

H A M B U R G E R

# HIPZKÖNIG





# KiezKönig

2-5 Spieler, 45-60 min Spieldauer  
von Arne Schepke und Christoph Cantzler

Die Idee zu diesem Spiel entstand bereits 1997 auf St. Pauli in Hamburg. Zu jener Zeit war ein Herr auf dem Kiez schon lange als König von St. Pauli bekannt. Während sich Gewerbetreibende mit Revierkämpfen aufhielten und von einem besseren Leben träumten, kaufte der König jeden Grundbesitz auf St. Pauli, den er kriegen konnte. Er war der Gewinner: Steigende Einnahmen aus allen Branchen vergrößerten sein Reich.



Bevor ihr das Spiel beginnt, schaut euch am Besten das Erklärvideo auf [kiezkönig.de](http://kiezkönig.de) oder [kingofvice.com](http://kingofvice.com) an.

## WORUM GEHT'S?

Du bist neu auf dem Kiez und du willst an die Macht. Kiezkönig werden – das ist dein Ziel! Dich locken die Branchen *Machenschaften*, *Verbotene Substanzen*, *Rotlicht* und *Glücksspiel*!

Sobald du

- beim Spiel zu zweit 2 Branchen,
- beim Spiel zu dritt 1 Branche + 1 Geschäft einer weiteren Branche,
- beim Spiel zu viert oder zu fünft 1 Branche besitzt, bist du Kiezkönig und das Spiel ist sofort beendet.

Zu jeder Branche gehören 3 Geschäfte. Jedes Geschäft besteht aus 3 Geschäftsanteilskarten, die dir verschiedene Vorteile bringen: Die Bande, die Kasse und die Heiße Ware. (s. Seite 2: Was bringen mir die Geschäftsanteile?)

Alle 9 Geschäftsanteilskarten einer Branche haben dieselbe Farbe.

Die Macht über Geschäfte und Branchen erhältst du durch den

- Kauf von Geschäftsanteilen – dafür brauchst du Kiezdollar.
- Kampf um Geschäftsanteile – dafür brauchst du Würfelpunkte.

Das Besondere dabei: Stehst du mit deiner Spielfigur auf einem Geschäft, kannst du Geschäftsanteile der **gesamten** Branche kaufen oder um Geschäftsanteile der **gesamten** Branche kämpfen.

Durch die Korruption von Behörden und das Sammeln von PS-Karten verschaffst du dir zusätzliche Vorteile im Wettlauf um die Macht auf dem Kiez.

## WAS IST IN DER KISTE?

2 Spielanleitungen, 1 Spielbrett, 1 Display, 2 Würfel, 6 Spielfiguren (inkl. einer Ersatzfigur), 2 Spielpatronen (Gold und Silber) sowie 99 Casino-Chips als Geld: 37 Chips à 5 und 10 Kiezdollar und 25 Chips à 25 Kiezdollar. Weiterhin gibt es 82 Spielkarten – davon:

36 Geschäftsanteilskarten	5 Super-PS-Karten
12 Korruptionskarten	5 Kurzregel-Karten
12 PS-Karten	12 Blanko-Karten

Die Blankokarten sind als Ersatz für verlorene Karten oder eigene Korruptions- und PS-Karten gedacht. Die sechste Spielfigur ist ebenfalls als Ersatz gedacht.

## WIE MACHE ICH DAS SPIEL STARTKLAR?

- Das Spielbrett in der Mitte des Spieltisches aufklappen und sich einen Überblick über Geschäfte, Behörden und Sportwagenfelder verschaffen.
- Eine Spielfigur für jeden Spieler auf das Startfeld stellen. Sobald alle Figuren im Spiel sind, ist das Startfeld ohne Bedeutung.
- Eine Kurzregel-Karte, eine Super PS-Karte und Kiezdollar an jeden Spieler verteilen:

Beim Spiel zu zweit erhält jeder 18 Chips à 5 Kiezdollar, 18 Chips à 10 Kiezdollar und 12 Chips à 25 Kiezdollar.

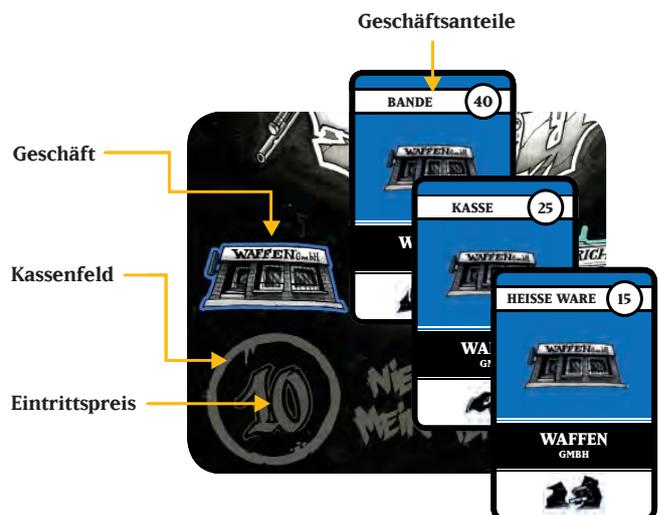
Beim Spiel zu dritt erhält jeder 12 Chips à 5 Kiezdollar, 12 Chips à 10 Kiezdollar und 8 Chips à 25 Kiezdollar.

Beim Spiel zu viert erhält jeder 9 Chips à 5 Kiezdollar, 9 Chips à 10 Kiezdollar und 6 Chips à 25 Kiezdollar.

Beim Spiel zu fünft erhält jeder 7 Chips à 5 Kiezdollar, 7 Chips à 10 Kiezdollar und 5 Chips à 25 Kiezdollar.

- Die verbleibenden Casino-Chips beliebig auf die Kassenfelder von Gericht, Finanzamt und Polizei verteilen. (s. Abb.5)
- Das Display aufbauen.

## WAS GEHÖRT ZU EINEM GESCHÄFT?



## WIE BAUE ICH DAS DISPLAY AUF?

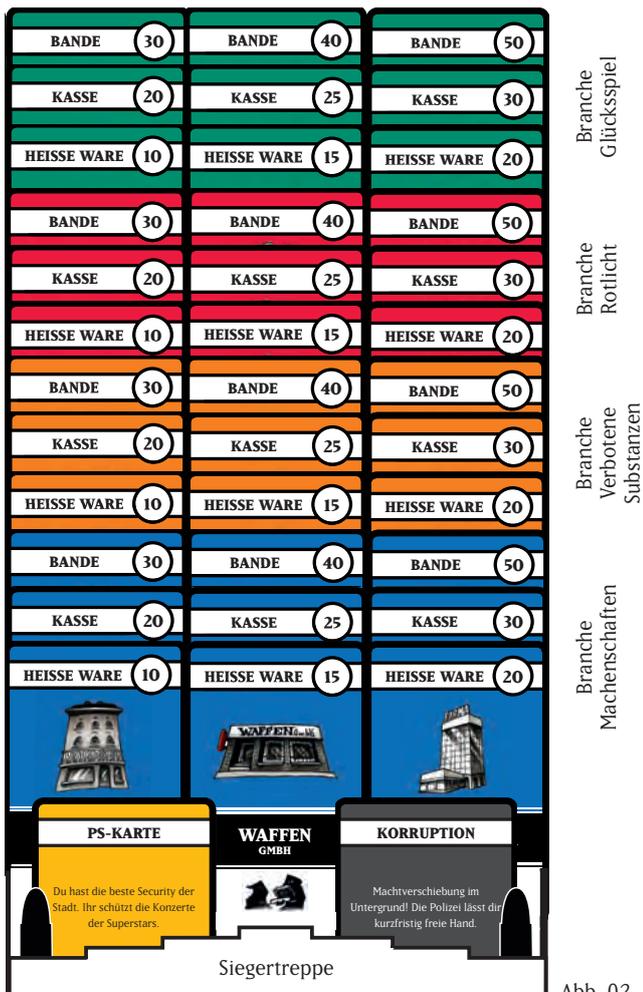


Abb. 02

- Alle Geschäftsanteile, wie auf Abb. 02 gezeigt, nach Branchen und Geschäften in das Display sortieren: links die teuren, mittig die günstigen und rechts die billigen Geschäfte.
- Die PS- und Korruptionskarten kommen getrennt voneinander links und rechts hinter die Siegertreppe.

**Wichtig:** Die Spieler müssen im Verlauf des Spiels ihre PS- und Korruptionskarten sowie die Geschäftsanteile offen und für alle gut einsehbar vor sich ablegen – die Geschäftsanteile am besten so sortiert wie im Display.

- Beide Patronen auf die äußeren Steckplätze der Siegertreppe setzen. Die Siegertreppe ist der Spielstandsanzeiger für die Würfelduelle.

## WAS SIND DIE SPIELFELDER?

Die Geschäfte, Behörden und Sportwagen sind die Spielfelder und werden beim Bewegen deiner Spielfigur mitgezählt. Unter den Geschäften und Behörden befinden sich jeweils Kassenfelder.

- Auf den Kassenfeldern der Geschäfte steht der Betrag für den Eintritt. Dort sammeln sich im Verlauf des Spiels die Kiezdollar durch Eintritt und Kauf der Geschäftsanteile.
- Auf den Kassenfeldern der Behörden steht der Betrag für die Korruption pro Geschäftsanteil. Dort sammeln sich im Verlauf des Spiels die Kiezdollar durch Korruption.

## WAS BRINGEN MIR DIE GESCHÄFTSANTEILE?

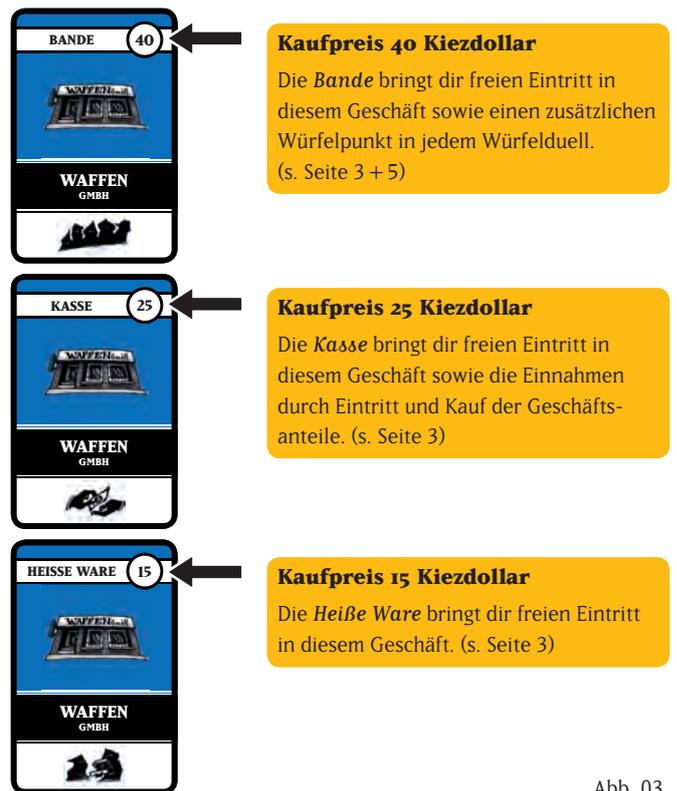


Abb. 03

**Gehören dir alle 3 Anteile eines Geschäfts?** Dann kannst du damit andere Geschäfte in dieser Branche ganz oder in Teilen angreifen.  
**Gehören dir alle 3 Geschäfte einer Branche?** Dann bist du in dieser Branche unangreifbar und beim Spiel zu viert oder zu fünft bereits der Sieger des Spiels.

## WAS BRINGEN MIR DIE WEITEREN KARTEN?



Abb. 04



## WIE WERDE ICH KIEZKÖNIG?

Die Figuren aller Mitspieler stehen auf dem Startfeld: Der »stärkste« Spieler ist zuerst am Zug. Anschließend geht es reihum weiter. Wer am Zug ist, würfelt und setzt seine Spielfigur so viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts, wie der Würfel Augen zeigt.

### WAS MACHE ICH AUF DEN SPORTWAGEN?

Gas geben – was sonst! Landest du mit deiner Spielfigur auf einem Sportwagen, rückst du auf ein beliebiges Feld vor: Jedoch maximal 5 Felder bis auf die nächste Behörde.

### WAS MACHE ICH AUF DEN BEHÖRDEN?

Korruption ist Teil des Geschäfts! Jede Korruptionskarte bringt dir einen zusätzlichen Würfelpunkt in einem Kampfduell.

Landest du mit deiner Spielfigur

- auf dem Gericht? Dann zahlst du für jede *Heiße Ware*, die du besitzt, 5 Kiezdollar auf das Kassenfeld des Gerichts.
- auf dem Finanzamt? Dann zahlst du für jede *Kasse*, die du besitzt, 10 Kiezdollar auf das Kassenfeld des Finanzamts.
- auf der Polizei? Dann zahlst du für jede *Bande*, die du besitzt, 15 Kiezdollar auf das Kassenfeld der Polizei.

Nimm dir danach eine beliebige Korruptionskarte aus dem Display und **würfle erneut**. Wenn du keinen zur Behörde passenden Geschäftsanteil besitzt, zahlst du nichts, bekommst keine Korruptionskarte – darfst aber **erneut würfeln**.

Pro Behördengang erhältst du nur eine Korruptionskarte – egal für wieviele Geschäftsanteile du zahlen musstest.

### Was mache ich, sobald ich drei Korruptionskarten besitze?

Dann musst du dich entscheiden:

- Entweder, du kämpfst! – Dann setze deine Spielfigur auf ein passendes Geschäft. (s. Seite 4: Wie kämpfe ich um Geschäftsanteile? und Seite 5: Wie werde ich Sieger in einem Kampf?)
- Oder du plünderst die Behörde, auf der du stehst! – Dann nimm dir die auf dem Kassenfeld liegenden Kiezdollar und würfle erneut.

**Wichtig:** Deine drei Korruptionskarten sind in beiden Fällen am Ende deines Zuges verbraucht und kommen zurück in das Display. Auch dann, wenn du sie nicht oder nur teilweise im Kampf eingesetzt hast.

### WAS MACHE ICH AUF DEN GESCHÄFTEN?

Hier findet die Kiez-Action statt: Landest du mit deiner Spielfigur auf einem Geschäft, führst du immer nacheinander zwei Aktionen durch!

#### Die 1. Aktion findet in dem Geschäft statt:

- Du zahlst Eintritt.
- Du zahlst keinen Eintritt.
- Oder, du zahlst keinen Eintritt und kassierst stattdessen.

#### Die 2. Aktion findet in der Branche statt:

- Du kaufst einen Geschäftsanteil.
- Du kämpfst um einen Geschäftsanteil.
- Oder, du ziehst eine PS-Karte.

**Nach der zweiten Aktion endet dein Spielzug. Eine Ausnahme gibt es, nachdem du die dritte PS-Karte gezogen hast.**

## DIE ERSTE AKTION

### Hier geht es nur um eines: Kiezdollar!

Der Eintritt beträgt je nach Lage des Geschäfts 5, 10 oder 15 Kiezdollar. Lege die Kiezdollar auf das Kassenfeld des Geschäfts.

- Du zahlst Eintritt, wenn du keinen Anteil an diesem Geschäft besitzt.
- Du zahlst keinen Eintritt, wenn du die *Heiße Ware* und/oder die *Bande* von diesem Geschäft besitzt.
- Du zahlst keinen Eintritt, wenn du die *Kasse* von diesem Geschäft besitzt. Stattdessen kassierst du die auf dem Kassenfeld liegenden Kiezdollar. Wenn dort keine Kiezdollar liegen, kassierst du nichts.

### Zahlen und Kassieren im Überblick:

- Der Eintritt kommt auf das Kassenfeld des Geschäfts, auf dem du mit deiner Spielfigur stehst.
- Der Kaufpreis kommt auf das Kassenfeld des Geschäfts, von dem du einen Geschäftsanteil kaufst. (s. Seite 4: Wie kaufe ich einen Geschäftsanteil)
- Kassieren darfst du erst, nachdem du mit deiner Spielfigur auf dem Geschäft gelandet bist, von dem du die Kasse bereits besitzt.

## Das Startfeld, die Behörden und die Branche »Machenschaften«





## DIE ZWEITE AKTION

**Hier kaufst du, kämpfst du oder ziehst eine PS-Karte. Entscheide dich für eine von drei Optionen:**

### Erste Option – Wie kaufe ich einen Geschäftsanteil?

Um einen Geschäftsanteil einer bestimmten Branche zu kaufen,

- ♦ muss deine Spielfigur in der Branche stehen, von der du den Geschäftsanteil kaufen willst, aber nicht unbedingt auf dem Geschäft, von dem du einen Anteil kaufen willst. (siehe Beispiel)
- ♦ muss der Geschäftsanteil im Display verfügbar sein.

Der Kaufpreis eines Geschäftsanteils steht oben rechts auf der Karte. Lege die Kiezdollar auf das Kassenfeld des Geschäfts und nimm dir den Geschäftsanteil aus dem Display. Pro Spielzug kannst du immer nur einen Geschäftsanteil kaufen.

**Beispiel:** Du stehst in der Branche *Machenschaften* auf dem Geschäft *Waffen GmbH*. Von dort aus kannst du jeden Geschäftsanteil der Branche *Machenschaften* aus dem Display kaufen, z. B. die *Bande* der Scheinfirma oder die *Heiße Ware* vom Pfandhaus und selbstverständlich jede Karte der *Waffen GmbH*.

### Zweite Option – Wie kämpfe ich um Geschäftsanteile?

**Wichtig:** Kämpfe sind nur innerhalb einer Branche möglich! Es ist nicht möglich, Geschäftsanteile etwa der Branche *Machenschaften* einzusetzen, um Geschäftsanteile der Branche *Rotlicht* zu erobern.

Um zu kämpfen,

- ♦ muss deine Spielfigur in der Branche stehen, in der du um Geschäftsanteile kämpfen willst, aber nicht unbedingt auf dem Geschäft, von dem du Anteile erkämpfen willst. (siehe Beispiel)
- ♦ muss die gegnerische Spielfigur nicht in derselben Branche stehen.
- ♦ musst du immer deine gesamten Anteile an einem Geschäft einsetzen.

#### Setzt du einen oder zwei Anteile eines Geschäfts ein?

Dann muss dein Gegner seine gesamten Anteile an diesem Geschäft einsetzen.

#### Setzt du drei Anteile eines Geschäfts ein?

Dann muss dein Gegner seine gesamten Anteile an einem anderen Geschäft deiner Wahl einsetzen.

**Beispiel:** Es gibt drei Möglichkeiten, die *Kasse* der *Waffen GmbH* zu erkämpfen:

- ♦ entweder du setzt ein oder zwei Geschäftsanteile der *Waffen GmbH* (*Bande* und/oder *Heiße Ware*) ein
  - ♦ oder du setzt deine drei Geschäftsanteile des Pfandhauses ein
  - ♦ oder du setzt deine drei Geschäftsanteile der Scheinfirma ein
- ♦ musst du als Angreifer Kampfgeld / Wertausgleich zu deinem Einsatz legen, wenn deine eingesetzten Geschäftsanteile einen geringeren Kaufpreis als die des Verteidigers haben. Diese Differenz ist das Kampfgeld (s. Seite 6: Kampfszenarien). Der Verteidiger muss grundsätzlich kein Kampfgeld zahlen.

**Hinweis:** Wer Sieger eines Kampfes wird, steht auf Seite 5.

### Dritte Option – Wann ziehe ich eine PS-Karte?

Wenn Kämpfen oder Kaufen keine Option für dich ist, nimm dir eine beliebige PS-Karte aus dem Display.

#### Was mache ich, sobald ich drei PS-Karten besitze?

Eine oder zwei PS-Karten bringen dir noch nichts. Sobald du die dritte PS-Karte genommen hast, musst du – ohne erneut zu würfeln – einen weiteren Spielzug machen und Vollgas geben: Ziehe auf ein beliebiges Feld des Spielbretts.

**Wichtig:** Deine drei PS-Karten sind am Ende deines Zuges verbraucht und kommen zurück in das Display.

### WANN SETZE ICH DIE SUPER PS-KARTE EIN?

Sobald du am Zug bist, kannst du – anstatt zu würfeln – deine Super PS-Karte ausspielen und Vollgas zu geben: Ziehe auf ein beliebiges Feld des Spielbretts.

**Wichtig:** Die Super PS-Karte ist damit verbraucht und kommt aus dem Spiel.





## WIE WERDE ICH SIEGER IN EINEM KAMPF?

Ein Kampf besteht aus mehreren Würfelduellen zwischen dir und deinem Gegner. Sieger eines Würfelduells ist, wer die meisten Würfelpunkte erzielt:

- Jedes Würfelauge zählt 1 Würfelpunkt.
- Jede eingesetzte Korruptionskarte zählt einmalig 1 Würfelpunkt.
- Der eingesetzte Geschäftsanteil **Bande** zählt in jedem Duell eines Kampfes 1 Würfelpunkt.

Der Sieger eines Würfelduells setzt seine Patrone auf der Siegertreppe eine Stufe höher. Als Angreifer spielst du die goldene Patrone und dein Gegner die silberne Patrone. Sieger eines Kampfes ist, wer als erstes drei Würfelduelle gewinnt und oben auf der Siegertreppe steht!

### Ablauf eines Würfelduells:

1. Setze vor Beginn eines Würfelduells beide Patronen auf die äußeren Steckplätze der Siegertreppe.
2. Lege deinen Einsatz in die Mitte des Spielbretts – dein Gegner muss es genauso machen.
3. Lege – wenn nötig – Kampfgeld zu deinem Einsatz.
4. Entscheide vor jedem Würfelduell, ob und wie viele Korruptionskarten du einsetzt – sofern du welche besitzt:
  - Als Angreifer entscheidest du zuerst, ob du keine, eine oder zwei (oder drei\*) deiner Korruptionskarten zu deinem Einsatz legst.
  - Dein Gegner entscheidet anschließend, ob er keine, eine oder zwei seiner Korruptionskarten zu seinem Einsatz legt.
  - Beim Spiel zu dritt, zu viert oder zu fünft entscheidet zusätzlich jeder Mitspieler, ob er einen Kontrahenten unterstützen will: Wenn ja, legt er eine oder zwei seiner Korruptionskarten zu deinem Einsatz oder zu dem Einsatz deines Gegners.
5. Du beginnst jedes Würfelduell! Dein Gegner würfelt anschließend mit dem zweiten Würfel. Die Summen der Würfelpunkte werden verglichen und der Sieger eines Würfelduells setzt seine Patrone auf der Siegertreppe eine Stufe höher.

**Wichtig:** Alle eingesetzten Korruptionskarten sind nach einem Duell verbraucht und kommen zurück in das Display. Ein Würfelduell ist bei Gleichstand der Würfelpunkte unentschieden. Beide Patronen bleiben auf ihren Positionen. Alle eingesetzten Korruptionskarten sind auch nach einem Unentschieden verbraucht und kommen zurück in das Display.

6. Duelliere dich, bis der Sieger eines Kampfes fest steht. Hast du einen Kampf begonnen, kannst du keinen Rückzieher mehr machen!
7. Der Sieger eines Kampfes behält seinen Einsatz und gewinnt den Einsatz des Gegners.

\*Es ist nur dann möglich, drei Korruptionskarten in einem Kampf einzusetzen, wenn die dritte Korruptionskarte im ersten Teil deines Spielzugs auf einer Behörde erlangt wurde. (s. Seite 3: Was mache ich, sobald ich drei Korruptionskarten besitze?)

\*\* Es gilt der Modus, in dem das Spiel begonnen wurde. (s. Seite 1: Worum gehts?)

## SONDERFÄLLE:

### Was mache ich, wenn mir Kiezdollar fehlen?

#### für Kampfgeld:

Dann kannst du diesen Kampf nicht führen.

#### für den Kauf eines bestimmten Geschäftsanteils:

Dann kannst du diesen Geschäftsanteil nicht kaufen.

#### für Eintritt:

Dann musst du dich von einem Geschäftsanteil deiner Wahl trennen und an einen Mitspieler verkaufen: zum Preis, der auf der Karte steht. Von dem Erlös bezahlst du den Eintritt.

Das Vorkaufsrecht hat der Spieler, der den teuersten Anteil an dem Geschäft besitzt, auf dem du mit deiner Spielfigur stehst.

Anschließend führst du die zweite Aktion aus: einen Geschäftsanteil kaufen (falls deine Kiezdollar ausreichen sollten), kämpfen oder eine PS-Karte ziehen.

Nimmt der Mitspieler, der das Vorkaufsrecht hat, dein Angebot nicht an oder besitzt niemand einen Anteil an dem Geschäft, musst du auf die nächste Behörde ziehen.

#### für Korruption:

Dann musst du nichts zahlen, dich aber ebenfalls von einem Geschäftsanteil trennen. Auf dem Gericht von einer **Heißen Ware**, auf dem Finanzamt von einer **Kasse** und auf der Polizei von einer **Bande** deiner Wahl. Der Geschäftsanteil kommt zurück in das Display. Für den Verlust deines Geschäftsanteils erhältst du eine Korruptionskarte. Anschließend darfst du erneut würfeln oder auf ein Feld deiner Wahl springen, sobald du die dritte Korruptionskarte besitzt. (s. Seite 3: Was mache ich, sobald ich drei Korruptionskarten besitze?)

### Was mache ich, wenn ich Kiezdollar wechseln muss?

Du darfst während deines Spielzugs einen Stapel Kiezdollar, der auf einem Kassenfeld liegt, in die Hand nehmen, um zu wechseln. Nicht erlaubt ist es, einen Stapel Kiezdollar in die Hand zu nehmen, um die Summe des Stapels herauszubekommen.

## GEHT ES AM ENDE FÜR ALLE GUT AUS?

Vergiss es! Wenn es für dich ganz schlecht läuft, die Geschäftsanteile im Display ausverkauft sind und du selbst keinen Geschäftsanteil mehr besitzt, bist du Tourist und raus aus dem Spiel!

Sobald du deinen letzten Kiezdollar für Eintritt ausgegeben hast, nimm deine Figur vom Brett – ein anderer\*\* wird gewinnen. Aber Kopf hoch! Eines Tages wirst auch du Kiezkönig sein.

### KAMPFREGLN IM ÜBERBLICK:

- Kämpfe sind nur innerhalb einer Branche möglich.
- Deine Spielfigur muss in der Branche stehen, in der du um Geschäftsanteile kämpfen willst.
- Du musst immer deine gesamten Anteile an einem Geschäft einsetzen.
- Setzt du einen oder zwei Anteile eines Geschäfts ein? Dann muss dein Gegner seine gesamten Anteile an diesem Geschäft einsetzen.
- Setzt du drei Anteile eines Geschäfts ein? Dann muss dein Gegner seine gesamten Anteile an einem anderen Geschäft deiner Wahl einsetzen.



EINIGE KAMPFSZENARIOEN IM ÜBERBLICK:

**Angreifer** ✓ **Verteidiger**

Die *Bande* und *Heiße Ware* des Angreifers haben einen höheren Kaufpreis als die *Kasse* des Verteidigers. Der Angreifer muss kein Kampfge­d / Wertausgleich zu seinem Einsatz legen.

**Angreifer** ✓ **Verteidiger**

Die *Kasse* des Angreifers hat einen geringeren Kaufpreis als die *Bande* des Verteidigers. Der Angreifer muss 15 Kiezdollar Kampfge­d / Wertausgleich zu seinem Einsatz legen.

**Angreifer** ✓ **Verteidiger**

Der Angreifer muss immer alle drei Anteile eines Geschäfts einsetzen, um ein anderes Geschäft ganz zu erkämpfen. Der Angreifer muss 20 Kiezdollar Kampfge­d / Wertausgleich zu seinem Einsatz legen.

**Angreifer** ✓ **Verteidiger**

Der Angreifer muss immer alle drei Anteile eines Geschäfts einsetzen, um ein anderes Geschäft in Teilen zu erkämpfen.

**Angreifer** ✗ **Verteidiger**

Dieses Kampfszenario ist nicht erlaubt, denn der Angreifer muss immer alle drei Anteile eines Geschäfts einsetzen, um ein anderes Geschäft ganz oder in Teilen zu erkämpfen.

**Angreifer** ✗ **Verteidiger**

Dieses Kampfszenario ist nicht erlaubt, denn der Angreifer muss immer alle drei Anteile eines Geschäfts einsetzen, um ein anderes Geschäft ganz oder in Teilen zu erkämpfen.



## SPIELANLEITUNG

- Worum geht's? – Was ist in der Kiste? – Wie mache ich das Spiel startklar? – Was gehört zu einem Geschäft?
- Wie baue ich das Display auf? – Was sind die Spielfelder? – Was bringen mir die Geschäftsanteile? – Was bringen mir die weiteren Karten?
- Jetzt geht's los! – Was mache ich auf den Sportwagen? – Was mache ich auf den Behörden? – Was mache ich auf den Geschäften? – Die erste Aktion in einem Geschäft
- Die zweite Aktion in einem Geschäft (drei Optionen) – Wann setze ich die Super PS-Karte ein?
- Wie werde ich Sieger in einem Kampf? – Sonderfälle: Pleite und Kiezdollar wechseln.
- Kampfszenarien im Überblick

**Autoren: Arne Schepke und Christoph Cantzler**

**Illustration: Paco Sanchez, Bobby Analog**

**Typo: Paco Sanchez, Track Sans, Daniel Faller**

**Layout: Cristina Osterholt, ADOPEKID**

**Lektorat: Carla Susanne Erdmann**

**Übersetzungen: fix international services / St. Pauli**

**Realisierung: Real Street Kings GbR / 187INK**

Hammer Deich 10  
20537 Hamburg

Copyright © 1997-2018 by Arne Schepke und Christoph Cantzler

Copyright © 2018 der deutschsprachigen Ausgabe by RSK GbR

KIEZKÖNIG ist eine eingetragene Marke

**Dank an:** Martin Wolke, Anja Mörke, Lara Blackwood, Ascan Aldag, André Kröker, Henrik Liebel, Olaf Blohm, Carsten Bolda, Swantje Böttcher, Tobias Jeglinski, Katharina Dyk, Oliver Arends, Jamie Walker, Sean Lee, Christopher Sabbatinelli, Michael Heyer, Alja Blomberg, Christof Schepers, Sebastian Grothe, Gabriele Wolters, Matthias Wolters, Manuela Maciol, Volker David, Heinz Pensky, Anna Ehrenstein, Gabriel Lieberum und alle Testspieler.

