GP STORM PRODUCTIONS LLC

STELLAR MATCH

PILOTENHANDBUCH



EIN BRIEFING FÜR DIE CSV LUMEN

ZUERST LESEN

Dieses Handbuch ist das Regelwerk zu Stellar Match: 22 Systems. Es behandelt das Feld, die Kämpfe, den Laden, das Konto und die Seiten, die sie verbinden. Wer einen Tausch verstanden hat, kann spielen.

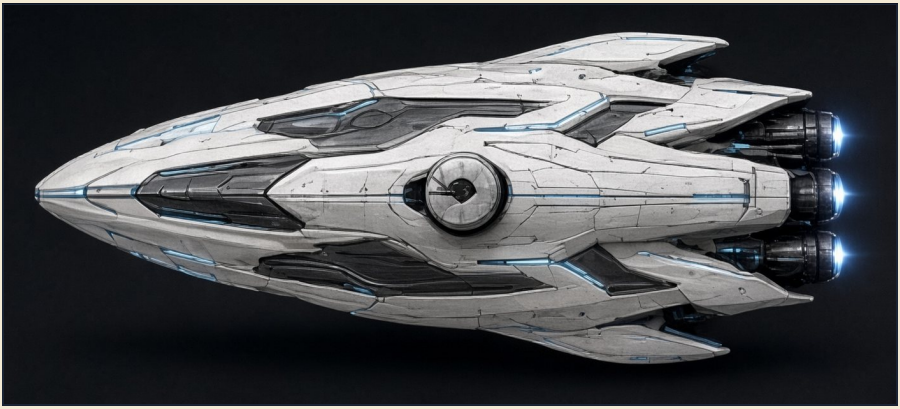
> **BLINKENDE LICHTER**
>
> Dieses Spiel enthält blinkende Lichter, die Menschen mit fotosensitiver Epilepsie beeinträchtigen können. Falls Sie dazugehören, hören Sie auf zu spielen.

SO LESEN SIE DIESES HANDBUCH

- Rote Zahlen sind Regeln. Folgen Sie ihnen.
- Goldene Kästen markieren die wichtigen.
- Die späteren Abschnitte behandeln Konten, Käufe, Datenschutz und Support.

1. DIE MISSION

Sie fliegen das Schiff CSV Lumen. Captain Hale hat den Sessel. Dr. Iria Solenne untersucht den Gegner. Ingenieur Ruiz hält das Schiff in Verbindung, wenn etwas bricht.



Ein Parasit namens Der Samen hat sich durch zweiundzwanzig Sternsysteme gefressen. Menschen auf der Erde wollen dorthin ziehen. Ihre Aufgabe ist es, jedes Feld zu räumen, Den Samen auszubrennen und den Weg zu öffnen.

Dies ist ein Match-Spiel. Die Teile liegen auf einem Brett. Sie tauschen zwei, die sich berühren. Wenn sie eine Reihe bilden, verschwinden sie. Wenn nicht, schnappen sie zurück.

2. VOR DEM START

1 Tippen Sie auf der Titelseite auf Start. Beim ersten Mal wählen Sie Normal, Schwer oder Sehr schwer. Normal ist voreingestellt.

2 Sie können drei Felder ohne Konto spielen. Danach sagt das Spiel: Zum Weiterspielen bitte anmelden. Ohne Anmeldung geht es nicht weiter.

3 Die Schaltfläche Sprache liegt direkt unter Start. Wählen Sie eine Sprache. Das Spiel startet außerdem in der Sprache, die Ihr Browser bereits verwendet, wenn das Englisch, Spanisch, Französisch, Deutsch oder Russisch ist.

4 Ein Speicherstand auf dem Gerät bleibt auf diesem Gerät. Ein Konto bewahrt Ihr Rufzeichen, Ihren Cloud-Speicher, Käufe, Geschenke und die Halle.

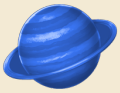
Sie können sich mit E-Mail und Passwort anmelden oder mit Weiter mit Google. Das Spiel fragt nicht nach Ihrem bürgerlichen Namen. Für ein Konto müssen Sie mindestens 13 Jahre alt sein. Manche Länder verlangen ein höheres Alter.

3. DIE SIEBEN TEILE

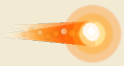
Nur passende Teile verschwinden. Lernen Sie ihre Namen.



Sol



Ring



Komet



Flare



Perle



Prisma

Glint

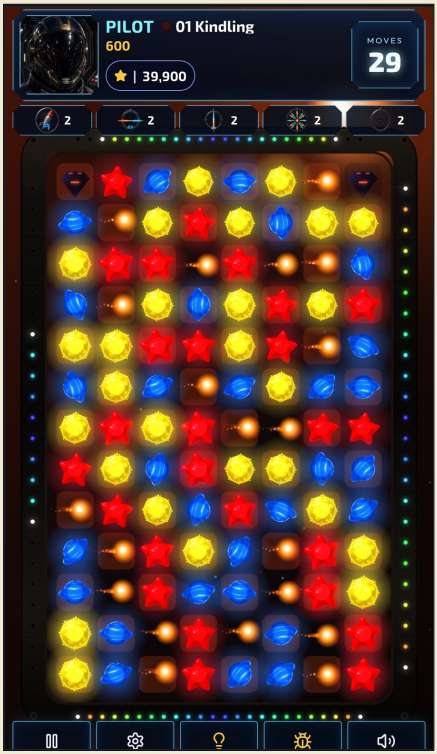
4. SO ZIEHEN SIE

5 Ziehen Sie ein Teil auf das, das es berührt. Nach oben, unten, links oder rechts. Nicht diagonal.

6 Drei in einer Reihe verschwinden. Ein Quadrat aus vier verschwindet. Eine T-Form verschwindet. Ein Tausch, der nichts ausrichtet, schnappt zurück, und der Zug wird nicht verbraucht.

7 Geräumte Teile fallen. Neue Teile sinken nach. Entsteht durch den Fall ein neues Match, ist dieses Match gratis. Das ist eine Kette.

Ketten haben Namen, von klein bis riesig: Kaskade, Kette, Nova, Supernova, Singularität. Der Name sagt, wie groß die Kette wurde. Es ist keine eigene Waffe.



DAS MATCH-FELD

5. GROSSE MATCHES

8 Vier in einer Reihe ergeben einen Pulsar. Er räumt die ganze Zeile oder die ganze Spalte.

9 Ein Quadrat aus vier ergibt eine Bombe. Die Bombe sprengt die Teile darum.

10 Fünf in einer Reihe ergeben ein Schwarzes Loch.

TAUSCHE MIT DEM SCHWARZEN LOCH

11 Tauschen Sie ein Schwarzes Loch mit einem normalen Teil. Jedes Teil dieser Farbe wird hineingezogen. Dann sprengt das Loch ein Feld von zwei mal zwei und hinterlässt einen Pulsar.

12 Tauschen Sie ein Schwarzes Loch mit einem Pulsar. Jedes Teil dieser Farbe wird zum Pulsar und feuert zugleich.

13 Tauschen Sie ein Schwarzes Loch mit einer Bombe. Jedes Teil dieser Farbe wird zur Bombe und explodiert zugleich.

Ist das Feld bereits geräumt, feuern übrige Pulsare, Stöße und schwarze Löcher trotzdem. Diese Punkte zählen. Das heißt Überladung.

6. WAS SIE BLOCKIERT

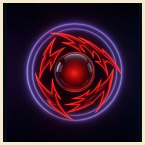
14 Ein Felsen bricht, wenn Sie daneben matchen. Eine Pulsarlinie knackt jeden Felsen, den sie kreuzt.

15 Ein Schild auf einem Teil blockt einen Treffer. Dann bricht es. Das ist nicht der Jägerschutz aus den Flugkämpfen.

16 Eis hält ein Teil fest, bis Sie daneben matchen. Kalte Himmel vereisen Samen-Schiffe auf dieselbe Weise.

17 Eine versiegelte Zelle bewegt sich nie und bricht nie. Planen Sie die Linie darum herum.

18 Samen-Schiffe belegen eine Zelle. Matchen Sie daneben, um sie zu knacken. Ein Waffensystem zerstört sie. Auf späteren Feldern sperren sie alle zwei Züge Teile, bis sie weg sind.





19 Auf einem Schiffsfeld matchen Sie neben dem Schiff, um es zu treffen. Eine Pulsarlinie durch das Schiff trifft jede Zelle, die sie kreuzt.

20 Hat das Brett keine Züge, sagt es das. Nutzen Sie eine Waffe, wenn Sie eine haben, oder gehen Sie und kommen Sie zurück. Der nächste Versuch ist eine neue Verteilung desselben Musters.

Manche Niederlagen sind nur eine Kette entfernt. Das Brett sagt Ihnen, wenn Sie nah dran waren.

> Ein gescheitertes Feld kann trotzdem eine Belohnungswerbung für fünf weitere Züge anbieten.

7. STERNE UND HIMMEL

21 Jeder Himmel hat zehn Felder. Es gibt zweiundzwanzig Himmel, von Kindling bis Terminus Drift.

22 Ein Stern auf einem Feld öffnet das nächste Feld in diesem Himmel.

23 Jeder Himmel kann 30 Sterne geben. Der nächste Himmel bleibt zu, bis dieser Himmel 18 dieser 30 hat. Sie können ein Feld wiederholen, um seine Sterne zu erhöhen.

Die Himmel, der Reihe nach:

- Kindling
- Rime Verge
- Cinder Belt
- Verge
- Ion Harbor
- Pearl Drift
- Glint Yard
- Comet March
- Solar Keel
- Umbra Well
- Virid Span
- Cobalt Gate
- Crimson Fold
- Saffron Lane
- Violet Shelf
- Pale Harbor
- Ember Reach
- Prism Wake
- Royal Veil
- Nadir Expanse
- Halo March
- Terminus Drift

FLOTTENHILFE

24 Nach zwei Niederlagen hintereinander fügt die Flottenhilfe auf einem normalen Feld 3 Züge hinzu oder in einem feindlichen Gefecht 3 weitere zufällige Waffen.

8. SCHWIERIGKEIT

Sie wählen sie vor dem Start. Es gibt drei Stufen, und Normal ist voreingestellt.

- Normal sollte bei gutem Spiel mit 5 oder 6 Zügen enden.
- Schwer endet mit 3 oder 4 Zügen.
- Sehr schwer behält die meisten Züge in Reserve.

Um sie später zu ändern, öffnen Sie die Einstellungen: Tippen Sie auf das Zahnrad auf der Sternkarte, oder nutzen Sie die Karte Abgelegt am Ende eines Felds. Die neue Wahl gilt ab dem nächsten Feld, dem nächsten feindlichen Kampf und dem Finale, nicht auf dem bereits offenen Brett.

Die Feldziele bleiben gleich. Die Sternpunkte ändern sich mit der gewählten Schwierigkeit.

9. WAFFENSYSTEME

Gewonnene Waffen liegen in einer Reihe über dem Brett. Tippen Sie eine an, um sie zu nutzen. Manche feuern sofort. Andere warten, bis Sie eine Zelle, eine Zeile, eine Spalte oder eine Linie antippen. Das Brett sagt Ihnen, welche.

- Der Zellenstrahl entfernt das Teil, das Sie antippen.
- Der H-Strahl räumt diese Zeile. Der V-Strahl räumt diese Spalte.
- Der Linienstrahl räumt die Zeile oder die Spalte des Teils, das Sie antippen.
- Der Pulsstrahl ist der schwerere Schuss.
- Ein Sprengkopf ist der Große.


Zellenstrahl


H-Strahl


V-Strahl


Pulsstrahl


Sprengkopf

25 Sie dürfen zwei Sprengköpfe auf einem Feld abfeuern. Die Taste zeigt 2/2 für dieses Feld, nicht für den Vorrat, den Sie besitzen. Bei 0/2 feuert er erst auf dem nächsten Feld wieder.

Waffen erhalten Sie von geräumten Feldern, beim Kabelverlegen, in Enterkämpfen, beim Tagesdrift, als Geschenk, durch eine Belohnungswerbung, die Sie angefordert haben, oder durch einen Kauf. Auf den ersten Feldern räumt ein Sprengkopf das Brett nicht allein. Sie müssen trotzdem ein Match legen.

Angemeldet bleiben Waffen auf dem Konto. Ein Speicherstand, der nur auf dem Gerät liegt, kann sie verlieren, wenn dieses Gerät gelöscht wird.

10. KABELVERLEGUNG

Zwischen den Himmeln müssen die Waffen eingesteckt werden. Kabel hängen vom MAIN-Bus. MAIN ist die Spitze eines Racks mit sieben Etagen.

26 Jede Waffenreihe hat sechs Buchsen mit 5 Pins. Nur die leuchtende Buchse ist aktiv. Ziehen Sie den Stecker in diese Buchse. Der Name auf dem Stecker muss die leuchtende Buchse mit demselben Namen treffen.

27 Ein Stecker in der falschen Buchse schließt dieses Panel kurz. Es qualmt. Diese Waffe kann nicht eingesammelt werden. Die anderen Panels bleiben offen.

28 Alle paar Sekunden verschiebt eine Gravitation<fim-middle>sscherung die aktiven Buchsen und schleudert die losen Kabel. Setzen Sie sie erneut ein.

11. FEINDKONTAKT

Zwischen den Systemen fliegen Sie einen Jäger unter einem Kriegsschiff.



29 Zielen Sie auf die leuchtenden Mündungen und die zwei Strahlen. Schießen Sie einen Strahl, um ihn abzuschalten. Der Rumpf hält Schüsse aus, bis jede Waffe dunkel ist. Dann kann der Rumpf getroffen werden.

30 Ziehen Sie seitwärts und nach oben. Der Jäger bleibt im unteren Himmel.

31 Fangen Sie Schilde, Streuschuss und den roten Sprengkopf. Der rote Sprengkopf wischt kleinere Schiffe und ihre Schüsse weg. Den Boss tötet er nicht.

32 Sie haben fünf Jäger. Ein feindlicher Treffer zerstört Sie, sofern kein Schild aktiv ist. Es gibt keinen Timer. Der Kampf endet, wenn der Boss zerstört ist oder alle fünf Jäger verloren sind. Punkte fließen in Ihre Wertung.

Wenn das Spiel es anbietet, kann eine Belohnungswerbung fünf weitere Jagd-Drohnen in die Bucht setzen.

12. ENTERUNG

Manchmal kommen sie in die Lumen.



33 Linker Daumen: Ziehen Sie auf der linken Bildhälfte, um sich zu bewegen. Rechter Daumen: Ziehen Sie auf der rechten Hälfte zum Zielen. Das Gewehr feuert, solange Sie die rechte Seite halten.

34 Zwanzig Enterer kommen herein, zwei und zwei. Nur vier sind zugleich im Schiff. Sie kommen durch die offene Backbordluke.

35 Sie werfen Betäubungsgranaten. Sie hören den Wurf, dann tink tink tink, dann den Knall. Sind Sie darin, können Sie drei Sekunden lang nicht gehen.

36 Räumen Sie sie und heben Sie die Waffen auf, die sie fallen lassen. Fallen Sie, sind diese Waffen verloren, und der Strahl setzt Sie wieder auf die Plattform.

37 Solenne feuert aus dem Gang. Ruiz hält die Jägerbucht, mit einer Tränengasgranate und einem Schraubenschlüssel. Fallen sie, setzt der Strahl sie zurück, und sie müssen zu ihren Posten laufen.

38 Enterer können die Jäger zerstören. Ruiz braucht fünf Sekunden, um jeden zu reparieren, bevor er wieder kämpft. Die Luke schließt erst, wenn diese Jäger repariert sind.

39 Das vierte Paar und das achte Paar stürmen die Brückenkonsole. Hält eines sie länger als drei Sekunden, geht das Schiff dunkel. Stehen Sie drei Sekunden auf dieser Konsole, um den Strom zurückzubringen.

40 Fallen Sie, während der Strom aus ist, ist der Strahl dunkel. Der Captain kommt nicht zurück. Dieser Verlust ist endgültig, sofern das Spiel keine Wiederherstellung anbietet.

41 Wenn die Enterer liegen und die Jäger heil sind, stellen Sie sich an die Luke und tippen Sie auf Luke schließen.

13. DAS LETZTE SCHIFF

42 Ein Schild bedeckt das große Schiff und kehrt nach einem Timer zurück. Ihre Schüsse treffen zuerst dieses Schild.

43 Schießen Sie auf die Waffen. Solange noch eine Waffe steht, treffen Schüsse, die die Waffen verfehlen, das Schiff nicht. Sind alle Waffen weg, öffnet sich das Cockpit. Schießen Sie auf das Cockpit, bis das Schiff explodiert.

44 Der rote Sprengkopf beendet nur eine Waffe, die schon fast weg ist. Er zerstört das Schiff nicht mit einem Schuss.

45 Verlieren Sie alle fünf Jäger, ziehen Sie sich nach Aperture zurück. Die Kampagne wird nicht gelöscht. Kommen Sie zurück, wenn die Bucht bereit ist.

> Alle 15 Sekunden feuert das Cockpit 1,5 Sekunden einen EMP-Strahl. Trifft er Sie, friert der Jäger 3 Sekunden, und feindliche Schüsse treffen weiter.

Am Ende ist das Nest ausgebrannt. Die zweiundzwanzig Systeme sind offen. Die Kolonien können passieren.

14. DER TAGESDRIFT UND DIE HALLE

46 Der Tagesdrift ist ein Brett für diesen Kalendertag. Sie können das Brett von gestern nicht als das von heute spielen. Eine Serie zählt die Tage, an denen Sie weitermachen. Fehlt ein Tag, bricht die Serie.

47 Wer den Tagesdrift räumt, erhält einen Zellenstrahl in denselben Vorrat wie in der Kampagne. Waffen werden nicht abgezogen.

48 Ein Platz unter den besten 22 dieses Tages in der Halle bringt weitere Waffen. Der erste Platz ist der größte Stapel. Ab Platz dreiundzwanzig bleibt nur der Strahl vom Räumen.

Die Halle zeigt Ihr Rufzeichen und Ihre Wertungen. Sie zeigt weder Alter noch Geschlecht, Bundesstaat oder Land. Ein Rufzeichen darf keine E-Mail sein, und eine Beleidigung wird abgelehnt.

Ränge folgen Ihren Sternen. Sie sind nicht käuflich. Vom Anfang bis zum Ende: Kadett, Pilot, Navigator, Kommandant, Admiral, Nova, Horizont, Wegfinder, Kartograf, Singularität.

Eine Wertung, die gegen die Regeln verstößt, kann abgelehnt werden. Greifen Sie das Spiel nicht an und nutzen Sie es nicht, um jemanden zu belästigen.

15. DER QUARTIERMEISTER

Das ist der Laden. Sie können eine kostenlose Lieferung anfordern, indem Sie eine Werbung ansehen. Sie können Artikel auch kaufen.

49 Eine Belohnungswerbung läuft nur, wenn Sie sie anfordern. Läuft keine Werbung, erhalten Sie den Artikel nicht. Einen leeren Bildschirm zu schließen zählt nicht.

> In der Play-App kann Unity diese Werbung zuerst zeigen. Hat Unity keine, kann Google eine zeigen. Auf der Website kann Google sie zeigen. Wenn Sie unaufgeforderte Werbung entfernt haben oder eine Play-Pass-Mitgliedschaft sie abgeschaltet hat, bleiben die nicht angeforderten Anzeigen aus. Eine Lieferung, die Sie anfordern, kann trotzdem laufen. Play Pass ist eine Mitgliedschaft im Play Store. Es ist kein eigenes 22-Systems-Konto und ersetzt Ihr Rufzeichen nicht.

Preise in US-Dollar, vor Steuern. Der Store kann einen lokalen Preis zeigen. Der Preis an der Kasse ist dieser Preis zuzüglich einer Steuer, die der Store hinzufügt.

Zellenstrahl	$0.59
H-Strahl, V-Strahl, Pulsstrahl, Linienstrahl	$0.69
Sprengkopf-Paar	$0.99
War Chest C · 2 von jedem	$2.19
Chest B · 5 von jedem	$3.99
Chest A · 8 von jedem	$6.99
Chest AA · 10 von jedem	$11.99
Chest AAA · 20 von jedem	$15.99

In der Play-App zahlen Sie bei Google Play. Auf der Website zahlen Sie dem Studio über Stripe. Das Studio sieht die Kartennummer nie. Artikel werden lizenziert, nicht verkauft. Sie kommen an, wenn der Store bestätigt, dass die Zahlung funktioniert hat.

Bitten Sie Google Play um die Erstattung eines Play-Kaufs. Bitten Sie info@gpstorm.productions um die Erstattung eines Website-Kaufs. Wenn das Gesetz Ihnen ein Widerrufsrecht gibt, bleibt das bestehen. Das Konto zu löschen ist keine Erstattung.

16. DIE MESSE

Die Messe ist das Brett neben dem Schiff. Jeder kann lesen. Nur ein angemeldeter Pilot mit bestätigter E-Mail und einem Rufzeichen kann schreiben.

- Der Name unter einem Beitrag ist das Rufzeichen, niemals die E-Mail.
- Keine Beleidigungen, keine Straßenadressen und kein Verkauf.
- Vom Titel oder der Pause aus öffnet sich die Messe in einem anderen Tab. Das Schiff bleibt, wo Sie es verlassen haben.
- Nutzen Sie Zurück zum Schiff, oder schließen Sie den Tab.
- Sie können einen Beitrag melden oder einen Piloten blockieren. Eine Blockade blendet dessen Beiträge für Sie aus. Eine Meldung geht an das Büro. Sie löscht das Konto nicht von allein.

17. KONTO, DATENSCHUTZ UND KÄUFE

Dieser Teil ist die allgemeinverständliche Fassung der Konto-, Datenschutz- und Kaufregeln. Verbindlich sind die Bedingungen, der Datenschutzhinweis und die Rechte-Seite.

DAS KONTO

- Ein Konto braucht ein Rufzeichen, eine E-Mail, ein Passwort, ein Alter, ein Geschlecht und ein Land. Bundesstaat oder Region ist optional. Sie können auch Weiter mit Google nutzen.
- Geschlecht ist männlich, weiblich oder nicht angegeben. Alter ist eine Jahreszahl, kein Geburtsdatum.
- Ein neues E-Mail-Konto ist erst angemeldet, wenn der Bestätigungsbrief geöffnet wurde. Prüfen Sie den Spam. Der Link läuft nach einer Stunde ab. Senden Sie den Brief auf der Registrierungsseite erneut.
- Briefe gehen vom veröffentlichten Spiel unter 22-systems.com hinaus.
- Abmelden finden Sie auf dem Titel, in der Pause und unter Mein Konto. Das Schiff auf dem Gerät ist noch da.
- Passwort vergessen sendet einen Zurücksetzungslink an diese E-Mail. Er läuft nach einer Stunde ab.
- Fortschritt, Käufe und Geschenke bleiben auf dem Konto. Ein Büro-Geschenk bleibt, selbst wenn das Telefon später einen älteren Speicherstand hochlädt.

WAS DAS STUDIO BEHÄLT

- Bei einem E-Mail-Konto: die E-Mail, das Rufzeichen, das Land, den Bundesstaat oder die Region, das Alter und das Geschlecht.
- Zum Senden eines Fehlerberichts müssen Sie angemeldet sein. Der Bericht speichert, was Sie schreiben, und den Bildschirm, auf dem Sie waren.
- Das Studio verkauft diese Daten nicht. Sie werden einem Werbetreibenden nicht als Kontaktliste übergeben. Kontodaten werden in den Vereinigten Staaten gespeichert.
- Sind Sie angemeldet, wenn eine Werbung endet, wird das Konto als Zuschauer markiert, und welcher Spielteil sie angefordert hat. Die Werbe-ID wird nicht mit dem Konto gespeichert.
- Das Spiel nutzt nicht den Standort des Telefons. Land und Bundesstaat sind keine Straßenadresse.

POST UND AUSTRITT

- Ein angemeldeter Pilot kann nach einer Abwesenheit eine Erinnerung erhalten. Sie nennt keine Zahl von Tagen. Ein weiterer Brief wartet, bis Sie zurückkehren und sich dann wieder fernhalten.
- Jeder Brief hat einen Link, um sie zu stoppen. Sie können sie auch unter Mein Konto stoppen oder unter 22-systems.com/reminders. Post zu stoppen löscht das Konto nicht.
- Löschen Sie das ganze Konto unter 22-systems.com/Home/delete. Löschen Sie nur einige Daten unter 22-systems.com/Home/delete-data.
- Das Absenden dieser Seite schickt eine Anfrage per E-Mail. Es wird nichts sofort gelöscht. Aufzeichnungen, die der Store oder das Gesetz verlangen, können bleiben. Fortschritt, der nur auf dem Gerät existiert, wird in den Website-Daten dieses Geräts gelöscht.
- Wenn Sie dem Studio als Verbraucher gegenüberstehen, gelten weiterhin die zwingenden Vorschriften Ihres Landes, auch im Europäischen Wirtschaftsraum und im Vereinigten Königreich.

Schreiben Sie an info@gpstorm.productions. GP STORM PRODUCTIONS LLC, Daytona Beach, Florida, Vereinigte Staaten. Das Studio bietet das Spiel als Unternehmer an, nicht als Hobby.

LINKS UND SUPPORT

Jede Adresse unten wurde anhand einer Live-Seite geprüft. So geht's steht im Spiel selbst; die öffentlichen Regel-Seiten sind die FAQ und dieses Handbuch.

SPIEL UND BÜRO

- 22-systems.com — das Spiel
- 22-systems.com/Home — Startseite
- 22-systems.com/Home/faq — FAQ
- 22-systems.com/Home/forum — Messe
- Google Play — Stellar Match: 22 Systems

RECHTLICHES UND KONTO

- Bedingungen — 22-systems.com/Home/terms
- Datenschutz — 22-systems.com/Home/privacy
- Rechte — 22-systems.com/Home/rights
- Erinnerungspost stoppen — 22-systems.com/reminders
- Konto löschen — 22-systems.com/Home/delete
- Einige Daten löschen — 22-systems.com/Home/delete-data
- info@gpstorm.productions

DAS STUDIO

- gpstorm.productions
- Über uns — gpstorm.productions/about
- Spiel — gpstorm.productions/games/stellar-match-22-systems
- Crate — gpstorm.productions/crate
- Presse — gpstorm.productions/press
- Kontakt — gpstorm.productions/contact
- Datenschutz — gpstorm.productions/privacy
- Bedingungen — gpstorm.productions/terms
- Cookies — gpstorm.productions/cookies
- Rechtliches — gpstorm.productions/legal

KANÄLE

- X — @GP_Storm_prod
- Instagram — @gpstormproductions
- Threads — @gpstormproductions
- YouTube-Short

NEHMEN SIE ES MIT

Räumen Sie das Feld. Öffnen Sie den Himmel. Halten Sie das Schiff.

Drei in einer Reihe. Ein Quadrat aus vier. Ein T. Richtet es nichts aus, schnappt es zurück.

Zwei Sprengköpfe pro Feld. Achtzehn Sterne, um den nächsten Himmel zu öffnen. Fünf Jäger. Schließen Sie die Luke, wenn die Enterer liegen und die Bucht heil ist.

22 Systems · GP Storm Productions · 22-systems.com

© GP STORM PRODUCTIONS LLC. Dieses Heft erklärt das Spiel. Die Bedingungen, der Datenschutzhinweis und die Rechte-Seite sind die verbindlichen Regeln.

