



Inhalt der Pressemappe

Hintergrundinformationen zum Spiel

Magic: The Gathering[®]

- ↪ **Phantastisch taktieren, sammeln und gewinnen**
Magic: The Gathering[®]: Was ist das eigentlich?
- ↪ **Am Anfang war das Interesse**
Ein Anfänger wird zum versierten *Magic* Spieler
- ↪ **„Und was passiert, wenn...“**
Die *Magic* Hotline klärt alle Fragen
- ↪ **Immer für eine Überraschung gut**
Richard Garfield: Der Mann hinter *Magic*

Magic: The Gathering[®] – Der Sport

- ↪ **Von denen, die auszogen, *Magic* zu spielen**
Die offiziellen Turniere der DCI
- ↪ **...über das Wettkampf-Fieber**
Welche *Magic* Turniere es gibt und wie man sich qualifiziert

***Magic*-Aktuell**



Achte Edition™ Haupt-Set

Themendecks und *Booster* bringen die bewährte Faszination in neuem Design



Achte Edition™ Hauptspiel

Auf ins Duell der Magier!



Magic: Mirrodin™

Aktuelle Produktübersicht

Phantastisch taktieren, sammeln und gewinnen



Magic: The Gathering[®]: Was ist das eigentlich?

Fast jeder hat schon von ihnen gehört: Sammelkarten. Motivkarten mit Abbildungen von Sportlern, beispielsweise Baseball-Spieler, tauchten in U.S.-amerikanischen Filmen bereits in den 50er Jahren auf. Jedoch erst Anfang der 90er Jahre griff der Mathematik-Professor Richard Garfield die Idee auf und entwickelte daraus das Spiel *Magic: The Gathering*[®]. Dabei werden alle Kartenmotive von namhaften Fantasy-Künstlern gestaltet. Das Prinzip, Karten mit häufigen, weniger häufigen und seltenen Motiven zu sammeln und zu tauschen, wurde beibehalten. Neu war allerdings, dass sich mit diesen Karten ein ausgetüfteltes Strategiespiel spielen lässt. Das erste Sammelkartenspiel war geboren. Die Spielgeschichte ist schnell erklärt. Zwei mächtige Zauberer stellen sich einem Duell. Jeder Magier hat zunächst 20 Punkte. In Form von Spielkarten bewaffnen sich die Kontrahenten mit mächtigen Zaubersprüchen, magischen Utensilien und einer Armee von Kreaturen, um den Kampf gegeneinander aufzunehmen. Derjenige, der zuerst keine Punkte mehr hat, verliert.

Zwei Kartentypen – unendliche Variationen

Jeder Spieler hat seinen eigenen Kartenstapel, das sogenannte Deck. Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Arten von Karten: Länder- und Zauberkarten. Zum Zaubern in jeglicher Form, muss zunächst Energie vorhanden sein. Diese Energie erhält der Spieler von ausgespielten Länderkarten. Je mehr Länder er vor sich liegen hat, desto mächtigere Kreaturen und Zaubersprüche kann er gegen den Gegner einsetzen. Aufgrund der großen Auswahl an

Karten ergeben sich fast unendliche Kombinationsmöglichkeiten. Dies ist mit Sicherheit einer der Gründe, warum *Magic* so gerne gespielt wird: kein Spiel gleicht dem anderen.

Außerdem vereint *Magic* mehrere wichtige Spielkomponenten. Als Strategiespiel steht es z.B. einem Schachspiel in seiner Komplexität in nichts nach. Gleichzeitig regt es aber auch die Phantasie an: Denn hier wird mit Engeln, Einhörnern, Drachen und vielem mehr gekämpft, gezaubert und geheilt.

Eine Altersbeschränkung gibt es im übrigen bei *Magic* nicht. Die Kerngruppe der Spieler liegt zwar im Bereich 15 - 35 Jahre, das sollte aber niemanden - egal welchen Alters - davon abhalten, es auch einmal mit *Magic* zu versuchen. Dieses Sammelkartenspiel ist nicht nur generationsübergreifend, sondern verbindet auch verschiedene Nationen: Vom Englischen wurde es inzwischen in acht weitere Sprachen übersetzt – darunter Koreanisch, Chinesisch und Japanisch – und wird in über 40 Ländern gespielt.



Am Anfang war das Interesse

Ein Anfänger wird zum versierten *Magic*-Spieler

Das Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering*[®] ist ein phantasiereiches Strategiespiel, das in seiner Komplexität oft mit Schach verglichen wird. Vornehmlich geschicktes Taktieren und eine durchdachte Strategie führen den Spieler zum Sieg. Damit allerdings auch der Neueinsteiger schnell *Magic* erlernt, wurden drei verschiedene Ebenen des Spieles entwickelt: für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis.

***Achte Edition*[™] *Hauptspiel* zum Beginnen**

Das *Achte Edition Hauptspiel* bietet dem Interessierten einen einfachen Einstieg in die faszinierende Welt von *Magic*. In dem Starter-Paket befinden sich zwei Kartenstapel, die sogenannten Decks, mit denen die erste Partie *Magic* sofort losgehen kann. Dank eines leicht verständlichen Regelwerkes und einer sorgfältig durchdachten Auswahl der Karten für den Anfänger, werden viele der grundlegenden Spielmechanismen spielend erlernt. Im *Hauptspiel* sind die Decks vorkonstruiert, so dass dem Anfänger die Schwierigkeit abgenommen wird, sein Deck selber zusammenstellen zu müssen. Wenn der Spieler sich mit dem *Hauptspiel* sicher fühlt, folgt der nächste Schritt.

So geht's weiter

Die 350 Karten der *Achten Edition* bilden die Basis für alle individuell zusammengestellten Spieldecks. Nicht alle 350 Karten muss der Spieler sein eigen nennen. Um das erste Deck selber zu bauen und damit spielen zu können, reicht ein *Themendeck*. Spannender und vielfältiger wird es allerdings, wenn dem Spieler noch weitere *Booster* zur Verfügung stehen.

Für den fortgeschrittenen Spieler bietet die *Achte Edition* viele Möglichkeiten, weitere Spielmechanismen kennen zu lernen und im Wettkampf mit anderen Spielern zu erproben.

Der *Magic* Meister

Den Profispielern bietet *Magic: The Gathering* die höchste Herausforderung. Jährlich erscheint ein neuer Themenzyklus mit 350 Karten und anschließend zwei Ergänzungen mit je 143 Karten. Die Erweiterung „Legionen“ enthält sogar 145 Karten. Jede Expansion zeichnet sich durch einen innovativen Spielmechanismus aus, der nur in dieser Expansion auftaucht, aber mit allen anderen Karten spielbar ist.

Spätestens jetzt kann der Spieler in die offizielle Turnierwelt von *Magic* eintauchen. Aber auch im privaten Bereich gibt es genügend Möglichkeiten, sich mit anderen Spielern zu messen und Spaß am Spiel zu haben.

„Und was passiert, wenn...“

Die *Magic* Hotline klärt alle Fragen



Seit seiner Einführung in Deutschland im April 1995 erfreut sich das Spiel *Magic: The Gathering*[®] wachsender Beliebtheit. Da jeder Spieler unterschiedliche Karten in seinem Deck hat, ergeben sich immer wieder neue und interessante Spielvarianten. Es können also Regelfragen auftauchen, die aus sich heraus nicht eindeutig geregelt scheinen. Zu diesem Zweck wurde vom Vertrieb der *Magic* Karten - der AMIGO Spiel + Freizeit GmbH in Dietzenbach - die *Magic* Hotline ins Leben gerufen. Unter der Nummer

(0 60 74) 37 55 555

sind erfahrene *Magic* Experten zu erreichen, die jedem noch so verzweifelten *Magic* Spieler weiterhelfen können.

Das ist noch lange nicht alles. Mittlerweile werden weltweit *Magic* Turniere veranstaltet. Allein in Deutschland gibt es mit über 3.500 Veranstaltungen im Jahr eine rege Turnierszene. Für diese Turniere nimmt das Hotline-Team Anmeldungen entgegen. Natürlich geben sie auch bereitwillig Erfahrungswerte und allgemeine Informationen zum Spiel weiter oder helfen Spielteams und Turniere in einer gewünschten Region zu finden.

Im Übrigen ist *Magic: The Gathering* das erste Nicht-Computerspiel, das über eine eigene Hotline verfügt und somit den Spielern kompetente Unterstützung zukommen lässt.

Immer für eine Überraschung gut

Richard Garfield: Der Mann hinter *Magic*



Die besten Dinge im Leben entstehen meist aus reinem Zufall. So hätte sich wahrscheinlich auch Richard Garfield nicht unbedingt träumen lassen, dass er das weltweit erste Fantasy-Sammelkartenspiel erfinden würde.

Zwar hatte er schon im Alter von 15 Jahren damit angefangen, seine eigenen Spiele zu entwerfen, entschied sich dann aber doch, ein durchaus gegensätzliches Studium im Bereich Computermathematik zu beginnen. Dieses konnte er 1985 erfolgreich mit dem „Bachelor of Science“ abschließen. Mit diesem Abschluss in der Tasche verbrachte er zwei Jahre damit, für die Bell Laboratorien zu arbeiten, bevor er sich entschloß, an die Universität von Pennsylvania zurückzukehren. Bis zum Jahre 1993 unterrichtete er u.a. Mathematik am Whitman College in Walla Walla, Washington und promovierte zum Doktor der Philosophie in Kombinationsmathematik.

Doch seine Vorliebe für Spiele und deren Entwicklung gab er während dieser Jahre nicht auf. Bereits 1983 hatte er ein Brettspiel mit dem Namen *RoboRally* entwickelt, für das er - zusammen mit seinem Freund Mike Davis - einen Verleger suchte. Nach einer endlos erscheinenden Suche landeten die zwei schließlich bei Peter Adkison und Jay Hays von *Wizards of the Coast*. Die *Wizards* zeigten sich durchaus beeindruckt von der *RoboRally* Spielidee und sagten Richard und Mike zu, das Spiel im folgenden Jahr zu produzieren.

Im Verlauf dieses Meetings kam Peter Adkison die Idee, Richard Garfield mit folgender Aufgabe herauszufordern: Er solle ein Spiel erfinden, bei dem man nur eine minimale Ausstattung benötige und dessen Spielzeit nicht mehr als 15 bis 20 Minuten betrage.

Dieser Herausforderung konnte Richard Garfield nicht widerstehen. In nur 3 Monaten entwickelte er die Rohfassung von *Magic: The Gathering* und stellte diese 1991 dem Unternehmen *Wizards of the Coast* vor.

Die Spielidee wurde begeistert aufgenommen, mußte jedoch noch eine Testphase von 2 Jahren durchlaufen. Die ursprüngliche Idee wurde etwas verfeinert und im Jahre 1993 konnte *Magic: The Gathering* endlich der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Richard Garfield hatte die Hoffnung, als Spieldesigner sein Geld zu verdienen, schon fast aufgegeben, als *Magic* quasi über Nacht zum Kassenschlager avancierte.

So kehrte er der Universität erst einmal den Rücken und schloß sich im Juni 1994 *Wizards of the Coast* als Vollzeit-Spieldesigner und Koordinator des Forschungs- und Entwicklungsteams von Brettspielen an. Seit dieser Zeit hat er noch weitere erfolgreiche Spiele entwickelt. Und man darf auf seinen nächsten Geniestreich schon gespannt sein.

Von denen, die auszogen, *Magic* zu spielen

Die offiziellen Turniere der DCI



Es liegt in der Natur der Sache, dass sich Spieler, denen ein Spiel Spaß macht, gern mit anderen messen. Beim *Magic* spielen ist das nicht anders. Um diese Art des sportlichen Wettkampfes zu fördern, und für alle Spieler eine Grundlage zu schaffen, gründete *Wizards of the Coast* im Jahre 1993 die offizielle Spielervereinigung DCI. Dieser Wettkampfliste haben sich bislang mehr als 500.000 Spieler weltweit angeschlossen. Durchschnittlich kommen jeden Tag ca. 30 Personen dazu. In der DCI werden, ähnlich der ATP-List beim Tennis, die Weltranglistenpunkte registriert.

Die Mitglieder dieser „Zusammenkunft“ können in offiziell zugelassenen *Magic* Turnieren um Punkte, Titel, Sach- und sogar ansehnliche Geldpreise spielen. In Deutschland organisiert die AMIGO Spiel + Freizeit GmbH die sogenannten „sanctioned tournaments“, also die offiziell zugelassenen DCI Turniere. Auf diesen Turnieren können die Mitglieder Punkte für die Weltrangliste erringen, indem sie gegen andere DCI Mitglieder spielen. Die Platzierung in der Rangliste hängt von den jeweiligen Siegen bzw. Niederlagen gegen andere Spieler ab.

...über das Wettkampf-Fieber

Welche *Magic* Turniere es gibt und wie man sich qualifiziert



Dem *Magic* Spieler juckt es in den Fingern, das Spiel ist erlernt, die ersten Partien im Freundeskreis sind gemeistert, jetzt ist es Zeit für eine neue Herausforderung. Wie wäre es mit dem Einstieg in die offizielle Turnierwelt, wo gleichgesinnte Spieler sich weltweit organisieren und miteinander messen können? Diese Möglichkeit bietet die DCI. Sie führt unter anderem die offizielle Weltrangliste und sanktioniert alle offiziellen *Magic* Turniere ihrer Mitglieder. Die weltweite Rangliste aller gemeldeten Spieler errechnet sich aus den Siegen und Niederlagen, die alle Mitglieder bei Turnieren gegeneinander erringen. Mitglied der DCI wird ein Spieler sobald er an einem offiziellen Turnier teilnimmt. Die Mitgliedschaft ist kostenlos.

Jedes Jahr neue Turniere

Zu den Höhepunkten eines Turnierjahres gehören die fünf internationalen Pro-Tour Turniere. Dazu werden die 50 besten Spieler der DCI-Liste eingeladen. Jedes dieser Turniere ist mit einem Preisgeld von insgesamt 200.000 US-Dollar dotiert, dem Sieger alleine winken 30.000 US-Dollar. Wer nicht zu den besten 50 Spielern der DCI gehört, hat zwei weitere Möglichkeiten sich zu qualifizieren.

Zum einen finden für jede Pro Tour weltweit Qualifikationsturniere statt, deren Sieger und Zweitplatzierte ebenfalls zu den Pro Tour Turnieren eingeladen sind. Zum anderen gibt es durchschnittlich 40 internationale Grand-Prix Turniere, bei denen sich die ersten acht Spieler zur Teilnahme an den Pro-Tour Turnieren qualifizieren.

Der Sieger eines Grand Prix erhält 2.400 von insgesamt ausgesetzten 25.000 US-Dollar, bei den Pro Tour Turnieren geht es um mehr als 200.000 US-Dollar. Die besten 50 Spieler in der DCI-Rangliste qualifizieren sich ebenso für die Weltmeisterschaften.

Die WM ist das höchstdotierte *Magic* Turnier mit einem Preisgeld von rund 400.000 US-Dollar (35.000 US-Dollar davon für den Gewinner). Dieses Turnier bildet den krönenden Abschluß jedes Wettkampfjahres. Neben den DCI Besten sind an der WM der Titelverteidiger, die ersten acht der Europameisterschaften und die ersten vier der nationalen Meisterschaften teilnahmeberechtigt. Außerdem werden noch die erfolgreichsten Spieler der Pro-Tour Turniere eingeladen.

Die Deutschen Meisterschaften

In jedem Bundesland wird eine Landesmeisterschaft durchgeführt, an der jeder Spieler teilnehmen kann, dessen Wohnsitz sich in dem jeweiligen Bundesland befindet. Alle Landesmeisterschaften finden am selben Tag statt. Neben den Landesmeisterschaften werden vier weitere offene Turniere durchgeführt, über die man sich für die Deutsche Magic-Meisterschaft qualifizieren kann. Bei der Deutschen Meisterschaft schließlich geht es nicht nur um den Titel und den Siegerpokal, sondern auch um die Qualifikation für die Weltmeisterschaft im Herbst.

MAGIC: THE GATHERING®

ACHTE EDITION™ HAUPT-SET

Themendecks und *Booster* bringen die bewährte Faszination in neuem Design



Zehn Jahre lang existiert das Phänomen *Magic: The Gathering*®. Die faszinierende Kombination aus anspruchsvollem Kartenspiel und kunstvoll gestalteten Sammelkarten revolutionierte 1993 den Spielmarkt und hat bis heute nichts von ihrer Anziehungskraft eingebüßt.

Zum 10-jährigen Jubiläum von *Magic: The Gathering* gibt es nun das neue *Achte Edition™ Haupt-Set*. Diese Edition beinhaltet insgesamt 350 Karten, darunter mindestens eine Karte aus jeder Erweiterung der vergangenen zehn Jahre. So werden *Magic*-Profis sich vor allem darüber freuen, dass viele ihrer Lieblingskarten nun endlich auch wieder bei offiziellen Turnieren eingesetzt werden können. Neueinsteiger und Gelegenheitsspieler hingegen erhalten einen Einblick in die lange Erfolgsgeschichte von *Magic* und finden im *Achte Edition Hauptspiel* alles, was sie für den schnellen Einstieg ins Spiel benötigen. Sind die Regeln erst einmal verstanden, können fortgeschrittene Spieler mit den fünf verschiedenen *Themendecks* der *Achten Edition* unterschiedliche Strategien ausprobieren und mit den Karten der ebenfalls erhältlichen *Booster Packs* ihre eigenen Decks optimieren.

Die *Themendecks* sind vorkonstruiert, das heißt, sie sind gleich nach dem Auspacken spielbereit, müssen lediglich gemischt werden. Die Spieler haben die Auswahl aus fünf verschiedenen *Themendecks*.

Ob „Luftschlag“, „Lebensader“ oder „Schwere Jungs“, jedes *Themendeck* verlangt nach einer eigenen Spieltaktik, Tipps dazu finden sich in der beiliegenden Strategiehilfe.

Wer lieber selbst seine Decks zusammenstellt, findet in den *Booster Packs* mit je 15 Karten eine große Auswahl an Karten, die grundsätzlich alle im Spiel miteinander kombinierbar sind. Und wer ganz großes Glück hat, entdeckt dort sogar eine der seltenen, glänzend beschichteten „Foil-Karten“.

Magic: The Gathering: Achte Edition ist als *Hauptspiel* für Einsteiger, in *Boostern* zu je 15 Karten und fünf verschiedenen *Themendecks* zu je 40 Karten erhältlich. Das Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering* befindet sich seit 1995 im Vertrieb der **AMIGO Spiel + Freizeit GmbH**, einem Unternehmen mit über 20-jähriger Verlagstradition. Herausgeber ist die Nummer Eins bei Sammelkartenspielen, der erfolgreiche amerikanische Spieleverlag *Wizards of the Coast, Inc*, ein Tochterunternehmen von Hasbro, Inc.

Magic: The Gathering: Achte Edition Haupt-Set:

Magic: The Gathering: Achte Edition Hauptspiel

Art.-Nr.: 944041

Magic: The Gathering: Achte Edition Themendeck

Art.-Nr.: 888851

Magic: The Gathering: Achte Edition Booster

Art.-Nr.: 888831

Erhältlich im Spielwarenhandel

MAGIC: THE GATHERING®
ACHTE EDITION™ HAUPTSPIEL



Auf ins Duell der Magier!

Seit einem Jahrzehnt begeistert das faszinierende Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering*® Millionen von Spielern auf der ganzen Welt. Was mit einfachsten Grundregeln und einer Handvoll Karten begann, entwickelte sich im Laufe der Zeit zu einem komplexen, strategischen Kartenspiel mit zahllosen spielerischen Möglichkeiten. Und das Phänomen *Magic* wächst noch weiter ...

Zum zehnjährigen Jubiläum ist nun mit der *Achten Edition* das neue *Hauptspiel* erhältlich, das vor allem Sammelkartenspiel-Neulingen spielend einfach den Weg in die Welt von *Magic* ebnet. Die kompakte Box enthält alles, was zwei Spieler benötigen, um direkt mit ihrem ersten Spiel zu beginnen.

Zwei praktische Spielunterlagen werden auf den Tisch gelegt. Darauf ist immer leicht zu erkennen, wie viele Lebenspunkte ein Spieler noch besitzt und welche Karten im Spielverlauf wo abgelegt werden. Jeder *Magic*-Aspirant erhält dazu einen Kartenstapel, sein „Deck“, aus 33 Karten und schon geht es los. Die 30-seitige, durchweg farbig illustrierte Spielhilfe, die jeder Spieler vor sich liegen hat, führt die Neulinge Schritt für Schritt durch die erste Partie des magischen Duells. So lernen die Spieler die wichtigsten Grundregeln quasi nebenbei, anstatt vorher eine dicke Anleitung durchhackern zu müssen.

Ein ausführliches Anleitungsheft ist dennoch im *Hauptspiel* enthalten. Es dient als Nachschlagehilfe, um im Spiel entstehende Fragen schnell zu klären. Es erläutert weiterführende Spielelemente und erlaubt sogar einen Blick auf den Ablauf und die Durchführung von

Ligen und Turnieren. In sieben leicht verständlichen Kapiteln erfahren die Spieler alles von A wie Artefakt bis Z wie Zauberspruch, um später alle taktischen und strategischen Elemente des Spiels ausnutzen zu können.

Zur *Achten Edition* wurde das allgemeine Layout der Karten grundlegend überarbeitet. So findet sich dort nun mehr Platz für das phantasievolle Kartenbild, Kartentexte sind besser zu erkennen und auch die Angaben zu Stärke und Widerstandskraft wurden übersichtlicher gestaltet. So gelingt eine perfekte Mischung aus notwendigen spieltechnischen Elementen und atmosphärischen Fantasy-Aspekten, die das *Magic: The Gathering Hauptspiel* zum idealen Einstiegsprodukt in die Welt der Sammelkarten macht.

Inhalt: zwei Decks mit je 33 Spielkarten
zwei Spielhilfen
ein einfach zu verstehendes Regelbuch
zwei Spielunterlagen

Art.-Nr.: 966041

Erhältlich im Spielwarenhandel

MAGIC: THE GATHERING®

MIRRODIN™



Mirrodin, eine mystische Welt umkreist von vier Sonnen, ist der Schauplatz der neuen Erweiterung für das Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering*. Nur die mutigsten Magier stellen sich mit all ihrer Macht den Gefahren, die *Mirrodin* für sie bereit hält. Doch nur einer wird bestehen können ...

Mit *Mirrodin* beginnt ein neuer Block aus insgesamt drei Sets. Erstmals erscheinen die 306 verschiedenen Karten des Sets im neuen Design mit schwarzem Rand. Auf den Karten, die von namhaften Fantasy-Künstlern illustriert wurden, finden Magic-Spieler viele mächtige Artefakte, die das Hauptelement bei *Mirrodin* darstellen. Neben diesen Artefakten, wie dem beliebten „Eiskalten Manipulator“, präsentiert das Set aber auch starke neue Kreaturen, die das eigene Deck noch mächtiger machen.

Insgesamt vier neue Spielmechanismen bringen mehr Spaß und Taktik ins Spiel und ermöglichen clevere Spielzüge, die bisher bei *Magic* nicht möglich waren. So ist es beispielsweise mit den Ausrüstungskarten nun möglich, Kreaturen mit Schwertern, Äxten oder Rüstungen auszustatten, um sie zu stärken oder widerstandsfähiger zu machen.

Magic: The Gathering: Mirrodin ist in *Boostern* zu je 15 Karten, in vier verschiedenen *Themendecks* zu je 61 Karten und als *Turnierpackung* mit 75 Karten erhältlich. Das Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering* befindet sich seit 1995 im Vertrieb der *AMIGO Spiel + Freizeit GmbH*, einem Unternehmen mit über 20-jähriger Verlagstradition. Herausgeber ist die Nummer Eins bei Sammelkartenspielen, der erfolgreiche amerikanische Spieleverlag *Wizards of the Coast, Inc.*, ein Tochterunternehmen von Hasbro, Inc.

Erhältlich im Spielwarenhandel

Aktuelle Produktübersicht

***Magic: The Gathering*[®] (Deutsche Version)**

Achte Edition™ Hauptspiel	66 Karten	Art.-Nr.: 21205
Booster „Achte Edition™“	15 Karten	Art.-Nr.: 21201
Themendeck „Achte Edition™“	40 Karten	Art.-Nr.: 21203
Themendeck Mirrodin	61 Karten	Art.-Nr.: 963231
Turnierpackung Mirrodin	75 Karten	Art.-Nr.: 963251
Booster Mirrodin	15 Karten	Art.-Nr.: 963211

Ältere Spielerweiterungen teilweise noch immer lieferbar