

DINNERAKTE · FALL 2 · EIN ABEND AN BORD IN VIER GÄNGEN

*Anker*wache

Gastgeberheft

Für die Person, die Kai Ostendorf spielt und den Abend leitet.



NUR FÜR DEN GASTGEBER. NICHT AN GÄSTE WEITERGEBEN.

Dein Gastgeber-Code

Mit diesem Code öffnest du online die Spielleitung: Einladungslinks für die Gäste, Skript, Gang-Uhr und Stimmzähler. Der Code steht nur in diesem Heft. Gib ihn nicht weiter, sonst kann jemand die Rollen der anderen lesen.



CODE

MTJN - 3S2D - B88V

ODER DIREKT

<https://spieleabend-ideen.de/spielen/ankerwache/#r=host&k=MTJN3S2DB88V>

Was du druckst

Gastgeberheft	dieses Heft – nur für dich
Rollenhefte	ein PDF pro Gast im Ordner „rollenhefte“ – ungelesen weitergeben, private Hinweise stehen schon drin
Hinweise für alle	je Gang eine Seite, die du offen auf den Tisch legst
Enden (versiegelt)	in einen Umschlag stecken und zukleben – erst nach der Abstimmung öffnen
Tischkarten & Stimmzettel	ausschneiden, Tischkarten in der Mitte falten
Feedbackbogen	für die Testrunde

Einladungstext

Hallo [Name],

ich lade dich am [Datum, Uhrzeit] zum Abendessen ein – mit einem Fall zum Mitspielen: „Ankerwache“. Sechs Tage Ostsee, eine Nacht vor Anker – und am Morgen war das Boot woanders. Du spielst [Rolle].

Dein persönlicher Link: [persönlicher Link aus dem Gastgeber-Bereich]

Lies vorab nur die erste Seite („Aperitif“) und überleg dir ein passendes Outfit – Segeljacke, Mütze, Gummistiefel, alles erlaubt. Alles Weitere deckst du am Abend auf. Bitte öffne den Link vorher einmal, dann klappt es auch bei schlechtem WLAN.

Kurze Rückfrage: Hast du Allergien oder Unverträglichkeiten, isst du Fisch, und trinkst du Alkohol?

Bis bald – und schlaf nicht auf deiner Wache ein.



Öffentlich bekannt: Skipper und Eignerin bzw. Eigner der Jolanthe. Nimmt jeden Sommer Mitsegler mit. Kennt das Revier, jede Tonne und jedes Geräusch an Bord.

Du bist **Kai Ostendorf**, Skipper und Eigner der Jolanthe, einer 13-Meter-Segelyacht. Jeden Sommer nimmst du Mitsegler mit. Sechs Tage westliche Ostsee, heute ist Tag 6. Für morgen war die Überfahrt nach Dänemark geplant, aber eine Sturmwarnung hält euch in der **Grauholmer Bucht** vor Anker.

Diesmal kennst du die Lösung nicht. Du ermittelst mit, wirst selbst verdächtigt, und du stimmst am Ende ab wie alle anderen.

Was du weißt:

- Heute früh um sieben hat dein Ankeralarm einen **neuen Ankerkreis** gezeigt, 40 Meter östlich vom alten. Im Plotter fandest du den Track: Die Jolanthe war in der Nacht von 01:14 bis 03:52 Uhr unterwegs, unter Segeln, mit ausgeschaltetem AIS-Sender.
- Gegen vier hat dich jemand durch Klopfen an der Wand der Navi-Ecke geweckt: „Kai, Wache.“ Geflüstert. Gesehen hast du niemanden.
- Du hast den ganzen Tag niemandem etwas gesagt und beobachtet. Heute Nachmittag hast du in der Backskiste eine Tasche voller Zigaretten und Aquavit gefunden, ein Foto vom Bug gemacht und einen fremden Stiefel im Ölzeugschrank entdeckt. Das alles legst du nach und nach auf den Tisch.

Warum du nicht die Küstenwache gerufen hast – Geheimnis 1, darf herauskommen: Deine Gäste zahlen **690 Euro** pro Törn. Für gewerbliche Fahrten fehlt der Jolanthe aber die Zulassung, und deine Versicherung deckt nur private Törns. Wenn die Behörden an Bord kommen, verlierst du vielleicht dein Boot.

Geheimnis 2 – schütze es: Du bist auf deiner eigenen Wache eingeschlafen, von etwa 04:20 bis 05:30. Luca hat dich geweckt. Die Einträge um 04:30 und 05:00 hast du danach nachgetragen.

Dein Spiel: Du liest zu jedem Gang den Funkspruch vor, legst die neuen Hinweise auf den Tisch und machst deinen Pflichtzug mit der Flagge „Yankee“. Du darfst lügen – aber Ja/Nein-Fragen mit der Flagge C-N musst du ehrlich beantworten. Lies niemals die Rollen der anderen.

DEIN PERSÖNLICHES ZIEL

Finde heraus, wer deine Jolanthe gesegelt hat – ohne dass jemand von deiner fehlenden Zulassung oder deiner verschlafenen Wache erfährt.

Kostüm-Idee: Segeljacke oder Fischerpulli, Schirmmütze, ein Fernglas oder Handfunkgerät in Reichweite. Kai passt für jede Person – in den Texten steht einfach „Kai“.

Vorbereitung

Spielmodus wählen

- ☐ **Empfohlen – Hybrid:** Jeder Gast hat sein Rollenheft auf Papier. Das Handy kommt nur beim Gangwechsel und zum Zeigen von Hinweisen auf den Tisch.
- ☐ **Nur online:** Alles läuft über die persönlichen Links. Bitte alle, den Link vorher einmal zu öffnen – dann läuft das Spiel auch bei schlechtem WLAN.
- ☐ **Nur Papier:** Rollenhefte und Hinweisseiten drucken, keine Handys nötig.

1–2 Wochen vorher

- ☐ Gästezahl festlegen (4–8). Die Rollen ergeben sich aus der Besetzungstabelle.
- ☐ Rollen verteilen. Sam, Eike, Noa und Luca sind immer dabei, die anderen kommen je nach Gästezahl dazu. Jede Rolle hat genug zu tun – verteil sie nach Lust und Laune oder lass die Gäste anhand der öffentlichen Vorstellung wählen.
- ☐ Einladung verschicken (Text unten oder im Tab „Einladen“) und dabei nach Allergien, Unverträglichkeiten und Alkohol fragen. Fisch ist im Menü optional – frag, wer keinen isst.
- ☐ Online – jedem Gast den eigenen Link schicken. Papier – jedem Gast das eigene Rollenheft geben. Druck die Rollenhefte, **ohne hineinzuschauen**. Diesmal ermittelst du selbst mit, jeder Blick verdirbt dir das Spiel.

Am Vortag

- ☐ Kartoffelsuppe kochen und Rote Grütze zubereiten. Beides schmeckt am zweiten Tag besser.
- ☐ Tischkarten mit SignalfLAGgen, Stimmzettel und die Seiten „Hinweise für alle“ ausdrucken und schneiden.
- ☐ Online-Version auf dem eigenen Handy öffnen und die Gang-Uhr testen.

Am Spieltag

- ☐ Tisch wie eine Messe an Bord decken – Tauwerk, eine Laterne oder Teelichter im Glas, eine Seekarte als Tischläufer, wenn du eine hast.
- ☐ Tischkarten mit Name und SignalfLAgge aufstellen. Gäste, die sich wenig kennen, ruhig nebeneinander setzen.
- ☐ Optional: einen einzelnen schwarzen Gummistiefel bereitstellen, den du im 3. Gang aus dem Flur holst.
- ☐ Optional: ein Handfunkgerät, ein altes Handy oder eine Taschenlampe als Funkgerät für die Funksprüche.
- ☐ Wenn möglich, eine zweite Person für Küche und Servieren einplanen. Als Skipper hast du genug zu tun.
- ☐ Dieses Gastgeberheft bis „Abstimmung“ lesen. Die Enden bleiben zu – auch für dich.

Besetzung

4 Sam Holtkamp, Eike Martens, Noa Brinkmann, Luca Sievers + Kai Ostendorf
Gäste

5 Sam Holtkamp, Eike Martens, Noa Brinkmann, Luca Sievers, Chris Hagedorn + Kai Ostendorf
Gäste

6 Gäste	Sam Holtkamp, Eike Martens, Noa Brinkmann, Luca Sievers, Chris Hagedorn, Lou Ahrens + Kai Ostendorf
7 Gäste	Sam Holtkamp, Eike Martens, Noa Brinkmann, Luca Sievers, Chris Hagedorn, Lou Ahrens, Maxi Petersen + Kai Ostendorf
8 Gäste	Sam Holtkamp, Eike Martens, Noa Brinkmann, Luca Sievers, Chris Hagedorn, Lou Ahrens, Maxi Petersen, Jamie Rehder + Kai Ostendorf

Requisiten

- Tischkarten mit Signalflaggen (in der Druckversion enthalten)
- Stimmzettel und Stifte
- Ein einzelner schwarzer Gummistiefel (optional, für den 3. Gang)
- Ein Funkgerät oder ein altes Handy als Funk-Attrappe (optional)
- Eine Stirnlampe mit Rotlicht (optional, sehr stimmungsvoll beim Funkspruch)
- Tauwerk, Laterne, Seekarte als Tischdeko (optional)
- Ein Handy-Timer für die Gänge

Menü-Vorschlag

Aperitif · Leinen fest	Gin Tonic mit Gurke oder alkoholfreier Gurken-Holunder-Spritz, dazu kleine Brötchenhälften mit Räucherfisch oder Kräuterquark
1. Gang · Erste Wache	Gurken-Dill-Salat mit Radieschen und Brot
2. Gang · Hundewache	Kartoffelsuppe mit Krabben oder geräuchertem Tofu – am Vortag kochen
3. Gang · Morgenwache	Ofenfisch oder gebackener Blumenkohl mit Senfsoße und Salzkartoffeln
Dessert · Sturmwache	Rote Grütze mit Vanillesoße – am Vortag zubereiten

Regeln – vor dem ersten Gang erklären

- Alle dürfen lügen – außer bei einer Ja/Nein-Frage mit der Flagge C·N.
- Ausnahme: Eine Person an Bord darf einmal im Spiel trotz Ja/Nein-Frage lügen. Wer das ist, weiß nur diese Person.
- Die Flaggen gelten im 1. bis 3. Gang, jede einmal pro Gang. Die Ja/Nein-Flagge gilt erst ab dem 2. Gang.
- Verboten sind direkte Täterfragen wie „Hast du die Jolanthe gesegelt?“. Fragt nach Zeiten, Orten, Gegenständen.
- Hinweise „für alle“ werden vorgelesen oder herumgereicht. Private Hinweise gehören dir – zeigen oder verschweigen entscheidest du.
- Vor dem Dessert stimmen alle geheim über zwei Fragen ab, auch der Skipper. Die Mehrheit entscheidet über das Ende.
- Handys bleiben umgedreht auf dem Tisch. Rausgeholt wird nur beim Gangwechsel und um Hinweise zu zeigen.

K · KILO

„Ich möchte mit Ihnen in Verbindung treten.“ Einmal pro Gang darfst du eine Person zu einem Gespräch unter vier Augen bitten – zwei Minuten, außerhalb des Raums.

Die Person darf nicht ablehnen.

C·N · CHARLIE / NOVEMBER

„Ja.“ – „Nein.“ Ab dem 2. Gang darfst du einmal pro Gang einer Person eine Ja/Nein-Frage stellen. Sie muss wahrheitsgemäß antworten.

Keine direkte Täterfrage wie „Hast du die Jolanthe gesegelt?“. Auch Skipper Kai muss antworten.

L · LIMA

„Stoppen Sie sofort.“ Einmal pro Gang darfst du eine Person anhalten: Sie muss dir einen ihrer privaten Hinweise zeigen. Welchen, entscheidet sie.

Hat sie keinen privaten Hinweis, verrät sie dir stattdessen ihr erstes Geheimnis.

U · UNIFORM

„Sie laufen in eine Gefahr.“ Einmal pro Gang darfst du mit einer Person heimlich je einen Hinweis tauschen oder zeigen. Beide müssen zustimmen.

Was ihr danach behauptet, bleibt euch überlassen.

O · OSCAR

„Mensch über Bord!“ Einmal pro Gang stellst du eine Frage an alle. Reihum antwortet jede Person laut – lügen ist erlaubt, schweigen nicht.

Keine Ja/Nein-Fragen. Fragt nach Zeiten, Orten, Beobachtungen.

V • VICTOR

„Ich benötige Hilfe.“ Einmal pro Gang darfst du den Skipper um eine Peilung bitten. Kai liest dir die Peilung dieses Gangs leise vor.

Eine Peilung ist ein Denkanstoß, keine Lösung.

X • X-RAY

„Unterbrechen Sie Ihr Vorhaben.“ Einmal pro Gang darfst du die Flagge einer anderen Person stoppen, bevor sie wirkt. Diese Flagge gilt in diesem Gang als verbraucht.

Du musst sofort rufen, bevor die Frage beantwortet oder der Hinweis gezeigt ist.

Y • YANKEE

„Ich treibe vor Anker.“ Zu jedem Gang liest der Skipper einen Funkspruch vor und macht einen Zug laut Skript. Kai kennt die Lösung nicht, ermittelt mit und stimmt am Ende ab.

Auch der Skipper muss Ja/Nein-Fragen ehrlich beantworten.

Leinen fest

Ziel für den Tisch: Lernt die Crew kennen. Wer an Bord kann eigentlich richtig segeln?

Ansage – laut vorlesen

Kai klopft mit dem Löffel ans Glas. Warte, bis es still ist.

„Sechs Tage. Sechs Tage segeln wir zusammen, und ich dachte, ich kenne euch inzwischen. Morgen sollte es rüber nach Dänemark gehen. Stattdessen sitzen wir hier, Sturmwarnung, Anker in der Grauholmer Bucht.

Ich muss euch etwas sagen, und ich habe den ganzen Tag überlegt, wie.“ (Pause.)

„Einer von euch hat letzte Nacht meine Jolanthe gesegelt.

Während wir alle geschlafen haben. Ohne Motor, ohne Licht, ohne mich zu fragen. Ich weiß nicht, wer, und ich weiß nicht, warum. Aber bevor dieser Sturm vorbei ist, will ich es wissen.

Ihr dürft fragen, lügen, euch verbünden. Ich auch. Und am Ende stimmen wir ab – alle, auch ich.

Auf die Jolanthe.“

Regie

- Erkläre danach kurz die Signalflaggen und die Regeln (siehe „Regeln“). Jeder Gast findet seine Flagge auch im Rollenheft.
- Wichtig: „Eine Person an Bord darf einmal im Spiel trotz Ja/Nein-Frage lügen.“ Du weißt selbst nicht, wer.
- Wichtig: Die Ja/Nein-Flagge C·N gilt erst ab dem 2. Gang, und auch du musst ehrlich antworten.
- Lass alle sich mit ihrem öffentlichen Satz vorstellen.
- Online – alle öffnen jetzt ihren Link. Crewliste und Wachplan sind für alle sichtbar.
- Papier – lies Crewliste (H1) und Wachplan (H2) laut vor. Sie stehen auf der Seite „Hinweise für alle – Aperitif“.
- Deine Haltung im Aperitif: verletzt, misstrauisch, aber noch höflich. Du verdächtigst noch niemanden.

Für alle in diesem Gang: H1 Kais Crewliste, H2 Der Wachplan

Erste Wache

Ziel für den Tisch: Wann ist die Jolanthe losgefahren – und wer hatte da gerade Wache?

FUNKSPRUCH

Funkspruch 1 • Codewort Möwe • Möwe

Das Codewort ist nur für die Online-Version nötig.

Ansage – laut vorlesen

Kai hält das Funkgerät ans Ohr und liest vor.

„Seewetter für das Revier Grauholm. Südwest 5, später West 6. Für morgen Sturmwarnung, West 8. Sicht gut. Allen Fahrzeugen wird empfohlen, einen geschützten Ankerplatz aufzusuchen. Codewort für diesen Bericht: Möwe.“

Kai legt den Ausdruck auf den Tisch.

„Heute früh um sieben hat mein Ankeralarm einen neuen Kreis gezeigt. 40 Meter östlich vom alten. Also habe ich in den Plotter geschaut.“ (Pause.) „Um 01:14 Uhr ist die Jolanthe vom Anker los. Um 03:52 Uhr war sie wieder hier. Dazwischen: fünf Seemeilen Nordost, zu Tonne GH 3, und zurück. AIS aus. Motor aus.“

Jemand von euch kann sehr gut segeln. Und hat sehr gut gelogen.“

Regie

- Codewort für alle: **Möwe**.
- Papier – alle öffnen jetzt die Seite „1. Gang“ in ihrem Rollenheft. Private Hinweise stehen dort mit drin. Den Plotter-Track (H3) liest du vor.
- **Dein Yankee-Zug:** Frag jede Person der Reihe nach: „Wann hattest du Wache, und wen hast du geweckt?“ Schreib die Antworten mit.
- Wenn jemand fragt, warum der AIS-Sender genau um 04:01 wieder anging, als deine Wache begann: Das kannst du dir nicht erklären. Gegen vier hat dich jemand durch Klopfen geweckt, du hast nicht gesehen, wer.
- **Peilung für die Flagge Victor** (leise vorlesen): „*Ohne Motor, allein, nachts vom Anker los: Wer an Bord kann das überhaupt? Schau in die Crewliste.*“

Für alle in diesem Gang: H3 Der Plotter-Track

Hundewache

Ziel für den Tisch: Wer hat über die Nacht gelogen? Vergleicht Logbuch, Wachplan und Aussagen.

FUNKSPRUCH

Funkspruch 2 · Codewort Brandung · Brandung

Das Codewort ist nur für die Online-Version nötig.

Ansage – laut vorlesen

Kai hält das Funkgerät ans Ohr.

„Seewetter Grauholm, Nachtrag. West 6 bis 7, zunehmend. See 2 Meter. In der Nacht Sturm aus West, Stärke 8. Codewort: **Brandung**.“

Kai legt die Logbuchseite auf den Tisch.

„Das ist unser Bordbuch von letzter Nacht. Jede halbe Stunde ein Eintrag. Alles ruhig, steht da. Anker hält. Die ganze Nacht.“ (Pause.) „Mein Anker hat nicht gehalten. Er war fast drei Stunden lang an Deck.

Und noch etwas: Heute Nachmittag kam ein Funkspruch vom Hafenmeister. Und ich habe die Vorräte gezählt. Und in der Backskiste etwas gefunden.“

Regie

- Codewort für alle: **Brandung**.
- Leg nacheinander auf den Tisch: Logbuch (H4), Proviantliste (H5), Funkspruch des Hafenmeisters (H6), Fund in der Backskiste (H7). Lass nach jedem Hinweis kurz Zeit zum Reden.
- **Dein Yankee-Zug:** „In den Wind stellen“. Wähle eine Person. Sie muss eine Minute lang erzählen, wie sie die Nacht verbracht hat. Niemand darf unterbrechen, danach dürfen alle eine Frage stellen.
- Die Tasche aus der Backskiste ist ein guter Grund für dich, laut über Schmuggel nachzudenken. Ob das stimmt, weißt du nicht.
- Wenn jemand fragt, warum du nicht sofort die Küstenwache gerufen hast: Weich aus. Wenn es mit C·N gefragt wird, musst du ehrlich antworten.
- **Peilung für die Flagge Victor** (leise vorlesen): „*Ein Logbuch verrät nicht nur Uhrzeiten. Wer schreibt wie?*“

Für alle in diesem Gang: H4 Die Logbuchseite der Nacht, H5 Die Proviantliste, H6 Funkspruch vom Hafenmeister, H7 Fund in der Backskiste

Morgenwache

Ziel für den Tisch: Was hat die Jolanthe bei der Tonne GH 3 gemacht – und was hat sie mitgebracht?

SONDERREGEL: BÖE

Einmal in diesem Gang ruft der Skipper „Böe!“. Dann schweigen alle 30 Sekunden lang. Wer spricht, verliert die eigene Flagge für diesen Gang.

FUNKSPRUCH

Funkspruch 3 · Codewort Treibgut · Treibgut

Das Codewort ist nur für die Online-Version nötig.

Ansage – laut vorlesen

Kai hält das Funkgerät ans Ohr. Draußen wird es lauter.

„Sturmwarnung für das Revier Grauholm. West 8, in Böen 9. Alle Fahrzeuge bleiben im Hafen oder vor Anker. Codewort: **Treibgut**.“

Kai stellt einen Gummistiefel auf den Tisch – oder legt den Hinweis hin.

„Den habe ich hinten im Ölzeugschrank gefunden. Größe 46. Meine Leihstiefel gehen bis 45. Und das hier ist ein Foto von heute Nachmittag. Seht euch den Bug an.“

Regie

- Codewort für alle: **Treibgut**.
- Leg nacheinander auf den Tisch: Stiefel (H8), Wasserlinie (H9), Anmeldebögen (H11).
- **Sonderregel Böe:** Ruf einmal in diesem Gang laut „Böe!“, am besten mitten in einem hitzigen Moment. Dann schweigen alle 30 Sekunden. Wer spricht, verliert die eigene Flagge für diesen Gang.
- **Dein Yankee-Zug:** „Stiefelprobe“. Alle nennen der Reihe nach ihre Schuhgröße – wahrheitsgemäß, laut Crewliste. Gäste ohne Eintrag dort sagen eine Größe zwischen 37 und 45.
- Wenn jemand vorschlägt, das Boot zu durchsuchen: Bei diesem Sturm geht niemand an Deck. Bitte stattdessen um Argumente – vor dem Dessert kommt noch ein Hinweis.
- **Peilung für die Flagge Victor** (leise vorlesen): „*Ein Boot, das schwerer zurückkommt, als es losgefahren ist, hat etwas mitgebracht. Was mitgebracht wurde, muss irgendwo sein – und vielleicht versorgt werden.*“

Für alle in diesem Gang: H8 Der fremde Stiefel, H9 Die Wasserlinie, H11 Die Anmeldebögen

Sturmwache

Ziel für den Tisch: Letzte Chance: Wer hat gesegelt, und was ist in der Nacht passiert?

SONDERREGEL: FLAGGEN EINGEHOLT

Im Sturm bleiben die Flaggen unten. In diesem Gang gibt es keine Fähigkeiten mehr – nur noch Argumente.

FUNKSPRUCH

Funkspruch 4 • Codewort Leuchtfeuer • Leuchtfeuer

Das Codewort ist nur für die Online-Version nötig.

Ansage – laut vorlesen

Kai hält das Funkgerät ans Ohr. Ganz leise.

„Hier Küstenwache, Kanal 16. Sturm West 9. Alle Fahrzeuge im Seegebiet Grauholm hören bitte mit. Codewort: Leuchtfeuer.“

Kai liest den Funkspruch der Küstenwache vor (H10).

„Bevor wir abstimmen: Eike, ich hatte dich vorhin ins Vorschiff geschickt, die Sturmfock holen. Du kamst ohne Segel zurück. Was war da?“

Regie

- Codewort für alle: **Leuchtfeuer**.
- Lies den Funkspruch der Küstenwache (H10) vor. Danach liest Eike den eigenen Umwandlungshinweis vor.
- **Sonderregel:** Die Flaggen sind eingeholt. Keine Fähigkeiten mehr, nur Argumente.
- **Dein letzter Yankee-Zug:** Bevor abgestimmt wird, legst du eines deiner Geheimnisse offen. Welches, entscheidest du.
- Gib danach die Stimmzettel aus. Alle stimmen ab, auch du. Lass 10 Minuten Zeit.
- Dessert servieren, während die Zettel ausgefüllt werden.

Für alle in diesem Gang: H10 Funkspruch von der Küstenwache

Abstimmung

Vor dem Dessert stimmen **alle** geheim ab, **auch du**. Jede Person füllt einen Stimmzettel mit zwei Fragen aus und gibt ihn dir verdeckt.

1. Wer hat die Jolanthe in der Nacht gesegelt?
2. Was ist in der Nacht passiert?

Zähl die Stimmen –im Tab „Auflösung“ gibt es dafür einen Zähler. Für jede Frage gilt die Mehrheit. Bei Gleichstand entscheidet Eike.

Danach nennt dir **Eike das Schlusswort**. Erst damit lässt sich das Ende öffnen.

Online sucht die Seite das passende Ende selbst heraus. **Auf Papier** öffnest du jetzt den versiegelten Umschlag „Enden“. Auf der ersten Seite steht, welches Ende zu eurem Ergebnis gehört. Lies nur dieses Ende laut vor. Danach decken alle ihre persönlichen Ziele auf.

Jetzt – und erst jetzt – den versiegelten Umschlag „Enden“ öffnen.

Alle Personen, Firmen, Boote und Orte wie Grauholm sind frei erfunden. Nur die Ostsee gibt es wirklich. Ähnlichkeiten mit realen Personen sind zufällig. Dinnerakte · Fall 2 –kostenlos von spieleabend-ideen.de für private Spieleabende. Kommerzielle Nutzung, etwa bei bezahlten Veranstaltungen, nur nach Rücksprache.