Johannes GOUPY Yoann LEVET

DEWAN

SPIELANLEITUNG



Ein neuer Tag beginnt und dein Volk befindet sich im Aufbruch. Aber die Ressourcen sind knapp, also schlägst du neue Lager auf, um die Landschaft zu erkunden und das Überleben deines Volkes zu sichern.

An die Ufer wilder Ströme, in die höchsten Gebirge und in die trockensten Wüsten: Du scheust keine Reise, um neue Gefilde zu erschließen. Wenn sich dein Volk am Ende des Tages um das wärmende Feuer des Lagers schart, weißt du, dass sich die Reise gelohnt hat. Auch wenn die anderen Völker immer näherkommen, hält dein Volk zusammen!

SPIELZIEL

In Dewan führt ihr jeweils ein Volk: Ihr sammelt Terrainkarten, um zu reisen, platziert Lager, um neue Terrains zu erschließen, und sammelt Ressourcen. So erfüllt ihr die Ziele eurer Völker und erhaltet Punkte. Wer am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELAUFBAU

1. Nehmt die Szenariotafel und legt sie auf den Tisch.

2. Jetzt bildet ihr die Landschaft: Ordnet jeder Person eine zufällige Terraintafel für das erste Lager zu und zieht so viele zufällige neutrale Terraintafeln, wie Personen mitspielen. Legt die Terraintafeln für das erste Lager und die neutralen Terraintafeln in zufälliger Ausrichtung so aneinander, wie auf der Szenariotafel abgebildet.

3. Legt auf jedes -Symbol auf der Landschaft 2 Beeren.

4. Jede Person nimmt sich 1 Spieltableau und 9 Lager einer Farbe. Stellt 8 Lager auf die passenden Felder unten auf euren Tableaus. Das 9. Lager platziert ihr jeweils in die Mitte eurer Terraintafel für das erste Lager.



Ressourcen
- Artefakt
- Farbstoff
- Kristall

Andere
- Beere
- Feuer
- Punkte

Terrains
- Ödland
- Berge
- Wüste
- Wald
- Wasser

SPIELMATERIAL

10 Terraintafeln:
- 4 für das erste Lager
- 6 neutrale

4 Spieltableaus

36 Lager (9 pro Farbe)

1 Szenariotafel

15 Beerenmarker

55 Terrainkarten

24 Zielplättchen

1 Dewanmarker

1 Wertungsblock

Das folgende Spielmaterial wird für den Teammodus und die Szenarien benötigt (*siehe* S. 10). Für eure erste Partie könnt ihr es in der Schachtel lassen.

4 Szenariotafeln

1 Vulkan-Terraintafel

1 Flut-Terraintafel

8 Lavaplättchen

8 Wasserplättchen

1 Ereignisplättchen

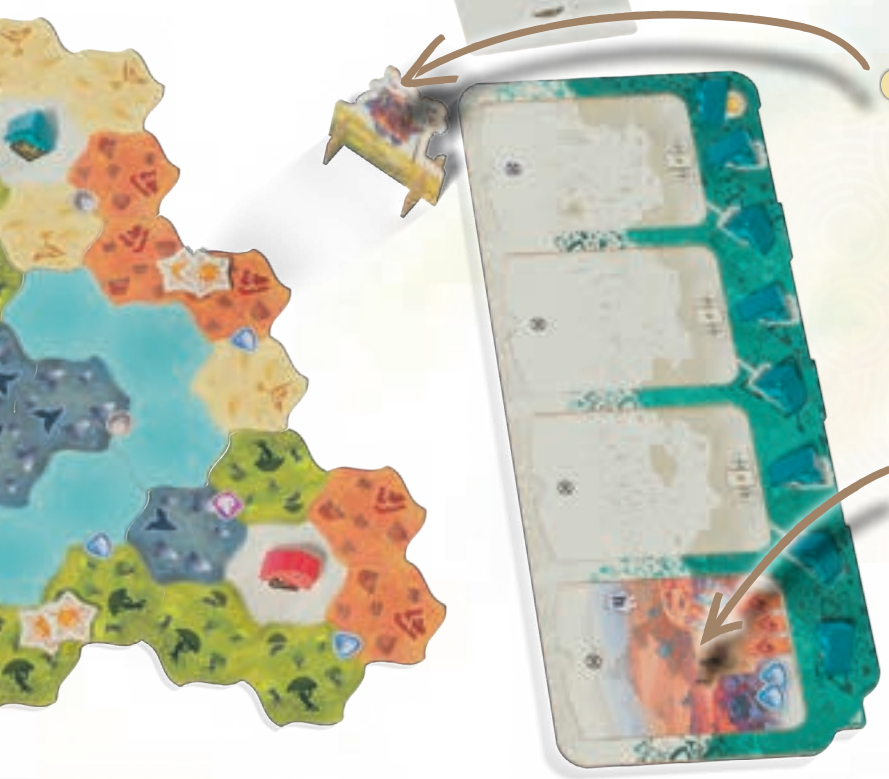
20 Fischmarker



5 Mischt die Zielplättchen, deckt 5 davon auf und legt sie offen in eine Reihe über die Landschaft. Die übrigen Zielplättchen legt ihr als Nachziehstapel links neben die Reihe.



6 Mischt die Terrainkarten und teilt an alle jeweils verdeckt 2 Karten aus. Deckt dann 6 Karten auf und legt sie offen in eine Reihe über die Landschaft. Die übrigen Karten legt ihr als Nachziehstapel links neben die Reihe.



7 Zum Schluss einigt ihr euch auf eine Startperson. Diese nimmt sich den Dewanmarker.

Die Person zur Rechten der Startperson wählt dann 1 der 5 ausliegenden Zielplättchen. Sie darf stattdessen auch 1 verdecktes Zielplättchen ziehen. Dann legt sie das Zielplättchen auf das Feld ganz links auf ihrem Spieltableau. Schiebt die Plättchen immer nach unten, sodass das ⊗-Symbol darüber sichtbar ist. Nehmt ihr ein Plättchen aus der Reihe, füllt ihr sie sofort mit einem Plättchen vom Nachziehstapel auf.

Dann wählt die Person zu ihrer Rechten wiederum ein Zielplättchen. Fahrt damit (gegen den Uhrzeigersinn) fort, bis alle, einschließlich der Startperson, jeweils 1 Zielplättchen gewählt haben.





Jetzt kann es losgehen!



SPIELABLAUF

Beginnend mit der Startperson und dann weiter im Uhrzeigersinn führt ihr jeweils einen Zug aus. Haben alle jeweils einen Zug gemacht, ist die Runde vorbei und eine neue Runde beginnt.

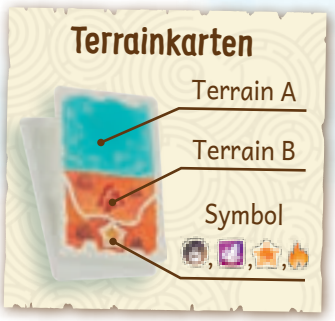
In deinem Zug **musst** du genau 1 der folgenden beiden Aktionen machen:

2 Karten nehmen ODER **1 Lager platzieren**

2 Karten nehmen

Wähle 2 Terrainkarten aus der Reihe, die **direkt nebeneinanderliegen**, und nimm sie auf die Hand. Du darfst **keine Karten vom Nachziehstapel** ziehen. Es gibt kein Handkartenlimit. Anschließend füllst du die Reihe mit Karten vom Nachziehstapel auf (von links nach rechts).

Hinweis: *Füllst du die Reihe auf und der Nachziehstapel ist leer, mische alle Karten vom Ablagestapel zu einem neuen verdeckten Nachziehstapel.*



Sophia wählt 2 nebeneinanderliegende Terrainkarten und nimmt sie auf die Hand. Dann deckt sie nacheinander 2 Karten vom Nachziehstapel auf und legt sie von links nach rechts auf die freigewordenen Plätze in der Reihe.



1 Lager platzieren

Wähle eins deiner Lager auf der Landschaft und ein freies Terrainfeld (ein Feld ohne Lager, kein Wasserfeld). Spiele für jedes Feld zwischen diesen beiden Feldern 1 passende Terrainkarte von deiner Hand aus. Auch für das Start- und das Zielfeld musst du jeweils 1 passende Karte ausspielen. Zeigt eine Karte 2 Terrains, darfst du wählen, für welches Terrain du sie nutzt. Es gelten folgende Regeln:

- Ist das Startfeld das Feld mit deinem **ersten Lager**, darf die Karte, die du dafür ausspielst, ein beliebiges Terrain zeigen. Für alle anderen Startfelder (also Felder mit einem deiner Lager, die nicht dein erstes Lager sind) musst du 1 passende Karte ausspielen.

(A) *Sophia spielt 1 beliebige Karte für das Startfeld aus. Dann spielt sie 1 Bergkarte, um das Bergfeld zu durchqueren.*

- Durchquerst du zusammenhängende Wasserfelder (eine Wasserzone), musst du insgesamt nur 1 Wasserkarte dafür ausspielen.

(B) *Sophia spielt 1 Wasserkarte aus, um 2 zusammenhängende Wasserfelder zu durchqueren.*

- Du darfst Felder mit den Lagern anderer Personen durchqueren. In diesem Falle wird die dafür ausgespielte Karte nicht auf den Ablagestapel gelegt, sondern an die entsprechende Person gegeben. Diese nimmt sie auf die Hand. Durchquerst du das Feld mit dem ersten Lager einer anderen Person, darfst du eine beliebige Karte dafür abgeben.

(C) *Sophia gibt Veronika 1 Ödlandkarte, da sie ein Ödlandfeld mit Veronikas Lager durchquert. Zum Schluss spielt Sophia 1 Ödlandkarte für ihr Zielfeld aus und platziert dort ihr Lager.*



Dann legst du alle ausgespielten Karten auf den Ablagestapel (außer Karten, die du an andere Personen geben musstest) und platzierst das Lager von ganz links auf deinem Spieltableau auf dem Zielfeld.

Effekte nach dem Platzieren eines Lagers



- Liegt in der Zone, in der du dein Lager platziert hast, noch mind. 1 Beere, nimm dir 1 Beere und lege sie links neben dein Spieltableau.

  Hinweis: *Platzierst du in einem späteren Spielzug ein weiteres Lager in der gleichen Zone, darfst du dir wieder 1 Beere nehmen.*

- Führe den Effekt aus, den das Platzieren deines Lagers auslöst:

Zonen

Eine Zone besteht aus zusammenhängenden Feldern des gleichen Terrains (mind. 1 Feld).



Hier sind 2 verschiedene Bergzonen hervorgehoben.



A Kein Effekt.

B Beim Platzieren deines 2., 4. und 6. Lagers wählst du 1 neues Zielplättchen aus der Reihe. Du darfst stattdessen auch 1 verdecktes Zielplättchen ziehen. Dann legst du das Zielplättchen auf das nächste freie Feld von links auf deinem Spieltableau und schiebst es nach unten. Nimmst du ein Plättchen aus der Reihe, fülle sie mit einem Plättchen vom Nachziehstapel auf.

C Beim Platzieren deines 3., 5. und 7. Lagers darfst du 1 Terrainkarte von deiner Hand unter die entsprechende Stelle deines Tableaus legen. Schiebe die Karte so weit unter das Tableau, dass genau 1 Terrain sichtbar ist. Auf dem gewählten Terrain kann zusätzlich ein Symbol sein, das nützlich sein könnte (*siehe* S. 6). Hast du keine Karten auf der Hand, kannst du den Effekt nicht ausführen. Die Stelle für die Karte bleibt dann leer.

D Beim Platzieren deines letzten Lagers löst du das Spielende aus (*siehe* S. 8). Dafür bekommst du 1 zusätzliches 🔥 in der Wertung am Spielende.



Sophia nimmt das Lager von ganz links auf ihrem Tableau und platziert es auf dem Zielfeld. Das Zielfeld ist Teil einer Ödlandzone, in der noch Beeren liegen. Also nimmt sie sich 1 Beere.



Sophia hat das Lager vom dritten Feld ihres Tableaus genommen. Also darf sie eine Karte von ihrer Hand unter das Tableau schieben.







Zielplättchen

Die Zielplättchen sind der wichtigste Weg, um Punkte zu sammeln. Um die Punkte (und das Feuer) eines Ziels zu erhalten, musst du die Zonen- und Ressourcen-Bedingungen des Ziels erfüllen.

Die Ziele werden separat geprüft: Ein Terrain oder eine Ressource kann die Bedingungen mehrerer Ziele erfüllen.

Hinweis: *Das erste Lager erfüllt keine Bedingung.*



- Zeigt ein Ziel mehrere , , oder , brauchst du Lager **in so vielen verschiedenen Zonen** des entsprechenden Terrains.

- Zeigt ein Ziel mehrere , musst du Lager angrenzend zu **so vielen verschiedenen** Wasserzonen haben. (Ein einzelnes Lager kann an mehrere Wasserzonen angrenzen.)

Sophia hat 2 Lager in derselben Waldzone und angrenzend zur selben Wasserzone.
Sophia erfüllt damit 1 und 1 .
Zusätzlich erfüllt sie 1 .



- Zeigt ein Ziel mehrere , oder , musst du Lager angrenzend zu **so vielen verschiedenen** Symbolen der entsprechenden Ressource haben. Jedes Ressourcensymbol erfüllt genau 1 Bedingung eines Ziels, egal wie viele deiner Lager an das Symbol angrenzen.

Steffen erfüllt 1 und 1 , während Veronika 1 , 1 und 1 erfüllt.
Beide erfüllen jeweils 1 -Bedingung mit demselben .
Sophia erfüllt 1 , 1 , 2 und 1 .



- Jede Terrainkarte unter deinem Tableau zählt wie ein Lager in einer entsprechenden Zone. Zeigt die Karte zusätzlich ein Ressourcensymbol, erfüllst du damit auch noch eine entsprechende Ressourcenbedingung.

Dank ihrer Karten unter ihrem Tableau erfüllt
Sophia 1 , 1 , 1 und 1 .



Ende des Zuges

Am Ende deines Zuges prüfst du für jedes Ziel einzeln, ob du die Bedingungen erfüllt hast. Hast du alle Bedingungen eines Ziels erfüllt, schiebst du das Ziel nach oben.

Als Belohnung **ziehst du 1 Terrainkarte** vom Nachziehstapel (pro gerade erfülltem Ziel). Dann ist die Person zu deiner Linken am Zug.

Am Ende ihres Zuges hat Sophia 2 Lager in verschiedenen -Zonen und 1 -Karte unter ihrem Tabelau.



Sie hat außerdem 1 Lager angrenzend zu einem -Symbol und 1 -Symbol auf der Karte unter ihrem Tableau.

Damit erfüllt sie alle Bedingungen ihres linken Ziels (2 und 3). Sie schiebt es nach oben und zieht als Belohnung 1 Terrainkarte vom Nachziehstapel. Dann ist ihr Zug vorbei.



SPIELENDE

Platziert eine Person ihr letztes Lager auf der Landschaft, endet die Partie nach der Runde. Spielt die Runde zu Ende, sodass alle gleich viele Züge hatten. Dann werft ihr Ziele, die ihr nicht erfüllt habt, ab.

Nehmt den Wertungsblock und zählt eure Punkte zusammen:

Du erhältst die Punkte auf deinen erfüllten Zielen.

Du erhältst 1 Punkt pro 🔥 auf deinen erfüllten Zielen und pro sichtbarem 🔥-Symbol auf Karten unter deinem Tableau. Du erhältst 1 zusätzliches 🔥, wenn du dein letztes Lager platzieren konntest (dargestellt durch das Symbol auf dem leeren Lagerfeld auf deinem Tableau). Die Person mit den meisten 🔥 erhält 4 Punkte zusätzlich. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten 4 Punkte.

Du erhältst 4 Punkte pro Gruppe aus mind. 2 zusammenhängenden eigenen Lagern.

Du erhältst 2 Punkte pro Beere, die du gesammelt hast (links neben deinem Tableau), und pro sichtbarem -Symbol auf Karten unter deinem Tableau.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt die Person mit den meisten Terrainkarten auf der Hand. Besteht dann immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

*Sophia zählt ihre Punkte zusammen. Sie hat **3 Ziele** erfüllt. Da sie beim 4. Ziel nicht alle Bedingungen erfüllen konnte, legt sie es ab. Für ihre erfüllten Ziele erhält sie insgesamt **16 Punkte** (5 + 7 + 4).*

*Sie hat **3 Beeren** gesammelt und **1 sichtbares -Symbol** auf Karten unter ihrem Tableau. Für die 4 Beeren erhält sie **8 Punkte**.*









Sophia hat **2 Gruppen aus mind. 2 zusammenhängenden Lagern.** Dafür erhält sie **8 Punkte** (4 Punkte pro Gruppe).





Zeile für andere Szenarien (siehe letzte Seite)

Sie hat ***insgesamt 3*** *: 1 auf einem erfüllten Ziel, 1 auf Karten unter ihrem Tableau und 1 durch das Platzieren ihres letzten Lagers.* *Steffen* *hat mehr als* *Sophia*, *also gehen die 4 Bonuspunkte an* *Steffen*.

***Sophia* hat insgesamt 16 + 3 + 8 + 8 = 35 Punkte.**

TEAMMODUS (FÜR 4 PERSONEN)

Legt die Szenariotafel auf den Tisch. Das Spiel verläuft wie eine normale Partie mit 4 Personen, allerdings bildet ihr 2 Teams mit jeweils 2 Personen. Setzt euch so um den Tisch, dass die Teams immer abwechselnd am Zug sind. Die Partie endet nach der Runde, in der eine Person ihr letztes Lager platziert hat. Danach zählt jedes Team die Punkte seiner Mitglieder zusammen, um die Punkte des Teams zu ermitteln.

Euer Team erhält die Punkte für eure erfüllten Ziele.

Euer Team erhält 1 Punkt pro . Das Team mit den meisten erhält 4 Punkte zusätzlich. Bei Gleichstand erhalten beide Teams 4 Punkte.

Euer Team erhält 4 Punkte pro Gruppe aus mind. 2 zusammenhängenden Lagern. Die Gruppen müssen dabei immer mind. 1 Lager des einen Mitglieds und 1 Lager des anderen Mitglieds enthalten.

Euer Team erhält 4 Punkte pro Beeren-Paar. Ein Beeren-Paar besteht aus 1 Beere des einen Mitglieds und 1 Beere des anderen Mitglieds.

Das Team mit dem meisten Punkten gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt das Team mit den meisten Terrainkarten auf den Händen. Besteht dann immer noch Gleichstand, teilen sich eure Teams den Sieg.

SZENARIEN

Dewan enthält 3 weitere Szenarien, die dem Spiel besondere Ereignisse hinzufügen. Spielt ihr mit einem der folgenden Szenarien, bleiben die Regeln bis auf die beschriebenen Ausnahmen unverändert. Widersprechen sich Regeln, überschreiben die Szenarioregeln die gewohnten Regeln.

Die jeweilige Szenariotafel zeigt, wie ihr das Szenario aufbaut. Legt sie beim Spielaufbau statt der üblichen Szenariotafel auf den Tisch. Die folgenden Regeln gelten für jedes der Szenarien:

Nachziehstapel und Vorrat

Nachdem ihr beim Spielaufbau die Terrainkarten-Reihe gebildet habt, legt ihr das Ereignisplättchen links daneben und zieht verdeckt so viele Karten, wie darauf angegeben:

- Bei 2 Personen: 6 Karten
- Bei 3 Personen: 8 Karten
- Bei 4 Personen: 10 Karten



Die Karten legt ihr als Nachziehstapel auf das Ereignisplättchen. Die übrigen Karten legt ihr verdeckt als Vorrat links neben den Nachziehstapel.

Ereignisse

In jedem Szenario gibt es ein bestimmtes Ereignis, das immer wieder ausgelöst wird. Machst du die Aktion „2 Karten nehmen“, füllst du die Reihe mit Karten vom Nachziehstapel auf.

Nimmst du die letzte Karte vom Nachziehstapel, wird sofort das Ereignis ausgelöst.

Nach dem Ereignis bildest du einen neuen Nachziehstapel, indem du verdeckt entsprechend viele Karten vom Vorrat ziehst und auf das Ereignisplättchen legst.



Im Spiel zu dritt nimmt Veronika 2 Karten und füllt die Reihe mit den letzten beiden Karten vom Nachziehstapel auf. Sie löst das Ereignis aus und bildet danach einen neuen Nachziehstapel mit 8 Karten vom Vorrat.

Belohnung für Ziele

Erfüllst du ein Ziel, ziehst du die Terrainkarte vom Vorrat, nicht vom Nachziehstapel.

***Hinweis:** Ist der Vorrat leer, mische alle Karten vom Ablagestapel zu einem neuen verdeckten Vorrat.*

Plättchen und Marker

Wenn du durch ein Ereignis Plättchen platzieren oder Marker nehmen musst, die leer sind, überspringe einfach den Teil des Ereignisses.

Die Flut



Baut das Spiel wie gewohnt auf. Achtet dabei darauf, dass die Flut-Terraintafel so in die Landschaft gelegt wird, wie auf der Szenariotafel abgebildet. Legt die Wasserplättchen neben der Landschaft bereit. Bevor ihr die Zielplättchen mischt, sucht die 5 Ziele mit heraus und legt sie zurück in die Schachtel.

Immer wenn du das Ereignis auslöst, lege 1 Wasserplättchen auf ein freies Nicht-Wasserfeld auf der Landschaft, das an ein Wasserfeld angrenzt.

Dieses Feld ist jetzt ein Wasserfeld. Wird dadurch eine Zone geteilt, lege die Beeren in die größere der beiden Zonen. Sind beide Zonen gleich groß, verteile die Beeren gleichmäßig auf beide Zonen. Bei ungerader Beerenanzahl bekommt eine zufällige Zone eine Beere mehr.

Du erhältst wie gewohnt Punkte für erfüllte Ziele und .

Du erhältst 3 Punkte pro Wald- oder Bergzone, in der du mind. 1 Lager platziert hast.

Du erhältst 4 Punkte pro Paar aus und .



Veronika löst das Ereignis aus und muss 1 Wasserplättchen legen. Sie hat dafür die hervorgehobenen 6 Felder zur Auswahl: All diese Felder sind frei, keine Wasserfelder und angrenzend zu einem Wasserfeld.

Der Vulkan

Baut das Spiel wie gewohnt auf. Achtet dabei darauf, dass die Vulkan-Terraintafel so in die Landschaft gelegt wird, wie auf der Szenariotafel abgebildet. Legt die Lavaplättchen neben der Landschaft bereit.

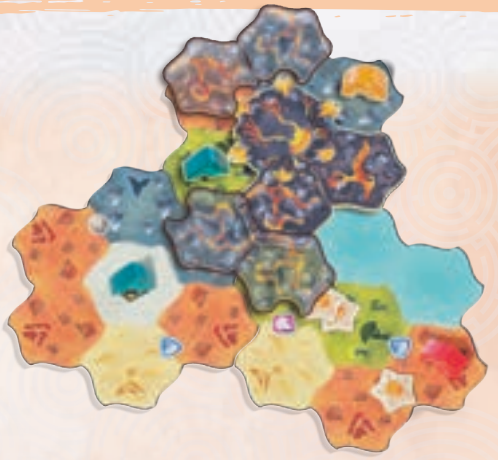
Immer wenn du das Ereignis auslöst, lege 1 Lavaplättchen auf ein freies Nicht-Wasserfeld auf der Landschaft, das an den Vulkan oder ein anderes Lavaplättchen angrenzt. Wird dadurch eine Zone geteilt, lege die Beeren in die größere der beiden Zonen. Sind beide Zonen gleich groß, verteile die Beeren gleichmäßig auf beide Zonen. Bei ungerader Beerenanzahl bekommt eine zufällige Zone eine Beere mehr.

Beim Platzieren eines Lagers dürft ihr keine Lavaplättchen oder das Vulkanfeld durchqueren.

Du erhältst wie gewohnt Punkte für erfüllte Ziele und (inkl. für für Lager angrenzend zum Vulkan).

Du erhältst 2 Punkte pro Wasserzone, zu der du mind. 1 Lager angrenzend platziert hast. Du erhältst 2 Punkte pro eigenem Lager angrenzend zum ersten Lager einer anderen Person.

Du erhältst 3 Punkte pro Paar aus und .



Veronika löst das Ereignis aus und muss 1 Lavaplättchen legen. Sie hat dafür die hervorgehobenen 4 Felder zur Auswahl: All diese Felder sind frei, keine Wasserfelder und angrenzend zum Vulkan oder einem anderen Lavaplättchen. Veronika hat 1 durch ihr Lager angrenzend zum Vulkan.

Wasserdörfer

Baut das Spiel wie gewohnt auf. Legt die Fischmarker neben der Landschaft bereit.

Machst du die Aktion „1 Lager platzieren“, darfst du dein Lager auch auf einem freien Wasserfeld platzieren. Wähle als Zielfeld 1 beliebiges Wasserfeld. Die Karte, die du dafür ausspielst, muss eine Wasserkarte sein.

In jeder Wasserzone darf nur 1 einziges Lager sein – es ist nun ein Wasserdorf. Wurde also in einer Wasserzone bereits ein Lager platziert, darfst du dort kein weiteres Lager platzieren.

Du darfst deine Wasserdörfer als Startfeld wählen. Dafür musst du 1 Wasserkarte ausspielen. Diese gilt wie üblich für die gesamte Wasserzone.

Durchquert eine andere Person eine Zone mit deinem Wasserdorf, muss sie dir die Wasserkarte geben.

Wichtig: Ein Wasserdorf gilt NICHT als angrenzend zu der Wasserzone, in der es steht.

Immer wenn du das Ereignis auslöst, darf jede Person mit mind. 1 Wasserdorf genau 1 Terrainkarte von der Hand ablegen und so viele Fischmarker nehmen, wie sie Wasserdörfer hat.

Die Fischmarker werden in Zugreihenfolge genommen, begonnen mit der Person, die das Ereignis ausgelöst hat.

Max hat jeweils 1 Wasserdorf in Wasserzone A und B.
Sophia hat 1 Wasserdorf in Wasserzone C.
Immer wenn das Ereignis ausgelöst wird, dürfen beide jeweils 1 Karte von der Hand ablegen. Dann dürfte Max sich 2 Fischmarker nehmen und Sophia 1.



Du erhältst wie gewohnt Punkte für erfüllte Ziele und .

Ermittelt für jede Wasserzone einzeln, wer die meisten Dörfer angrenzend zu dieser Zone hat. Die Person erhält 6 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten 3 Punkte.

Wasserdörfer gelten NICHT als angrenzend zu der Wasserzone, in der sie stehen. Deshalb erfüllen sie auch keine -Bedingungen.

Du erhältst 3 Punkte pro Paar aus und .

Du erhältst 3 Punkte pro Fisch, den du gesammelt hast.

Am Spielende werden die Punkte für die Wasserzonen ermittelt:

- **WASSERZONE A**: *Max hat 4 Lager angrenzend zu dieser Zone (sein Wasserdorf zählt nicht). Veronika hat nur 2 Dörfer angrenzend und Sophia sogar nur 1. Max erhält 6 Punkte.*
- **WASSERZONE B**: *Veronika und Sophia haben beide 2 Lager angrenzend, also erhalten beide 3 Punkte.*
- **WASSERZONE C**: *Max und Veronika haben beide 3 Lager angrenzend, also erhalten beide 3 Punkte.*

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany: Sophia Keßler, Veronika Stallmann, Steffen Trzensky
Dewan wurde herausgegeben von: Asmodee Group – SPACE Cowboys,
18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy - BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex - FRANKREICH.
© 2026 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.
Erfahrt mehr über Dewan und die SPACE Cowboys auf www.spacecowboys.fr, SpaceCowboysFR und space_cowboys_officiel.