

GONZAGA

FÜR 2 – 4 EHRGEIZIGE ADELIGE AB 8 JAHREN, SPIELDAUER CA. 45 MINUTEN

13. bis 18. Jahrhundert: Mit der Unterstützung ihrer Ehefrauen zetteln die Herren der mächtigsten Familien Verschwörungen und Intrigen an. Sie treffen Absprachen, schließen Verträge und brechen sie wieder – nur um noch mehr Macht zu gewinnen und um ihre Lehen zu vergrößern. Diese Familien beherrschen ganze Regionen mit einem Netzwerk aus Bündnissen und Lehen und durch eine vorausschauende Heiratspolitik.

Eine dieser einflussreichen Familien sind die Gonzaga, die Herrscher von Mantua. Wie viele Adelsfamilien, streben auch sie nach dem Thron. Dabei gehen sie äußerst raffiniert zu Werke, denn sie wissen, dass sie offene Feindseligkeiten vermeiden müssen, um erfolgreich zu sein.

In Gonzaga übernimmst du die Führung über eine Adelsfamilie und beanspruchst Lehen in den wertvollsten Regionen. Alle Familien haben dasselbe Ziel: Sie wollen das größte Gebiet beherrschen! Gleichzeitig versuchst du unbemerkt die Kontrolle über bestimmte kulturelle und wirtschaftliche Zentren zu übernehmen, um sowohl auf das gesellschaftliche wie auch auf das wirtschaftliche Leben Einfluss zu nehmen. Kannst du mit List und Geschick ein Netz aus Verbündeten, Lehen und See-Bündnissen knüpfen, um das größte und mächtigste Haus in ganz Europa zu werden?

Spieler deine Karten rasch, aber klug aus – und bereite dich darauf vor, deine Pläne von einem Moment auf den anderen zu ändern!

Hier findest du ein neuartiges Strategie- und Eroberungsspiel mit der Einfachheit und der Tiefe der großen Klassiker.

Willkommen bei Gonzaga!

SPIELMATERIAL

- Das Spielbrett mit einer Landkarte von Europa. Die Karte zeigt **6 Regionen** (in unterschiedlichen Farben) und **6 See-Gebiete**, die durch blaue Linien getrennt sind.



- 16 Szenario-Plättchen für unterschiedliche Spielerzahlen. Sie geben an, welche Regionen **aktiv** sind.



- 6 Siegel zum Markieren der aktiven Regionen



- 1 Gonzaga-Bonus-Plättchen



- 1 Karte „Letzte Runde“



- Diese Spielregel

- 1 Übersichtskarte



- 16 „Geheime Aufgabe“-Karten

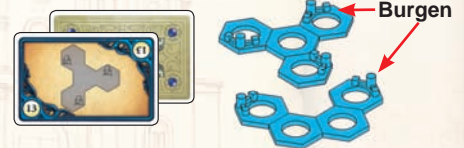


- Spielmaterial in den vier Spielerfarben (Rot, Gelb, Grün und Blau):

- 1 Ablagetafel



- 12 Spielsteine „Lehen“ aus Kunststoff und 12 dazu passende Lehen-Karten



- 6 Spielsteine „Ring“ aus Kunststoff



- 1 Wertungsstein



- 11 Planungs-Karten: 7 Regionskarten (eine davon für die passiven Regionen)



- 4 Aktionskarten (Hafen, Stadt, Bündnis und Königliches Privileg).



SPIELZIEL

Um zu gewinnen, musst du die meisten Siegpunkte haben. Siegpunkte erhältst du, wenn du Städte und Häfen mit deinen Spielsteinen besetzt, wenn du – durch die Kontrolle von Häfen – See-Bündnisse schließt und wenn du der Kirche spendest. Bei Spielende erhältst du Boni, wenn du Städte kontrollierst, die auf deiner Geheime Aufgabe-Karte stehen und wenn du das Gonzaga-Bonus-Plättchen besitzt.

SPIELVORBEREITUNG

Löse vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus den Rahmen!

Lege das **Spielbrett** in die Tischmitte. Suche die **Szenario-Plättchen** heraus, die für eure Spielerzahl vorgesehen sind und ziehe eines davon zufällig. Auf die Felder neben den angegebenen Regionen legst du offen die zugehörigen **Siegel**. Dies sind die **aktiven Regionen** für dieses Spiel. Die Siegel der übrigen Regionen werden verdeckt auf die zugehörigen Felder gelegt. Dies sind die **passiven Regionen**. Die Szenario-Plättchen werden für das Spiel nicht mehr benötigt und kommen zurück in die Schachtel. Hinweis: Je nach Szenario können verschieden viele Regionen aktiv sein.

Wähle eine Farbe und nimm dir die Ablagetafel, alle Steine und die Karten dieser Farbe. Suche die Regionskarten der nicht aktiven Regionen heraus und lege sie zurück in die Schachtel.

Setze deinen **Wertungsstein** auf das Feld „0“ der **Zählleiste**, die außen um das Spielbrett verläuft. Lege die **Lehen-Spielsteine** als Vorrat neben dir ab. Mische deine **Lehen-Karten** und lege sie als verdeckten Stapel vor dir ab. Gib dem ältesten Spieler die Karte „**Letzte Runde**“. Er steckt die Karte genau in die Mitte seines Stapels mit den Lehen-Karten, also unter die sechste Karte von oben. Er hat durch die Karte weder Vor- noch Nachteile, sie dient nur zur Bestimmung des Spielendes.

Lege die **Planungs-Karten** als verdeckten Stapel auf das rechte Feld auf deiner Ablagetafel. Lege die sechs **Ringe** auf die Felder unten auf deiner Ablage.

Mische die **Geheime Aufgabe-Karten**, und gib jedem Spieler eine verdeckte Karte. Lege die übrigen Geheime Aufgabe-Karten verdeckt zurück in die Schachtel. Du darfst dir deine Geheime Aufgabe jederzeit ansehen, aber achte darauf, dass deine Mitspieler sie nicht sehen! Du kannst sie halb unter deine Ablagetafel schieben. Die Geheime Aufgabe zeigt 6 Städte. Je drei der Städte haben dasselbe Symbol. Die beiden Symbole findest du oben auf der Karte. Bei Spielende erhältst du Bonuspunkte, je nachdem wie viele dieser Städte du kontrollierst.

Lege das **Gonzaga-Bonus-Plättchen** und die **Übersicht** griffbereit neben das Spielbrett.

Jetzt kannst du mit dem Spiel beginnen!



Beispiel: Du hast das Szenario „Colombo“ gezogen. Die aktiven Regionen sind **Hispania, Francia, Britannia und Italia**. Die passiven Regionen sind **Germania und Europa Orientalis**. Lege die Siegel der vier aktiven Regionen offen auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Brett. Lege die beiden letzten Siegel verdeckt auf die Felder für **Germania und Europa Orientalis**. Jeder Spieler hat folgende 5 Regionskarten auf der Hand: **Hispania, Francia, Britannia, Italia und Passive Region**. Die Karten für **Germania und Europa Orientalis** werden für das Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

SPIELVERLAUF

Gonzaga wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus vier Phasen:

1. LEHEN NEHMEN

Jeder Spieler deckt die oberste Karte von seinem Stapel mit den Lehen-Karten auf und nimmt sich das abgebildete Lehen aus seinem Vorrat.

2. ZUG PLANEN

Jeder Spieler plant geheim seinen Zug und wählt die entsprechenden Planungs-Karten aus.

3. SPIELERREIHENFOLGE BESTIMMEN

Die Planungs-Karten werden aufgedeckt, und die Spielerreihenfolge wird bestimmt.

4. LEHEN EINSETZEN

In Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler sein Lehen auf dem Spielbrett ein und erhält Siegpunkte.

1. LEHEN NEHMEN

Zu Beginn jeder Runde musst du die oberste Karte von deinem Stapel mit den Lehen-Karten aufdecken. Suche den abgebildeten Spielstein aus deinem Vorrat und lege ihn auf die Karte.

Hinweis: Einige Lehen sehen sich sehr ähnlich. Wenn du dir nicht sicher bist, ob du das richtige Lehen hast, kannst du auf der Unterseite nachsehen: Die vorderen Stellen der Zahl dort (die Zehnerstelle und falls vorhanden die Hunderterstelle) müssen mit den vorderen Stellen der Zahl auf der Karte übereinstimmen. Die Einerstelle wird bei dem Vergleich nicht beachtet! Beispiele: Lehen 50 passt zu Karte 52, Lehen 120 passt zu Karte 124, u.s.w.



2. ZUG PLANEN

Jetzt musst du entscheiden, wie du das Lehen einsetzen möchtest. Dafür benutzt du deine Planungs-Karten.

Du hast zwei verschiedene Arten Planungs-Karten: **Regionkarten** und **Aktionskarten**. Du musst in jeder Runde von beiden Arten je eine Karte auswählen. Mit der Regionkarte zeigst du **wo** du das Lehen einsetzt, und mit der Aktionskarte zeigst du **wie** du es einsetzt.

Lege die beiden Planungs-Karten, die du ausgewählt hast, verdeckt auf das große linke Feld auf deiner Ablagetafel. Lege alle unbenutzten Planungs-Karten als verdeckten Stapel auf das rechte Feld.

Wie planst du deinen Zug?

- Deine Regionkarte bestimmt, in welcher Region du dein Lehen einsetzen musst. Mit der Karte Passive Region darfst du das Lehen in einer beliebigen passiven Region einsetzen.

Achtung: Du darfst das Lehen so einsetzen, dass es Felder in mehreren Regionen bedeckt! Es muss jedoch mindestens 1 beliebiges Feld in der von dir gewählten Region bedecken. Das Feld muss weder eine Stadt noch ein Hafen sein.

- Die Aktionskarte gibt vor, auf welche Art von Feldern du das Lehen setzen musst:

AKTION A – HÄFEN

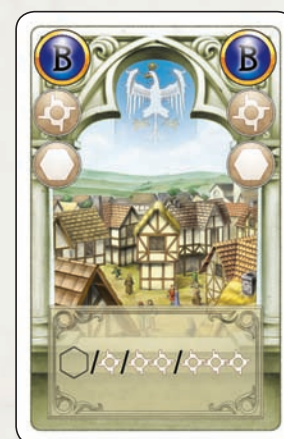
- Das Lehen muss **1 oder 2 Häfen** bedecken. Es darf keine Stadt bedecken!



AKTION B – STÄDTE

Wähle eine der beiden folgenden Möglichkeiten:

- Das Lehen muss **1, 2 oder 3 Städte** bedecken. Es darf keinen Hafen bedecken! *oder*
- Das Lehen darf **nur leere Felder** (Felder ohne Stadt oder Hafen) bedecken.



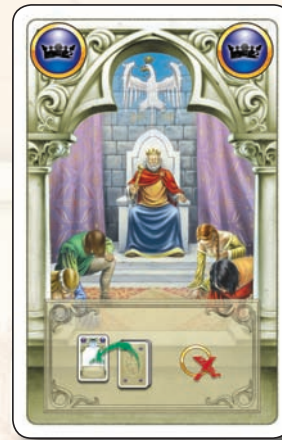
AKTION C – BÜNDNIS

Wähle eine der beiden folgenden Möglichkeiten:

- Das Lehen muss gleichzeitig auf **mindestens 1 Stadt und 1 Hafen** sitzen.
- oder
- Du schließt ein **Heiratsbündnis**.



Du musst das Lehen so einsetzen, dass es entweder auf 1 Stadt und 1 Hafen oder auf 2 Städten und 1 Hafen oder auf 1 Stadt und 2 Häfen sitzt. Du darfst es nicht so einsetzen, dass es nur Städte oder nur Häfen bedeckt. Anstatt das Lehen einzusetzen kannst du ein Heiratsbündnis schließen, indem du 1 oder 2 Ringe einsetzt (siehe „Heiratsbündnis schließen“).



KÖNIGLICHES PRIVILEG: Diese Karte kannst du zusätzlich zu deiner gewählten Aktionskarte ausspielen, damit du deine Aktion als erster ausführen darfst. Dabei legst du die Karte Königliches Privileg zusammen mit der Regionskarte auf das linke Feld deiner Ablagetafel. Die von dir gewählte Aktionskarte musst du verdeckt als **oberste Karte auf deinen Stapel** der unbenutzten Planungs-Karten legen. Auf diese Weise liegen nur zwei Planungs-Karten auf dem linken Feld und die Mitspieler erhalten keinen Hinweis, dass du das Königliche Privileg nutzt! Wenn du die Karte Königliches Privileg aufdeckst, musst du gleichzeitig die oberste Karte deines Planungs-Karten-Stapels aufdecken.

Achtung: Wenn du die Karte Königliches Privileg ausspielst, musst du einen deiner Ringe von der Ablagetafel abgeben (siehe: „3. Spielerreihenfolge bestimmen“). Wenn du keinen Ring mehr hast, darfst du diese Karte nicht mehr ausspielen!

3. SPIELERREIHENFOLGE BESTIMMEN

Wenn alle Spieler die Planung ihrer Züge abgeschlossen haben, beginnt die nächste Phase:

- Alle Spieler decken ihre Planungs-Karten gleichzeitig auf. Jeder Spieler, der die Karte Königliches Privileg gelegt hat, muss einen Ring abgeben. Dann deckt er die oberste Karte von seinem Stapel mit den Planungs-Karten auf und legt sie auf das linke Feld seiner Ablagetafel.
- Anschließend nimmt jeder Spieler die offenen Karten vom mittleren Feld auf seiner Ablagetafel – das sind die Karten, die er in der vorhergehenden Runde gespielt hat – und legt sie verdeckt auf seinen Planungs-Karten-Stapel. Hinweis: In der ersten Runde entfällt dieser Schritt, da die Spieler noch keine offenen Planungs-Karten aus der vorhergehenden Runde vor sich liegen haben.

Jetzt wird die Spielerreihenfolge an Hand der gewählten Aktionen festgelegt. Die Reihenfolge ist:

Königliches Privileg vor >> **Häfen (Aktion A)** vor >> **Städte (Aktion B)** vor >> **Bündnis (Aktion C)**

Falls mehrere Spieler dieselbe Aktion gewählt haben, kommt derjenige von ihnen zuerst an die Reihe, dessen **Lehen-Karte die niedrigste Zahl** zeigt.

Falls mehrere Spieler die Karte Königliches Privileg gewählt haben, kommen sie alle vor den übrigen Spielern an die Reihe. Untereinander gilt für sie die Reihenfolge ihrer **zweiten Aktionskarte**. Haben sie dieselbe Aktion gewählt, entscheidet wieder die Zahl auf der Lehen-Karte.

Beispiel: Birgit hat ihr Königliches Privileg und die Aktion Bündnis (C) gewählt. Günter hat die Aktion Häfen (A) gewählt. Frank und Peter haben beide die Aktion Städte (B) gewählt. Birgit kommt als erste an die Reihe und nach ihr Günter. Franks Lehen-Karte zeigt die 12 und Peters Lehen-Karte die 83. Nach Günter kommt also Frank an die Reihe und zuletzt Peter.



4. LEHEN EINSETZEN

In dieser Phase setzen die Spieler ihre Lehen in der Reihenfolge ein, die in Phase 3 festgelegt wurde.

Wenn du an die Reihe kommst, musst du dich für eine der Möglichkeiten auf der Aktionskarte entscheiden.

Beim Einsetzen musst du folgende Regeln beachten:

- 1) Du musst dich an die Vorgaben auf den Planungs-Karten halten, die du gewählt hast.
- 2) Der ganze Spielstein muss auf eingezeichneten Feldern liegen. Er muss die Felder vollständig bedecken. Das Lehen darf sowohl Land- als auch Seefelder bedecken. Du darfst es nicht so setzen, dass es ganz oder teilweise auf einem anderen Lehen liegt. Ausnahme: Du darfst es auf Felder setzen, auf denen bereits Ringe anderer Spieler liegen (siehe „Heiratsbündnis schliessen“).

- 3) Auf einem oder mehreren Abschnitten des Spielsteins befinden sich kleine Burgen. Alle Burgen müssen auf Landfeldern sitzen. Die Abschnitte mit den Burgen sind auch auf der Lehen-Karte gekennzeichnet.
- 4) Das Lehen darf eine unpassierbare Grenze berühren. Du darfst es aber nicht so setzen, dass es eine unpassierbare Grenze bedeckt.

Bevor du das Lehen endgültig einsetzt, darfst du unterschiedliche Positionen auf den Feldern ausprobieren. Dabei kannst du es beliebig drehen. Ein einmal eingesetztes Lehen kann nicht mehr versetzt oder wieder vom Plan genommen werden.

Achtung: Wenn sich gleichfarbige Lehen an mindestens einer Kante berühren, gelten diese **Lehen** als **miteinander verbunden**. **Ausnahme:** Die Lehen gelten auch dann als miteinander verbunden wenn an der Stelle, an der sie sich berühren, zwischen ihnen eine unpassierbare Grenze verläuft!

Nachdem du das Lehen eingesetzt hast, wird die Lehen-Karte aus dem Spiel genommen. Dann erhältst du die Siegpunkte für das eingesetzte Lehen und rückst deinen Wertungsstein auf der Zählleiste entsprechend vor.

Anschließend legst du alle Planungs-Karten (auch die Karte „Königliches Privileg“, falls du sie in dieser Runde ausgespielt hast) vom linken Feld deiner Ablagetafel so auf das mittlere Feld, dass deine Mitspieler alle Karten erkennen können. Diese Karten kannst du in deinem nächsten Zug nicht verwenden! Erst am Ende der Phase 3 in der nächsten Runde kannst du sie wieder auf deinen Stapel mit den Planungs-Karten legen. Du solltest deine Züge also gut im Voraus planen, damit du die richtigen Planungs-Karten zur Verfügung hast, wenn du sie benötigst!

Achtung: Du musst das Lehen, das dir die Lehen-Karte vorgibt, nicht einsetzen. Wenn du es nicht einsetzen kannst oder willst, darfst du das Lehen stattdessen der **Kirche spenden**. Lege den Spielstein auf das große Feld mit der Kirche auf dem Spielbrett, und du erhältst dafür **3 Siegpunkte**.

Nachdem jeder Spieler seine Aktion ausgeführt hat, endet die Runde. Es folgt die nächste Runde.

Siegpunkte

Nach deinem Zug erhältst du Siegpunkte für:

STÄDTE UND HÄFEN	SIEGPUNKTE
Für jede Stadt und jeden Hafen, die du mit dem Lehen bedeckt hast:	3 in einer aktiven Region 1 in einer passiven Region
SPENDE FÜR DIE KIRCHE	
Wenn du das Lehen nicht einsetzen kannst oder willst:	3
SEE-BÜNDNIS	
Wenn du mit dem Lehen den dritten Hafen mit demselben Symbol besetzt hast:	10

Wichtige Hinweise: Die Häfen eines See-Bündnisses müssen nicht miteinander verbunden sein! In jedem See-Gebiet kann es nur ein See-Bündnis geben. Du erhältst die Siegpunkte für das See-Bündnis nur bei seiner Gründung wenn du den dritten Hafen besetzt. Besetzt du später noch den vierten Hafen erhältst du zwar die Punkte für den Hafen aber für das See-Bündnis erhältst du nicht noch einmal Siegpunkte. Zur besseren Übersicht sind alle Häfen, die dasselbe Symbol zeigen, auf dem Spielbrett durch Schifffahrtsrouten (gepunktete rote Linien) miteinander verbunden.

Vergiss nicht deinen Wertungsstein vorzurücken, wenn du Siegpunkte erhältst!

Heiratsbündnis schließen

Wenn du die Aktion C Bündnis gewählt hast, kannst du ein Heiratsbündnis schließen. Das Heiratsbündnis erlaubt es dir anstelle des vorgegebenen Lehens 1 oder 2 Ringe auf einander benachbarten Feldern auf dem Spielbrett einzusetzen. Jeder Ring zählt als ein Lehen!

Ein Heiratsbündnis schließen:

1. Das Lehen, das du in Phase 1 genommen hast, kommt aus dem Spiel und wird in die Schachtel zurückgelegt.

RICHTIG:



FALSCH:



RINGE EINSETZEN:

RICHTIG:



FALSCH:



- Nimm einen Ring von deiner Ablagetafel und setze ihn auf einem beliebigen Feld in der gewählten Region ein.
- Danach darfst du noch einen zweiten Ring auf einem **beliebigen** Nachbarfeld des ersten Rings einsetzen. Du darfst ihn auf einem Land- oder Seefeld oder sogar auf der anderen Seite einer unpassierbaren Grenze einsetzen!

Wichtiger Hinweis: Du darfst den Ring unmittelbar auf das Feld setzen oder du kannst ihn auf das Lehen eines Mitspielers über dem Feld setzen. Du darfst den Ring **nicht** auf eines deiner Lehene setzen oder ihn auf ein Feld setzen, auf dem bereits ein Ring liegt. Auf jedem Feld dürfen höchstens 1 Lehen und 1 andersfarbiger Ring liegen! Wenn du den Ring unmittelbar auf ein Feld setzt, kann dort später noch ein anderer Spieler sein Lehen einsetzen. In diesem Fall wird der Ring einfach kurz weggenommen und auf demselben Feld auf das Lehen gesetzt.

Wenn du einen Ring einsetzt, ist das genauso wie wenn du ein Lehen einsetzt, das nur aus einem Feld besteht. Das heißt, du bekommst für den Ring Siegpunkte wenn du ihn auf einer Stadt oder auf einem Hafen einsetzt oder ein See-Bündnis schließt. Das gilt auch wenn du Ringe auf Städte oder Häfen setzt, auf denen schon das Lehen eines Mitspielers liegt. Du kannst Ringe nicht als Spende für die Kirche einsetzen.

Der erste Ring des Heiratsbündnisses muss nicht mit einem deiner Lehene verbunden sein.

Hinweis: Für das ganze Spiel hast du nur 6 Ringe zur Verfügung! Du benötigst Ringe wenn du ein Heiratsbündnis schließt und wenn du die Karte Königliches Privileg ausspielst. Einmal eingesetzte Ringe bekommst du nicht mehr zurück. Überlege daher gut wofür du deine Ringe verwendest! Für Ringe, die du bei Spielende noch übrig hast, bekommst du keine Siegpunkte.

SPIELENDE

Nach der sechsten Runde deckt der Spieler, der die Karte „Letzte Runde“ in seinem Stapel mit den Lehen-Karten hat, diese Karte auf und zählt die Städte und Häfen **in den aktiven Regionen** auf denen kein Lehen sitzt:

- Sind **3 oder weniger** unbesetzt, legt er die Karte „Letzte Runde“ ab und es wird noch eine Runde gespielt. Danach endet das Spiel.
- Sind **4 oder mehr** unbesetzt, legt er die Karte „Letzte Runde“ unter die nächste Lehen-Karte seines Stapels, und es folgt die nächste Runde.

In jedem Fall wird die Runde ganz normal durchgespielt. Falls es nicht die letzte Runde war, überprüft der Spieler nach der Runde erneut die Anzahl der unbesetzten Städte und Häfen in den aktiven Regionen.

Es kann vorkommen, dass das Spiel so lange weitergeht, bis die Spieler ihre letzte Lehen-Karte aufdecken und ihr letztes Lehen nehmen. Dann endet das Spiel nach der Runde, unabhängig davon wie viele Städte und Häfen noch unbesetzt sind.

Um sicher zu sein, dass du während des Spiels alle Siegpunkte auf der Zählleiste abgetragen hast, solltest du jetzt noch einmal die Siegpunkte für jeden Spieler nachzählen.

Dann erhält der Spieler mit den meisten verbundenen Lehene das Gonzaga-Bonus-Plättchen. Das Plättchen ist **15 Siegpunkte** wert. Im Fall eines Gleichstandes erhält jeder daran beteiligte Spieler 15 Punkte. Denke beim Durchzählen daran, dass jeder Ring jeweils als 1 Lehen zählt! *Auf dem Bild rechts besitzt der blaue Spieler fünf verbundene Lehene.*

Anschließend deckt jeder Spieler seine Geheime Aufgabe-Karte auf und zählt wie viele der auf der Karte gezeigten Städte er mit Lehene (Ringe sind auch Lehene!) bedeckt hat. Die Lehene müssen nicht miteinander verbunden sein. Wie viele Siegpunkte du für deine Geheime Aufgabe erhältst, hängt davon ab wie viele der Städte du bedeckt hast:

STÄDTE	0	1	2	3	4	5	6
PUNKTE	0	2	5	10	15	25	35



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt! Im Fall eines Gleichstandes gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der die meisten Städte und Häfen mit Lehene bedeckt hat. Herrscht auch dabei ein Gleichstand, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg!



Autor: Guglielmo Duccoli

Entwicklung: Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio, Sergio Roscini, Andrés J. Voicu

Illustration: Alberto Bontempi, Stefano De Fazi

Grafik: Alberto Bontempi

Spielregel: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Deutsche Bearbeitung: Ulrich Bauer



Copyright © 2009
daVinci Editrice S.r.l.
Via Tittoni, 3
06131 Perugia, Italy
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany.



Vertrieb im deutschen Sprachraum:
ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
63303 Dreieich. www.abacusspiele.de

Wir bedanken uns bei Gianmaria Perugini, Nicola Lepetit, Roberto Piazzolla, Luigi Ferrini und Franco Ghisotti. Ein herzliches Dankeschön an alle Testspieler für ihre Beiträge.