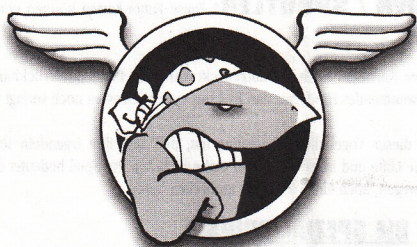
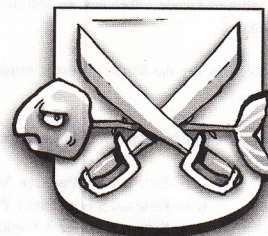


Das Meer... fast unendliche Weiten... aber leider nicht unendlich viel Futter! Was macht also der moderne und weltgewandte Hai von heute? Er sucht sich einen schönen Strand. Einen, der in den Sommermonaten vor leckeren Touristen und unvorsichtigen Fischen nur so wimmelt und an dem man es sich so richtig gutgehen lassen kann. Nur leider gibt es eben auch nicht unendlich viele Strände, und andere Haie wollen ja schließlich auch was fressen. Und so ist auch der größte Geheimtip von Strand schon bald überlaufen. Und dann? Nun, auch der größte Gemüthai wird dann irgendwann ansetzen zum großen...



HAPS

Kartenspiel für 2 Spieler von Ralf Sandfuchs



• Inhalt von HAPS •

Zum Lieferumfang des Spiels gehören dieses Regelblatt und 33 Karten:

Zwei Chip-Karten zum Auseinanderschneiden (daraus entstehen: 2 Geschwindigkeits-Chips, zwei mal 2 Harpunen-Chips und 2 Kampf-Chips), 12 Hai-Karten (6 Hai- und 6 Haizähler-Karten), 18 Futter-Karten (12 Unterwasser- und 6 Überwasser-Karten), sowie eine Spielhilfe-Karte.

Vor dem ersten Spiel:

Aus den Chip-Karten müssen entlang der gestrichelten Linien die 8 Spezial-Chips ausgeschnitten werden; sie können später anhand der unterschiedlichen Rückseiten den beiden Spielern zugeordnet werden.

Ziel des Spiels:

Die beiden Spieler treten jeweils für eine Gruppe von Haien ein, die im Kampf um einen besonders „schmackhaften“ Strand gegeneinander antreten. Die Haie versuchen dabei, ihre Vorherrschaft zu beweisen, indem sie sich ausgesucht exquisite Menüs einverleiben. Und wer das nicht schafft, sollte wenigstens einige besonders beeindruckende Opfer zu seiner Nahrung zählen, damit die anderen ihn nicht auslachen.

Vorbereitung des Spiels:

- Die verschiedenen Karten-Typen werden anhand ihrer Rückseiten in einzelne Stapel aufgeteilt.
- Die Chips werden ebenfalls nach ihren Rückseiten sortiert und zunächst beiseite gelegt.
- Danach kann das Spiel beginnen.

Ablauf des Spiels:

HAPS wird in vier Phasen gespielt:

- 1) Zunächst stellen die beiden Spieler ihre Hai-Gangs zusammen.
- 2) Danach legen sie Unterwasser- und Hai-Karten zu einem „Ozean“ aus.
- 3) Schließlich ziehen die beiden Spieler abwechselnd ihre Haie durch den weiten Ozean und versuchen sich zueinander passende Menüs einzuverleiben.
- 4) Und am Schluß wird abgerechnet! – Judgement Day - YEAH!

Schauen wir uns die vier Phasen des Spiels im Einzelnen an:

Phase 1: Das ist meine Gähnh!

Die **Hai-Karten** werden gemischt und verdeckt in einer Reihe nebeneinander auf dem Tisch ausgelegt.

Die beiden Spieler nehmen abwechselnd eine beliebige der in der Tischmitte ausliegenden Karten auf und sehen sie sich an. Danach haben sie drei Möglichkeiten:

- Sie können die Karte, die sie sich gerade angesehen haben, an sich nehmen.
- Sie können diese Karte aber auch an ihren Platz zurücklegen und stattdessen blind eine andere Karte vom Tisch nehmen (ohne sie sich vorher anzusehen) oder...
- Sie können diese Karte dem anderen Spieler geben und dafür blind eine von dessen Hai-Karten an sich nehmen (das geht natürlich erst, wenn der andere Spieler wenigstens einen Hai vor sich liegen hat).

Die zweite Karte **muss** auf jeden Fall behalten werden. Dies wird wiederholt, bis jeder Spieler drei der sechs Hai-Karten auf der Hand hat.

Phase 2: Der Ozean füllt sich...

Der Spieler, der als letzter einen Hai an sich genommen hat, mischt nun die sechs **Überwasser-Karten** und legt sie auf dem Tisch **verdeckt** nebeneinander aus. Der andere Spieler mischt derweil die **Unterwasser-Karten** und teilt jeweils sechs an beide Spieler aus; er beginnt danach auch mit dem Auslegen der Karten.

Die beiden Spieler bilden durch das Auslegen der Karten den **Ozean**, durch den sie sich in der Phase 3 des Spiels bewegen. Dieser besteht aus **vier waagerechten Ebenen** (der bereits ausliegenden Überwasser- sowie drei Unterwasser-Ebenen) und **sechs senkrechten Spalten** (siehe Spielhilfe-Karte!)

Die Spieler legen abwechselnd je eine Karte aus, wobei sie ihnen freisteht, entweder eine Unterwasser- oder eine Hai-Karte zu legen:

- Die **Unterwasser-Karten** werden **verdeckt** an einer beliebigen Stelle innerhalb des Ozeans ausgelegt; es muß jedoch immer klar ersichtlich sein, in welcher Ebene und Spalte sie sich befinden. Es dürfen keine zwei Karten auf demselben Feld abgelegt werden; was zuerst liegt, liegt.
- Die **Hai-Karten** hingegen werden **offen** an den Rand des Ozeans gelegt. Sie müssen entweder unmittelbar neben einer Ebene oder unmittelbar unter einer Spalte zu liegen kommen; es muß jedoch keine Unterwasser-Karte unmittelbar angrenzend liegen. Sobald ein Hai ausgelegt wurde, nimmt sich der jeweilige Spieler die dazu passende **Haizähler-Karte** (zu diesen später mehr).

Die Grafik auf der Rückseite der Spielhilfe-Karte zeigt, welche „Felder“ für die verschiedenen Kartentypen vorgesehen sind (und: Nein, Ihnen fehlen keine Karten, es ist durchaus im Sinne des Spiels, daß einige der Felder unter der Wasseroberfläche unbesetzt bleiben). Die Phase 2 endet, sobald die letzte Handkarte ausgelegt wurde.

Phase 3: Der Ozean leert sich!

Am Anfang der Phase 3 nimmt sich jeder Spieler vier **Spezial-Chips** mit gleicher Rückseite. Beide Spieler müssen ihren **Kampf-Chip** vor dem ersten Zug auf eine beliebige eigene Haizähler-Karte legen; dieser Hai ist dazu ausersehen, den Orca zu bekämpfen (siehe unten, Spezial-Chips).

- Danach werden alle Unterwasser-Karten umgedreht, die unmittelbar neben bzw. über einer Hai-Karte liegen.
- Die beiden Spieler wechseln sich ab als **Hai-** und **Futter-Spieler**. Alle Züge laufen nach dem gleichen Schema ab:

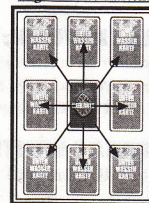
- Der Hai-Spieler deckt eine Futter-Karte auf.
- Der Futter-Spieler bewegt eine Futter-Karte.
- Der Hai-Spieler bewegt einen seiner Haie.

Der Spieler, der in der Phase 2 als Letzter eine Karte ausgelegt hat, wird der erste Hai-Spieler. Nach dem Ende jedes Zuges wechseln die Rollen.

Aufdecken einer Futter-Karte:

Der Hai-Spieler darf vor dem eigentlichen Zug **eine** verdeckte Futter-Karte aufdecken. Die rechts stehende Grafik verdeutlicht, welche Karten vom Hai-Spieler aufgedeckt werden dürfen, nämlich nur solche Karten, die sich auf einem Feld befinden, das unmittelbar an einen seiner Haie angrenzt.

Angrenzende Karten:



Der Hai-Spieler kann auf Wunsch auch auf das Aufdecken einer Karte **verzichten**.

Bewegen einer Karte im Ozean:

Für das Bewegen einer Karte im Ozean (sowohl Hai- als auch Futter-Karten) gelten die folgenden grundsätzlichen Regeln:

- Die Bewegung kann über so viele Felder erfolgen, wie der Geschwindigkeits-Wert der Karte beträgt.
- Die Bewegung darf nur über freie Felder führen; Felder, auf denen eine andere Karte liegt, dürfen nicht „betreten“ werden.
- Die Bewegung erfolgt normalerweise geradlinig, innerhalb einer Spalte oder Ebene. Einige Karten haben jedoch Sonderregeln für die Bewegung (siehe die Beschreibung der einzelnen Futterkarten).

Bewegen einer Futter-Karte:

Der Futter-Spieler darf als zweiten Teil des Zuges **eine** Futter-Karte bewegen. Dabei gelten die folgenden Sonderregeln:

- Verdeckte Unterwasser-Karten dürfen mit einer Geschwindigkeit von 1 bewegt werden.
- Unterwasser-Karten dürfen sich frei im Ozean bewegen und auch zwischen den verschiedenen Ebenen wechseln, jedoch **nicht** auf die Überwasser-Ebene.
- Eine Überwasser-Karte darf nur bewegt werden, wenn sie aufgedeckt ist; sie darf ihre Ebene nicht verlassen.
- Der Futter-Spieler kann auf Wunsch auch auf die Bewegung einer Futter-Karte verzichten.

Bewegen einer Hai-Karte:

Im Anschluß an die Bewegung einer Futter-Karte **muss** der Hai-Spieler einen seiner Haie bewegen. Dabei gelten die folgenden Sonderregeln:

- Ein Hai, der noch nicht in den Ozean hineingeschwommen ist, kann sich auch außerhalb bewegen. Er darf sich über die drei Felder seitlich bzw. über die sechs Felder unterhalb des Ozeans bewegen, jedoch nicht über die Ecke des Ozeans hinweg ziehen.
- Ein Hai kann während seiner Bewegung beliebig die Ebenen wechseln, sogar auf die Überwasser-Ebene.
- Ein Hai, der den Ozean (die zentralen 4 Reihen und 6 Spalten) verläßt, kann nicht dorthin zurück.
- Der Zug eines Haies darf nur auf einem freien Feld oder einer offenliegenden Futter-Karte enden. Auf eine offenliegende Futter-Karte kann ein Hai nur ziehen, um diese zu fressen (siehe unten).

Fressen einer Futter-Karte:

Um eine offenliegende Futter-Karte zu fressen, muß der Hai seinen Zug auf dieser Karte **beenden**. Für jedes Feld, das er vorher ziehen muß, zieht er einen Punkt von seinem aktuellen Geschwindigkeitswert ab. Um eine Futter-Karte fressen zu können, muß der Hai nach seinem Zug noch mindestens genauso schnell sein wie sie (gelingt dies nicht, ist der geplante Zug nicht möglich).

Beispiel: Mako-Mike (Geschwindigkeit 5) zieht zwei Felder, um auf eine Futter-Karte zu gelangen. Er hat nun noch einen Geschwindigkeitswert von $(5-2)=3$, kann also nur noch Futter-Karten fressen, die maximal einen Geschwindigkeitswert von 3 haben.

Nachdem der Hai eine Futter-Karte gefressen hat, wird diese umgekehrt auf die Haizähler-Karte des jeweiligen Haies gelegt, so daß sie, von unten anfangen, für jeden Punkt Nährwert eine Zeile abdeckt; die dann sichtbare Zeile gibt an, wieviel Hunger und Geschwindigkeit der Hai bei seinem nächsten Zug noch zu bieten hat.

Beispiel: wenn Mako-Mike (Hunger 8, Geschwindigkeit 5) einen Krebs (Nährwert 2) frisst, werden die untersten zwei Zeilen seiner Haizähler-Karte abgedeckt: sein Hungerwert beträgt jetzt 6, seine Geschwindigkeit 5.

Je mehr ein Hai gefressen hat, desto träger und satter wird er auch. Wenn ein Hai mehrere Futter-Karten gefressen hat, so addieren sich ihre Nährwerte als weitere Abzüge: Nachträglich gefressene Karten verdecken auf der Haizähler-Karte eine weitere Zeile für jeden ihrer Nährwert-Punkte.

Beispiel: wenn Mako-Mike zusätzlich zum Krebs noch den Manta-Rochen (Nährwert 4) verschlingt, reduziert sich sein Hunger auf 2 und seine Geschwindigkeit auf 4.

Kein Hai kann mehr Nährwert-Punkte aufnehmen, als sein Hungerwert beträgt. Fressversuche, die dazu führen würden, sind nicht gestattet.

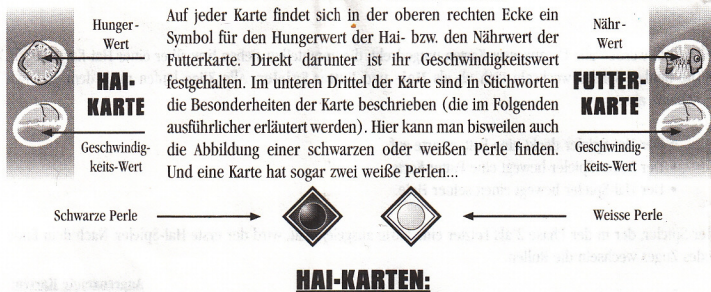
Wichtig: Die Reihenfolge, in der die Karten gefressen wurden, muß für die spätere Abrechnung nachvollziehbar sein!

Die Haie versuchen nämlich, eine bestimmte Menüfolge zu fressen, die aus **drei Gängen** besteht:

- **Vorspeise:** (eine Karte mit **1-2 Punkten Nährwert**)
- **Hauptspeise:** (eine Karte mit **3 oder mehr Punkten Nährwert**)
- **Nachspeise:** (eine Karte mit **2 oder 3 Punkten Nährwert**)

Diese drei Gänge müssen in der angegebenen Reihenfolge verspeist werden, wenn man Sieg-Punkte dafür bekommen möchte (siehe Phase 4: Abrechnung).

DIE KARTEN IM EINZELNEN:



HAIE-KARTEN:

EL TIBURÓN: Der Gast aus der Fremde ist für die Meeresbewohner noch ein Unbekannter, und somit kann er sie in Sicherheit wiegen - höchstens kommt er ihnen ein bißchen „spanisch“ vor. Er gilt immer als einen Punkt schneller, als er eigentlich momentan ist, wenn er eine Unterwasser-Karte fressen will. Überwasser-Karten haben hingegen vor allen Haien gleich viel Angst; hier wirkt sein „Exoten-Bonus“ nicht.

GREAT WHITEY: Der Herr der sieben Meere. Naja, zumindest sieht sich dieser Hai gern in dieser Rolle. Und der sturste aller Haie ist er auf alle Fälle. Aus diesem Grund wird er niemals zulassen, daß ein Anderer ihn bewegt. Wenn im Spiel eine Situation auftaucht, bei der der Gegenspieler die Kontrolle über den Hai übernimmt (zum Beispiel beim Einsatz einer Harpune; siehe unten), so darf der Gegenspieler zwar bestimmen, wie weit Great Whitey ziehen soll, aber wohin, bestimmt nur sein „Besitzer“ (auch wenn er dann durch ein Hindernis nicht so weit ziehen kann, wie sein Gegner es wünscht).

HAICHEN DICK: Dieser im wahrsten Sinne des Wortes monströse Raubfisch ist so fett, daß ihn das bißchen Futter, das er während des Spiels ergattern kann, auch nicht weiter behindert. Er behält darum immer die gleiche Geschwindigkeit.

MAKO MIKE: Dieser Hai ist extrem wendig. Er kann daher als einziger Hai während seines Zuges die Richtung wechseln (also quasi „um die Ecke“ ziehen). Er darf jedoch keine diagonalen Züge machen.

OLD SHARKEY: Dieser alte Hai hat schon so ziemlich alles miterlebt (was man ihm auch überdeutlich ansieht). Er ist darum abgebrüht genug, um die Tintenwolke des Tintenfisches (siehe unten) einfach zu ignorieren; er kann diese Futter-Karte **ohne** Einsatz eines Geschwindigkeits-Chip fressen.

SPEEDY: Der schnellste Hai im Stall.

UNTERWASSER-KARTEN:

DELPHIN: Ein Delphin ist kein Fisch, sondern ein luftatmendes Säugetier. Er darf also auch auftauchen, das heißt, auf ein freies Feld in der Überwasser-Ebene ziehen.

GRÄTE: Dieser traurige Überrest eines ehemaligen Futterfisches - kaum genug Futter für einen gestandenen Hai - treibt durch den Ozean. Wann immer sich ein Hai oder eine Futter-Karte durch ein angrenzendes Feld bewegt, könnte die Gräte ein Feld weit treiben. Der Spieler, der die jeweilige Karte gezogen hat, entscheidet, ob die Gräte treiben soll oder nicht. Sie kann auf jedes freie, angrenzende Feld treiben - auch diagonal.

HERING / PLANKTON / SEEPFERD: Diese Futter-Karten sind so klein, daß sie überall durchschlüpfen können. Im Spiel bedeutet das, daß diese Futter-Karten einen Zug auch diagonal durchführen können, selbst zwischen zwei anderen Karten hindurch.

KREBS: Der Krebs ist ein Meister der Verteidigung; er kann sich einfach in seinen Panzer zurückziehen, wenn er angegriffen wird. Im Spiel bedeutet das, daß man diese Futter-Karte, statt sie zu bewegen, auch einfach wieder umdrehen kann.

LIEBESPAAR / TAUCHER: Diese Futter-Karten können einen Harpunen-Chip einsetzen (siehe unten).

MANTA-ROCHEN: Dieser tiefergelegte Futter-Fisch ist so wendig, daß er während seines Zuges die Richtung wechseln kann (er kann also quasi „um die Ecke“ ziehen). Er darf jedoch keine diagonalen Züge machen.

TINTENFISCH: Diese Futter-Karte kann bei einem Angriff eine Tintenwolke ausstoßen (der jeweilige Futter-Spieler entscheidet, ob dies geschehen soll oder nicht). Diese bewirkt, daß der Tintenfisch sowie alle angrenzenden offenliegenden Karten umgedreht werden. Der angreifende Hai darf sich zwei Felder zurückziehen, um zu fliehen; kann er das aus Platzgründen nicht, erliegt er ebenfalls der Wirkung der Wolke. Ein verdeckt liegender Hai kann vom jeweiligen Hai-Spieler wieder umgedreht werden, wenn er dafür auf die Bewegung einer Hai-Karte verzichtet. Nur wenn ein Hai unter Einsatz eines Geschwindigkeits-Chips (siehe unten) angreift, ist er schnell genug, um den Tintenfisch zu packen, bevor dieser seine Tintenwolke ausstoßen kann.

ORCA: Diese „Killerwale“ sind die einzigen Feinde, die ein Hai wirklich fürchten muß. Aus diesem Grund wird normalerweise ein einzelner Hai besonders aufgeschreckt, um sich diesem Gegner zu stellen. Diese spezielle „Aufbaubarbeit“ wird im Spiel durch den Kampf-Chip auf der Haizähler-Karte symbolisiert. Nur ein Hai mit diesem Chip kann den Orca fressen, alle anderen dürfen diese Karte nicht angreifen.

ÜBERWASSER-KARTEN:

ANGLER / DICKERCHEN / SPORTLER: Diese Futter-Karten können einen Harpunen-Chip einsetzen (siehe unten).

BOOT: Dieses Boot liegt vor Anker. Nachdem es einmal aufgedeckt wurde, bleibt es unverrückbar an seinem Platz, stellt also praktisch ein schwimmendes Hindernis dar. Es kann weder gefressen noch verjagt werden.

WASSERVOGEL: Wenn dieser Vogel die Befürchtung hat, daß sich ihm irgendein Raubfisch nähert, so erhebt er sich einfach in die Lüfte und ist erstmal nicht mehr zu fassen. Im Spiel bedeutet das, daß man diese Futter-Karte, statt sie zu bewegen, auch einfach wieder umdrehen kann.

DIE SPEZIAL-CHIPS:

Wie bereits erwähnt, liegen dem Spiel mehrere Spezial-Chips bei. Diese erlauben einem Spieler, der sie einsetzt, jeweils eine besondere Aktion. Einmal verwendet, wird ein Chip beiseite gelegt und kann in der jeweiligen Spielrunde nicht wieder benutzt werden.

Geschwindigkeits-Chips:

Durch diesen Chip kann ein Hai einmalig seinen Geschwindigkeits-Wert um zwei Punkte steigern und somit auch eine Futter-Karte jagen, die er eigentlich gar nicht kriegen kann. Man kann den Geschwindigkeits-Chip aber auch benutzen, um den Tintenfisch zu fressen (siehe oben); bei dieser Art des Einsatzes erhält man jedoch keinen Geschwindigkeits-Bonus.

Harpunen-Chips:

Bestimmte Futter-Karten (siehe oben) können als besondere Eigenschaft eine Harpune einsetzen. Wenn ein Hai seinen Zug auf einem angrenzenden Feld einer dieser Karten beendet oder sie fressen will, so kann der Futter-Spieler den Hai mit einer Harpune angreifen. Diese zwingt den Hai zur Flucht; der Futter-Spieler kann den Hai um maximal sovielen Felder fort bewegen, wie dessen Geschwindigkeitswert zu diesem Zeitpunkt noch beträgt. Diese Bewegung wird nach den normalen Regeln durchgeführt. Die Richtung kann dabei vom Futter-Spieler beliebig gewählt werden; er darf den Hai jedoch nicht aus dem Ozean hinaus ziehen.

Beispiel: Mako-Mike (Geschwindigkeit 5) hat sich in seinem letzten Zug zwei Felder weit bewegt und beendet seinen Zug neben dem Taucher („Kann Harpune einsetzen!“). Der Futter-Spieler beschließt, einen Harpunen-Chip einzusetzen, übernimmt die Kontrolle über den Hai und zieht ihn bis zu (5-2=)3 Felder in eine beliebige Richtung.

Kampf-Chips:

Dieser Chip ist die einzige Möglichkeit, um den Orca zu fressen (siehe oben). Er wird zu Beginn des Spiels auf die Haizähler-Karte eines bestimmten Hais gelegt; dieser wird quasi der ausgesuchte Gegner des mächtigsten Gegners aller Haie für diese Spielrunde. Kein anderer Hai hat eine Chance, den Orca zu fressen.

Phase 4: Die Abrechnung!

Es kommt zur End-Abrechnung, sobald alle (eßbaren) Futter-Karten gefressen wurden. Die Spieler nehmen alle Futter-Karten von ihren Haizähler-Karten, wobei kontrolliert wird, ob die Menü-Reihenfolge eingehalten wurde: Für jedes korrekt zusammengestellte Menü aus Vorspeise, Hauptspeise und Nachspeise (siehe oben) erhält der Spieler des jeweiligen Hais **vier Punkte**. Dabei dürfen die Haie vor oder nach dem Menü durchaus auch **andere Futterkarten** zu sich genommen haben; wichtig ist nur, daß drei Futter-Karten in der richtigen Reihenfolge gefressen wurden.

Auf einigen Karten sind die schon erwähnten **schwarzen oder weißen Perlen** abgebildet:

- Schwarze Perlen bedeuten einen **Abzug von einem Punkt**, wenn die entsprechenden Karten nicht Teil eines Menüs sind (wer frisst schon solche Sachen, außer als Vorspeise?).
- Für jede Weiße Perle erhält der Spieler des jeweiligen Hais hingegen einen **Bonus-Punkt**, weil diese Futter-Karten eine besondere Bedeutung für die Haie haben.

ENDE DES SPIELS:

Wer die meisten Punkte „erfressen“ hat, gewinnt das Spiel und darf sich während des kommenden Sommers um den jeweiligen Strand „kümmern“. Wer möchte, kann natürlich auch die erzielten Punkte aufschreiben und seinen Gegner sofort zu einer Revanche herausfordern. Man kann auch eine bestimmte Anzahl von Spielen nacheinander oder bis zu einer bestimmten Summe von Punkten spielen, ganz nach Wunsch.

HAI-LIFE!

Die Idee, ein Spiel mit wild um sich fressenden Haien zu erfinden, spukte mir schon länger im Kopf herum (vor allem wußte ich von Anfang an genau, wie das Titelbild aussehen würde), doch erst, als wir ein Spiel brauchten, das zur Strandthematik unseres Volleyball-Spiels **Strand-Clap** paßte, wurde die Arbeit an HAPS langsam konkreter. Leider waren die ersten Versuche, das Spiel ans Laufen zu kriegen, von wenig Erfolg gekrönt, und ich war mehrmals so frustriert, daß ich das Ganze schon auf den Müll werfen wollte. Doch eine Reihe von Leuten haben mich überzeugt, daß ich mich nur ein wenig anstrengen mußte, um doch noch ein vernünftiges Spiel daraus zu machen:

- meine Frau **Gabi Sandfuchs** (die mindestens fünf völlig unspielbare Versionen über sich ergehen lassen mußte und trotzdem immer wieder geduldig zuhörte, wenn ich eine neue Idee hatte)
- mein Chef **Krimsus** (der das Spiel unbedingt machen wollte, „so oder so“, und mich damit „geringfügig“ unter Druck setzte)
- mein Grafiker **Lutz Winter** (dessen tolle Bilder man einfach mit einem anständigen Spiel unterlegen mußte)
- mein Layouter **SeBiG** (der sich mal wieder selbst übertroffen hat und mich somit auch gefordert hat)
- meine Testspieler und Zuhörer **Jens Eggert, Christoph Schröder, Magda da Silva Carvalho Saraiva** (die mir alle wichtigen Hinweise und dringend nötigen Zuspruch gegeben haben).

VIELEN DANK EUCH ALLEN!

Ohne Euch wäre HAPS wohl nicht herausgekommen. Und inzwischen fände ich das doch sehr schade!

Ach ja, eins möchte ich noch in aller Deutlichkeit klarstellen:

Krimsus Krimskrams-Kiste und alle Leute, die damit zu tun haben, unterstützen in keinsten Weise das Fressen von Menschen – wenn man vielleicht auch bei diesem Spiel auf solche Gedanken kommen könnte...

Aber jetzt viel Spaß beim Spielen... und guten Appetit!

Ralf Sandfuchs
Ratingen, 30.07.2000