

# ESCAPE



## Traps



### – Expansion 3 –



*As if it weren't bad enough to stray into a cursed temple near to collapse, wandering with desperation and searching for the exit – no, of course there must also be hideous traps lying in wait and challenges that must be dealt with immediately. The 2 new modules in Traps add new dangers and timed challenges to an already dangerous situation...*



*Comme si chercher désespérément la sortie d'un temple maudit et sur le point de s'écrouler ne suffisait pas... voilà maintenant que d'affreux pièges vous guettent et qu'il vous faut surmonter de nouveaux défis, toujours en temps limité. Les 2 nouveaux modules de Pièges vous confrontent à des dangers et à des challenges inédits, auxquels vous devrez survivre avant d'être à court de temps !*



*Als wäre es nicht schlimm genug, in einem einsturzgefährdeten und verfluchten Tempel herumzuirren und den Ausgang zu suchen... Nein, da müssen natürlich noch lauter gemeiner Fallen und Herausforderungen auf Zeit auf einen warten. Mit Traps stellt ihr euch neuen Gefahren und zeitlich begrenzten Aufgaben in den 2 neuen Modulen.*

# ESCAPE

## Traps - Expansion 3 -

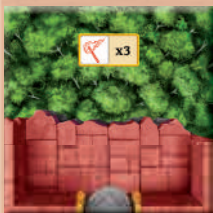
Variety is guaranteed as all modules in Escape can be played individually or combined in any way that suits your tastes. Arrange your adventure, and off you go!

The "Escape" base game is required when playing with this expansion.  
The rules of the basic game remain unchanged except for the following adjustments.

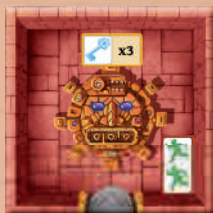
### Game components

#### Module 7: Trap chambers

- 5 Trap chambers



2x Cliff



1x Invocation chamber



1x Moving platform



1x Slide trap

#### Module 8: Time chambers

- 8 Time chambers



4x Prohibition chamber



2x Lava chamber



1x Torch chamber



1x Sacrifice chamber

- 2 Sand timers

1 x Green (30 seconds),  
1 x Blue (1 minute)



- 2 Time tokens



## Module 7: Trap chambers

### Changes during set-up

Mix the 5 trap chambers face down, draw 2, 3 or 4 chambers, then set them near you without looking at them. Remove the remaining trap chambers from the game.

Shuffle the trap chambers in front of you with the draw pile, then take five chambers at random from the pile, shuffle them with the exit tile, and place them on the bottom of the draw pile.

### Changes during game play

Whenever a player has discovered a trap chamber and connected it with its stairway entrance, they immediately place their adventurer inside the trap chamber.

All trap chambers have different effects:

#### Moving platform:

The player lifts this chamber together with their adventurer and moves it clockwise around the temple without changing its orientation, testing each empty space adjacent to an existing tile in the temple until the entrance stairway on the moving platform connects to a door on another chamber in the temple.

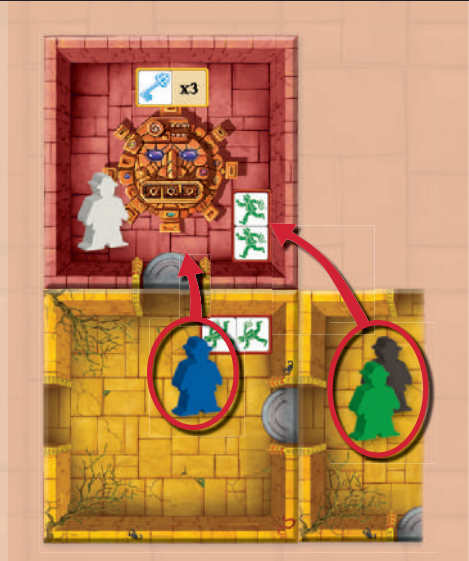
If no such entrance currently exists to which the moving chamber can connect, the player must wait until the other players have discovered and placed a chamber that allows for the moving platform to move. Until this happens, the player cannot move their adventurer.



### Invocation chamber:

In addition to placing their own adventurer in the invocation chamber, the player must also immediately **move all other adventurers to this chamber**. The players must now move onward from this chamber.

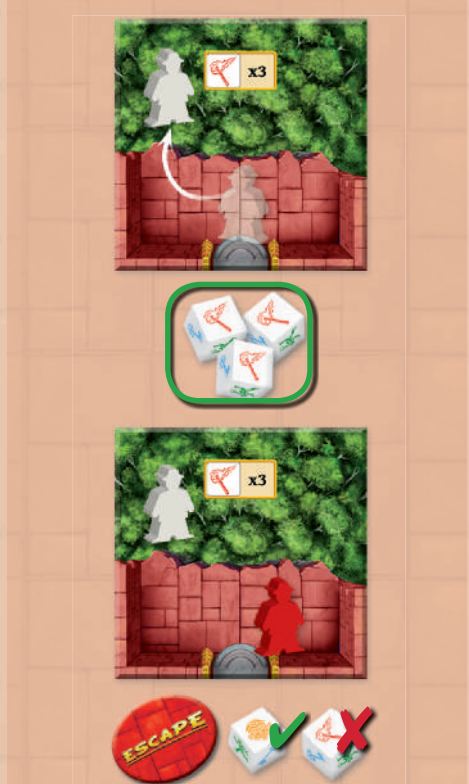
Once the invocation chamber has been discovered and placed, a player may use its effect to summon all adventurers to this chamber. To do so, a player must roll 3 **key icons** while their adventurer is in this chamber.



### Cliff:

The player places their adventurer on the cliff above the bricked area and **cannot leave** this chamber until they have rolled 3 **torch** or 3 **key icons**, depending on the chamber. Once they do, they place their adventurer on the bricked area and can now leave this chamber normally.

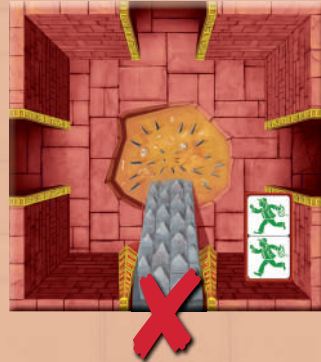
Other players can enter the cliff chamber to **help** the trapped adventurer, but they can **pass only golden masks** to free this player's dice. The trapped adventurer must roll the 3 torch or 3 key icons **on their own**.



### Slide trap:

The player cannot leave this chamber via the tilted staircase entrance, but must instead try to find a way out by discovering and placing new chambers.

Other players can enter this chamber using the tilted stairway entrance if they want to, but they also can no longer leave this chamber via the stairway.



## Module 8: Time chambers

### Changes during set-up

Mix the 8 time chambers face down, draw 2, 3 or 4 chambers, then set them near you without looking at them.

Remove the remaining time chambers from the game. Shuffle the time chambers in front of you with the draw pile,

then take five chambers at random from the pile, shuffle them with the exit tile, and place them on the bottom of the draw pile. Place the 2 sand timers and 2 time tokens next to the draw pile.

### Changes during game play

As soon as a player has discovered a time chamber and connected it with its stairway entrance, they activate the chamber by placing the appropriate sand timer onto the chamber and letting the sand trickle down (**prohibition chambers = green sand timer, all other time chambers = blue sand timer**).

Depending on the time chamber, all players must now either solve a task before the sand timer runs out or refrain from taking certain actions until the time has passed. Once sand has run out in the timer, place it next to the draw pile again.

If a time chamber is discovered and the sand timer needed for it is already in use, place time token #1 on this new chamber. Once the sand timer has run out, immediately flip it and place it on this chamber, returning the time token to the draw pile.

In the rare case that two new time chambers are discovered while the sand timer is still in use, place time token #2 on this second chamber. Place the sand timer on the chamber with time token #1 first, then on the chamber with time token #2.

1

2

### Prohibition chambers:

Activate the chamber by placing the green sand timer on the upper sand timer icon.

As soon as time has expired, flip the sand timer and place it on the lower sand timer icon.

Once time has expired a second time, place the sand timer next to the draw pile.

Players **cannot perform** an action depicted next to a sand timer icon as long as the sand is running in a timer next to this space.

- *Magic gems:* Players cannot activate magic gems.
- *Golden masks:* Players cannot use golden masks in order to re-roll blocked dice.
- *Movement:* Player cannot enter any chambers.
- *Starting chamber:* Players cannot enter the starting chamber.



### Sacrifice chamber:

Activate the chamber by placing the blue sand timer on the sand timer icon. Each player must **immediately place one die in this chamber**.

Each player now has 1 minute in which to enter this chamber; if they do, they immediately retrieve their one die.

Any player who fails to retrieve their die in time loses it, returning it to the game box out of play.



### Torch chamber:

Activate the chamber by placing the **blue sand timer on the sand timer icon.**

Players now have 1 minute in which to enter this chamber and collectively roll **7 torch icons** on their dice.

If the players fail to achieve this result in time, **two players each lose one die**, returning them to the game box out of play.



### Lava chamber:

Activate the chamber by placing the **blue sand timer on the sand timer icon.**

Players now have 1 minute in which to enter this chamber and collectively **master the 3 tasks one after the other.** First, they must master the task next to the sand timer. If they do, move the sand timer down 1 space (without flipping it) and face the second challenge. If they solve this problem as well, move the sand timer down 1 space and try to fulfill the final task.

If the players manage to complete all 3 tasks within 1 minute, nothing happens.

However, if they don't manage to complete this chamber in time, they suffer the consequences next to the task that they failed to fulfill.



- *Roll 5x torch or lose 3 dice total from any combination of players*

- *Roll 4x key or lose 2 dice*

- *Roll 3x adventurer or lose 1 die*



- *Roll 5x torch or else add 3 magic gems to the gem depot*

- *Roll 4x key or else add 2 magic gems*

- *Roll 3x adventurer or else add 1 magic gem*

# ESCAPE

## Traps - Expansion 3 -

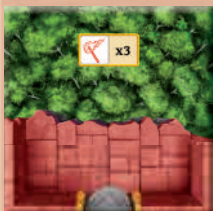
Vous disposez désormais de nombreuses variantes : vous pouvez jouer avec un ou plusieurs modules de votre choix. Composez votre propre aventure et lancez-vous !

*Cette extension nécessite le jeu de base Escape. Hormis les modifications mentionnées ci-dessous, les règles du jeu ne changent pas.*

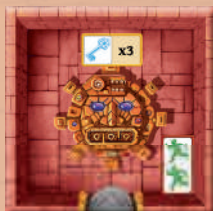
### Accessoires

#### Module 7 : Salles piégées

- 5 salles piégées



2x Abîme



1x Salle d'invocation



1x Plateforme mobile



1x Toboggan

#### Module 8 : Salles chrono

- 8 salles chrono



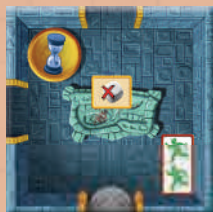
4x Salle d'interdiction



2x Salle de lave



1x Salle des torches



1x Salle sacrificielle

- 2 Sabliers :  
1 vert (30 secondes)  
et 1 bleu (1 minute)



- 2 pions chrono

1

2



## Module 7 : Salles piégées

### Changements pendant la préparation

Mélangez les 5 salles piégées face cachée, piochez 2, 3 ou 4 d'entre elles et mettez-les de côté. Retirez les autres du jeu.

Mélangez les salles piégées que vous avez mises de côté aux tuiles des salles du jeu de base (avant de placer les cinq tuiles comportant la sortie sous la pile).

### Changements pendant la partie

Dès qu'un joueur dévoile une salle piégée et la relie par son escalier à l'entrée d'une tuile déjà posée, il y place aussitôt son pion d'aventurier.

Les salles piégées ont toutes des effets différents :

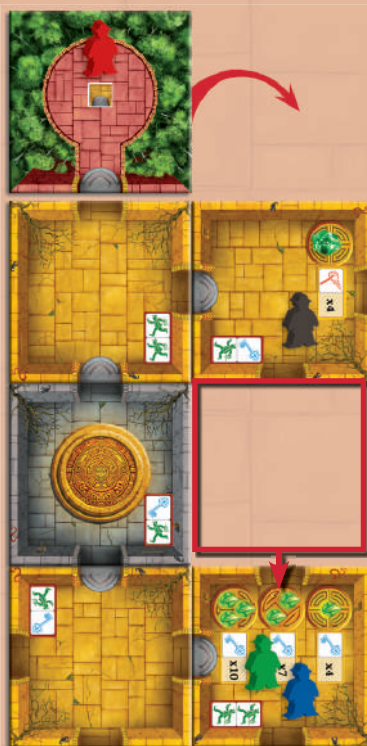
#### Plateforme mobile :

Le joueur **pose son aventurier sur cette salle et la prend**. Il doit déplacer cette salle dans le sens des aiguilles d'une montre afin de l'accoler à une autre salle sans changer son orientation. L'escalier de la plateforme mobile doit correspondre à une entrée de la salle à laquelle il se retrouve accolé (par exemple, si l'escalier se trouve au « sud », il doit être accolé à une entrée située au « nord »).

Si, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, il n'existe aucune salle comportant une entrée à laquelle relier l'escalier de la plateforme mobile, le joueur doit attendre que les autres joueurs en aient dévoilé une. Tant qu'il attend il ne peut pas déplacer son aventurier.

*Note : dans l'exemple ci-contre, l'aventurier rouge se trouve sur la plateforme mobile.*

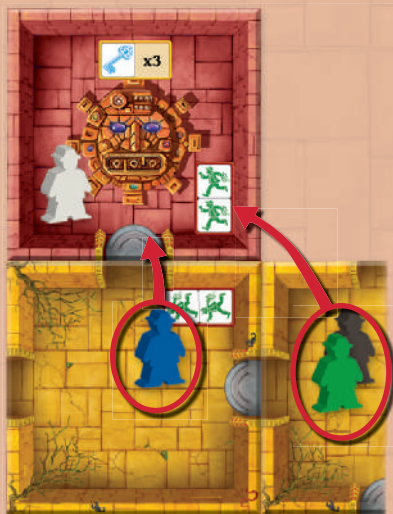
*La salle contenant l'aventurier noir n'a pas d'entrée correspondante, et la plateforme se déplace donc pour s'accoler à la salle contenant les aventuriers vert et bleu.*



### Salle d'invocation :

En plus de son propre aventurier, le joueur place aussi **tous les pions aventurier** des autres joueurs dans la salle d'invocation. Les joueurs doivent continuer leur exploration à partir de cette salle.

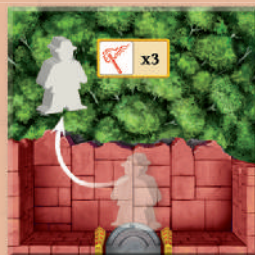
Une fois que la salle d'invocation a été dévoilée, les joueurs peuvent se servir volontairement de son effet pour y invoquer tous les aventuriers. N'importe quel joueur dont l'aventurier est présent dans cette salle peut y amener tous les autres en obtenant 3 symboles de clef aux dés.



### Abîme :

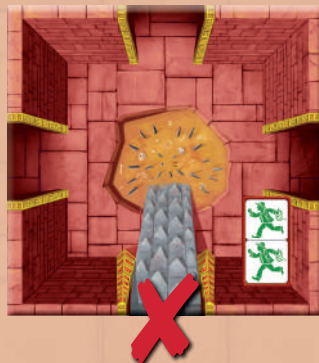
Le joueur place son aventurier au-dessus de l'abîme. Il **ne peut pas sortir de cette salle** tant qu'il n'a pas obtenu les symboles nécessaires : **3 torches ou 3 clefs**, selon la salle. Dès qu'il y parvient, il pose son aventurier près de l'escalier : l'aventurier peut désormais quitter cette salle normalement.

Les autres joueurs peuvent entrer dans cette salle pour **l'aider** à obtenir les symboles nécessaires, mais **ils ne peuvent lui donner que des symboles de masque d'or**. Le joueur prisonnier de l'abîme doit obtenir les 3 symboles de clef ou de torche **lui-même**. Les joueurs qui entrent volontairement dans cette salle peuvent en ressortir normalement.



## Toboggan :

Le joueur ne peut pas quitter cette salle par le « toboggan » d'entrée. Il doit essayer de trouver une issue en découvrant d'autres salles. Les autres joueurs peuvent pénétrer dans cette salle en utilisant l'escalier d'entrée s'ils souhaitent aider leur compagnon à trouver la sortie. Une fois entrés, toutefois, ils ne peuvent pas non plus quitter cette salle par le « toboggan » d'entrée.



## Module 8 : Salles chrono

### Changements pendant la préparation

Mélangez les 8 salles chrono face cachée, piochez 2, 3 ou 4 d'entre elles et mettez-les de côté. Retirez les autres du jeu.

Mélangez les salles chrono que vous avez mises de côté aux tuiles des salles du jeu

de base (avant de placer les cinq tuiles comportant la sortie sous la pile). Mettez les 2 sabliers et les deux pions chrono près de la pile de tuiles.

### Changements pendant la partie

Dès qu'un joueur dévoile une salle chrono et la relie par son escalier d'entrée à une autre tuile, il active la salle chrono en y plaçant le sablier adéquat (**sablier vert pour les salles interdiction, sablier bleu pour les autres**), dont le sable commence à s'écouler.

En fonction de la salle chrono, les joueurs doivent désormais accomplir une certaine tâche avant que le sable ne se soit écoulé, ou ont au contraire l'interdiction d'effectuer certaines actions avant que le sable ne se soit écoulé.

Quand une salle chrono est dévoilée et que le sablier requis se trouve déjà dans une autre, on pose le pion chrono 1 sur la nouvelle salle chrono. Une fois que le sablier est entièrement écoulé, on le place immédiatement dans la salle comportant le pion, qui retourne près de la pile de tuiles.

Au cas extrêmement rare où on découvrirait deux nouvelles salles chrono alors que le sablier est utilisé ailleurs, on se sert du pion chrono 2. Le sablier est ensuite d'abord placé dans la salle contenant le pion 1, puis dans celle contenant le pion 2.

1

2

## Salles d'interdiction :

Activez toujours la salle en plaçant le sablier vert sur le symbole de sablier du haut.

Dès que le sable s'est écoulé, retournez le sablier et placez-le sur le second symbole de sablier.

Après s'être écoulé une deuxième fois, le sablier retourne près de la pile de tuiles.

Près de chaque symbole de sablier figurent les actions que les joueurs **ne sont plus autorisés à effectuer tant que le sable s'écoule :**

- *Joyaux magiques : les joueurs ne peuvent plus activer de joyaux magiques.*
- *Masques d'or : les joueurs ne peuvent plus utiliser de masques d'or pour débloquer des dés.*
- *Déplacement : les joueurs ne peuvent plus entrer dans aucune salle.*
- *Salle de départ : les joueurs ne peuvent plus entrer dans la salle de départ.*



## Salle sacrificielle :

Activez la salle en plaçant le sablier bleu sur le symbole de sablier, puis chaque joueur doit mettre un de ses dés dans la salle.

Chaque joueur doit désormais tenter de venir dans cette salle pour y récupérer son dé en moins de 1 minute.

Chaque joueur qui échoue perd son dé et doit le remettre dans la boîte de jeu.



### Salle des torches :

Activez la salle en plaçant le **sablier bleu** sur le **symbole de sablier**.

Les joueurs doivent à présent tenter de rejoindre la salle et d'obtenir collectivement **7 symboles de torche** en moins de 1 minute.

Si les joueurs n'y parviennent pas, **deux d'entre eux perdent chacun un dé** et doivent le remettre dans la boîte.



### Salle de lave :

Activez la salle en plaçant le **sablier bleu** sur le **symbole de sablier du haut**.

Les joueurs doivent désormais tenter de rejoindre cette salle et **d'en surmonter les 3 épreuves l'une après l'autre** en moins de 1 minute. D'abord, ils doivent accomplir la tâche représentée près du sablier. S'ils y parviennent, ils le font descendre d'une case (sans le retourner) et tentent le deuxième défi. S'ils réussissent à le surmonter, le sablier descend dans la dernière case et les joueurs tentent le troisième défi.

Si les joueurs accomplissent les 3 épreuves en moins de 1 minute, rien ne se passe.

Toutefois, s'ils échouent, ils subissent les conséquences figurant près de la tâche qu'ils ont échoué à accomplir.



- **5x torche, sinon perdez 3 dés...**
- **4x clef, sinon perdez 2 dés...**
- **3x aventurier, sinon perdez 1 dé...**

*...Les joueurs répartissent entre eux les dés à perdre.*



- **5x torches, sinon ajoutez 3 bijoux magiques à la réserve**
- **4x clef, sinon ajoutez 2 bijoux magiques à la réserve**
- **3x aventurier, sinon ajoutez 1 joyau magique à la réserve**

# ESCAPE

## Traps - Expansion 3 -

Für Abwechslung ist gesorgt, denn alle Module lassen sich einzeln, zusammen und in jeglicher Kombination spielen. Stellt euer eigenes Abenteuer zusammen und los geht's.

*Diese Erweiterung ist nur in Kombination mit dem Basisspiel „Escape“ spielbar. Die Spielregeln des Basisspiels bleiben, bis auf folgende Anpassungen, unverändert.*

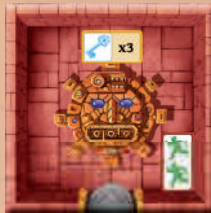
### Spielmaterial

#### Modul 7: Fallenkammern

##### • 5 Fallenkammern



2x Klippe



1x Beschwörungs-  
kammer



1x Bewegende  
Plattform



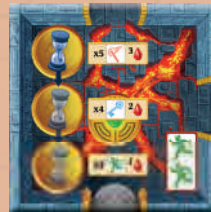
1x Sackgasse

#### Modul 8: Zeitkammern

##### • 8 Zeitkammern



4x Verbotskammer



2x Lavakammer



1x Fackelkammer



1x Opferkammer

##### • 2 Sanduhren

1x Grün (30 Sekunden),  
1x Blau (1 Minute)



##### • 2 Zeitmarken

1

2

## Module 7: Fallenkammern

### Änderungen im Spiel Aufbau

Mischt die 5 Fallenkammern und zieht verdeckt 2, 3 oder 4 Kammern und legt sie beiseite. Die restlichen Fallenkammern gehen aus dem Spiel.

Bevor ihr die letzten fünf Kammern, inklusive Ausgang unter den Nachziehstapel legt, mischt ihr die gezogenen Fallenkammern in den Nachziehstapel.

### Änderungen im Spielablauf

Immer wenn ein Spieler eine **Fallenkammer** entdeckt und mit der Eingangstreppe angelegt hat, stellt er seinen **Abenteurer** sofort in die **Fallenkammer**.

Jede Fallenkammer hat unterschiedliche Auswirkungen:

#### Bewegende Plattform:

Der Spieler hebt die **Kammer** mit seinem **Abenteurer** hoch und legt sie mit der **Eingangstreppe**, ohne die **Ausrichtung** zu verändern, an die nächste **Öffnung** einer im **Uhrzeigersinn** liegenden **Kammer** an. Gibt es in dem Moment keine **Öffnung**, an die die **Kammer** passt, so muss der Spieler warten, bis seine Mitspieler neue **Kammern** entdecken, an die die **Kammer** passt. Solange kann sich der Spieler nicht bewegen.



## Beschwörungskammer

Zusätzlich zu seinem Abenteurer, stellt der Spieler auch **alle anderen Abenteurer** seiner Mitspieler in die Beschwörungskammer. Die Spieler müssen nun **von dieser Kammer aus weiterspielen**.

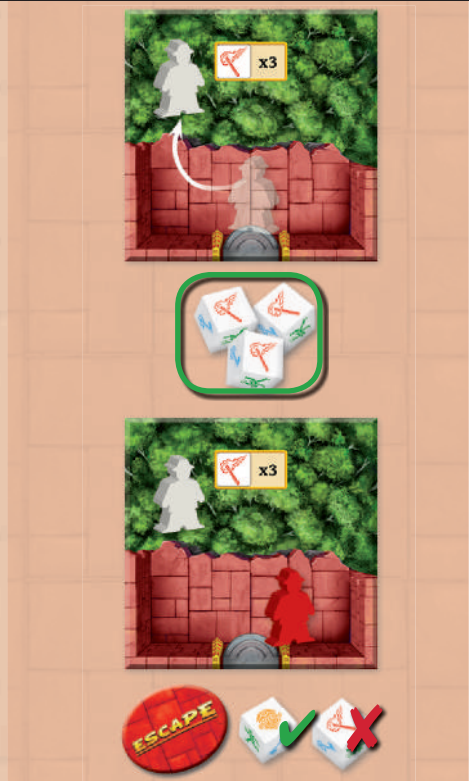
**Sobald** die Beschwörungskammer entdeckt ist, kann man ihren **Effekt auch bewusst benutzen**, um alle Abenteurer wieder in die Beschwörungskammer zu befördern. Dazu muss ein Spieler **3 Schlüsselsymbole** erwürfeln, während er sich mit seinem Abenteurer in der Kammer befindet.



## Klippe:

Der Spieler stellt seinen Abenteurer über den Abgrund und kann die **Kammer nicht verlassen**, bis er je nach Kammer, entweder **3 Fackel- oder 3 Schlüsselsymbole** erwürfelt hat. Dann stellt er seinen Abenteurer vor die Eingangstreppe. Jetzt kann er die Kammer wieder verlassen.

Andere Spieler können die Kammer betreten, um beim erwürfeln der Symbole zu **helfen**, aber nur indem sie **goldene Masken weitergeben**. Die 3 Fackel- bzw. Schlüsselsymbole **muss der Spieler alleine erwürfeln**.

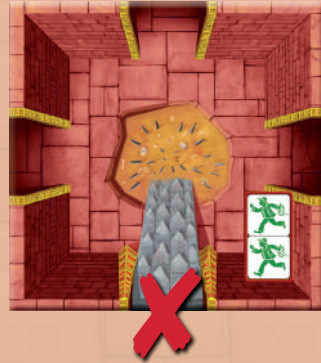




### Sackgasse:

Der Spieler darf die **Kammer nicht mehr über die Eingangstreppe verlassen**. Er muss durch entdecken von neuen Kammern einen Weg zurück finden.

Wohl aber dürfen andere Spieler die Kammer über die Eingangstreppe betreten, um ihrem Mitspieler beim Weg finden zu helfen. Jedoch dürfen auch sie nicht mehr über die Eingangstreppe die Kammer verlassen.



## Module 8: Zeitkammern

### Änderungen im Spielaufbau

Mischt die **8 Zeitkammern** und zieht verdeckt **2, 3 oder 4 Kammern** und legt sie beiseite. Die restlichen Zeitkammern gehen aus dem Spiel.

Bevor ihr die letzten fünf Kammern,

inklusive Ausgang unter den Nachziehstapel legt, mischt ihr die gezogenen Zeitkammern in den Nachziehstapel. Stellt die beiden Sanduhren und die 2 Zeitmarken griffbereit neben den Nachziehstapel.

### Änderungen im Spielablauf

Sobald ein Spieler eine Zeitkammer entdeckt und mit der Eingangstreppe angelegt hat, aktiviert er die Kammer, indem er die entsprechende Sanduhr hineinstellt und der Sand anfängt durchzulaufen.

**(Verbotskammern = grüne Sanduhr, Andere Zeitkammern = blaue Sanduhr)**

Nun müssen die Spieler, je nach Zeitkammer, entweder eine Aufgabe in der Zeit lösen, oder dürfen bestimmte Aktionen nicht durchführen, bis die Zeit vergangen ist. Ist der Sand durchgelaufen, wird die Sanduhr wieder neben den Nachziehstapel gestellt.

Wird eine Kammer entdeckt, aber die

entsprechende Sanduhr läuft noch in einer anderen aktiven Zeitkammer, nimmt der Spieler die Zeitmarke mit der Zahl 1 und legt sie auf die Kammer. Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, wird sie sofort auf die Kammer mit der Zeitmarke mit der Zahl 1 gesetzt und die Marke wieder zurückgelegt.

Für den seltenen Fall, dass zwei Zeitkammern entdeckt werden, während eine noch aktiv ist, wird die Zeitmarke mit der Zahl 2 verwendet. Dann wird die Sanduhr erst auf die Kammer mit der 1er Zeitmarke und dann auf die Kammer mit der 2er Zeitmarke gesetzt.

1

2

## Verbotskammern:

Um die Kammer zu aktivieren, wird die **grüne Sanduhr** zuerst auf das obere **Sanduhrsymbol** gestellt.

Ist der Sand durchgelaufen, wird die **Sanduhr umgedreht** und auf das **zweite Sanduhrsymbol** gestellt.

Nach Ablauf der Zeit, wird die Sanduhr wieder neben den **Nachziehstapel** gestellt.

Neben den Sanduhrsymbolen sind die Aktionen abgebildet, die die Spieler in der Zeit, in der der **Sand durchläuft**, **nicht benutzen dürfen**:

- *Magische Steine* – Die Spieler dürfen keine Magischen Steine aktivieren.
- *Goldene Maske* – Die Spieler dürfen goldenen Masken nicht einsetzen, um blockierte Würfel erneut zu würfeln.
- *Bewegung* – Die Spieler dürfen keine Kammern betreten.
- *Startkammer* – Die Spieler dürfen die Startkammer nicht betreten.



## Opferkammer:

Um die Kammer zu aktivieren, wird die **blaue Sanduhr** auf das Sanduhrsymbol gestellt und **jeder Spieler legt einen seiner Würfel in die Kammer**.

Jeder Spieler hat nun eine 1 Minute Zeit, um die Kammer zu betreten und seinen Würfel wieder an sich zu nehmen.

Spieler die es nicht innerhalb der 1 Minute schaffen, die Kammer zu betreten **verlieren ihren Würfel** und legen ihn zurück in die Schachtel.



### Fackelkammer:

Um die Kammer zu aktivieren, wird die **blaue Sanduhr** auf das **Sanduhrsymbol** gestellt.

Die Spieler haben nun 1 Minute Zeit, um die Kammer zu betreten und **7 Fackelsymbole** gemeinsam zu erwürfeln.

Schaffen die Spieler es nicht, müssen **zwei Spieler jeweils einen ihrer Würfeln abgeben** und zurück in die Schachtel legen.



### Lavakammer:

Um die Kammer zu aktivieren, wird die **blaue Sanduhr** auf das oberste Feld des Sanduhrsymbols gestellt.

Die Spieler haben nun 1 Minute Zeit, die Kammer zu betreten und **nacheinander die 3 Aufgaben zu lösen**. Begonnen wird mit der Aufgabe neben der Sanduhr. Schaffen es die Spieler, die geforderten Symbole zu erwürfeln, bewegen sie die Sanduhr um ein Feld weiter nach unten (*ohne die Sanduhr umzudrehen*) und stellen sich der zweiten Aufgabe. Wird diese auch erfüllt, wird die Sanduhr auf das unterste Feld gestellt und es geht an die letzte Aufgabe.

Schaffen die Spieler alle Aufgaben innerhalb der 1 Minute, passiert nichts Negatives.

Schaffen die Spieler Aufgaben nicht, tritt die Konsequenz ein, die neben der Aufgabe steht, an der die Spieler gescheitert sind.



- **5x Fackeln** sonst **3 Würfel** weg
- **4x Schlüssel** sonst **2 Würfel** weg
- **3x Abenteurer** sonst **1 Würfel** weg



- **5x Fackeln** sonst **3 magische Steine** hinzu legen
- **4x Schlüssel** sonst **2 magische Steine** hinzu legen
- **3x Abenteurer** sonst **1 magischen Stein** hinzu legen



