

Havalandi

Ein Legespiel in luftiger Höhe für 2–4 Personen
von Reiner Knizia • ab 8 Jahren • Spieldauer: ca. 45 Minuten

Bei Havalandi geht es hoch hinaus!

Du liebst das Ballonfahren und hast es endlich geschafft, einige Heißluftballons dein Eigen zu nennen. In dieser wunderschönen Gegend werden deine Gefährte den Himmel bunt färben und zum Strahlen bringen! Du könntest nicht stolzer sein!

Doch auch andere Farben tupfen das Firmament – denn du bist nicht allein mit der Idee, an diesem schönen Fleckchen Erde die Ballons in die Lüfte abheben zu lassen.

Lasse die Ballons deiner Flotten aufsteigen, sichere dir beliebte Abflugplätze und sei schneller, als die Konkurrenz – dann gehört der Himmel am Ende dir und deinen farbenfrohen Heißluftballons!

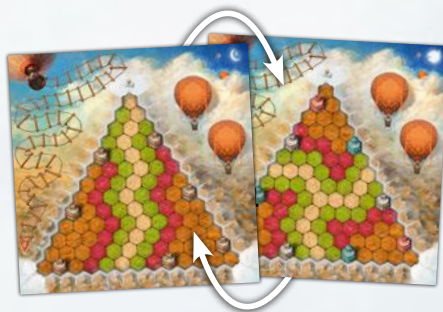


1 Spielanleitung



1 Würfel

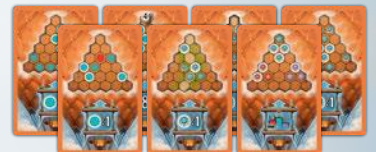
Spielmaterial



1 doppelseitiger Spielplan



1 Luftschiff mit Standfuß



7 Endwertungskarten

In den Spielfarben:

4 × 20 Ballons



Vorderseite: liegender Ballon



Rückseite: aufgestiegener Ballon

4 × 3 besondere Ballons

Nachbarschaft



Vorderseite: liegender Ballon



Rückseite: aufgestiegener Ballon

Wind



Teilhabe



4 × 1 Punktemarker

(Klebt bitte die farblich passenden Aufkleber auf die Holzscheiben.)



4 × 1 Sandsack

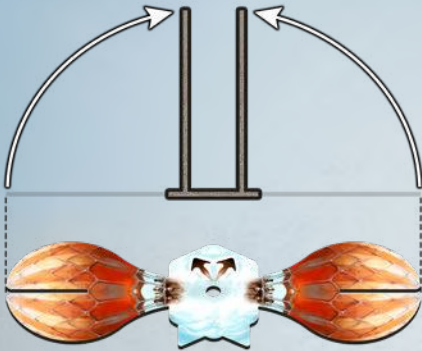
Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

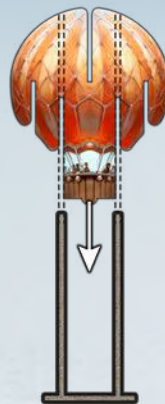
Dein Pegasus Spiele Team

Wie baue ich das Luftschrift zusammen?

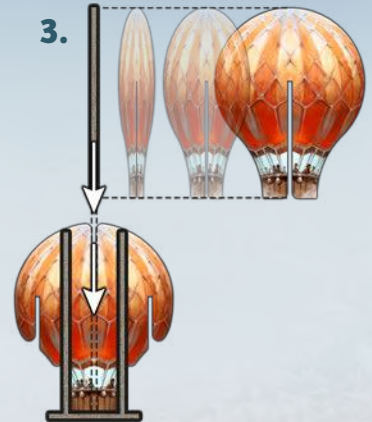
1.



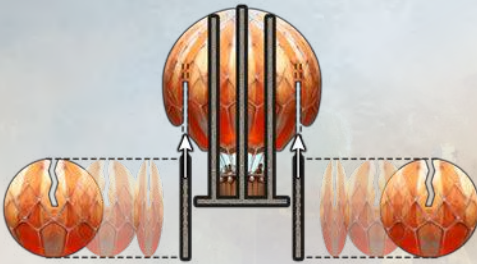
2.



3.



4.



Anmerkung: Luftschrift sind lenkbare, mit Gas gefüllte Luftfahrzeuge. Unser Luftschrift hier ist eigentlich ein Heißluftballon. Da wir aber vermeiden möchten, dass es bei der Benennung des Spielmaterials zu Verwechslungen oder Missverständnissen kommt, haben wir uns für diese Bezeichnung entschieden.

Ziel des Spiels

In Havalandi möchtest du durch geschicktes Platzieren deiner Ballons möglichst viele Punkte erlangen. Du erhältst Punkte, indem du Ballons deiner Flotten aufsteigen lässt und möglichst große Gruppen eigener Ballons innerhalb der verschiedenen Regionen bildest. Auch die Abflugplätze an den Pavillons sind heiß begehrt und bieten dir die Chance, Punkte zu erhalten.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.



Der Spielplan / Spielaufbau

Der Spielplan ist beidseitig bedruckt und zeigt 2 unterschiedliche Landschaften. Die beiden Seiten unterscheiden sich in der Anordnung der unterschiedlichen Regionen sowie der Pavillons.








Auf dieser Leiste bewegt sich das **Luftschiff**.



Das sind **Pavillons**. Im Verlauf des Spiels erhältst du Punkte, wenn du an sie angrenzend einen eigenen Ballon platzierst.

Diese Felder sind Abflugplätze, auf denen du im Verlaufe des Spiels deine Ballons platzierst. Sie liegen in 4 unterschiedlichen **Regionen**.

 Sandfeld
  Tulpenfeld
  Wiesenfeld
  Schotterweg

1. Wähle eine Seite des Spielplans aus und lege den Plan in die Mitte des Tisches.
Anmerkung: Für die ersten Partien empfehlen wir die fl-Spielplanseite . Sie eignet sich gut, um das Spiel kennenzulernen.
2. Stelle das Luftschiff auf das Startfeld  im oberen Teil der Leiste und lege den Würfel bereit.
3. Alle wählen eine Spielfarbe und nehmen sich das dazugehörige Spielmaterial.
Anmerkung: Im Spiel zu 4. legen alle jeweils 3 Ballons der eigenen Farbe zurück in die Schachtel.
Wenn von Ballons die Rede ist, sind immer eure     Ballons gemeint. Geht es um die besonderen Ballons, werden sie explizit genannt.
4. Lege deinen Punktemarker auf die 0 der Punkteleiter. Hier trägst du im Verlaufe des Spiels deine Punkte ab. Lege deinen Sandsack auf den Korb (Feld 40) des Heißluftballons auf dem Plan.
5. Mische die Endwertungskarten. Ziehe 2 zufällige von ihnen und lege sie offen auf die dafür vorgesehenen Plätze auf dem Spielplan.
6. **Nur im Spiel mit 2 Personen:** Decke die mit einer Fahne  markierten Abflugplätze auf dem Spielplan mit Ballons einer ungenutzten Spielfarbe ab. Sie gelten als von fremden Ballons besetzt. Die Fahnen haben im Spiel mit mehr als 2 Personen keine Bedeutung.
Lege überzähliges Spielmaterial zurück in die Schachtel. Es wird für diese Partie nicht benötigt.

Spielablauf

Wer zuletzt etwas hat aufsteigen lassen, beginnt das Spiel.

Bist du am Zug, führst du folgende Schritte durch:

1. Wirf den Würfel und bewege das Luftschiff entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn auf der Leiste weiter.
2. Platziere einen deiner Ballons auf einem freien Abflugplatz, der sich in einer der beiden Sichtlinien des Luftschiffs befindet. Das kann auch ein besonderer Ballon sein. Wenn möglich, darfst du nun auch die Ballons einer Flotte aufsteigen lassen.
3. Trage die Punkte, die du durch das Platzieren deines Ballons erhalten hast, auf der Punkteleiter mit deinem Punktmarker ab.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.



Bewegen des Luftschiffs

Das Luftschiff ist keiner Person zugeordnet, sondern wird von allen gesteuert. Du rückst es immer dem Würfelwurf entsprechend viele Felder auf seiner Leiste im Uhrzeigersinn vor.

Jedes Feld auf der Leiste gibt dir 2 verschiedene Sichtlinien vor, in denen du einen deiner Ballons auf einem freien Abflugplatz platzieren darfst.

Beendet das Luftschiff seine Bewegung auf einem der Eckfelder, stehen dir die beiden langen Sichtlinien am Rand des Spielfelds zur Verfügung. Der weiße Bereich in den Ecken der Leiste ist als 1 Feld anzusehen.



Platzieren eines Ballons

Du platzierst einen Ballon immer mit dem liegenden Ballon nach oben.

Es gibt 2 Möglichkeiten, wie du den Abflugplatz für deinen Ballon auswählen kannst.



Liegende Ballons

1. Platziere deinen Ballon auf einem freien Abflugplatz in der Sichtlinie.

Du legst einen deiner Ballons auf einen beliebigen, freien Abflugplatz, der sich in einer der beiden Sichtlinien des Luftschiffs befindet. Es darf sich kein anderer Ballon auf dem Abflugplatz befinden. Du darfst einen Ballon nie auf Pavillons oder auf die Leiste des Luftschiffs legen.



ODER

2. Platziere deinen Ballon, ausgehend von der Sichtlinie, angrenzend an einen eigenen Ballon in derselben Region oder bilde oder erweitere eine Gruppe innerhalb derselben Region.

Wähle innerhalb der beiden Sichtlinien des Luftschiffs einen Abflugplatz, auf dem sich bereits ein Ballon von dir befindet. Es ist egal, ob er liegt oder bereits aufgestiegen ist. Von diesem Ballon ausgehend darfst du **innerhalb derselben Region** deinen Ballon auf einem angrenzenden Abflugplatz platzieren. Alternativ darfst du eine Gruppe bilden oder vergrößern. Dieser Abflugplatz muss sich nicht in der Sichtlinie befinden.



Im Verlauf des Spiels kann es passieren, dass dir keine freien Abflugplätze für deine Ballons mehr zur Verfügung stehen. In diesem Fall bewegst du das Luftschiff so lange 1 Feld auf der Leiste weiter, bis es dir möglich ist, einen deiner Ballons zu platzieren. Du bist nicht gezwungen, einen deiner besonderen Ballons in dieser Situation zu nutzen.

Anmerkung: Die 3 besonderen Ballons haben individuelle Regeln, die du im Abschnitt „Besondere Ballons“ findest.

Abhängig davon, aus wie vielen Regionen deine Flotte aufsteigt, erhältst du unterschiedlich viele Punkte. Drehe die Ballons deiner Flotte um, sodass du die aufgestiegenen Ballons sehen kannst. Du musst nicht alle eigenen, angrenzenden Ballons, die sich in der Flotte befinden, umdrehen. Es ist ausreichend, nur jene umzudrehen, die **zwingend** dafür erforderlich sind, um die jeweiligen Punkte zu erhalten. Dazu muss der Ballon, den du soeben platziert hast und der das Aufsteigen der Flotte ausgelöst hat, gehören. Die Größe deiner Flotte hängt nicht mit der Anzahl der Punkte, die du für das Aufsteigen erhältst, zusammen. Sie kann allerdings Einfluss auf eine der Endwertungskarten haben.

Schotterweg + Wiesenfeld: 4 Punkte



Schotterweg + Wiesenfeld + Tulpenfeld: 8 Punkte



Schotterweg + Wiesenfeld + Tulpenfeld + Sandfeld: 12 Punkte





Anmerkung: In den Beispielen ist der Abflugplatz des gerade platzierten Ballons **gelb** gekennzeichnet.

Die **weiß** markierten Ballons **musst** du aufsteigen lassen, also umdrehen, damit die Flotte aufsteigen kann und du Punkte für sie erhältst.

Die mit einer **gestrichelten weißen** Linie markierten Ballons **darfst** du umdrehen. Sie bringen jedoch keine zusätzlichen Punkte.



Eine Flotte kann sich über mehrere Seiten des Schotterwegs hinaus erstrecken. Du hast die Möglichkeit, alle Ballons dieser Flotte gleichzeitig aufsteigen zu lassen. Betrachte für jede Seite des Schotterwegs separat, aus wie vielen Regionen die Flotte aufsteigt und zähle die jeweiligen Punkte zusammen. Beachte jedoch, dass jede Seite dabei nur einmal Punkte bringt.

Auf der α -Spielplanseite  kannst du die Ballons von bis zu 2 Seiten des Schotterwegs gleichzeitig aufsteigen lassen, je eine rechts und links des Schotterwegs. Auf der β -Seite  kannst du sogar die Ballons von bis zu 3 Seiten gleichzeitig aufsteigen lassen.



Beispiel: Du hast gerade deinen Ballon platziert (gelb markierter Abflugplatz). Du dürftest nun alle markierten Ballons auf einmal aufsteigen lassen. Für das Aufsteigen der Flotte würdest du in deinem Zug $8+12+8=28$ Punkte erhalten.

2. Gruppen bilden und erweitern

Platzierst du einen Ballon angrenzend zu weiteren deiner Ballons innerhalb einer Region, kannst du eine Gruppe bilden. Eine Gruppe besteht aus **mindestens 3 Ballons**, die **innerhalb derselben Region** eine durchgehende Verbindung untereinander haben. Du erhältst entsprechend der Größe der Gruppe Punkte: Für eine 3er-Gruppe bekommst du 3 Punkte. Erweiterst du die Gruppe später zu einer 4er-Gruppe, bekommst du erneut Punkte, dann jedoch 4. Erweiterst du die 4er-Gruppe später zu einer 5er-Gruppe, erhältst du 5 Punkte usw. Es ist egal, ob die Ballons in der Gruppe bereits aufgestiegen sind oder nicht.





Beispiel: Für den gerade platzierten Ballon (1., gelb markiert) erhältst du 4 Punkte, da er eine 4er-Gruppe bildet. Legst du später einen weiteren Ballon zur Gruppe (2., halb transparent), erweiterst du sie auf eine 5er-Gruppe und erhältst weitere 5 Punkte.

3. Ballons neben Pavillons platzieren

Jeder Pavillon gibt dir sofort 3 Punkte, wenn du **das erste Mal** einen deiner Ballons angrenzend an ihn platzierst. Du kannst diese Punkte für jeden Pavillon maximal einmal erhalten.

Überprüfe anschließend, ob du einen Bonus erhältst:

- Auf der **A**-Seite  des Spielplans bekommst du sofort 7 Bonuspunkte, wenn du neben **allen** Pavillons mindestens 1 eigenen Ballon platziert hast.
- Auf der **B**-Seite  gibt es je 3 Pavillons in 3 unterschiedlichen Farben. Du bekommst sofort 3 Bonuspunkte, wenn du neben jeden Pavillon **einer Farbe** mindestens 1 eigenen Ballon platziert hast. Du kannst auf diese Weise also maximal 9 Bonuspunkte erhalten.

4. Endwertungskarten

Nach dem Spielende überprüfst du, ob und wie gut du die Bedingungen auf den beiden ausliegenden Endwertungskarten erfüllt hast. Trage deine Punkte auf der Punkteleiter ab. Eine Auflistung der einzelnen Endwertungskarten findest du im Abschnitt „Endwertungskarten“.

Besondere Ballons

Du besitzt 3 besondere Ballons. Jeden von ihnen darfst du genau einmal im Spiel während deines Zuges einsetzen. Sie haben ebenfalls eine Seite, die den liegenden Ballon zeigt und eine Seite, die den aufgestiegenen Ballon zeigt. Du darfst sie regulär als Teil einer Flotte aufsteigen lassen und mit ihnen Gruppen bilden und erweitern, aber sie bieten dir zusätzlich noch besondere Möglichkeiten. Du darfst nur einen besonderen Ballon pro Zug einsetzen.

Teilhabe

Du darfst die *Teilhabe* nach deinem Würfelwurf und der Bewegung des Luftschiffs **anstatt** eines Ballons einsetzen. Lege ihn auf einen Abflugplatz, der sich in einer der beiden Sichtlinien befindet, aber bereits von einem **fremden** Ballon besetzt ist. Lege die *Teilhabe* auf den bereits dort liegenden fremden Ballon.



Diesen Abflugplatz darfst du nun wie jeden anderen deiner Abflugplätze behandeln. Steigt der fremde Ballon auf diesem Abflugplatz auf, hat das auf deine *Teilhabe* keine Auswirkungen. Umgekehrt gilt das genauso.

Wichtig: Auf jedem Abflugplatz kann maximal nur ein *Teilhabe*-Marker liegen. Du darfst deine *Teilhabe* nicht auf einem unbesetzten Abflugplatz platzieren.

Nachbarschaft

Nachdem du deinen Ballon auf einem Abflugplatz platziert hast, darfst du **zusätzlich** die *Nachbarschaft* auf einen daran **angrenzenden**, freien Abflugplatz legen. Der zusätzliche Abflugplatz darf zu einer anderen Region gehören.



Wind

Du darfst den *Wind* nach deinem Würfelwurf und der Bewegung des Luftschiffs **anstatt** eines Ballons in deinem Zug einsetzen. Lege ihn auf einen **beliebigen**, freien Abflugplatz. Der Abflugplatz muss sich nicht in der Sichtlinie des Luftschiffs befinden.



Ende des Spiels

Hast du **keinen Ballon** mehr zur Verfügung, endet für dich das Spiel und die nächste Person ist an der Reihe. Deine besonderen Ballons zählen dabei nicht mit. Solltest du noch besondere Ballons übrig haben, **verfallen diese ungenutzt**. Haben alle keinen Ballon mehr zur Verfügung, ist das Spiel zu Ende und es ist an Zeit, die beiden Endwertungen zu überprüfen. Handelt beide Karten für alle ab und trägt die Punkte auf der Punkteleiter ab.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr besondere Ballons übrig hat. Sollte weiterhin Gleichstand bestehen, gewinnen alle daran Beteiligten.

Endwertungskarten

Jede Karte kann am Ende des Spiels pro Person nur 1-mal gewertet werden.

Aus Darstellungsgründen haben wir für die Ballons auf den Karten die türkisen bzw. roten Ballons gewählt, die es auch als Spielfarbe gibt. Jede Endwertungskarte gilt aber für **jede** Spielfarbe und die Farbe auf den Karten ist exemplarisch zu verstehen.

Die Abbildungen auf den Karten zeigen euch, ob sich die Wertungen auf liegende oder aufgestiegene Ballons beziehen oder ob das keine Rolle spielt:



Liegende Ballons



Aufgestiegene Ballons



Egal, ob liegende oder aufgestiegene Ballons



Aufgestiegene Ballons auf Abflugplätzen am Rand: 1 Punkt pro Ballon. Alle erhalten für jeden eigenen aufgestiegenen Ballon, der sich auf einem Abflugplatz am Rand des Spielfeldes, also angrenzend an die Leiste des Luftschiffs, befindet, 1 Punkt.



Beispiel: Die weiß markierten, aufgestiegenen Ballons bringen jeweils 1 Punkt – also insgesamt 3. Die rot markierten Ballons bringen keine Punkte, da sie zwar am Rand liegen, jedoch nicht aufgestiegen sind oder sich nicht am Rand befinden, obwohl sie aufgestiegen sind.



2 Spielfeldränder sind miteinander verbunden: 1 Punkt pro Ballon. Alle erhalten Punkte für eine Verbindung von 2 Spielfeldrändern mit ausschließlich eigenen Ballons. Überprüfe, ob du 2 Spielfeldränder miteinander verbunden hast. Suche dir genau eine der Verbindungen aus und werte sie: Zähle, wie viele Ballons darin mindestens notwendig sind, um die Spielfeldränder miteinander zu verbinden. Das ist die Anzahl der Punkte, die du erhältst. Umwege und Abzweigungen zählen also nicht mit.



Beispiel: Hier gibt es 2 Möglichkeiten der Wertung, von der genau eine gewählt werden darf. Die 4 roten, liegenden Ballons (im Beispiel oben) würden in dieser Wertung 4 Punkte bringen. Die weiß markierten Ballons hingegen bringen sogar 8 Punkte, da sich die Verbindung über 8 Ballons erstreckt. Es wäre dort jedoch nicht erlaubt, einen Umweg über die rot markierten Ballons zu machen, um mehr Punkte zu erhalten.



Mindestens 4 Pavillons sind miteinander verbunden: 8 Punkte. Alle erhalten Punkte, wenn sie 4 Pavillons mit eigenen Ballons verbunden haben.



Beispiel: Die 4 Pavillons sind miteinander verbunden und bringen daher 8 Punkte.



Die größte zusammenhängende Flotte: 1 Punkt pro aufgestiegenem Ballon darin. Alle erhalten Punkte für jeden aufgestiegenen Ballon in ihrer größten, zusammenhängenden Flotte. Die Ballons dieser

Flotte müssen im Spielverlauf nicht gemeinsam aufgestiegen sein, aber sie müssen alle aneinandergrenzen.



Beispiel: Die weiß markierten Ballons bringen als größte zusammenhängende Flotte 7 Punkte. Die rot markierten, liegenden Ballons verbinden die darüber liegende, aufgestiegene Flotte nicht mit der unteren.



Ballons, die auf dem Schotterweg aufgestiegen sind: 1 Punkt pro Ballon. Alle erhalten für jeden eigenen aufgestiegenen Ballon, der sich auf dem Schotterweg befindet, 1 Punkt.







Beispiel: Die weiß markierten Ballons sind auf dem Schotterweg aufgestiegen und bringen 2 Punkte. Die rot markierten Ballons bringen keine Punkte. Einer von ihnen ist nicht aufgestiegen. Der andere ist zwar aufgestiegen, befindet sich aber nicht auf dem Schotterweg.



Die meisten aufgestiegenen Ballons: Wer am Spielende die meisten aufgestiegenen Ballons hat, bekommt **8 Punkte**.

Anmerkung: Im Spiel zu 3. und zu 4. bekommt die zweitplatzierte Person noch 4 Punkte. Im Falle eines Gleichstands erhalten alle daran Beteiligten die volle Punktzahl. Bei einem Gleichstand der Erstplatzierten erhalten die Zweitplatzierten keine Punkte mehr.



Beispiel:  hat die meisten aufgestiegenen Ballons (7) und erhält 8 Punkte.  hat die zweitmeisten aufgestiegenen Ballons (4) und erhält daher noch 4 Punkte.  (3) und  (0) erhalten in dieser Wertung keine Punkte.



Ballons, die nicht an fremde Ballons grenzen: 1 Punkt pro Ballon. Alle erhalten Punkte für jeden eigenen Ballon, der nicht an fremde Ballons grenzt. Leere Abflugplätze, Pavillons und die Leiste des

Luftschiffs zählen nicht als fremde Ballons.





Beispiel: Die weiß markierten Ballons grenzen nicht an fremde Ballons und bringen daher 5 Punkte. Die rot markierten Ballons befinden sich neben mindestens 1 fremden Ballon und bringen daher keine Punkte in dieser Wertung.

Kurzübersicht

1. Wirf den Würfel und bewege das Luftschiff entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn auf der Leiste.
2. Platziere deinen Ballon entweder auf einem freien Abflugplatz, der sich in einer der beiden Sichtlinien des Luftschiffs befindet, angrenzend an einen eigenen Ballon in derselben Region oder bilde oder erweitere eine Gruppe. Auch deine besonderen Ballons stehen dir zur Verfügung, wenn du sie noch nicht eingesetzt hast.
3. Trage die Punkte, die du durch das Platzieren deines Ballons erhalten hast, auf der Punkteleiter mit deinem Marker ab.

Du kannst auf folgende Arten Punkte bekommen:

Die Ballons einer Flotte aufsteigen lassen

 +  : 4 Punkte

 +  +  : 8 Punkte

 +  +  +  : 12 Punkte

Gruppen bilden und erweitern

Mindestens 3 eigene Ballons **innerhalb einer Region** bilden eine Gruppe. Du erhältst sofort 3 Punkte für eine 3er-Gruppe. Bildest du später eine 4er-Gruppe daraus, erhältst du dann sofort 4 Punkte, usw.

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Lukas Siegmund

Layout: Daniel Müller

Redaktion: Kaddy Arendt, Andreas Langkamp

Realisation: Michael Schmitt

Lektorat: Kerstin Fricke

Support: Cyrill Callenius

© Dr. Reiner Knizia, 2023. All rights reserved.

Reiner Knizia dankt allen, die zur Entwicklung von Havalandi beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane und David Spring.

Ballons neben Pavillons platzieren

Jeder Pavillon gibt dir sofort 3 Punkte, wenn du **das erste Mal** einen deiner Ballons angrenzend an ihn platzierst. Es gibt Bonuspunkte, wenn du deine Ballons angrenzend an alle Pavillons einer Farbe platziert hast:

7 Punkte (A-Spielplan , einmal möglich) **oder**

3 Punkte (B-Spielplan , bis zu dreimal möglich)

Die besonderen Ballons



Teilhabe: Lege diesen besonderen Ballon **anstatt** deines Ballons auf einen bereits besetzten Abflugplatz. Du darfst ihn mitbenutzen.



Nachbarschaft: Du darfst diesen besonderen Ballon **zusätzlich** zu dem gerade platzierten Ballon angrenzend an ihn platzieren.



Wind: **Anstatt** einen Ballon zu platzieren, darfst du diesen besonderen Ballon auf irgendeinen freien Abflugplatz auf dem Plan platzieren.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, nachdem ihr alle euren letzten Ballon auf dem Spielfeld platziert habt. Besondere Ballons zählen nicht dazu und verfallen nun, wenn ihr sie nicht genutzt habt. Wer nach der Überprüfung der Endwertungskarten die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt die daran beteiligte Person, die noch mehr ungenutzte besondere Ballons hat.

© 2023 Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21

10245 Berlin, Germany

www.edition-spielwiese.de

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Vertrieb:

Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg, Germany

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele