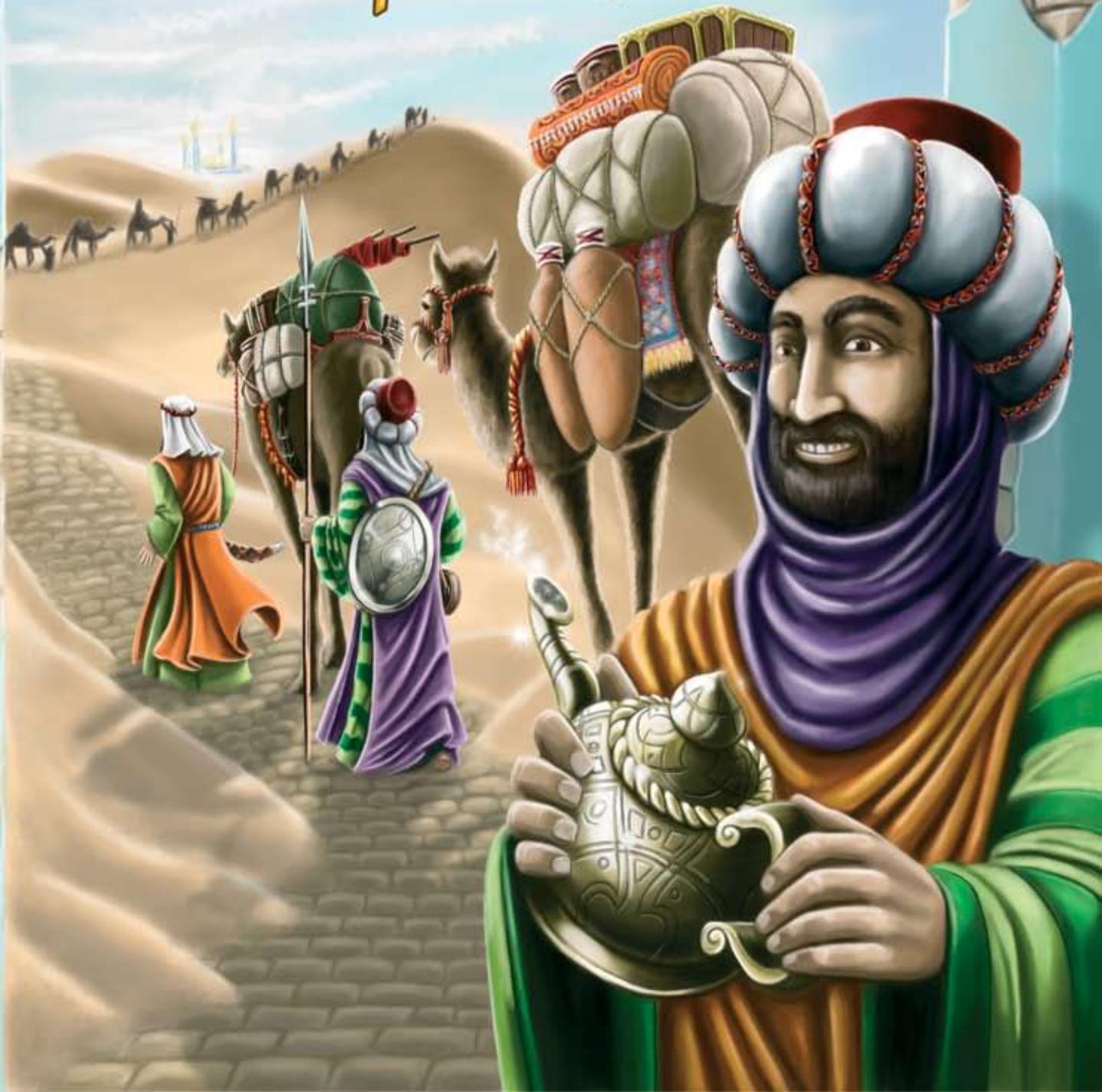


# 1001 Karawane

## Spielregel



# 1001 Karawane

Im Schein der Lagerfeuer erzählen sich die Karawanenführer zu fortgeschrittener Stunde gerne, was sie schon alles erlebt haben. Von Städten mitten in der Wüste ist dann die Rede, von versteckten Oasen und von fliegenden Teppichen. Natürlich behält ein erfahrener Karawanenführer die genaue Lage solcher Orte für sich, aber wer die Wüste „lesen“ kann, erfährt auch so genug, um sie zu finden. Und ein aus seiner Flasche befreiter Dschinn kann die Wüste jederzeit zum Vorteil des Spielers umgestalten – oder zum Nachteil eines anderen.

Die Spieler ziehen mit ihren Karawanen auf der Suche nach diesen sagenhaften Orten durch die Wüste – ohne ihre Entdeckungen mit den anderen Teilen zu müssen. Nur, wenn sie einen Ort auch nutzen, also beispielsweise in einer Wüstenstadt Handel treiben, erfahren die anderen Spieler die ungefähre Lage des Ortes. Ziel ist es, drei magische Artefakte nach Hause zu bringen. Die kann man in der Wüste finden oder als erfolgreicher Händler für viel Gold kaufen.

Bei der Ausrüstung einer Karawane ist Wissen über die Wüste ein enormer Vorteil. Denn die Kapazität einer Karawane ist begrenzt, und wer weiss, wo er bei Bedarf eine Oase oder eine Karawanserei findet, kann mehr Waren transportieren. Und für Handelswaren gibt es in den Wüstenstädten viel Gold ...

## 1. Spielmaterial

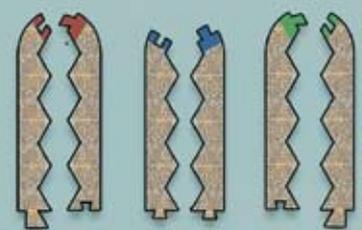
1 Spielregel



1 „bekanntes Gebiet“



1 Rahmen, bestehend aus sechs Teilen



48 Wüstenfelder, bestehend aus

16 roten,



16 blauen,



und 16 grünen Feldern



110 Spielkarten, bestehend aus  
6 Räuberkarten



15 Kameltreiber



20 Wasserschläuche



20 Handelswaren



5 Wunderlampen



5 Amulette



5 fliegende Teppiche



10 x 3 Gold



24 x 1 Gold



20 Sonderchips



Sowie 5 Karawanensteine aus Holz

## 2. Der Spielplan

Der Spielplan besteht aus dem bekannten Gebiet, dem Rahmen und den Wüstenfeldern. Zunächst werden das bekannte Gebiet und die Rahmenteile zusammengesteckt und die Wüstenfelder entsprechend ihrer Rückseiten in drei Stapel aufgeteilt.

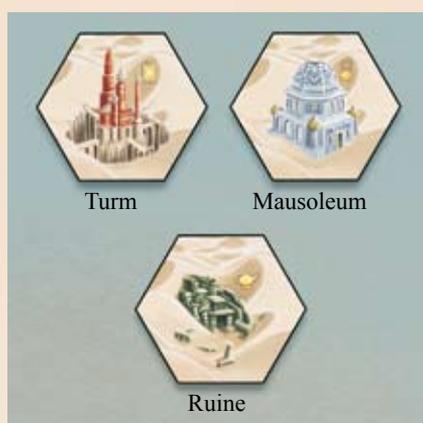
Jeder dieser Stapel besteht aus 16 Feldern und bildet einen Wüstenabschnitt. Jeder Wüstenabschnitt enthält neben zwölf Wüstenfeldern auch vier Felder mit besonderen Eigenschaften:

- 1 Stadt, in der die Spieler Handel treiben können,
- 1 Oase, in der die Spieler sich mit Wasser versorgen können,
- 1 Karawanserei, die Schutz vor Räubern bietet, und
- 1 magischen Ort.



In jedem Wüstenabschnitt gibt es einen anderen magischen Ort, an dem die Spieler entsprechend dem aufgedruckten Piktogramm ein magisches Artefakt erhalten:

- im Turm (rote Rückseite) einen fliegenden Teppich,
- im Mausoleum (blaue Rückseite) ein Amulett, und
- in der Ruine (grüne Rückseite) eine Wunderlampe.



Die Wüstenfelder werden nach Regionen (Farben) getrennt gemischt und mit der Rückseite nach oben in dem farblich passenden Bereich des Rahmens ausgelegt. Was jetzt vor einem liegt, ist die unbekannte Wüste – mit all ihren Geheimnissen und Gefahren.

Spielplan aufbauen und Kartenstapel bereitlegen. Jeder bekommt ein Kamel und vier Chips.

### 3. Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in der Mitte des Tisches aufgebaut. Die Räuberkarten werden gemischt und verdeckt als Räuberkartenstapel daneben gelegt. Die Ausrüstungskarten (Wasserschläuche, Kameltreiber und Handelswaren) bilden einen offenen Stapel, aus dem man sich bei Bedarf seine Ausrüstung zusammensuchen kann. Das Gold und die magischen Artefakte werden zur späteren Verwendung neben dem Spielplan bereit gelegt.

Jeder Spieler bekommt einen Karawanenstein und vier Chips. Übrig gebliebene Karawanensteine und Chips kommen zurück in die Schachtel. Die Spieler stellen ihre Karawanensteine alle auf das Startfeld. Wer schon mal mit einem Teppich geflogen ist, wird Startspieler.



### 4. Ziel des Spiels

Es gilt, alle drei magischen Artefakte zu besitzen – egal, ob man sie aus der Wüste selbst mit nach Hause gebracht hat oder dort einfach und bequem einkauft. Bei Gleichstand entscheidet das Geld.

### 5. Ablauf einer Spielrunde

Zu Beginn jeder Runde deckt der Startspieler die oberste Räuberkarte auf, sie gilt für alle Spieler.

Zu Beginn einer Spielrunde deckt der Startspieler die oberste Karte des Räuberkartenstapels auf. Sie gibt an, wie viele Räuber die Wüste unsicher machen und gilt die ganze Runde lang für alle Spieler. Wer am Zug ist, kann

Die Spieler können in ihrem Spielzug alle in Kapitel 5 beschriebenen Aktionen ausführen.

- seine Karawane ausrüsten,
- die Karawane bewegen,
- einen Sonderchip spielen, und
- von seinen Erlebnissen in der Wüste berichten.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe (der Zugspieler wird im weiteren Verlauf der Regel auch Karawanenführer genannt). Am Anfang der nächsten Runde deckt der Startspieler eine neue Räuberkarte auf. Wurde bereits in der Runde zuvor die letzte Karte aufgedeckt, werden alle sechs Karten neu gemischt und dann eine neue Räuberkarte gezogen.

#### 5.1 Karawane ausrüsten

Beginnt der Spielzug auf dem Startfeld, kann die Karawane mit sechs Karten ausgerüstet werden.

Beginnt ein Karawanenführer seinen Spielzug auf dem Startfeld, darf er sich aus dem Ausrüstungsstapel sechs Karten aussuchen und nimmt sie als Ausrüstung der Karawane auf die Hand. Nur diese Handkarten darf er während der Expedition für die Karawane einsetzen.

Jede Karawane hat eine Ladekapazität von sechs Karten, mehr darf ein Karawanenführer zu keiner Zeit auf der Hand haben.

## 5.2 Karawane bewegen

Die eigene Karawane kann bis zu drei Felder weit ziehen. Jedes Wüstenfeld, auf das die Karawane zieht, kann man aus dem Spielplan herausnehmen und drunterschauen – ohne es den anderen Mitspielern zu zeigen. Anschließend wird das Feld wieder an die gleiche Stelle im Spielplan zurückgelegt. Zieht eine Karawane also über mehrere Wüstenfelder, empfiehlt es sich, die Karten nacheinander herauszunehmen und anzuschauen, damit sie nicht versehentlich durcheinander geraten.

Weniger als drei Felder weit zu ziehen ist erlaubt, macht aber in der Regel keinen Sinn, weil man die Möglichkeiten aller Felder, über die man gezogen ist, einsetzen kann, nicht nur die des Feldes, auf dem die Karawane den Zug beendet. Ein Spielzug deckt einen Zeitraum ab, in dem eine Karawane gleich mehrere Dinge erleben kann.

## 5.3 Sonderchip spielen

Vor oder nach dem eigenen Zug kann man einen Sonderchip spielen. Je nach gewünschter Aktion spielt man den Dschinn oder die Landkarte (die entsprechende Seite des Chips zeigt nach oben). Man darf in seinem Spielzug aber höchstens einen Sonderchip spielen!

Ein Dschinn kann fast alles, vor allem aber kann er fern liegende Orte nah machen und nah liegende fern. Und wenn man einen Dschinn aus seiner Flasche befreit, darf man sich etwas wünschen: Der Spieler tauscht zwei beliebige Wüstenfelder aus (ohne sich dabei die Unterseite anzuschauen). Die Farbe der Felder spielt keine Rolle, ein rotes Feld beispielsweise kann also auch mit einem grünen oder einem blauen Feld ausgetauscht werden.

Steht eine Karawane auf so einem Feld, wird sie mit getauscht. Man kann also sowohl die eigene Karawane als auch die Karawanen anderer auf diese Art und Weise quer durch die Wüste schicken!

Wird eine Landkarte gespielt, wird ein Stück Wüste kartographiert und ist damit nicht mehr unbekannt. Ein beliebiges Wüstenfeld wird herumgedreht und bleibt bis zum Ende des Spiels für alle sichtbar offen liegen. Ein offen liegendes Feld kann von einem Dschinn nicht mehr vertauscht werden.

Der Sonderchip kommt aus dem Spiel; hat man seine vier Chips aufgebraucht, kann man keine Sonderaktionen mehr durchführen.

## 5.4 Erlebnisse in der Wüste

Hat sich eine Karawane ausschließlich über bekanntes Gebiet bewegt (und ist auch nicht von einem Wüstenfeld gestartet), passiert in dieser Phase nichts (weiter bei 5.5).

Sobald aber eine Karawane auch nur ein Stück weit das bekannte Gebiet verlässt, unterwirft sie sich dem Gesetz der Wüste. Sie kann an den Geheimnissen der Wüste teilhaben, ist aber auch ihren Gefahren ausgesetzt. Grundsätzlich kann der Karawanenführer alles verwenden, was er während des Zuges unter den Karten gefunden hat:

Handel treiben in Städten,

Artefakte finden an magischen Orten,

Wasser aufnehmen in Oasen, und

Schutz finden in Karawansereien.

Es steht ihm aber auch frei, die Möglichkeiten eines Ortes nicht einzusetzen (und das Wissen um die Lage des Ortes zunächst für sich zu behalten). Wenn er einen besonderen Ort nutzt, dann wissen die anderen Spieler, dass eines der Felder sein muss, über die die Karawane gerade gezogen ist (die genaue Lage bleibt zwar zunächst unbekannt, aber man kann sicher sein, dass bald auch andere Karawanenführer in der Gegend auftauchen werden).

Nur der Vollständigkeit halber: Das Feld, von dem aus der Karawanenführer seinen Zug begonnen hat, kann er nicht einsetzen – nur die, über die der Zug geführt hat. War das Startfeld aber ein Wüstenfeld, gilt für den Zug das Gesetz der Wüste – auch, wenn alle besuchten Felder im bekannten Gebiet liegen!

### 5.4.1 Handel treiben

In den Wüstenstädten bekommt ein Karawanenführer ein Gold für jede Handelsware. Dazu legt er die Handelswaren aus seiner Hand zurück auf den Ausrüstungsstapel und nimmt sich genauso viele Goldkarten mit je einem Gold auf die Hand. Auch Gold belegt je einen Karawanenplatz, man darf sich also keinesfalls für drei Handelswaren eine Karte mit drei Gold nehmen!

Die Karawane zieht drei Felder weit, alle betretenen Wüstenfelder darf der Spieler sich ansehen.

Vor oder nach der Bewegung der Karawane kann der Spieler einen Chip spielen.

Mit einem Dschinn werden zwei Wüstenfelder vertauscht, inklusive eventuell darauf stehender Karawanen.

Mit einer Landkarte wird ein Wüstenfeld aufgedeckt, es kann danach nicht mehr durch Dschinns vertauscht werden.

Wenn sich eine Karawane ausschließlich über bekanntes Gebiet bewegt, entfällt Phase 5.4.

Sobald auch nur ein Teil der Bewegung durch die Wüste führt, gilt „das Gesetz der Wüste“ (Phase 5.4 wird gespielt)

Ein Spieler kann alle Felder über die seine Karawane gezogen ist verwenden, muss es aber nicht.

Ist die Karawane über eine Wüstenstadt gezogen, kann der Spieler Waren gegen Gold tauschen.

In offen liegenden Wüstenstädten können maximal zwei Waren pro Zug getauscht werden, in verdeckten beliebig viele.

An magischen Orten kann sich der Spieler das entsprechende Artefakt nehmen (gemäß dem aufgedruckten Symbol).

Man kann ein Artefakt nicht doppelt besitzen - es sind genug Artefakte für alle Spieler vorhanden.

Die Karawane muss mit Wasser versorgt werden: Entweder ist sie über eine Oase gezogen, oder man gibt ein Wasser ab.

Nicht versorgte Karawanen verlieren ihre Ladung, setzen einmal aus und kommen zurück auf das Startfeld.

Gegen Zahlung von einem Gold kann in Oasen zusätzliches Wasser aufgenommen werden.

Entsprechend der für diese Runde gezogenen Räuberkarte muss die Karawane vor Räubern geschützt werden.

Kann die Karawane nicht geschützt werden, verliert sie ihre Ladung, setzt einmal aus und kommt zurück auf das Startfeld.

Gegen Zahlung von einem Gold können in Karawansereien zusätzliche Kameltreiber angeheuert werden.

Wurde die Stadt durch eine Landkarte aufgedeckt, ist es natürlich keine unbekannt Stadt mehr. Also treiben auch andere Karawanen Handel mit der Stadt, und die Konkurrenz ist groß. Das führt dazu, dass ein Karawanenführer jeden Spielzug nur zwei Waren verkaufen kann – wenn er mehr verkaufen will, muss er später wiederkommen.

#### 5.4.2 magische Artefakte finden

Wenn die Karawane über einen magischen Ort gezogen ist, kann der Karawanenführer den entsprechenden magischen Gegenstand zu seinen Handkarten nehmen. Aber auch hier gilt die Kapazitätsgrenze von sechs Karten – notfalls muss eine andere Karte abgeworfen werden. Kleiner Tipp: Magische Orte ziehen naturgemäß starkes Interesse auf sich – man sollte sich seiner Sache recht sicher sein, bevor man den anderen verrät, wo der Ort liegt ...

Wenn man einen magischen Gegenstand schon besitzt, kann man nicht durch wiederholtes besuchen des magischen Ortes weitere Exemplare einheimsen. Alle Spieler können das magische Artefakt bekommen, und jeder kann es nur einmal haben.

#### 5.4.3 Karawane mit Wasser versorgen

In der Wüste muss eine Karawane jede Runde mit Wasser versorgt werden. Ist sie über eine Oase gezogen (und entscheidet sich der Karawanenführer dafür, die Oase auch zu benutzen), ist die Versorgung gesichert. Andernfalls muss der Karawanenführer einen Wasserschlauch von seinen Handkarten zurück auf den Ausrüstungsstapel legen.

Kann die Karawane nicht versorgt werden, wird sie vom Spielfeld genommen. Alles, was sie dabei hatte, ist verloren, auch Gold und magische Artefakte. Der Karawanenführer legt alle Karten aus seiner Hand auf die jeweiligen Kartenstapel zurück (verlorene Artefakte kann man sich natürlich später wieder holen, siehe 5.4.2). In der nächsten Runde stellt er die Karawane wieder auf das Startfeld, darf sie aber noch nicht bewegen (man muss also einmal aussetzen).

Wenn ein Karawanenführer Gold auf der Hand hält (weil er vorher Handel getrieben hat), kann er über den Wasserbedarf für den aktuellen Spielzug hinaus zusätzliches Wasser kaufen. Er legt ein Gold zurück in den Vorrat und nimmt sich dafür soviel Wasser er möchte vom Ausrüstungsstapel (ohne allerdings das Handkartenlimit zu überschreiten).

#### 5.4.4 Karawane vor Räubern schützen

Schutz vor Räubern bieten Kameltreiber. Zu Beginn der Runde wurde eine Räuberkarte aufgedeckt, die keinen, einen oder zwei Räuber zeigt. Sind zu Zeit keine Räuber unterwegs, muss die Karawane natürlich auch nicht geschützt werden. Sind aber Räuber unterwegs, hat der Karawanenführer drei Möglichkeiten:

Er zeigt den anderen Spielern mehr Handkarten mit Kameltreibern als Räuber unterwegs sind (also: bei einem Räuber zwei Kameltreiber, bei zwei Räubern drei Kameltreiber). Er darf die Kameltreiber behalten, muss den anderen Spielern aber zeigen, dass er genug Kameltreiber hat, um die Karawane zu schützen.

Er legt einen Kameltreiber zurück auf den Ausrüstungsstapel.

Wenn die Karawane über eine Karawanserei gezogen ist, kann sich der Spieler genau wie bei der Oase überlegen, ob er die Information für sich behält oder die Karawanserei nutzt. Wenn er sie nutzt, muss er keine Kameltreiber zeigen, die Karawane ist sicher.

Auch hier gilt: Kann die Karawane nicht geschützt werden, ist sie verloren, und es wird genauso verfahren wie im vorigen Kapitel beschrieben.

In Karawansereien kann ein Karawanenführer neue Kameltreiber anheuern. Er bezahlt ein Gold und nimmt sich neue Kameltreiber vom Ausrüstungsstapel (auch hier: maximal sechs Handkarten).

#### 5.4.5 Noch ein Paar Anmerkungen zum Leben in der Wüste

Eine Karawane muss erst am Ende des Zuges versorgt werden. Es ist also durchaus möglich, auch ohne Wasser oder Kameltreiber drei Felder weiter zu ziehen – Glück gehabt, wenn man dabei die fehlende Oase oder Karawanserei gefunden hat! Nur, wer auch am Ende seines Zuges seine Karawane nicht versorgen kann, verliert sie.

Und noch eine Anmerkung für ganz schlaue: Vielleicht können die Mitspieler zunächst nicht kontrollieren, ob man wirklich im letzten Moment die rettende Oase gefunden hat. Sie werden aber früher oder später dort vorbeikommen, um die Oase auch zu nutzen. Und spätestens wenn jemand die Oase ganz woanders findet (es gibt pro Wüstenabschnitt ja nur eine) wird offenbar, dass man sich da wohl „geirrt“ haben muss. Ist wie falsch bedienen beim Kartenspiel: Heraus kommt es auf jeden Fall!

## 5.5 Eine Karawane kehrt zurück

Gold und magische Artefakte hat man erst dann sicher, wenn die Karawane wohlbehalten von ihrer Expedition zurückgekommen ist. Sobald eine Karawane wieder auf dem Startfeld angekommen ist, legt der Karawanenführer das mitgebrachte Gold und die magischen Artefakte offen vor sich ab. Die restlichen Handkarten kommen zurück auf den Ausrüstungsstapel.

Für fünf Gold kann der Spieler ein magisches Artefakt seiner Wahl kaufen. Er kann das Gold aber zunächst auch einfach nur auf Seite legen – und in 3er Karten eintauschen, wenn die 1er Karten knapp werden. Es ist möglich, mehr als ein Artefakt auf einmal zu kaufen (wenn man genug Gold hat), man kann aber nur Artefakte kaufen, wenn man auf dem Startfeld steht (nur in der Heimatstadt werden sie zum Kauf angeboten).

Grundsätzlich ist zu trennen zwischen Karten, die vor einem liegen und Karten, die man auf der Hand hält. Karten, die vor einem liegen, gehen nicht mehr verloren, wenn ein Karawanenführer seine Karawane nicht mehr versorgen kann. Sie zählen auch nicht mit beim Handkartenlimit. Sie können aber auch nicht verwendet werden, wenn die Karawane unterwegs ist.

## 6 Spielende

Sobald ein Spieler das dritte Artefakt nach Hause gebracht oder gekauft hat, wird die Runde noch fertig gespielt, dann endet das Spiel. Nur Artefakte, die offen vor den Spielern ausliegen, zählen bei der Abrechnung. Gewonnen hat der Spieler mit den drei offen ausliegenden Artefakten. Sollte beim Beenden der Runde ein Patt entstehen, entscheidet das meiste Gold.

## 7 Beispielrunde

Spieler A steht kurz davor, das Spiel zu gewinnen, er hat einen fliegenden Teppich, ein Amulett und zwei Gold vor sich liegen, und da er die Wunderlampe noch nicht gefunden hat, möchte er mit Handel genug Gold verdienen um eine zu kaufen. Er kennt eine der Wüstenstädte, er hat ja schon Handel getrieben, und so zieht er los mit drei Handelsgütern, zwei Kameltreibern und einem Wasserschlauch. Wasser ist knapp kalkuliert, also hat er letzte Runde eine Route über eine ihm bekannte Oase gewählt und musste keinen Wasserschlauch abgeben. Jetzt startet er seinen Zug mit einem Dschinn und legt das Feld mit der Stadt, die er schon besucht hat, neben das Feld, auf dem er gerade steht. Dann zieht er mit seiner Karawane über die Stadt und zurück auf die Oase. Er tauscht seine drei Handelswaren gegen drei Goldkarten, und sagt den anderen Spielern, dass er kein Wasser benötigt, da er über eine Oase gezogen ist. Und diese Runde ist ein Räuber unterwegs, also zeigt er den anderen Spielern seine beiden Kameltreiber.

Spieler B tut es jetzt leid, dass er letzte Runde keine Landkarte eingesetzt hat um die Stadt aufzudecken, denn dann hätte Spieler A nur zwei Waren handeln können (er hatte sich dagegen entschieden, weil Spieler A zu weit von der Stadt entfernt war). Jetzt ist es zu spät, Spieler A hat alles was er braucht und muss nur noch nach Hause kommen um das Spiel zu gewinnen. Also opfert Spieler B einen Dschinn und tauscht das Feld, auf dem Spieler A steht gegen ein Feld in der äußersten Reihe auf der anderen Seite des Spielplans. Dann zieht er seine Karawane, bezahlt einen Wasserschlauch und zeigt den anderen Spielern zwei Kameltreiber.



Hier geht's weiter nach dem „Gesetz der Wüste“: Heimkehrende Karawanenführer legen Gold und Artefakte vor sich ab.

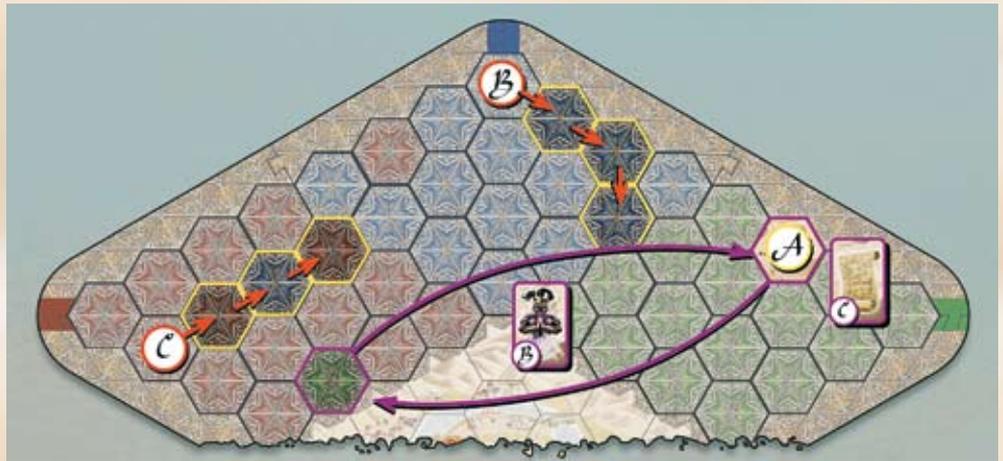
In der Heimatstadt können Artefakte für fünf Gold gekauft werden.

Offen ausliegende Karten zählen nicht für das Handkartenlimit, können aber unterwegs nicht genutzt werden.

Wenn ein Spieler alle drei Artefakte offen ausliegen hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt.

Seine Karawane steht jetzt direkt neben dem Feld mit der Höhle, nur zwei Felder entfernt vom bekannten Gebiet. Er weiß das, weil er vorher im Spiel schon einmal darüber gezogen ist, aber er hat es für sich behalten, und weil außer ihm niemand dort entlang gezogen ist, wissen die anderen Spieler es nicht. Sein Plan ist wie folgt: Er hat bisher nur den fliegenden Teppich, also sollten ihn die anderen Spieler nicht als potentiellen Sieger im Auge haben. Und er weiß, wo das Mausoleum ist, denn die anderen Spieler haben alle schon ein Amulett, und es gibt nur ein Feld, über das alle anderen Spieler in der Runde gezogen sind, in der sie sich das Amulett genommen haben – das muss also das Mausoleum sein! Nächste Runde wird er also einen Dschinn spielen und das Mausoleum zwischen die Höhle und das bekannte Gebiet legen, über beide magischen Orte ziehen und seinen Zug im bekannten Gebiet beenden (auf dem er sicher vor den Dschinns anderer Spieler ist).

Jetzt ist Spieler C dran. Er spielt eine Landkarte auf das Feld, auf dem die Karawane von Spieler A steht – offen liegende Felder können von Dschinns nicht mehr vertauscht werden, also kann Spieler A in seinem nächsten Zug seine Karawane nicht zunächst näher an das bekannte Gebiet bringen und wird hoffentlich (aus Sicht von Spieler C) ohne ausreichend Wasser in der Wüste enden: Spieler C weiß, dass Spieler A drei Gold und zwei Kameltreiber hat, also kann er nur einen Wasserschlauch haben. Spieler A braucht aber zwei Wasserschläuche, um von der äußersten Reihe das bekannte Gebiet zu erreichen!



Spieler A hat jetzt ein Problem: Wenn er einen Dschinn einsetzt, um die Oase, die er letzte Runde benutzt hat, auf seinen Weg zurück zum bekannten Gebiet zu legen, hat er genug Wasser, um nach Hause zu kommen. Aber er kann das Feld, auf dem er seinen Zug beendet, nicht absichern – denn er darf ja nur einen Chip in seinem Zug legen. Er sieht jetzt, wie wichtig Landkarten gegen Ende des Spiels sind!

Egal, was Spieler A macht, Spieler B wird das Spiel gewinnen. Es gab für Spieler B keinen Grund, sich Amulett und Wunderlampe früher zu nehmen, denn er wusste ja durch die Spielzüge der anderen genau, wo das Mausoleum ist. Natürlich wäre sein Vorteil – als einziger zu wissen, wo die Ruine ist – verloren gewesen, wenn auch einer der anderen Spieler den Ort entdeckt hätte. Oder wenn das Mausoleum mit einer Landkarte von einem anderen Spieler fixiert worden wäre. Aber wenn sich Spieler B das Schicksal von Spieler A ansieht – das Risiko war's Wert ...

