

Z È R T Z<sup>®</sup>



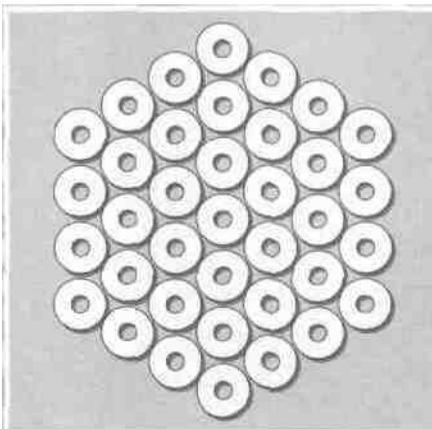
G I P F  
*project*



## Ein Spiel um taktische Opfer.

Das dritte Spiel im Project GIPF. Für zwei Spieler ab 9 Jahren.

Seltsam... Ein Spielfeld, das immer kleiner wird, und 2 Spieler, die mit denselben Kugeln spielen... Daran muß man sich erst einmal gewöhnen. Aber schon bald werden Sie lernen, dieses Spiel zu beherrschen. Spielen Sie die richtige Kugel zur richtigen Zeit an der richtigen Stelle, und Sie werden Ihrem Gegner überlegen sein!



### A SPIELMATERIAL

- 6 weiße, 8 graue und 10 schwarze Kugeln
- 37 Ringe
- und diese Spielanleitung

### B VORBEREITUNG

1. Zu Beginn benötigen Sie 5 weiße, 7 graue und 9 schwarze Kugeln. Von jeder Farbe ist eine Kugel zusätzlich vorhanden, die Sie für die Variante brauchen (siehe Punkt G „Turnierregeln“ am Ende dieser Spielregel). Die Kugeln werden in der Schachtel bereit gestellt.
2. Aus den 37 Ringen wird ein sechseckiges Spielfeld gelegt.
3. Der Startspieler wird bestimmt.

### C SPIELZIEL

- Ziel ist es, eine der 4 Siegbedingungen zu erfüllen, Gewinner ist derjenige Spieler, der als erster die entsprechende Anzahl Kugeln gesammelt hat, und zwar:
- entweder 2 Kugeln pro Partie
  - oder 3 weiße Kugeln
  - oder 4 graue Kugeln
  - oder 5 schwarze Kugeln.

### D SPIELVERLAUF

- Wer am Zug ist, hat die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten;
1. Man legt eine Kugel auf einen Ring und entfernt einen anderen Ring.
  2. Man schlägt eine oder mehrere Kugeln. Hat man eine der beiden Möglichkeiten ausgeführt, ist der andere Spieler an der Reihe
- Anmerkung: Beide Spieler spielen mit allen Kugeln. Die Farben spielen nur bei der Feststellung des Siegers eine Rolle.**

### MÖGLICHKEIT 1: LEGENEINER KUGEL

1. Man wählt eine beliebige Kugel aus dem Vorrat und legt sie auf einen Ring auf dem Spielfeld.

der noch keine Kugel trägt. Nachdem man die Kugel gelegt hat, muss man einen Ring, auf dem keine Kugel liegt, vom Spielfeld entfernen. Der Ring muss am Rand des Spielfeldes liegen oder sich so heraus schieben lassen, dass kein anderer Ring dabei verschoben wird.

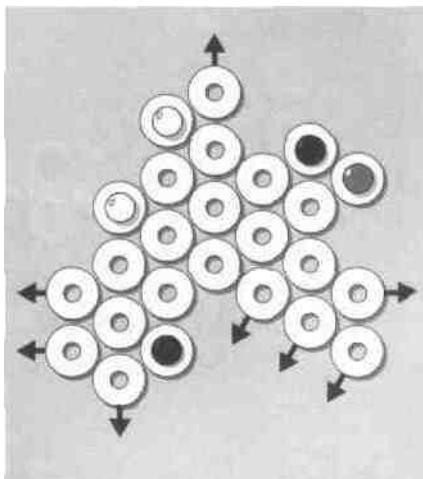


Abbildung 2: Nur die mit einem Pfeil gekennzeichneten Ringe dürfen entfernt werden

1. Das Legen einer Kugel und das Entfernen eines Ringes bilden zusammen einen Zug. Man muss beide Teilzüge durchführen. Sollte nach dem Legen einer Kugel jedoch kein Ring am Rand mehr frei sein, kann man auch keinen entfernen. **Anmerkung:** Die vom Spielfeld entfernten Ringe können als Halter für geschlagene Kugeln genutzt werden.

### MÖGLICHKEIT 2: SCHLAGEN VON KUGELN

1. Es besteht Schlagzwang, d.h. wenn man eine Kugel schlagen kann, muss man es tun.
2. Eine Kugel wird geschlagen, indem man mit einer anderen darüber springt. Dazu müssen die Kugel, die geschlagen werden soll, und die Kugel, mit der man springen möchte, nebeneinander liegen. Der Ring hinter der zu schlagenden Kugel muss frei sein.
3. Die Farbe der Kugeln spielt für das Schlagen keine Rolle. Es ist auch nicht wichtig, welcher Spieler die betreffenden Kugeln ursprünglich gelegthat.

4. Wenn nach dem Schlagen einer Kugel die Möglichkeit besteht, mit derselben Kugel eine weitere Kugel zu schlagen, muss man das tun. Jede neue Möglichkeit, diese Kugel zum Schlagen einzusetzen, muss genutzt werden. Sollte es gleichzeitig mehrere Möglichkeiten geben, muss man sich für eine entscheiden.
5. Nach dem Schlagen einer Kugel darf zum weiteren Schlagen eine neue Richtung gewählt werden.

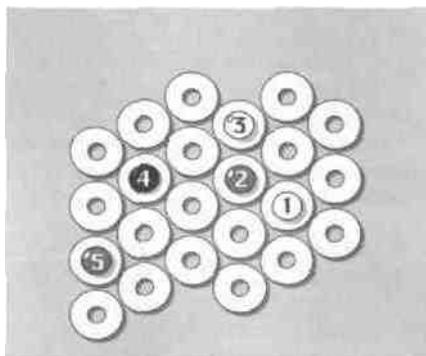


Abbildung 3: Die Pfeile zeigen die verschiedenen Möglichkeiten zum Schlagen.

- 1 -> 2 und 3
- 1 -> 2, 4 und 5
- 2 -> 1
- 3 -> 2 und 1

6. Der Spieler, der eine Kugel geschlagen hat, nimmt sie vom Spielfeld und legt sie vor sich auf einen bereits entfernten Ring.
7. Unabhängig von der Anzahl der Kugeln, die entfernt wurden, zählt das Schlagen von Kugeln als ein Zug. **Nach dem Schlagen wird kein Ring vom Spielfeld entfernt!**

### E ISOLIEREN VON KUGELN

1. Durch das Entfernen von Ringen kann es passieren, dass ein oder mehrere Ringe vom Spielfeld abgetrennt werden. Sollten sich Kugeln auf diesen Ringen befinden, darf der Spieler, der die Ringe isoliert hat, sie als geschlagen vor sich ablegen. Die betroffenen Ringe werden entfernt. Allerdings dürfen die Kugeln nur als geschlagen betrachtet und entfernt werden, wenn jeder der isolierten Ringe eine Kugel trägt, also kein freier Ring dabei ist. Andernfalls bleiben die isolierten Ringe und Kugeln im Spiel.

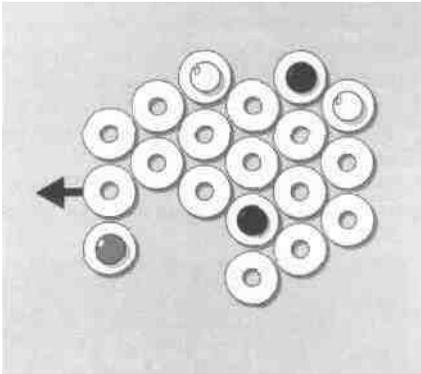


Abbildung 4: Wenn Sieden gekennzeichneten Ring entfernen, gewinnen Sie die Kugel auf dem isolierten Ring.

- Es ist erlaubt, innerhalb eines Zuges eine Kugel auf den letzten freien Ring einer bereits isolierten Gruppe zu legen, um dann die Kugeln dieser Gruppe zu schlagen und für sich zu gewinnen. Das Schlagen durch Isolation ist also das Ergebnis des Legens einer Kugel und kein eigenständiger Zug.

## F SPIELENDENDE

Das Spiel ist beendet, wenn es einem Spieler gelingt, eine der Siegbedingungen zu erfüllen. also eine der folgenden Kombinationen zu sammeln: entweder 2 Kugeln pro Farbe oder 3 weiße Kugeln oder 4 graue Kugeln oder 5 schwarze Kugeln

## G BESONDERHEITEN

- Sind alle Kugeln aus dem Vorrat verbraucht, ohne dass ein Sieger feststeht, werden die bereits geschlagenen Kugeln wieder zum Legen benutzt. Dabei darf man in jedem Zug die eigene Kugel, die man legen möchte, frei wählen. Nur in diesem Fall nutzen die Spieler also beim Einsetzen ihre eigenen Kugeln. Es wird solange weiter gespielt, bis ein Spieler eine Siegbedingung erfüllt.
- Es kann unter Umständen passieren, dass alle Ringe des Spielfeldes besetzt sind, bevor es einem Spieler gelungen ist, eine der Siegbedingungen zu erfüllen. In diesem Fall hat der Spieler gewonnen, der den letzten Zug machen kann. (Wenn alle verbleibenden Ringe mit

Kugeln besetzt sind, gelten sie zusammen als isolierte Gruppe. Daher bekommt der Spieler mit diesem Zug auch alle verbleibenden Kugeln und gewinnt.)

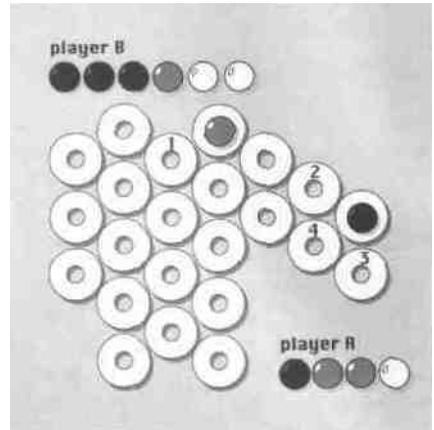


Abbildung 5: Ein paar Worte zur Taktik. Spieler A setzt eine schwarze Kugel auf Ring 1 und entfernt Ring 2. Dadurch zwingt er Spieler B, die schwarze Kugel zu überspringen und zu schlagen. Da es sich um eine schwarze Kugel handelt, erfüllt Spieler B noch keine Siegbedingung. Spieler A ist nun wieder an der Reihe, setzt eine weiße Kugel auf Ring 3 und entfernt Ring 4. Er bekommt eine weiße und eine schwarze Kugel, die sich auf den isolierten Ringen befinden, und gewinnt.

## H TURNIERREGELN

- Die Turnierversion von ZERTZ wird mit allen 24 Kugeln gespielt: 6 weiße, 8 graue und 10 schwarze. Die Regeln bleiben gleich, allerdings müssen nun entweder 3 Kugeln einer Farbe, 4 weiße, 5 graue oder 6 schwarze erobert werden.
- Sobald ein Spieler eine Kugel berührt hat, mit der er spielen möchte, muss er seinen Zug auch mit dieser Kugel ausführen.
- Der Gegner hat die Möglichkeit, den Spieler auf den Schlagzwang hinzuweisen. Wenn der Spieler nicht schlägt, kann der Gegner fordern, dass der Zug (Setzen einer Kugel, Entfernen eines Rings) zurückgenommen werden muss.  
**Beispiel:** Man legt eine Kugel so, dass der Gegner in seinem nächsten Zug schlagen muss. Dieser legt jedoch statt dessen eine Kugel und entfernt einen Ring. Jetzt darf man entscheiden, ob

der Gegner seinen Zug zurücknehmen und schlagen muss oder ob man den Zug des Gegners akzeptiert und selbst schlägt. Akzeptiert man den Zug des Gegners und schlägt im eigenen Zug ebenfalls nicht, hat nun der Gegner die Möglichkeit, die Rücknahme des Zugs und das Schlagen der Kugel zu verlangen

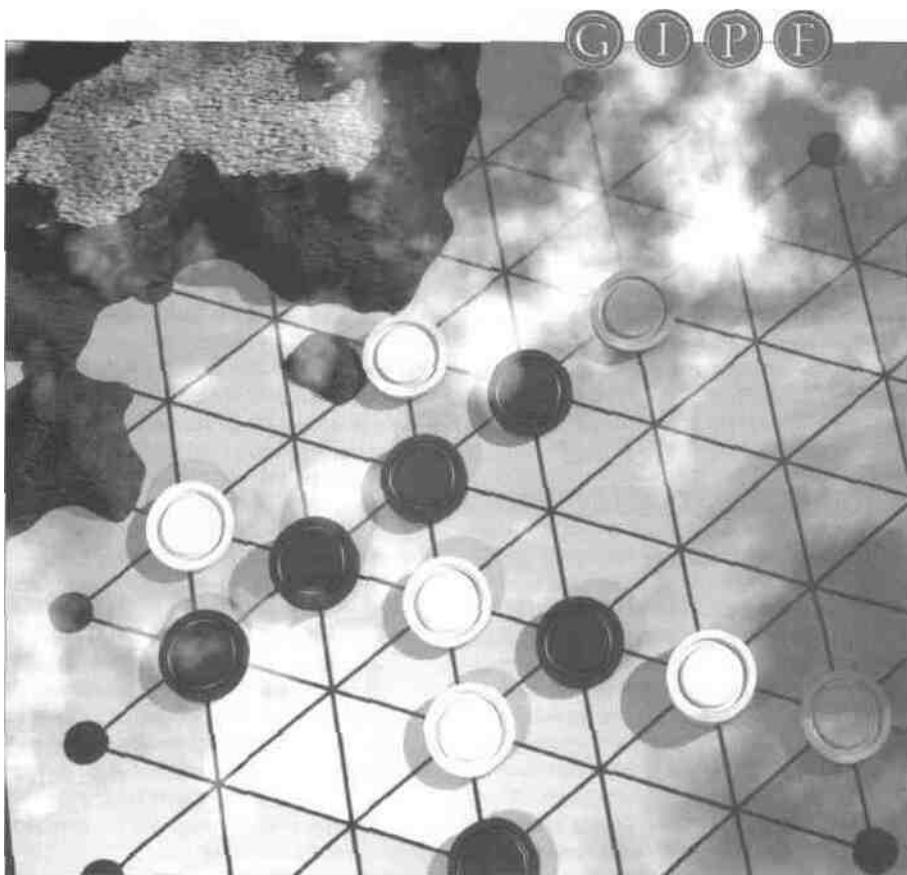
Viel Spaß!

### **Ihr mochtet noch mehr wissen?**

Dann werdet doch Schmidtspieler!  
Schickt einfach eine Postkarte mit euren Namen.

Geburtsdatum, Anschrift  
und Lieblingsspiel an uns:  
Schmidt Spiel + Freizeit GmbH.  
Postfach 470 225, 12311 Berlin.

Ihr bekommt dann immer die neuesten  
Informationen per Post oder auch E-mail.  
Weitere Informationen auch unter  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de).



# Z È R T Z potential

*Beiliegend finden Sie 3 weiße  
und 3 schwarze ZERTZ-Potentiale.*



## **A PROJECT GIPF**

Project GIPF besteht aus einer Reihe von 6 Spielen. **GIPF** ist das erste, zentrale Spiel dieser Reihe, **TAMSK** ist das zweite und **ZERTZ** das dritte Spiel.

Durch project GIPF bieten wir Ihnen ein System, das es Ihnen ermöglicht, Spiele miteinander zu kombinieren (nicht nur Spiele aus project GIPF selbst, sondern buchstäblich alle Spiele und Herausforderungen, die es gibt. Dieses System basiert auf der Verwendung von „Potentialen“. Jedes Spiel in project GIPF bringt sein eigenes, neues Potential ein.

## **B DIE GIPF POTENTIALE**

Potentiale sind zusätzliche Spielsteine mit dem „Potential“ eines bestimmten Spielzugs. Sie können sie verwenden, um GIPF in viele verschiedene Versionen zu verändern, und obendrein, um andere Spiele mit GIPF zu koppeln. Ziel von project GIPF ist es, Ihnen eine große Vielzahl von Kombinationen anzubieten, so dass Sie selbst entscheiden können, welche Version von GIPF Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt spielen wollen.

Es ist sehr wichtig zu wissen, dass diese Potentiale **Optionen** sind. GIPF, TAMSK und ZERTZ sind in erster Linie drei separate Spiele, und sie

sollen stets als solche behandelt werden. Abgesehen davon können Sie, wenn Sie GIPF einen zusätzlichen Reiz geben wollen oder Lust haben, eine Kombination aus verschiedenen Spielen zu spielen, dies durch die Verwendung von Potentialen erreichen.

Die Verwendung von Potentialen in GIPF ist nicht offensichtlich. Sie müssen sich erst daran gewöhnen. Und Sie gewöhnen sich nur daran, wenn Sie durch die Potentiale Ihres Gegenspielers überrascht werden. Dies ist natürlich eine harte Schule, aber auch die effektivste. Halten Sie einige Spiele durch, und plötzlich werden Sie feststellen, wie jedes der Potentiale GIPF auf völlig unterschiedliche Art und Weise erschließt.

## **C DAS ZERTZ POTENTIAL**

Das ZERTZ-Potential ist das zweite aus einer Reihe von 5 Potentialen. Es erlaubt, über andere Spielsteine zu springen. Das erste Potential ist das TAMSK-Potential, das einen Extra-Spielzug ermöglicht. Die zusätzlichen Spielsteine, die Sie in der ZERTZ-Schachtel vorfinden, dienen als Beispiele. Fügen Sie sie zu GIPF hinzu, und Sie werden merken, weshalb sie „Potentiale“ heißen: Sie bringen sie ins Spiel. Sie wissen jedoch nicht, ob Sie sie zum Einsatz bringen können oder nicht. Sie können vom Spielbrett genommen oder neutralisiert werden; manchmal müssen Sie sie selbst vom Brett nehmen und manchmal bekommen Sie Gelegenheit, eines davon zum Einsatz zu bringen. Sie brauchen sich nur eines zu merken: Solange sich die Potentiale auf dem Spielbrett befinden, bleiben sie eine Gefahr für Ihren Gegenspieler. Je mehr Potentiale Sie zu GIPF hinzufügen, um so mehr „potentielle“ Gefahr erzeugen Sie auf dem Spielbrett. Sie werden erstaunt sein, wie sehr die Potentiale Ihre Strategie (und die Ihres Gegenspielers) beeinflussen.

## DER EINSATZ DES ZERTZ-POTENTIALS

# ZERTZ verfügt über das Potential eines Sprungs!

ZERTZ-Potentiale sind Spielsteine, die Sie zu GIPF hinzufügen können, insbesondere, wenn die Turniervariante gespielt wird. Wir empfehlen Ihnen, erst dann mit Potentialen zu spielen, wenn Sie die Grundstrategien von GIPF im Griff haben. Je mehr Spaß Sie zunächst an GIPF als Spiel an sich haben, desto mehr Spaß wird es ihnen machen, das ZERTZ-Potential hinzuzufügen.

Um Missverständnissen vorzubeugen, sind die verschiedenen Spielsteine wie folgt definiert:

- Ein **Basisstein** ist ein einzelner Spielstein.
- Ein **GIPF-Stein** sind zwei Basissteine aufeinander.
- Ein **Potential** ist ein zusätzlicher Spielstein, der das ZERTZ-Potential darstellt.
- Ein **geladener Stein** ist ein Basisstein, mit einem ZERTZ-Potential darauf.

**Hinweis: Die Seite mit der Rille ist die Oberseite des Basissteins! Ein Potential muss auf diese Seite aufgesetzt werden!**

### A ALLGEMEINER EINSATZ

1. Bevor Sie mit einem GIPF-Spiel beginnen, müssen Sie und Ihr Gegenspieler sich auf die Zahl der Potentiale einigen, die verwendet werden sollen. Sie sollten mit mindestens 3 Potentialen pro Spieler spielen (Sie wollen mehr als 3 ZERTZ-Potentiale einsetzen? Der Informationskasten am Ende der Regel hilft Ihnen.)
2. Sie müssen ein Potential auf einen Basisstein aufsetzen, bevor Sie ihn ins Spiel bringen. Ein Basisstein mit einem Potential heißt „geladener Spielstein“. Er ist mit einem regulären Spielzug ins Spiel zu bringen. Setzen Sie ihn auf einen Ausgangspunkt und schieben Sie ihn auf einen der Schnittpunkte. Sie dürfen ein Potential nicht als getrennten Spielstein ins Spiel bringen.
3. Alle Ihre geladenen Spielsteine müssen im Spiel sein, bevor Sie mit Basissteinen zu spielen beginnen. Beispiel: Falls Sie mit 3 Potentialen spielen, dann müssen diese auf die ersten drei Basissteine aufgesetzt werden, die Sie ausspielen. (Falls Sie die Turniervariante spielen: Bringen Sie zuerst Ihre GIPF-Steine ins Spiel, dann die geladenen Spielsteine und anschließend die Basissteine. Wenn Sie mit ZERTZ- und TAMSK-Potentialen spielen, müssen Sie zuerst die ZERTZ-Potentiale ins Spiel bringen.)

**Hinweis: Potentiale, die nicht ins Spiel**

**gebracht wurden, bevor Sie Ihren ersten Basisstein ausspielen, sind verloren und scheiden aus dem Spiel aus.**

4. Ein geladener Spielstein kann von anderen Spielsteinen weggeschoben werden, und er kann auch vom Spielbrett genommen werden, wie jeder andere Spielstein auf dem Spielbrett auch.
5. Sie brauchen einen geladenen Spielstein nicht vom Spielbrett zu nehmen, wenn er Teil einer Reihe ist, die vom Spielbrett genommen werden muss. Sie dürfen ihn also genauso wie einen GIPF-Stein an seinem Platz lassen. (Ausnahme: siehe Punkt 6 ) Wenn Sie beschließen, einen Ihrer geladenen Spielsteine aus dem Spiel zu nehmen, dann kommt der Basisstein wieder zu Ihrer Reserve, das Potential geht jedoch verloren. Es wird aus dem Spiel genommen, ohne verwendet zu werden **Ein Potential kann nicht wieder zur Reserve hinzugefügt werden!**
6. Eine Reihe von 4 GIPF-Steinen darf auf dem Spielbrett bleiben (siehe GIPF-Regeln) Dies ist nicht der Fall, wenn 4 geladene Spielsteine eine Reihe bilden oder wenn ein oder mehrere geladene Spielsteine ausschließlich mit GIPF-Steinen kombiniert eine 4er-Reihe bilden, Jede derartige Reihe muss „aufgebrochen“ werden: Sie müssen mindestens einen GIPF-Stein oder einen geladenen Spielstein herausnehmen.  
**Sehr wichtig:** Die GIPF-Steine bleiben die wichtigsten Spielsteine im Spiel. Ein mit einem Potential geladener Spielstein gilt nicht als GIPF-Stein Sie können alle Ihre Potentiale verlieren, aber nie alle Ihre GIPF-Steine.

## **B EINSATZ DER SPEZIELLEN FÄHIGKEIT**

1. Das ZERTZ-Potential kann über andere Steine springen. Ein Sprung zählt als eigenständiger Spielzug; der Zug mit diesem Potential kann also jederzeit statt eines normalen Spielzugs ausgeführt werden und ist nicht, wie der Zug mit dem TAMSK-Potential, an eine weitere Bedingung geknüpft.
2. Die Ausführung ist einfach: Man nimmt das Potential vom Basisstein und springt. Dabei muss man folgendes beachten:
  - Man muss über mindestens einen Stein auf einem benachbarten Feld springen. Springt man über mehrere Steine, müssen diese auf dergleichen Linie hintereinander liegen.  
Ein Sprung endet immer auf dem ersten frei-

- en Feld hinter den übersprungenen Steinen. Leerfelder dürfen nicht übersprungen werden.
  - Man darf jede Art von Steinen überspringen: eigene, fremde, Basissteine, geladene Steine, Potentiale und GIPF-Steine.
  - Die Potentiale können nicht auf einen Ausgangspunkt springen.
  - Übersprungene Steine bleiben im Spiel.  
(Springen ist keine weitere Art zu schlagen.)
3. Die Folgen eines Sprungs mit dem Potential sind die selben wie bei einem normalen Spielzug. So kann das Schlagen von Steinen beispielsweise auch aus einem Sprung resultieren.
  4. Die spezielle Fähigkeit eines Potentials kann nur einmal eingesetzt werden. Als einzelner Spielstein (d. h. nachdem Sie einen Sprung damit gemacht haben) hat es keine spezielle Kraft mehr. Dies hat zur Folge, dass Sie es nicht auf dem Spielbrett lassen dürfen, wenn es Teil einer Reihe ist, die vom Spielbrett genommen werden muss. Es muss weggenommen werden. Das Potential geht aus dem Spiel (d. h. es darf nicht in die Reserve gelegt werden), egal ob Sie oder Ihr Gegenspieler es vom Spielbrett nehmen.
  5. Gegen Ende des Spiels kann es vorkommen, dass ein Spieler keine Basissteine mehr in seiner Reserve hat, aber noch ein oder mehrere geladene Steine auf dem Brett. Er kann das Spiel fortsetzen, indem er, wenn möglich, seine Potentiale nutzt, denn ein Sprung zählt als eigenständiger Spielzug.

**Das ZERTZ-Potential kann verwendet werden, egal ob Sie ZERTZ mit GIPF verbinden oder nicht. Wenn Sie ohne ZERTZ spielen, können Sie die spezielle Fähigkeit des Potentials wie oben beschrieben einsetzen. Probieren Sie es zumindest einige Male so aus, bevor Sie beginnen, Spiele miteinander zu kombinieren.**

## **C KOMBINATION MIT ANDEREN SPIELEN**

- . Falls Sie das Spiel ZERTZ mit GIPF verbinden wollen, müssen Sie und Ihr Gegenspieler zuerst eine Vereinbarung treffen. GIPF ist das Spiel, das Sie spielen. ZERTZ ist das Spiel, das sich auf die Strategie auswirkt. Bei der Vereinbarung, die Sie treffen müssen, geht es darum, wie oft man versuchen darf, den Einsatz der Potentiale des anderen zu neutralisieren, und unter welchen

Bedingungen Beispiel: Sie spielen beide mit 3 Potentialen. Sie einigen sich darauf, dass man versuchen darf, eines der Potentiale des anderen zu neutralisieren. (Das ist nicht unbedingt das erste, das zum Sprung benutzt werden soll, es sei denn, dies ist Teil der Vereinbarung. Falls man versäumt, dieses Potential zu neutralisieren, bekommt man nicht die Chance, ein anderes Potential zu blockieren, es sei denn, dies ist ebenfalls vereinbart, usw.)

## 2 Neutralisieren eines ZERTZ-Potentials:

Der Einsatz des ZERTZ-Potentials ist ursprünglich mit dem Spiel ZERTZ verbunden. Wenn Sie mit einem ZERTZ-Potential springen möchten, darf Ihr Gegenspieler versuchen, den Einsatz des Potentials zu neutralisieren, indem er Sie herausfordert, ZERTZ zu spielen; Unterbrechen Sie das laufende GIPF-Spiel, räumen Sie das Spiel zur Seite und spielen Sie eine Runde ZERTZ. Wenn Sie gewinnen, dürfen Sie den Sprung ausführen, wenn Ihr Gegenspieler gewinnt, verlieren Sie das Potential das Sie einsetzen wollten (es wird aus dem Spiel genommen), und das GIPF-Spiel wird fortgesetzt.

**Hinweis:** Wenn Sie mit einem Potential einen Zug machen wollten und Ihr Gegner verhinderte das erfolgreich, gilt das so, als hätten Sie noch keinen Zug gemacht. Das bedeutet, dass Sie noch an der Reihe sind. Sie können also einen anderen Zug machen oder erneut versuchen, ein ZERTZ-Potential zu spielen.

- 3 ZERTZ zu spielen, um den Einsatz eines ZERTZ-Potentials durchzusetzen oder zu neutralisieren, ist nur ein Vorschlag. Sie können alle beliebigen Spiele oder Herausforderungen, die es gibt, mit einem Potential verknüpfen, solange dies vereinbart wurde, bevor Sie mit dem GIPF-Spiel beginnen. Sie können eine Münze werfen oder würfeln, Sie können eine Partie Schach vorschlagen oder sogar ein weiteres GIPF-Spiel (wenn Sie ein weiteres Spielbrett haben), Sie können Pool-Billard oder Darts spielen, eine Runde durch den Park rennen oder jeden beliebigen Wettbewerb organisieren, solange am Ende klar ist, ob Sie das Potential einsetzen dürfen oder nicht. Es hängt nur davon ab, wozu Sie Lust haben und wieviel Zeit zur Verfügung steht. Falls Sie das GIPF-Spiel am selben Tag oder Abend zu Ende bringen wollen, wählen Sie kurze Herausforderungen. Wenn Sie bereit sind, es über mehrere Tage, Wochen oder gar Monate auszu-

dehnen, dann steht Ihnen die ganze Welt offen.  
**Hinweis:** Egal welches Spiel gespielt wird, der Herausforderer muss gewinnen, um den Einsatz eines Potentials zu neutralisieren. Ein Unentschieden reicht nicht aus.

**Lassen Sie sich überraschen  
Lassen Sie sich begeistern!**  
**Spielen Sie GIPF und halten Sie Ausschau  
nach den Potentialen, die kommen werden.**

Wenn sie nach einigen Spielen mit mehr Potentialen spielen wollen, um den Reiz des Spiels noch weiter zu steigern, können Sie im Fachhandel unter der Artikelnummer 49052 das „project GIPF Set Nr. 1“ mit dem TAMSK-Potential erwerben.  
{nformationen zum Einsatz von mehr als drei ZERTZ-Potentialen bekommen Sie bei:

Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, Ballinstraße 16,  
D-12359 Berlin, Germany.

<http://www.schmidtspiele.de>  
<http://www.gipf.com>

