay down the wager in front of them, easily visible (and clearly separated from the chips they have not used).

Example (illus. 3): Gordon thinks that at least one player is capable of revealing coal with a total value of 100 without encountering the devil. Therefore, he places 100 worth of chips. Petra bets on a coal amount of 120. Lucy is even more optimistic and places 140. The cautious Saul bets 60.



illus. 3

This is how you win bets:

- Each player wins his bet only if an amount equal to or higher than his stake can be **pulled out of the fire in phase 2** by at least one player.

No betting chips?

If a player does not own any betting chips at present, he does not join the bet in the current game round. But in **phase 2**, he **pulls as much coal out of the fire** as all the other players.

Phase 2: Pulling Coal Out of the Fire

In the first game round, the player with the most fiery cheeks opens this phase. In each of the subsequent game rounds, the starting player right is passed to the left. On your turn, you reveal a piece of coal on the game board. If you haven't turned over a devil, you may then decide whether you voluntarily end your turn **or** turn over another piece of coal and add up the value of the revealed pieces aloud. You continue doing this until you voluntarily end your turn **or** uncover a devil.

Ending your turn voluntarily

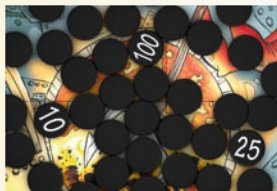
If you voluntarily end your turn, you take all the coal pieces you have just revealed from the gameboard, put them **in front of you**, well visible, and call out the result. This is your **coal amount** for the current round.

Revealing a devil

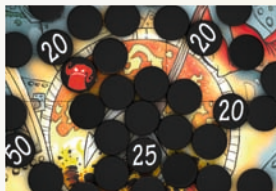
If you turn over a devil, you burn your fingers and **must** end your turn. This makes the coal you have revealed **worthless**. You place it (and the devil) **face down at the edge of the gameboard**.



illus. 4: Gordon finds a devil. With this, the coal pieces he has revealed are no longer worth 90, but 0.



illus. 5: Petra has more luck: She reaches the value of 135 with only 3 revealed coal pieces.



illus. 6: Lucy's attempt fails, since she encounters a devil.



illus. 7: Saul reveals 4 coal pieces and is content with a coal amount of 50.

After each player has had one turn, phase 2 ends.

- It can occur – very rarely – that a player pulls the last coal piece out of the fire. This ends his turn. All players who haven't had a turn yet make a coal amount of 0.
- Revealing a devil does not affect your own bet: If you reveal a devil, you can win or lose your bet as any other player can.
- Whenever a devil is revealed, all those players who have made a "deal with the devil" are paid off (see page 8: "The Pact with the Devil").

Phase 3: Determining the Winnings

After all players have **pulled coal out of the fire**, all bets are resolved in turn, one after another, beginning with the starting player. This is done in the following way:

- Determine the **highest amount of coal**. This is the highest **total value of coal pieces** that **any single player** could lay down in front of him during this round.
(Players who have revealed a devil put no coal pieces down in front of them.)
- Now each player compares **his own stake** with this highest coal amount of the round.

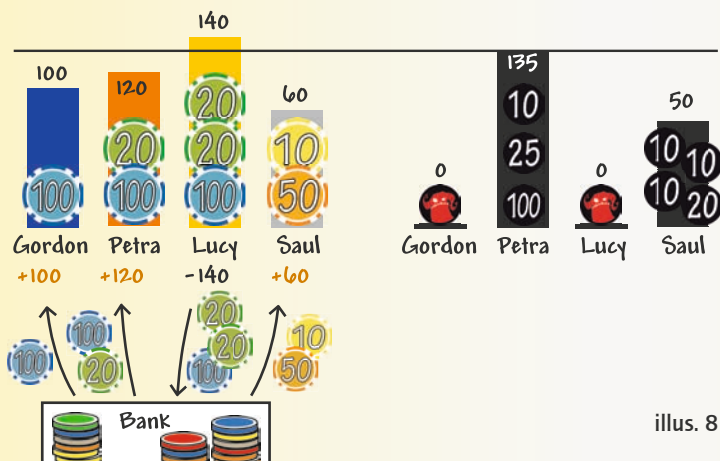
Losing your stake:

If your own bet has **exceeded** the highest coal amount of the current round, you have lost the bet and your entire **stake goes to the bank**.

Winning the bet:

If the highest coal amount is equally high or higher than your own stake, you have won the bet.

Winners of the bet may keep their stake and get the same amount from the bank in addition.



illus. 8

Example: Petra has pulled coal with a total value of 135 out of the fire without revealing a devil. Since no other player exceeds her result, this is the highest coal amount for the round. Saul, Gordon and Petra have won their bet, since their stakes (60, 100, 120) are not higher than the highest coal amount of the round. They take their stake back and each gets the amount bet from the bank (Petra: 120, Gordon: 100, Saul: 60). Lucy loses her bet, since her stake was too high (140 instead of 135).

If her bet had been successful, Lucy would have obtained twice the amount (280) from the bank, since it would have been the highest bet of the round. Petra's successful bet was lower than Lucy's bet. Therefore, Angela receives only the basic winning amount.

Winning double:

Players who are able to win the **highest** bet in the current game round even get twice the amount (of his stake) paid by the bank. If the **highest** bet of the round is lost, no player gets the amount paid double. If several players have bet the same highest amount, each of them gets twice the amount from the bank if the bet was successful.

In addition, two BONUSSES are granted in each game round:

Bonus for the highest coal amount:

The player who was able to lay down the **highest coal amount** in front of him receives **betting chips worth 50** from the bank. This can apply also to several players.

Bonus for the most coal pieces:

The player who was able to lay down the most coal pieces in front of him receives **betting chips worth 50** from the bank. This can apply also to several players. The value of the coal pieces doesn't play any role in this bonus.

It is possible for a player to get both bonuses (50 + 50 = 100).



illus. 9

Example: Petra obtains 50 for the highest devil-free revealed coal amount (135). And Saul also gets an additional 50 for the most devil-free revealed coal pieces (4).

Note: Losers of the bet might still have revealed the highest amount and/or the most coal pieces of the round without revealing a devil; in this case, they get paid chips.

Phase 4: Placing One's Pawn

Each player adds up all his own betting chips. However, he doesn't make the result known. Instead, he moves his pawn on the gameboard to the space that lies between the two number spaces that are on both sides of his result. If his assets exactly match a value shown there, he places his pawn directly on the respective number space.

Example: The total of Petra's betting chips is worth 370. Consequently, she puts her pawn between the spaces 300 and 500. Saul places his pawn there, too, since his assets are 310. Since Gordon has chips of an exact total value of 300, he puts his pawn on space 300. Lucy's assets are 60; she places her pawn between spaces 0-50 and 200.

The Pact with the Devil

You must be a "poor soul" to make a pact with the devil. The devil makes a deal only if players meet at least one of these two conditions:

- A Their pawn is **alone** on the **last position**: No other pawn is standing on the same space or further back (illus. 10).
- B Their pawn is on space 0-50 (illus. 11).



Example A: Lucy enters into a pact with the devil since her pawn is alone in last place. If Petra's pawn were on the same position, no player would be able to make a deal with the devil.

illus.10



Example B: Since their pawns are on space 0-50, Petra, Saul and Lucy enter into a pact with the devil.

illus. 11

For the duration of the pact with the devil, the players involved have to lay open their assets for all others to see.

A player who makes a deal with the devil receives **betting chips worth 50** from each other player who **reveals a devil**. The amount is always paid immediately when a devil is revealed.

Attention! For paying, you may never use the stakes of the current round!

A player who cannot pay the others completely (since the value of the chips he hasn't used for betting is below 50) pays nothing. In this case, the bank pays the amount instead.

Example: Gordon has chips worth 90 that he has not used for betting. Since Gordon now reveals a devil, he has to pay Lucy, Petra and Saul, who all have a pact with the devil. Gordon gives 50 to Petra; now he has only chips worth 40 left – not enough to pay Saul and Lucy as well. Gordon may keep his 40. Saul and Lucy get their 50 from the bank.

PREPARING THE NEXT GAME ROUND

Now, the coal pieces lying in front of the players are put aside face down at the edge of the gameboard. The coal pieces left on the gameboard are pushed together in the middle of the oven. Then players check whether the pieces all fit into the blaze (mouth of the oven, illus. 12 and 13).



illus.12

If the coal pieces on the gameboard go beyond the inner rim of the oven mouth, the next round is played only with these coal pieces.

If the coal pieces completely fit into the oven mouth, all 48 coal pieces are mixed again face down and laid out as in the beginning of the game.

Now you begin a new game round with **phase 1**.



illus.13

ENDING AND WINNING THE GAME

If at the end of a round a player has betting chips worth 1,600 or more, the game ends. The player who has chips of the highest total value is the winner.

Authors: Tanja & Sara Engel
Illustration: Benedikt Beck
Translation: Sybille and
Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Art.Nr.: 60 110 5046

Distribution Switzerland:
Carletto AG
Moosacherstraße 14,
Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

