Norderwind
Kosmos, 2014
Klaus TEUBER
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Norderwind

"Rijke vracht op een rauwe zee"

De havensteden van het handelsverbond (Noordkaap, Trutzhaven en Olesand) werden door piraten overvallen. De getroffen steden smeken de kapiteins van het verbond (de spelers) om hulp. Zo ontvangen de spelers opdrachten, die havensteden met bepaalde goederen of goud te bevoorraden alsook piratenschepen op te brengen en hun kapiteins gevangen te nemen. Iedere speler bezit een groot schip dat hij in de loop van het spel volledig uitrust. Zo verhogen kanonnen de mogelijkheid om piratenschepen te verslaan, extra manschappen bieden speciale voordelen en een investering in de zeilen verhoogt de reikwijdte van een schip. De speler die zijn schip het best uitrust en verstandig goederen koopt en verkoopt zal aan het einde het meest succesvol zijn. In het spel met 2 en 3 spelers wint die speler die als eerste 10 opdrachten vervult. In het spel met 4 leveren al 8 vervulde opdrachten de zege op.

Spelvoorbereiding

Een overzicht van het spelmateriaal vindt men op de laatste pagina. Vóór het eerste spel:

- Maak voorzichtig het materiaal los uit de stanskartons.
- Leg de kanonnen, de handelsbrieven, de goudmunten, de zeekaarten alsook de grote zegepunttegel terzijde.

kanonnen **handelsbrief** **goudmunten** **zeekaarten (rugzijde)**

- De onderdelen die nu nog resten, heeft men nodig voor de opbouw van de schepen.

De opbouw van de schepen

Hieronder zijn alle onderdelen afgebeeld die men nodig heeft voor de opbouw van een schip.

romp **dek** **mast** **zeil** **kraaiennest**

1. De scheepsromp samenstellen

A. Vouw de zijwanden van de romp naar boven.

B. Schuif de zijdelingse lippen van de romp in de lange openingen van het dek.

C. Steek de grote lip van de achtersteven van de romp in de opening aan de achterzijde van het dek. Waarschijnlijk moet men het dek even opheffen.

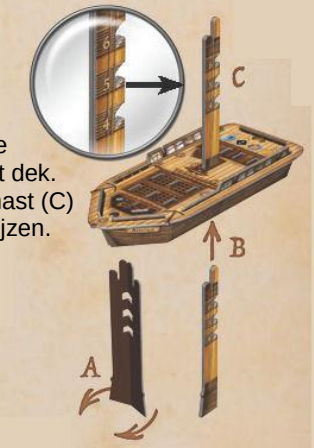
D. Precies zo moet men dit ook doen met de beide schuine lippen aan de boeg van het schip.

BELANGRIJK

Na het eerste spel moet men de scheepsrompen niet terug demonteren. In het grote vak van de doos kan men telkens 2 scheepsrompen (zonder mast) over elkaar stapelen.

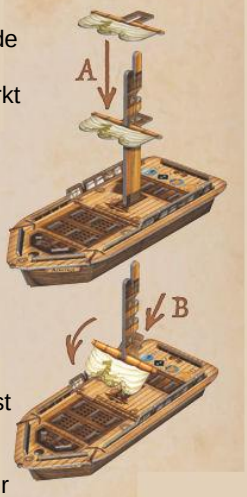
2. De mast bevestigen

Vouw de mast samen (A) en schuif deze van onder in de opening van de romp (B) en door de opening van het dek. Let erop dat de inkepingen van de mast (C) in de richting van de achtersteven wijzen.



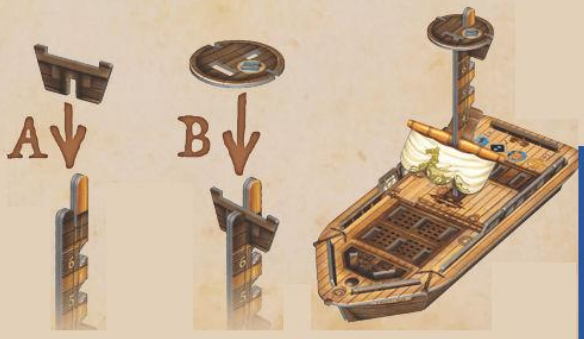
3. Het zeil inzetten

Schuif het zeil van boven op de mast met de zeilzijde naar de boeg (A). Laat het zeil in elkaar sluiten (B) op de inkeping die gemerkt is met het cijfer 4.



4. Het kraaiennest plaatsen

Schuif eerst de houder voor het kraaiennest van boven in de opening van de mast (A). Zet dan het kraaiennest erbovenop (B), waarbij de opening voor de uitkijk naar voor naar de boeg ligt.



En dan is het schip helemaal klaar !

KOSMOS

De voorbereiding van de zeekaartenstapel

De zegepuntentabel wordt aan een willekeurige zijde van de speeltafel gelegd **(1)**. De afbeeldingen van de 3 doelhavens Noordkaap, Trutzhaven en Olesand wijzen naar het midden van de tafel.

Neem nu alle 24 zeekaarten en sorteer de drie doelhavenkaarten Noordkaap, Trutzhaven en Olesand uit **(2)**. Plaats nu elke doelhavenkaart op **dezelfde afbeelding** op de zegepuntentabel (Noordkaap op Noordkaap … enzovoort).

Mix zeer grondig de resterende zeekaarten verdekt (met de rugzijde naar boven) en vorm met deze kaarten 3 stapels met telkens 7 kaarten. Leg onder elke doelhavenkaart één van deze stapels af **(3)**.

Draai nu na elkaar iedere doelhavenkaart op de rugzijde en leg die **op** de overeenstemmende stapel **(4)**.

Mix nu elke kaartenstapel (nu met 8 kaarten) en leg die stapel terug op dezelfde positie zoals hij lag **(5).**

Hierdoor weten alle spelers in welke stapel zich welke doelhaven bevindt.
Zo bevindt zich, bij wijze van voorbeeld, de doelhaven Noordkaap steeds in de stapel die onder de afbeelding van Noordkaap op de zegepuntentabel ligt.

Verdere voorbereidingen

⇨ Sorteer de goederen **graan**, **vis**, **zout**, **hout**

en **wijn** alsook de **donkerblauwe piratenkapitein** in de 6 vakken van het uitneembare inzetstuk.
Plaats het inlegstuk op de tafelzijde die tegenover de zegepuntentabel ligt.

⇨ Leg voor het inzetstuk de goudmunten en de handelsbrieven klaar.

⇨ Leg ook de witte gebeurtenisdobbelsteen en de zwarte strijddobbelsteen klaar.

⇨ Iedere speler ontvangt als persoonlijke voorraad de volgende zaken die hij voor zich neerlegt:
- 5 goud als startkapitaal
- 1 handelsbrief
- 10 zegepuntstenen in de door hem gekozen kleur (in het spel met vier slechts 8)
- 4 lichtblauwe bemanningsleden
- 4 kanonnen

Het niet benodigde materiaal wordt terug in de doos gelegd.

Het schip

Iedere speler neemt het schip in zijn kleur (zeil) en plaatst dit voor zich neer. Het dek van elk schip is onderverdeeld in 3 sectoren:

⇨ De **gevangenis** bevindt zich in de boeg. In de openingen van de gevangenis kunnen tot 2 gevangen piratenkapiteins (donkerblauwe figuren) worden gestoken.

⇨ Het **laadruim** bevindt zich in het midden. De 6 openingen van het laadruim bieden plaats voor 6 goederen. Er mogen maximaal 2 goederen van dezelfde soort worden ingeladen.

⇨ De **kajuiten** bevinden zich op het achtersteven.
Hier kunnen tot 4 bemanningsleden plaats vinden.
In de opening van het kraaiennest kan eveneens 1 bemanningslid (de uitkijk) worden ondergebracht.

OPMERKING
Figuren mogen alleen in de voor hen bedoelde plaats worden gestopt. Zodus is het niet toegelaten om bij wijze van voorbeeld een goed in het kraaiennest of in de gevangenis te stoppen of piratenkapiteins in de kajuiten te plaatsen.

Het schip startklaar maken

⇨ Iedere speler neemt van zijn voorraad 1 kanon en steekt dit in één van de vier kanonplaatsen.

⇨ Elk schip bezit aan het begin van het spel zeilniveau 4 (het zeil zit in inkeping 4).

Spelverloop

De jongste speler begint. Zodra een speler aan de beurt komt, voert hij de aangegeven handelingen in de genoemde volgorde uit:

1. Goudinkomsten voor de armen
Wanneer men aan het begin van zijn speelbeurt **geen** goud bezit, ontvangt men 1 goud uit de voorraad.

2. Handelsreis
De speler kiest één van de 3 stapels zeekaarten waar hij naartoe wil varen. Van de gekozen stapel legt hij nu de ene na de andere zeekaart bloot en legt die in een open rij. In totaal legt hij maximaal zoveel zeekaarten bloot als het zeilniveau van zijn schip (aan het begin van het spel 4 zeekaarten).

Dit is nu de **reikwijdte** van het schip. **Na het bootleggen van elke zeekaart moet men reageren vooraleer men de volgende zeekaart blootlegt**.

- Heeft men een mistkaart blootgelegd (**E**=gebeurtenis), moet men 1 gebeurtenis dobbelen.
- Heeft men een actiekaart blootgelegd (kaarten met een **A** in de hoek), moet men beslissen of men deze actie wil doorvoeren.
- Pas daarna wordt de volgende kaart blootgelegd.

Welke acties men met de afzonderlijke kaarten kan doorvoeren of welke gebeurtenissen men kan verwachten, komt men te weten in het hoofdstuk 'De zeekaarten in detail'.

Twee acties per handelsreis
Wanneer men een actiekaart blootlegt, kan men vrij kiezen of men de actie van de kaart wil doorvoeren of niet. Benut men een actiekaart dan telt dit als 1 actie. Tot 2 acties mag men tijdens zijn handelsreis doorvoeren. Heeft men 2 acties doorgevoerd, eindigt de handelsreis onmiddellijk, ook dan wanneer men op grond van het zeilniveau nog meerdere kaarten kan blootleggen. Wanneer de speler een actiekaart heeft gebruikt, toont hij dit aan door de kaart 45 graden te **draaien**.

Handelsbrief ontvangen
Zodra men zijn handelsreis beëindigt, ontvangt men 1 handelsbrief op voorwaarde dat de volgende voorwaarden zijn vervuld:
- Men heeft op zijn handelsreis geen of slechts 1 actie doorgevoerd.
- Men heeft geen of slechts 1 handelsbrief voor zich liggen, want meer dan 2 handelsbrieven mag men niet bezitten.

3. Kaarten mixen
Als de handelsreis is beëindigd, mixt de speler verdekt alle kaarten van de stapel die hij heeft gekozen en hij legt opnieuw een complete verdekte stapel klaar op zijn positie.

Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt. Wanneer de medespeler dit wil, kan hij vóór zijn handelsreis de stapel afnemen (zoals in een kaartspel). Afnemen betekent dat de speler een willekeurig aantal kaarten van de door hem gekozen zeekaartenstapel van boven wegneemt en die (zonder ze te bekijken) onder de stapel schuift.

De zeekaarten in detail

1. Handelsacties

Actie 'handelshaven'
Een kaart handelshaven biedt de mogelijkheid **tot 2** exemplaren van de afgebeelde goederen tegen de aangegeven prijs te kopen of te verkopen.
Koopt men goederen dat stopt men die in de openingen van het laadruim en legt men de nodige goudmunten terug in de voorraad.
Verkoopt men goederen dan legt men de goederen terug in de voorraad en neemt men de overeenstemmende goudmunten uit de voorraad.

AANDACHT
- *Men mag maximaal 2 goederen van dezelfde soort stockeren.*
- *Als alle 6 openingen van het laadruim zijn bezet, kan men geen nieuwe goederen stockeren tenzij men plaats maakt en sommige goederen overboord werpt (terug in de voorraad legt).*

Actie 'uitrustingshaven'
Een kaart uitrustingshaven biedt de mogelijkheid tegen de afgifte van het afgebeelde goud het schip verder uit te rusten.
Ofwel kan men 1 zeilniveau, 1 kanon of 1 bemanningslid verwerven.

- Wanneer men voor 2 goud 1 zeilniveau heeft verkregen, krikt men het zeil op tot het eerstvolgende niveau (inkeping) van de mast. Het hogere zeilniveau verlengt de reikwijdte van het schip nog in dezelfde speelbeurt.
- Wanneer men 1 kanon heeft gekocht, plaatst men dit kanon op een vrije kanonplaats.
- Wanneer men 1 bemanningslid heeft ingehuurd, stopt men 1 lichtblauwe figuur uit zijn voorraad in een vrije opening van de kajuit of in het kraaiennest. Een overzicht van alle voordelen van de bemanningsleden kan men vinden op de laatste pagina.

Actie 'handelaar'
Afhankelijk van de handelaar mag men 1 willekeurig goed voor 2 of 3 goud inkopen of verkopen.

De inzet van de handelsbrief
Bij de handels- en uitrustingshaven alsook bij de handelaar is de **A** onderstreept. Wanneer men zulk een kaart heeft gebruikt of iets heeft gekocht of verkocht (en alleen dan), mag nu om de beurt iedere medespeler eveneens de mogelijkheden van deze kaart benutten wanneer hij 1 handelsbrief terug in de voorraad legt. Hierbij moet men niet hetzelfde kopen of verkopen dan de actuele speler. Wanneer men bij voorbeeld bij een uitrustingshaven een bemanningslid heeft ingehuurd, mag de medespeler bijvoorbeeld 1 kanon kopen. Of wanneer men bijvoorbeeld bij een graanhandelshaven graan heeft verkocht, mag de medespeler omgekeerd bijvoorbeeld graan inkopen.

2. Andere acties

Actie 'doelhaven'
Wanneer men een doelhaven (Noordkaap, Trutzhaven of Olesand) heeft blootgelegd, kan men, indien men de voorwaarden heeft vervuld, één opdracht van deze doelhaven uitvoeren (zie op pagina 5 'Opdrachten vervullen').

Actie 'scheepswrak doorzoeken'
Wanneer men deze actie uitvoert, neemt men 2 goud uit de voorraad.

AANDACHT
Bij de andere acties mag geen handelsbrief worden ingezet.

3. De mist

Wanneer men een mistkaart heeft blootgelegd, treft men ofwel een piratenschip ofwel vindt men 1 schat.
Welke gebeurtenis zal intreden, wordt bepaald door een worp met de witte gebeurtenisdobbelsteen.

A. Piratenschip

De gebeurtenis 'piratenschip' treedt in als de worp met de gebeurtenisdobbelsteen 1, 2 of 3 doodskoppen toont. De sterkte van het piratenschip hangt af van het aantal gedobbelde doodskoppen.
Men heeft nu de keuze:
- Ofwel betaalt men 1 goud in de voorraad en men kan (als de reikwijdte nog niet is uitgeput) verder varen (de volgende kaart blootleggen).
- Ofwel maakt men zich paraat voor de strijd.

Strijd

Elk kanon waarmee het schip is uitgerust, geeft de speler de mogelijkheid om 1 worp met de zwarte strijddobbelsteen te doen. Toont deze dobbelsteen 1 zilveren kogel dan heeft men raak getroffen.
Om de strijd te winnen, moet men minstens zoveel treffers behalen dan de sterkte van het piratenschip.

Wie bijvoorbeeld 2 kanonnen bezit, mag tweemaal met de strijddobbelsteen dobbelen. Toont de gebeurtenisdobbelsteen 2 doodskoppen dan moet men twee keer 1 zilveren kogel dobbelen om de strijd te winnen.

De **blauwe** dobbelsteenkogel telt **alleen dan** als treffer, wanneer men een **kanonnier** heeft (meer hierover op de laatste pagina onder het kapittel 'kanonnier').
- **Zege**: Men mag 1 piratenkapitein van de voorraad nemen en die in een vrije opening van de gevangenis in de boeg stoppen.
- **Nederlaag**: De handelsreis is meteen ten einde.

ATTENTIE
- *Als men een piraat treft en noch goud kan betalen noch een toereikend aantal kanonnen bezit om de strijd te winnen, geldt dit meteen als nederlaag.*
- *Als men een piraat heeft overwonnen en de gevangenis is al gevuld met 2 piratenkapiteins, ontvangt men in de plaats hiervoor 1 goud.*
- *Onafhankelijk ervan welke gebeurtenis de dobbelworp aantoont, tellen mistkaarten niet als actie.*

B. Schat gevonden

De gebeurtenis ''schat gevonden' treedt in als de worp met de gebeurtenisdobbelsteen 1 goudmunt toont.
De speler mag dan 1 goudmunt van de voorraad nemen.

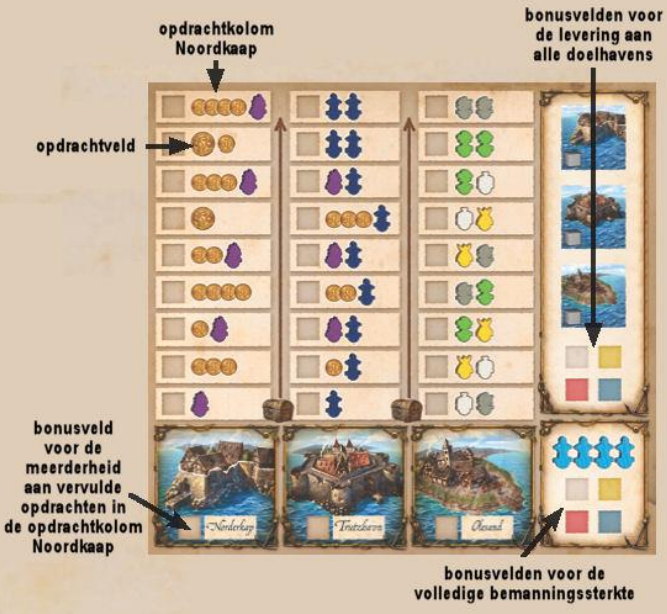
Voorbeeld van een handelsreis

De speler bezit 1 wijn in het schip en kan dus de eerste opdracht van Noordkaap vervullen (hoe men de opdrachten vervult, wordt in het volgende hoofdstuk uitgelegd). De speler kiest de stapel waarin zich de doelhaven Noordkaap bevindt. Hij legt de bovenste kaart van de stapel bloot en is met zijn schip in een mistbank gevaren (1).
Hij dobbelt met de gebeurtenisdobbelsteen 1 schat en hij ontvangt 1 goud. Met de volgende kaart die hij blootlegt, heeft hij een zouthandelshaven bereikt (2).

Hij koopt 2 zout voor 2 goud en draait de kaart 45 graden omdat hij de actie heeft doorgevoerd en hij zet zijn handelsreis verder. Met de derde kaart legt hij opnieuw een zouthandelshaven bloot (3). Deze transactie kan hij uiteraard niet laten schieten en hij verkoopt 2 zout voor 6 goud. Omdat hij 2 acties heeft doorgevoerd, is zijn handelsreis nu voortijdig beëindigd. Jammer genoeg heeft hij het doel Noordkaap niet bereikt (de kaart Noordkaap niet blootgelegd), maar hiervoor heeft hij nu wel 5 goud meer dan daarvoor.

Opdrachten vervullen

Op de zegepuntentabel is voor elk van de 3 doelhavens één opdrachtkolom met 9 opdrachtvelden afgebeeld.
Noordkaap vereist wijn en/of goud om de potentiële handelsmogelijkheden aan te zwengelen.
De gevangen genomen piratenkapiteins moeten naar Trutzhaven worden gebracht om ze daar in de kerker op te sluiten. Trutzhaven vereist wijn of goud.
Olesand werd compleet platgebrand door de piraten en heeft dringend nood aan hout, vis, zout en graan om de stad weer op te bouwen.



In elke opdrachtkolom moeten de opdrachten in de richting van de bruine pijl één voor één van onder naar boven worden vervuld. Aan het begin van het spel luiden de eerste 3 opdrachten 1 wijn naar Noordkaap te brengen, 1 piratenkapitein aan Trutzhaven af te leveren en Olesand te ondersteunen met 1 zout en 1 vis.

Als men tijdens zijn handelsreis een doelhavenkaart blootlegt en men de vereiste goederen, die op het actuele opdrachtveld (het onderste en onbezette veld) van de doelhaven zijn afgebeeld, bezit, dan kan men de opdracht vervullen.
De speler legt dan de gevraagde goederen terug in de voorraad en plaatst één van zijn zegepuntstenen op het opdrachtveld.

Elk opdrachtveld mag maar met 1 zegepuntsteen worden bezet.

BELANGRIJK

Per speelbeurt mag men alleen de actuele opdracht vervullen. Bezit men ook de dingen voor de volgende opdracht dan kan men die pas in de volgende speelbeurt proberen te vervullen.

Voorbeeld

In de afbeelding hieronder hebben speler Rood en Geel telkens 2 opdrachten vervuld. Actueel zijn er de volgende 3 open opdrachten: 3 goud voor Noordkaap, 1 wijn en 1 piratenkapitein voor Trutzhaven alsook 1 graan en 1 zout voor Olesand.

Bonusvelden voor zegepuntstenen

1. Bonus voor de meerderheid aan vervulde opdrachten

Als men in de opdrachtkolom van een doelhaven de meeste zegepuntstenen heeft ingezet, mag men 1 extra zegepuntsteen op het bonusveld van de doelhaven inzetten. Zodra een andere speler het gelijke aantal zegepuntstenen in deze opdrachtkolom heeft geplaatst, moet men zijn zegepuntsteen van het bonusveld verwijderen.

ATTENTIE

Als men de eerste speler is die in de opdrachtkolom van een doelhaven 1 zegepuntsteen plaatst, heeft men onmiddellijk ook de meeste zegepuntstenen in deze kolom en mag men dus een extra zegepuntsteen op het bonusveld plaatsen.
In de afbeelding bovenaan heeft speler Rood de eerste opdracht van de doelhaven Noordkaap vervuld en mag 1 zegepuntsteen op het bonusveld plaatsen.

2. Bonus voor de levering aan alle doelhavens

Als men in elk van de 3 opdrachtkolommen minstens 1 zegepuntsteen heeft ingezet, mag men 1 extra zegepuntsteen van de eigen kleur op het bonusveld van de levering zetten.

3. Bonus voor volledige bemanningssterkte

Als men zijn schip met 4 bemanningsleden heeft uitgerust, mag men eveneens 1 extra zegepuntsteen van zijn spelerskleur op het bonusveld 'volle bemanningssterkte' plaatsen.

Einde van het spel

Diegene die in het spel met twee of drie spelers aan de beurt is en 10 zegepuntstenen op de zegepuntentabel heeft ingezet, wint het spel. In het spel met vier spelers wint de speler die, als hij aan de beurt is, 8 zegepuntstenen heeft ingezet.

Voorbeeld

In het spel met drie spelers wint speler Wit met 10 zegepunten. In de drie opdrachtkolommen van de doelhavens heeft hij 7 zegepuntstenen ingezet. Extra kon hij ook nog 3 zegepuntstenen op de bonusvelden inzetten: de eerste voor de meerderheid aan zegepuntstenen in de kolom Noordkaap, de tweede omdat hij in elke opdrachtkolom minstens één zegepuntsteen heeft ingezet en de derde omdat hij 4 bemanningsleden aan boord heeft.

Speeltips

Lees deze speeltips !

Men moet proberen om steeds genoeg goud te bezitten om zo flexibel mogelijk te kunnen reageren op het aanbod van goederen en acties van piraten. Gelukkig krijgt men, als men geen goud bezit, aan het begin van de speelbeurt 1 goud. Dit noodrantsoen zal echter niet volstaan om het doel te bereiken.

Extra goud kan men verdienen door goederen in te kopen voor 1 goud en het in een handelshaven opnieuw te verkopen voor 3 goud.

Als men weet in welke stapel een scheepswrak ligt, kan men deze stapel herhaaldelijk opzoeken en men krijgt telkens 2 goud als men voor de actie 'scheepswrak doorzoeken' kiest.

Ook de boekhouder is zeer interessant omdat hij bij de verkoop van 1 of 2 goederen zorgt voor extra goud.

Onderschat ook de waarde van de bootsman niet. Hij maakt het mogelijk om bij de handelaar 1 goed te ruilen. Zo kan men bijvoorbeeld 1 goedkoop hout voor 1 dringend noodzakelijke wijn ruilen. Als men dan ook nog een boekhouder bezit, ontvangt men bij iedere ruil 1 goud.

De bemanningsleden en hun voordelen

Als men één bemanningslid heeft ingehuurd en een bepaalde plaats heeft gegeven in het schip, kan men dit bemanningslid achteraf niet meer verplaatsen. Naast elke bepaalde plaats is een kleine grafiek afgebeeld die het voordeel symboliseert wanneer men deze plaats met een bemanningslid bezet.

bootsman

Als men een handelskaart benut, mag men ofwel tot 2 goederen inkopen of tot 2 goederen verkopen.
Als alternatief mag men ook 1 goed inkopen en 1 ander verkopen.

boekhouder

Bij elke verkoop van 1 of 2 goederen ontvangt men 1 extra goud.

kanonnier

Als de strijddobbelsteen een blauwe dobbelsteenkogel toont, heeft men 2 treffers in één keer behaald.

schatbewaarder

Meer goud voor armen: Als men aan het begin van zijn speelbeurt geen goud bezit, ontvangt men in plaats van 1 goud nu 2 goud.

uitkijk

Men mag de bovenste kaart van de zeekaartenstapel bekijken die men voor zijn handelsreis heeft gekozen. Als die kaart de speler niet bevalt, mag hij deze kaart onder de stapel schuiven.
Deze kaart telt dan niet mee in zijn handelsreis.

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
26 april 2014

Spelmateriaal

- **64 houten figuren**, waaronder
  - 16 lichtblauwe bemanningsleden
  - 8 donkerblauwe piratenkapiteins
  - **8** witte zoutzakken
  - 8 gele graanhalmen
  - 8 paarse wijntrossen
  - 8 groene bomen
  - 8 grijze vissen
- **1 witte gebeurtenisdobbelsteen**
- **1 zwarte strijddobbelsteen**
- **40 zegepuntstenen**, telkens 10 per spelerskleur
- **8 stanskartons** met:
  - 4 schepen (bestaande uit een romp, dek, mast, kraaiennest uit 2 delen en een zeil)
  - 16 kanonnen
  - 8 handelsbrieven
  - 24 zeekaarten
  - 30 goudmunten waarde 1
  - 12 goudmunten waarde 5
- **1 zegepuntentabel**

De auteur **Klaus TEUBER**, geboren in 1952, leeft in de buurt van Darmstadt.
Hij is wereldwijd één van de meest succesvolle spelauteurs. Zijn grootste succes beleefde hij met 'Die Siedler von Catan'. 'Norderwind' biedt een spannend avontuur voor de hele familie.

Autor: Klaus Teuber
www.klausteuber.de
Lizenz: Catan GmbH
www.catan.com

Illustration: Franz Vohwinkel
Graphik: Imelda und Franz Vohwinkel
Redaktion: W. Lüdtke, R. Müller, P. Neugebauer, B. Teuber, K. Teuber

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de

Art.-Nr. 692230

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY