



KARNIVORE KOALA™

REGELHEFT

INHALT

30x SCHURKEN



erkennbar durch einen lila Kartennamen und eine lila Ecke

20x BEWOHNER



erkennbar durch einen blauen Kartennamen und eine blaue Ecke

6x KOALA-KÖNIGE



erkennbar durch einen roten Kartenrücken und einen weißen Kartennamen

22x JÄGER



erkennbar durch einen roten Kartennamen und eine rote Ecke

32x ARBEITER



erkennbar durch einen gelben Kartennamen und eine gelbe Ecke

18x MUTIERTE TIERE



erkennbar durch einen grünen Kartenrücken und einen grünen Kartennamen

SYMBOLE



KOALA

Wird zum Aktivieren von Koalas genutzt.



SPEER

Wird für die Jagd genutzt und um Koalas zu aktivieren.



KRONE

Wird zum Aktivieren und Stehlen von Koalas genutzt.



KOALA / SPEER

Kann entweder als Koala oder als Speer genutzt werden.



KARTE ZIEHEN

Wird genutzt, um sofort eine Koala-Karte zu ziehen.



TOTENKOPF

Entfernt einen Koala oder verringert das Handkartenlimit.



FALLE

Eine Falle kann als eines der folgenden vier Tiersymbole genutzt werden:

TIERSYMBOLE



Säugetier

Reptil

Vogel

Fisch

WILLKOMMEN ZUR POST-EUKALYPTISCHEN WELT VON KARNIVORE KOALA!

Die Erde hat sich verändert: Tiere sind zu neuen Spezies mutiert, die Eukalyptusbäume sind verschwunden und Koalas organisieren sich in fleischfressenden Stämmen, geführt von hungrigen Koala-Königen, die ihren täglichen Tribut einfordern - ein leckeres und fleischiges Drei-Gänge-Menü!

In Karnivore Koala versuchen 2 bis 6 Spieler als Erste alle erforderlichen Tiere zu jagen um die Lieblingsspeisen ihres Königs zuzubereiten.

Jeder Spieler kontrolliert einen Stamm aus Koalas, in dem er Arbeiter ansammelt, welche die Voraussetzungen zur Jagd auf bestimmte Tiere liefern, Bewohner, die eine Nutzung von Spezialeffekten ermöglichen, und Jäger, welche die Jagdfähigkeiten eines Spielers verbessern. Zusätzlich gibt es noch Schurken um die Pläne der anderen Spieler zu durchkreuzen.

Schaffst du es deinen Stamm zu leiten, alle Speisen zu jagen und deinem König zu beweisen, dass du der ultimative Karnivore Koala bist?

AUFBAU

Mische den Tierkartenstapel, bestehend aus den 18 Tierkarten, und platziere ihn verdeckt in der Mitte des Tisches. Dann ziehst du die obersten drei Tierkarten und legst sie offen vor dem Stapel aus. Diese repräsentieren nun jeweils ein Gericht deines Menüs.

Nun mischst du die sechs Koala-Könige und lässt jeden Spieler zufällig einen von ihnen ziehen. Die gezogenen Koala-Könige markieren während des gesamten Spiels den Stamm eines Spielers. Alle übrigen Könige werden zurück in die Spieldpackung gelegt.

Als nächstes wird der Startspieler festgelegt. Dies ist immer der Spieler, der als letztes Fleisch gegessen hat. Der Startspieler platziert seinen Koala-König unter der Hauptspeise, gefolgt von den anderen Spielern, die reihum im Uhrzeigersinn ihre Koala-Könige untereinander legen.

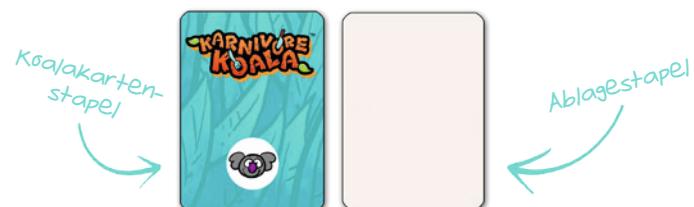
Zum Schluss wird der Koalakartenstapel (alle übrigen Koalakarten) gemischt und in Reichweite aller Spieler platziert. Während des Spiels wird es notwendig sein, einen Ablagestapel anzulegen. Dieser sollte sich neben dem Koalastapel befinden.

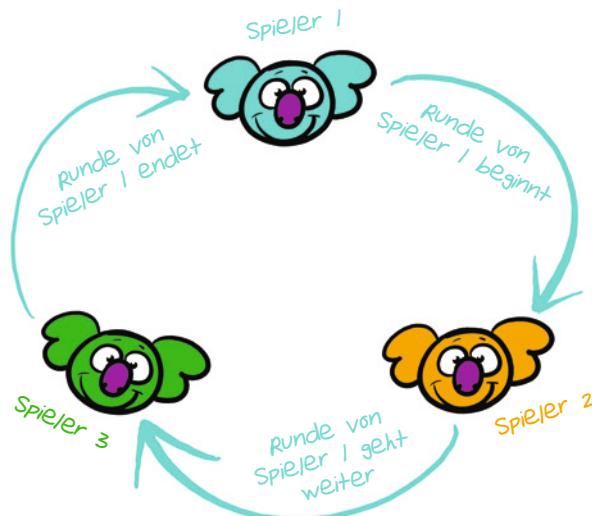
Beginnend mit dem Startspieler zieht jetzt jeder Spieler drei Karten vom Koalastapel. Diese drei Karten bilden die Handkarten eines Spielers und dürfen den anderen Spielern während des gesamten Spiels nicht gezeigt werden.

Beispiel: Die folgende Abbildung zeigt den Aufbau eines gewöhnlichen Spiels von Karnivore Koala. Ganz oben befindet sich der Tierkartenstapel. Davor liegt der Tunatoad als Vorspeise aus, der Cateagle als Hauptspeise und die Komodocow als Nachspeise. Darunter befinden sich die Koala-Könige aller drei Spieler und ganz zuletzt der Koalakartenstapel mit einem reservierten Platz für den Ablagestapel.

RUNDEN & SPIELZÜGE

Jedes Spiel von Karnivore Koala besteht aus aufeinanderfolgenden Runden. Diese sind in Spielzüge unterteilt, in denen die Spieler agieren. Eine Runde ist immer bezogen auf den jeweiligen Spieler, und für jeden Spieler beginnt seine neue Runde mit jedem seiner Spielzüge, und endet, sobald sein nächster Spielzug beginnt.





Beispiel: In einem 3-Spieler-Spiel beginnt die Runde von Spieler 1 sobald sein Spielzug beginnt. Seine Runde hält solange an, bis Spieler 2 und 3 ihre Spielzüge beendet haben, und endet erst, wenn der nächste Spielzug von Spieler 1 beginnt.

Stell dir die Runde eines Spielers als die Zeit zwischen seinem jetzigen und seinem nächsten Spielzug vor.

EIN SPIEL BEGINNEN

Ein Spiel beginnt immer mit dem ersten Spielzug des Startspielers. Nach seinem Spielzug beginnt der Spielzug des nächsten Spielers im Uhrzeigersinn. Dies wiederholt sich nun für die Dauer des gesamten Spiels.

AKTIONEN

Während ihrer Spielzüge dürfen die Spieler alle ihre gewünschten Aktionen ausführen, wie z.B. das Platzieren von Karten, Zuweisen von Würfeln oder das Jagen von Tieren.

Ein Spieler darf die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft ausführen, muss allerdings zum Beginn seines Zuges immer erst die fünf Würfel werfen.

WÜRFEL WERFEN & WIEDERHOLUNGSWÜRFE

Zum Beginn jedes Spielzuges muss ein Spieler immer einmalig die fünf Spezialwürfel werfen. Dann hat der Spieler die Möglichkeit, entweder das Würfelergebnis zu akzeptieren oder eine Handkarte abzulegen um beliebig viele Würfel einmalig erneut zu werfen.

Ein sogenannter Wiederholungswurf darf jederzeit und beliebig oft während des Spielzuges ausgeführt werden, solange für jeden Wiederholungswurf eine Handkarte abgelegt wird.

HINWEIS: Nutzt ein Spieler einen Würfel, oder weist ihn einem seiner Koalas zu (siehe "WÜRFEL ZUWEISEN"), ist dieser Würfel verbraucht und darf nicht erneut gewürfelt oder anderweitig genutzt werden.

Beispiel: Spieler 1 wirft die Würfel und erzielt zwei Speere, einen Koala, eine Krone und einen Totenkopf.



Spieler 1 ist mit diesem Ergebnis nicht zufrieden, da er gerne eine zweite Krone und ein weiteres Koalasymbol möchte. Er legt eine Handkarte ab um den Würfel mit dem Totenkopf und einen mit einem Speersymbol erneut zu werfen.



Das neue Ergebnis ist ein weiterer Speer und ein Koala.



Spieler 1 legt eine weitere Karte ab, um die beiden Würfel mit den Speersymbolen einmalig erneut zu werfen.



Das neue Ergebnis zeigt einen Totenkopf und eine Krone. Spieler 1 entscheidet sich die Krone zu behalten, allerdings müsste er seine letzte Handkarte abwerfen, wenn er den Totenkopf wiederholen wollte, und hätte somit keine Karten mehr zum Ausspielen.



KOALAS PLATZIEREN

Mit dieser Aktion dürfen die Spieler ihre übrigen Handkarten in ihrem Stamm platzieren. Arbeiter werden dabei auf die linke Seite des Koala-Königs gelegt und Bewohner und Jäger auf die rechte Seite. Karten werden immer aufgedeckt platziert, so dass jeder Spieler eine Übersicht über alle Karten in jedem Stamm hat.

Alle Karten in einem Stamm, außer dem Koala-König, werden als Koalas bezeichnet. In einem Stamm dürfen sich nie mehr als sieben Koalas befinden. Diese können eine beliebige Kombination aus Arbeitern, Bewohnern oder Jägern sein. Koala-Könige zählen nicht zum Limit der Koalas in einem Stamm.

Ein Spieler kann sich auch dazu entscheiden, eine beliebige Anzahl an Handkarten für spätere Spielzüge aufzuheben. In diesem Fall platziert er diese Karten einfach nicht in seinem Stamm!

Jedes Mal, wenn ein achter Koala in einen Stamm platziert wird (entweder vom Spieler selbst oder einem anderen Spieler), muss der kontrollierende Spieler des Stammes einen Koala seiner Wahl entfernen und mit dem neuen Koala ersetzen. Der entfernte Koala wird auf den Ablagestapel gelegt.



Arbeiter

Jäger



WÜRFEL ZUWEISEN

Das Zuweisen von Würfeln bedeutet, dass ein Spieler die gewürfelten Würfelsymbole nutzt, um seine Koalas zu aktivieren. Ein Spieler kann den Bewohnern und Jägern in seinem Stamm Würfel zuweisen, deren Symbol in der Kartenbeschreibung dem des zugewiesenen Würfels entspricht.

Jedes Mal, wenn ein Würfel einem Koala zugewiesen wird, zählt dieser Koala als aktiviert und sein Karteneffekt muss sofort abgehandelt werden. Bitte beachte, dass manche Karteneffekte den Grundregeln widersprechen. In solchen Fällen gilt immer die Regelung des Karteneffekts.



Beispiel: Ein Barbarian zeigt in seiner Kartenbeschreibung ein Speersymbol. Weist man ihm einen Würfel mit einem Speersymbol zu, wird der Barbarian aktiviert und man profitiert sofort von seinem Karteneffekt, welcher dem Spieler zwei zusätzliche Speere verleiht. Der Freebootbear zeigt ein Koalasymbol in seiner Kartenbeschreibung und kann dementsprechend mit dem Zuweisen eines Koalasymbols aktiviert werden um seinen Effekt zu nutzen.

HINWEIS: Koalas dürfen immer nur Würfelsymbole zugewiesen werden und keine Symbole, die durch Effekte generiert werden, wie z.B. die zwei Speere des Barbarian.

Solange ein Koala nur ein einzelnes Symbol in seiner Kartenbeschreibung zeigt, kann man ihm immer nur einen einzigen Würfel zuweisen.

Zeigt ein Koala zwei oder mehr Symbole, kann man ihm auch nur einen einzigen Würfel zuweisen, allerdings kann dies ein Würfel mit irgendeinem der passenden Symbole sein.

Manche Karten zeigen zusätzlich eine Zahl neben ihrem Symbol. Diese Karten sind die einzigen, die mehrmals pro Spielzug aktiviert werden können. Man darf der entsprechenden Koalakarte immer maximal so viele Würfel zuweisen, wie die Zahl neben dem Symbol angibt.



HINWEIS: Koala- oder Koala-König-Karten ohne ein Symbol in ihrer Kartenbeschreibung, dürfen zu jeder Zeit aktiviert werden, ohne das man ihnen einen Würfel zuweisen muss.

Wird ein Würfel zugewiesen, kann dieser Würfel in diesem Spielzug nicht erneut zugewiesen, genutzt oder erneut gewürfelt werden.

KRONEN ZUWEISEN

Würfelergebnisse mit einem Kronensymbol werden dem Koala-König eines Stammes zugeordnet um dessen Spezialeffekt zu aktivieren, genauso wie man einen Bewohner oder Jäger aktivieren würde.

NICHT ZUGEWIESENE WÜRFEL

Es kann vorkommen, dass man nicht alle seine Würfel nutzen oder zuweisen möchte. In diesem Fall lässt man die entsprechenden Würfel einfach ungenutzt.

WÜRFEL NUTZEN

Würfel können neben dem Zuweisen auch für sofortige Effekte genutzt werden (siehe dir hierzu auch die erste Seite dieses Regelhefts für eine Übersicht aller Symbole an).



KOALASYMBOL

Kann nur zum Aktivieren von Koalakarten mit diesem Symbol genutzt werden.



SPEERSYMBOL

Kann zum Jagen genutzt werden (siehe "JAGEN"). Für jeden Würfel mit einem Speersymbol, erhält man einen Speer für die Jagd.



KOALA-SPEERSYMBOL

Hier kann sich ein Spieler aussuchen, ob er das Koalasymbol oder das Speersymbol nutzen möchte.



KRONENSYMBOL

Zwei Kronensymbole können genutzt werden, um einen beliebigen Koala aus einem gegnerischen Stamm in den eigenen zu legen.



KARTE-ZIEHEN-SYMBOL

Lässt den Spieler sofort die oberste Karte vom Koalastapel ziehen.



TOTENKOPFSYMBOL

Entfernt am Ende des Spielzugs einen Koala aus dem Stamm oder reduziert das Handkartenlimit (siehe "ENDE DES SPIELZUGS").

Immer wenn ein Würfel genutzt wird, wird er zur Seite gelegt und kann in diesem Spielzug nicht erneut genutzt oder zugewiesen werden.

JAGEN

Wie bei allen anderen Aktionen kann man jederzeit jagen, sogar mehrmals im selben Spielzug, wenn man dies bewerkstelligen kann.

Als erstes muss man die Vorspeise jagen. Sobald dies erledigt ist, geht es mit der Hauptspeise weiter. Alle anderen Spieler, welche noch keine Vorspeise gejagt haben, müssen weiterhin die Vorspeise jagen, bevor sie die Hauptspeise jagen dürfen. Zum Schluss, nachdem man die Hauptspeise gejagt hat, muss man lediglich noch die Nachspeise jagen.

Um ein Tier zu jagen, vergleicht man die Symbole des Tiers mit den Tiersymbolen seiner Arbeiter. Besitzt man einen Arbeiter oder eine beliebige Kombination aus mehreren Arbeitern, welche die Symbole des Tiers zeigen, darf man es jagen.

HINWEIS: Zeigt ein Arbeiter mehr als ein Tiersymbol, kann man ihn für eines von ihnen oder für alle von ihnen nutzen!

Jedes Tier besitzt zwei Symbole, welche mit denen deiner Arbeiter übereinstimmen müssen. Die Hauptspeise besitzt ein zusätzliches drittes Symbol, welches benötigt wird, um sie jagen zu können. Dieses Symbol wird durch den Kartenrücken der obersten Karte auf dem Tierkartenstapel vorgegeben und kann sich jedes Mal ändern, wenn eine Tierkarte vom Tierkartenstapel gezogen wird.

Sobald man über die notwendigen Arbeiter verfügt, um alle Tiersymbole des Tiers abzudecken, benötigt man drei Speersymbole für die Jagd.

Während seines Zuges sammelt man Speersymbole entweder durch das Aktivieren von Karteneffekten oder aber durch das Nutzen von Würfeln, welche ein Speersymbol zeigen, oder eine Kombination aus beidem. Wenn man insgesamt drei Speere aufweisen kann, gilt die Jagd als erfolgreich.

Sobald ein Spieler erfolgreich ein Tier gejagt hat, wird die entsprechende Tierkarte vor ihn gelegt. Ziehe nun die oberste Karte vom Tierkartenstapel und lege sie aufgedeckt auf den gerade frei gewordenen Platz. Diese ersetzt nun die jeweilige Mahlzeit (Vorspeise, Hauptspeise, Nachspeise) der gerade gejagten Karte. Alle anderen Spieler, die noch immer die jeweilige Speise jagen müssen, jagen nun die neu aufgedeckte Karte.

Immer nachdem ein Arbeiter genutzt wurde um ein Tiersymbol beizusteuern oder ein Jäger aktiviert wurde, werden diese aus dem Stamm entfernt (siehe "KOALAS ENTFERNEN"). Entferne die entsprechenden Koalas nach einer Jagd oder am Ende deines Zuges, falls keine Jagd ausgeführt wurde, die Arbeiter oder Jäger allerdings trotzdem aktiviert wurden.

HINWEIS: Bewohner müssen nie aus einem Stamm entfernt werden, wenn sie aktiviert werden.

SCHURKEN

Du fragst dich mittlerweile wahrscheinlich, wann endlich die Schurken zum Einsatz kommen. Schurken können im Normalfall zu jeder Zeit des eigenen Spielzugs ausgespielt werden. Manchmal können Schurken auch während gegnerischer Spielzüge ausgespielt werden. In diesem Fall ist dies in der jeweiligen Kartenbeschreibung vermerkt.

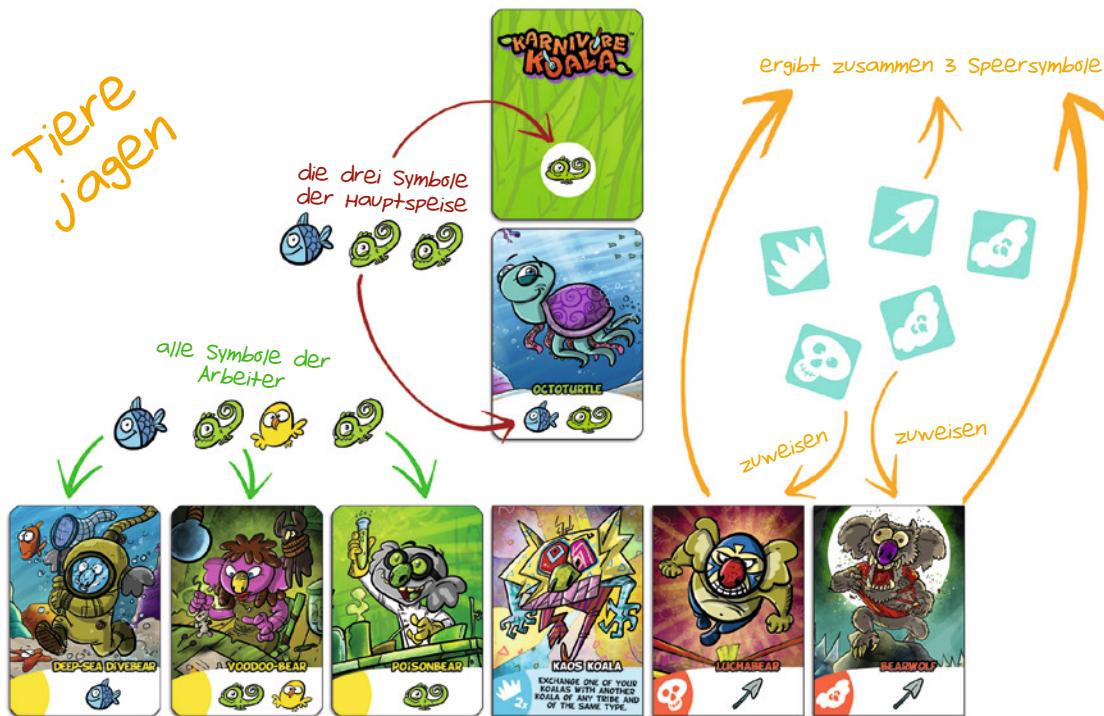
Schurken werden nicht im Stamm eines Spielers platziert, sondern direkt von der Hand gespielt. Nachdem ein Schurke ausgespielt wurde, wird sofort sein Karteneffekt abgehandelt und die Karte danach auf den Ablagestapel gelegt.

Schurken zählen nicht zum Limit der Koalas in einem Stamm und müssen nicht aktiviert werden. Sie gelten immer als aktiviert, sobald sie ausgespielt werden.

KOALAS ENTFERNEN

Es gibt verschiedene Gründe, warum Koalas aus dem Spiel entfernt werden: Durch Karteneffekte, Totenkopfsymbole, und die Aktivierung von Arbeitern und Jägern. Koalas zu entfernen bedeutet, dass man die betroffenen Koalas aufgedeckt oben auf den Ablagestapel legt.

Beispiel: Um die Hauptspeise zu jagen wird ein Fischsymbol, zwei Reptiliensymbole und drei Speere benötigt. Die Arbeiter besitzen ein Fisch- und ein Vogelsymbol, sowie zwei Reptiliensymbole, welche ausreichend wären um die Hauptspeise zu jagen (auch wenn das Vogelsymbol verschwendet wäre). Um die drei Speersymbole zu erhalten, weist der Spieler seinem Luchabear einen Totenkopf zu und nutzt seinen Effekt, welcher ihm einen Speer gibt. Dann weist der Spieler seinem Bearwolf ein Koalasymbol zu und erlangt so einen weiteren Speer. Zusammen mit dem gewürfelten Speersymbol besitzt er nun drei Speere. Der Spieler hat die Hauptspeise erfolgreich gejagt und entfernt nun alle seine Arbeiter und in diesem Fall auch den Luchabear und den Bearwolf.



ENDE DES SPIELZUGS

Nachdem ein Spieler alle seine Aktionen ausgeführt hat oder keine weiteren Aktionen mehr ausführen kann, endet sein Spielzug. Zu diesem Zeitpunkt, den wir "Ende des Spielzugs" nennen, ist es notwendig, die folgenden Schritte in der festgelegten Reihenfolge abzuhandeln:

1. KOALAS ENTFERNEN

Entferne alle genutzten Arbeiter und aktivierte Jäger aus dem Stamm, die nicht an einer Jagd beteiligt waren.

2. TOTENKOPFSYMBOLE

Der Spieler muss jedes seiner bisher nicht zugewiesenen Totenkopfsymbole einem seiner Koalas zuweisen. Dabei darf einem Koala immer nur ein einziges Totenkopfsymbol zugewiesen werden. Wenn der Spieler keine Totenkopfsymbole mehr zuweisen kann, verringert jedes übriggebliebene Totenkopfsymbol das Handkartenlimit in diesem Zug (siehe nächster Abschnitt) des Spielers um 1 pro Totenkopfsymbol, bis zu einem Minimum von 0. Danach werden alle Koalas aus dem Stamm entfernt, denen ein Totenkopfsymbol zugewiesen wurde - außer denen, deren Kartensymbol die folgenlose Zuweisung eines Totenkopfsymbols erlaubt, wie z.B. der Reanimatebear. Bitte denk daran, dass Koala-Könige nicht als Koalas zählen.

3. HANDKARTENLIMIT

Jeder Spieler besitzt in jedem Zug ein Handkartenlimit von drei Karten. Das bedeutet, dass zum Ende seines Zuges kein Spieler mehr als drei Handkarten besitzen darf. Es kann vorkommen, dass Totenkopfsymbole das Handkartenlimit auf 2, 1 oder sogar 0 Karten reduzieren.

4. HANDKARTEN ABLEGEN

Spieler dürfen freiwillig beliebige Handkarten ablegen, bis zu einem Minimum von 0 Handkarten. Besitzt ein Spieler mehr Handkarten als sein momentanes Handkartenlimit erlaubt, muss er beliebige Handkarten ablegen, bis die Anzahl seiner Handkarten seinem aktuellen Handkartenlimit entspricht.

5. NEUE HANDKARTEN ZIEHEN

Besitzt ein Spieler weniger Handkarten als sein aktuelles Handkartenlimit, muss er solange neue Koalakarten vom Stapel ziehen, bis die Anzahl seiner Handkarten wieder seinem Handkartenlimit entspricht. Sollte dabei die letzte Karte vom Koalastapel gezogen werden, mische sofort den Ablagestapel und nutze ihn umgehend als neuen Koalastapel. Nachdem ein Spieler sein aktuelles Handkartenlimit aufgefüllt hat, beginnt der Spielzug des nächsten Spielers.

Beispiel: Spieler 2 beendet seinen Zug mit 4 Handkarten und zwei nicht zugewiesenen Totenkopfsymbolen. Als erstes muss der Spieler die Totenköpfe zuweisen und da er nur einen Koala im Stamm hat, muss er ihm einen der Totenköpfe zuweisen. Der zweite Totenkopf kann nicht zugewiesen werden und verringert somit sein Handkartenlimit von drei auf zwei. Dann entfernt der Spieler den Koala mit dem zugewiesenen Totenkopfsymbol. Als nächstes darf der Spieler Handkarten ablegen. Spieler 2 hat ein Handkartenlimit von zwei, besitzt aber aktuell vier Handkarten. Er muss mindestens zwei Handkarten ablegen, entscheidet sich aber dafür drei Handkarten abzulegen. Als Letztes zieht Spieler 2 auf sein aktuelles Handkartenlimit von zwei Karten auf und da er nur eine Karte besitzt, darf er eine Karte vom Koalastapel ziehen und beendet damit seinen Spielzug.

SIEGESBEDINGUNG

Das Spiel endet sofort, sobald es einer der Spieler geschafft hat die Nachspeise zu jagen. Dieser Spieler ist der Gewinner des Spiels!

Glückwunsch, du bist der wahre Karnivore Koala!

FORTGESCHRITTENEN-MODUS

Karnivore Koala war als einfaches und schnelles Spiel gedacht, aber es bietet auch die Möglichkeit in einem Fortgeschrittenen-Modus zu spielen, der ein wenig schwieriger und eher für erfahrene Spieler gedacht ist.

Im Fortgeschrittenen-Modus nutzt man die normalen Regeln von Karnivore Koala, mit der Ausnahme, dass die Spieler vier Speere benötigen um ein Tier zu jagen.

EXPERTENMODUS

Wem der Fortgeschrittenen-Modus immer noch zu einfach ist, der kann sich dem Expertenmodus zuwenden. Hierfür benötigt man nicht nur vier Speere zum Jagen der Tiere, sondern man benötigt nun auch für die Vorspeise und die Nachspeise das dritte Tiersymbol (genau wie bei der Hauptspeise).

CREDITS

SPIELDESIGN

André Schillo

SPIELENTWICKLUNG

André Schillo
Martin Müller

ILLUSTRATIONEN

Mihajlo "The Mico" Dimitrievski

LAYOUT & DESIGN

André Schillo

IKONOGRAPHIE

Mihajlo "The Mico" Dimitrievski

ÜBERSETZUNG

André Schillo

LEKTORAT

Martin Müller
Raoul Hippchen
Simon Hosseus
Marcus Pohlmann
Julia Niebergall

SPIELETESTER

Dirk Scheidemantel, Stefanie Scheidemantel, Matthias Winges, Julia Niebergall, Simon Hosseus, Raoul Hippchen, Lisa Müller, Tina Hofmann, Sebastian Gräßer, Anja Paaßen, Sury Hirschmann, Christian Metz, Stephanie Krayer, Marcus Pohlmann, Tanja Klingspohn, Frank Müller, Dirk Schöneberger, Vincent Schöneberger, Andy Cezanne, Bernd Siegel, Ian Siegel, Michael Hahn, Jan Plamann, Michael Plamann

WWW.VOOODOO-GAMES.COM

©2015 Voodoo Games. Alle Rechte vorbehalten.

Voodoo Games™, das Voodoo Games™ Logo und Karnivore Koala® sind entweder © copyrighted,™ trademarked und/oder ® registered by Voodoo Games 2015.

Voodoo Games, Schillo & Müller GbR, Zur Pappelallee 4, 65474 Bischofsheim, Deutschland.

Ohne schriftliche Genehmigung von Voodoo Games darf kein Teil dieser Veröffentlichung in irgendeiner Art und Weise dupliziert oder in einem System hinterlegt werden. Das Duplizieren oder Veröffentlichen von Material ohne einen ausdrücklichen Hinweis innerhalb des Materials oder ohne schriftliche Genehmigung von Voodoo Games ist strengstens untersagt.

Voodoo Games
Schillo & Müller GbR
Zur Pappelallee 4
65474 Bischofsheim
Germany
www.voodoo-games.com

