

CLASH of CLANS

DER EPISCHE ÜBERFALL

ANLEITUNG



Ein episches Dorfbauspiel
für 2 bis 4 Personen ab
10 Jahren von Eric M. Lang
und Ken Gruhl.

© Supercell Oy.



Pegasus Spiele

Also gut, aufgepasst! Wir müssen Mauern bauen, Truppen ausbilden und Überfälle planen! Es gilt, alle Kräfte zu bündeln.

Keine Zeit, sich auszuruhen - greif nach dem Hammer, ran an deine Strategie und Rumms! Also schnapp dir deine Ausrüstung, Oberhaupt! Es ist Zeit zu bauen, zu kämpfen und diese nervtötenden Feinde zu überlisten!



SPIELIDEE

In *Clash of Clans: Der epische Überfall* seid ihr das Oberhaupt eures Clans. Setzt eure Bauarbeiter ein, um euer Dorf auszubauen und euer Rathaus zu verbessern. Sammelt Ressourcen und verstärkt eure Truppen, um die Dörfer eurer Gegner zu überfallen. Dafür erhaltet ihr die begehrten Sterne ★. Wer am Ende des Spiels die meisten ★ hat, gewinnt!

SPIELMATERIAL

Spielplan

Verteidigungen

30 Aufsteller „Verteidigungsanlagen“

Kanone (×14)
 Bogenschützen-turm (×8)
 Magierturm (×8)
 45 Plättchen „Mauer“

70 Plättchen „Ressourcen“

Gold (×20)
 Elixier (×20)
 Juwel (×20)
 5 Gold (×5)
 5 Elixier (×5)

5 Angriffs-würfel
 2 Verteidigungs-würfel
 25 Feuer-Marker
 14 Rabatt-Marker

25 Aufsteller (+1 Miniatur) „Einheiten“ (mit Standfuß)

Barbar (×6)
 Bogenschützin (×6)
 Magier (×2)
 Mauerbrecher (×2)
 Riese (×2)

P.E.K.K.A. (×2)
 Bogenschützen-Königin (×1)
 Drache (×1)
 Ballon (×3)
 Barbarenkönig (×1) *bemalte Miniatur*

40 Plättchen „Nachziehstapel“

22 Gebäude
 18 Einheiten
 Rückseite

28 Plättchen „Sammelgebäude“

Goldsammler (×14)
 Elixiersammler (×14)

8 Plättchen „Rathausverbesserung“

4× Rathaus Level 2
 Rückseite: Level 3
 4× Rathaus Level 4
 Rückseite: Level 5

4× Rathaus (Level 1)

1 Startmarker

Spielmaterial für jede Person (in 4 Farben)

1 Clanburgplan
 1 Stern-Marker
 3 Bauarbeiter
 1 Meisterbauarbeiter

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

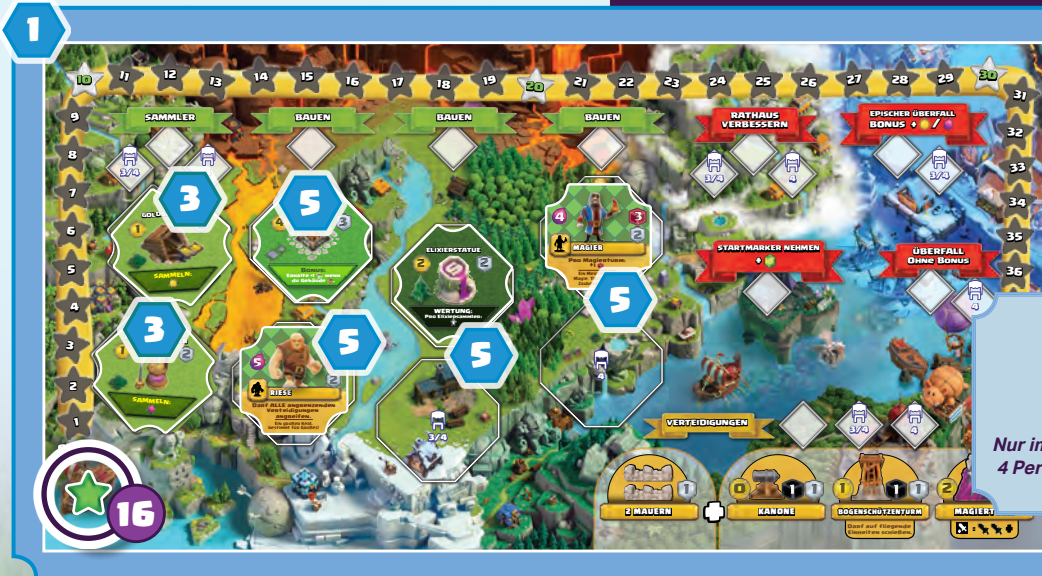
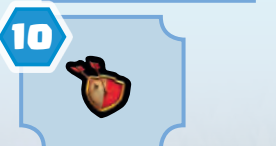
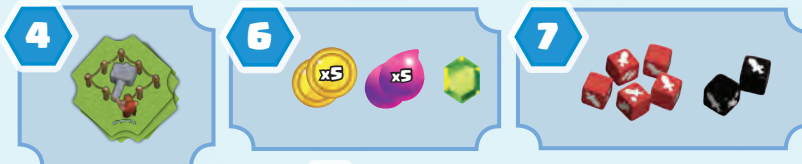
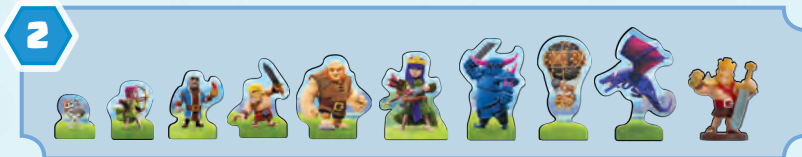
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team



SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt den Spielplan in die Mitte der Spielfläche.
- 2 Stellt alle Einheiten-Aufsteller und die Miniatur Barbarenkönig neben den Spielplan.
- 3 Legt alle Gold- und Elixiersammlerplättchen auf die entsprechenden Felder des Spielplans.
- 4 Mischt alle übrigen **Gebäude- und Einheitenplättchen** und stapelt sie verdeckt neben dem Spielplan. Dies ist euer **Nachziehstapel**.
- 5 Füllt den Bereich **Bauen** des Spielplans mit Plättchen vom **Nachziehstapel**. Füllt nur die für eure Personenzahl erlaubten Felder. (Nur die Felder für 3 und 4 Personen sind markiert. Die Abbildung unten zeigt ein Spiel für 2 Personen.)
- 6 Legt die Juwelen- , Elixier-  und Goldplättchen  neben den Spielplan. Sie bilden den **allgemeinen Vorrat**.
- 7 Legt die 5 Angriffs-  und die 2 Verteidigungswürfel  neben den Spielplan.
- 8 Legt die Feuer-  und Rabatt-Marker  neben den Spielplan.
- 9 Stellt die Verteidigungsanlagen (Kanonen, Bogenschützen- und Magiertürme) und Mauern neben den Spielplan.
- 10 Gebt den Startmarker  der Person, die zuletzt den Kühlschrank geplündert hat.



PERSÖNLICHE SPIELVORBEREITUNG



Jede Person wählt 1 Spielfarbe. Führt dann die folgenden Schritte durch:

- 11 Nimm das Spielmaterial deiner Farbe:
 - 1 Clanburgplan (kurz: Clanburg)
 - 3 Bauarbeiter
 - 1 Stern-Marker
 - 1 Meisterbauarbeiter
- 12 Nimm dir **2 Rathausverbesserungen** (1× Level 2 und 1× Level 4), **1 Kanone**, **4 Mauern** und deinen **Meisterbauarbeiter** und lege sie wie abgebildet auf deine Clanburg.
- 13 Nimm dir **je 1 Plättchen Rathaus** (Level 1), **Gold- und Elixiersammler** und lege sie wie unten abgebildet in eine Reihe. Dies ist dein Dorf zu Beginn des Spiels.
- 14 Nimm 1 Aufsteller **Barbar** und 1 Aufsteller **Bogenschützin** und stelle sie auf die entsprechenden Felder in dem **Einheitenbereich** auf deiner Clanburg.
- 15 Nimm dir **1 Juwel**  und lege es wie abgebildet in deine Schatzkammer.
- 16 Lege deinen **Stern-Marker** auf den Spielplan unterhalb von Feld „1“ der **Sterneleiste** auf das kleine Schiff.



SPIELABLAUF

Ihr spielt **Clash of Clans: Der epische Überfall** in Runden. Jede Runde hat 5 Phasen:

1. **Sammeln**
2. **Einsetzen**
3. **Wertung**
4. **Aufräumen**
5. **Rabatte & Auffüllen**

Ihr spielt so lange, bis jemand nach der **Wertung** mind. 40 Sterne ★ hat. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten ★ hat, gewinnt.

1. Phase: Sammeln



In dieser Phase **sammelt ihr Ressourcen**. Dazu nehmt ihr euch für jedes Plättchen in eurem Dorf mit dem Wort „**Sammeln**“ (der Gold-, Elixiersammler oder die Juwelengrube) die entsprechenden Ressourcen aus dem **allgemeinen Vorrat** und legt sie in eure **Schatzkammer**. Diese Phase dürft ihr **alle gleichzeitig abhandeln**.

Es gibt 3 Ressourcen:

- Gold:** Um neue Gebäude zu bauen.
- Elixier:** Um Einheiten zu bauen und dein Rathaus zu verbessern.
- Juwelen:** Sie sind besonders wertvoll und können entweder als Gold oder Elixier benutzt werden.

Hinweis: Da ihr alle zu Beginn des Spiels je 1 Elixier- und 1 Goldsammler in eurem Dorf habt, sammelt ihr in der 1. Runde je 1 und 1 .

2. Phase: Einsetzen

In dieser Phase seid ihr abwechselnd im Uhrzeigersinn – beginnend bei der Person mit dem Startmarker – am Zug. In deinem Zug setzt du **1 Bauarbeiter** auf einem **unbesetzten Aktionsfeld** auf dem Spielplan ein.

Du darfst dabei keine Aktionsfelder benutzen, auf denen bereits ein Bauarbeiter steht oder die nicht für eure Personenzahl erlaubt sind. Aktionsfelder ohne Markierung sind für alle Personenzahlen erlaubt.

Der Meisterbauarbeiter:

Sobald du deinen Meisterbauarbeiter (Level 4 Rathausverbesserung) freigeschaltet hast, darfst du ihn auch auf ein Aktionsfeld einsetzen, das bereits von einem anderen Bauarbeiter genutzt wird.

Wenn du einen Bauarbeiter auf ein Aktionsfeld eingesetzt hast, führst du **sofort** die entsprechende Aktion aus.

Die verfügbaren Aktionsfelder sind:

- 1 Plättchen bauen** (Gebäude oder Einheit)
- Startmarker nehmen**
- Rathaus verbessern**
- Verteidigung ausbauen**
- Epischer Überfall / Überfall**



Nachdem du 1 Bauarbeiter auf dem Spielplan eingesetzt hast, ist die nächste Person in Spielreihenfolge am Zug. Wiederholt das so oft, bis sich alle Bauarbeiter auf dem Spielplan befinden. Hat eine Person keinen Bauarbeiter mehr, wird sie so lange übersprungen, bis alle ihre Bauarbeiter auf dem Spielplan eingesetzt haben.



VERTEIDIGUNGEN AUFSTELLEN



Verteidigungsanlagen darfst du nur in die abgerundete Ecke eines Plättchens stellen, egal ob am Rand oder zwischen mehreren Gebäuden. Sie verteidigen alle angrenzenden Gebäude und Mauern.

Wenn eine Einheit das Rathaus angreifen möchte, würde sowohl die Kanone als auch der Bogenschützenturm je 1 Verteidigungswürfel werfen.

EPISCHER ÜBERFALL/ ÜBERFALL

Bei Überfällen kannst du feindliche Dörfer angreifen und verbrennen, um Ressourcen und zu erhalten und ihre Gebäude daran zu hindern, und Boni zu vergeben.

Entscheidest du dich, einen **Epischen Überfall** durchzuführen, erhältst du 1 oder 1, bevor du den Überfall beginnst.

Beginnst du einen Epischen Überfall oder Überfall, läuft der Kampf in mehreren Angriffswellen ab. Führt in der **ersten Angriffswelle** folgende Schritte durch:

- 1 Entscheide, welches feindliche Dorf du überfallen willst. Du darfst während dieses Überfalls **kein anderes Dorf** mehr überfallen.
- 2 Wähle 1 Art von Einheit (Barbar, Drache usw.), mit der du angreifen willst. Hast du mehrere Einheiten derselben Art, darfst du mit ihnen **gemeinsam angreifen**. Das erhöht sowohl die Chance, dass sie die Verteidigung überleben, als auch die Anzahl ihrer Angriffswürfel.
- 3 **Entsende** die gewählte(n) Angriffseinheit(en) zu einem **ungeschützten Gebäude** oder zu einer **ungeschützten Mauer**. Diese dürfen noch **nicht**. Stelle deine Einheit(en) dafür auf das Gebäudeplättchen oder an die gewählte Mauer. Eine Mauer oder ein Gebäude gilt als „**ungeschützt**“, falls auf mind. 1 Kante (und den Weg zu dieser Kante) mind. 1 der folgenden Aussagen zutrifft:
 - Kein Gebäude oder Mauer im Weg.
 - Nur Gebäude oder Mauern im Weg.

- Nur Gebäude im Weg, auf denen eine unbesiegte Einheit steht. **Es spielt keine Rolle, wem diese Einheit gehört!**

BEISPIEL: EINHEITEN ENTSENDEN



Die Mauern hindern die angreifende Einheit daran, die Goldstatue anzugreifen. Der Elxiere-Sammler ist. Deshalb dürfen sich angreifende Einheiten darüber bewegen, um das Rathaus anzugreifen.

- 4 Die verteidigende Person wird nun ihre **Verteidigungsanlagen** nutzen, um deinen Angriff abzuwehren.
 - Sie wirft für jede Verteidigungsanlage, die an das Gebäude oder an die Mauer angrenzt, die du überfällst, 1 Verteidigungswürfel. Magiertürme sollten dabei besser separat geworfen werden, um ihre Bonustreffer im Blick zu behalten.
 - Für jeden geworfenen, der ein zeigt, würfelt sie 1 zusätzlichen.
 - Die verteidigende Person verursacht bei deinen angreifenden Einheiten 1 Schaden pro geworfenem. Greifst du mit mehreren Einheiten gemeinsam an, entscheidet die verteidigende Person, wie der Schaden verteilt wird.
 - Hat deine angreifende Einheit Schaden in Höhe ihrer Verteidigung (oder höher) erlitten, ist sie **besiegt**. Lege sie flach hin. Diese Einheit darf in diesem Überfall nicht mehr angreifen.
- 5 **Wichtig:** Teilschäden werden nicht notiert. Erleidet eine Einheit keinen Schaden in Höhe ihrer (oder höher), gilt sie als **unbesiegt**.
 - Wenn eine Verteidigungsanlage, steuert sie keine bei.
- 6 **Nachdem** die verteidigende Person alle ihre Würfe durchgeführt hat, greifen **deine unbesiegten Einheiten** das Gebäude oder die Mauer an, gegen die du sie eingesetzt hast. Ist der Angriff erfolgreich, sie das Gebäude oder die Mauer.
 - Greifst du mit mehreren Einheiten derselben Art an, wirf alle ihre Angriffswürfel auf einmal.

BEISPIEL: VERTEIDIGUNG



Für die Kanone wirfst du 1. Der angreifende Barbar hat 1 und ist damit besiegt. Der Bogenschützenturm kann den Barbaren nicht angreifen, da dieser sich nicht auf einem angrenzenden Gebäude befindet.

- Für jeden geworfenen, der ein zeigt, würfelst du 1 weiteren.
- Du fügst dem Gebäude oder der Mauer 1 Schaden pro geworfenem zu.
- Erleidet ein Gebäude oder eine Mauer Schaden in Höhe seiner (oder höher), es. Teilschäden werden nicht notiert. Verursachst du am Gebäude keinen Schaden in Höhe seiner (oder höher), dieses Gebäude nicht.
- **du ein Gebäude, eine Mauer oder eine Verteidigungsanlage (können von der Bogenschützinnen und dem Riesen angegriffen werden), lege 1 Feuer-Marker darauf und erhalte 1. Ist das Gebäude ein Gebäude mit Sammeln, erhältst du als Angreifer außerdem 1x die Ressource, die es sammelt, aus dem allgemeinen Vorrat.**
- Gebäude, Mauern und Verteidigungsanlagen, die, geben **keinen Bonus** mehr und werden für **Boni** von anderen Gebäuden und Einheiten **nicht mehr berücksichtigt** – weder bei Überfällen noch in der 3. Phase **Wertung**. Sie geben selbst keine, noch dürfen sie zu Wertungen von anderen Gebäuden hinzugezählt werden.
- 6 **Unbesiegte Einheiten** bleiben auf Gebäuden stehen, egal ob sie diese haben oder nicht. Sie unterstützen die nächsten Angriffswellen, indem sie den Weg zu Gebäuden frei machen, die tiefer im feindlichen Dorf liegen.
- 7 Hast du als angreifende Person noch Einheiten in deiner Clanburg, **musst du zum 2. Schritt zurückkehren** und eine Einheitenart auswählen, um **dasselbe Dorf** mit einer **weiteren Angriffswelle** zu überfallen. Wiederhole dies so oft, bis sich auf deiner Clanburg **keine Einheiten** mehr befinden.

SYMBOLE DER WÜRFEL

		Leer = 0 Schaden
		☒ = 1 Schaden
		☒+ = 1 Schaden + 1 zusätzlichen Wurf (☒ / ☒)
		☒+☒+ = 2 Schaden

BEISPIEL: ANGRIFF

1



1 Barbar greift die Mauer an, welche 1 ☒ hat. Er wirft ☒☒, setzt die Mauer in 🔥 und erhält 1 ★.



2



P.E.K.K.A. wird auf die Goldstatue entsendet. Der Bogenschützenturm wirft ☒. Das bedeutet einen zusätzlichen Würfelwurf, der 1 weiteren ☒ erzielt und somit insgesamt 2 Schaden verursacht. Da P.E.K.K.A. 6 ☒ hat, überlebt sie.



P.E.K.K.A. wirft ☒☒, setzt die Goldstatue in 🔥 und erhält 1 ★.

3



Durch P.E.K.K.A.s Fähigkeit darf sie 2x entsendet werden und angreifen. Sie bewegt sich auf das Rathaus. Die Kanone und der Bogenschützenturm werfen ☒+☒. P.E.K.K.A. bleibt unbesiegt und greift weiter an.



P.E.K.K.A. wirft insgesamt ☒☒☒☒☒, setzt das Rathaus in 🔥 und erhält 1 ★.

3. Phase: Wertung

In dieser Phase erhaltet ihr ★. Für jeden ★ bewegt ihr euren Stern-Marker auf der Sternleiste ein Feld weiter. Dafür zählen jeweils nur die Gebäude in euren Dörfern, die **nicht** 🔥 sind. Es gibt 2 Gebäudearten, die ★ vergeben:

- **Rathäuser:** Ihr erhaltet ★ wie auf dem Rathaus abgebildet.
- **Gebäudeplättchen mit „Wertung“:** Diese Gebäude haben besondere Wertungsbedingungen, wie auf dem Gebäudeplättchen beschrieben. Erhalte ★ für jedes dieser Gebäude, entsprechend seiner Bedingung.

Wichtig: Denkt daran, dass 🔥 Gebäude in dieser Phase nicht berücksichtigt werden dürfen.

4. Phase: Aufräumen

In dieser Phase entfernt ihr alle 🔥 -Marker von euren Gebäuden, Mauern und Verteidigungsanlagen. Sie sind jetzt nicht mehr verbrannt. Nehmt anschließend eure Bauarbeiter vom Spielplan und eure Einheiten aus feindlichen Dörfern zurück auf eure Clanburg.

5. Phase: Rabatte & Auffüllen

Legt 1 Rabatt-Marker ☒ auf jedes Plättchen (Gebäude und Einheiten) in den **3 Spalten Bauen**, das sich noch auf dem Spielplan befindet. (Legt **keine** ☒ auf die Sammlergebäude.) Diese Gebäude und Einheiten kosten in der nächsten Runde pro ☒ auf ihnen 1 ☒ oder 1 ☒ weniger.

Nachdem ihr die ☒ gelegt habt, füllt den Spielplan mit neuen Plättchen vom Nachziehstapel auf. Legt – wie bei der Spielvorbereitung – Plättchen nur auf Felder, die für eure Personenzahl vorgesehen sind.

BEISPIEL: RABATTE & AUFFÜLLEN

Niemand hat in dieser Runde den Riesen, die Werkstatt oder den Magier gebaut. Legt also auf jedes dieser Plättchen 1 ☒. Liegen diese Plättchen nach der nächsten Runde immer noch auf dem Spielplan, legt 1 weiteren ☒ darauf.

Da auf der Werkstatt 2 ☒ liegen, kostet sie nun 2 ☒ weniger.



BEISPIEL: WERTUNG



Deine Goldstatue bringt dir in dieser Wertung nur 2 ★. Da 1 Goldsammler 🔥, wird er für die Wertung nicht berücksichtigt.

Würde dein Rathaus (Level 4) nicht 🔥, würde es dir 4 ★ bringen.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald eine Person **am Ende der Phase Wertung mind. 40 ★** auf der Sternleiste hat. Überschreitet ihr mit eurem Stern-Marker die 40 ★, zählt beim ersten ★ am Anfang der Leiste weiter. Die Person, die zu diesem Zeitpunkt die meisten ★ hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Personen gemeinsam das Spiel.



ÜBERSICHT ÜBER DIE EINHEITEN



BALLON 3 3 1

Fliegend (darf sich über Mauern bewegen und kann nur von Bogenschützentürmen beschossen werden).

Fliegende Einheiten dürfen über Mauern fliegen, aber bei Gebäuden gelten die gewohnten Regeln.



BARBAR 1 2 1

Normaler Barbar. Er hat einen Schnurrbart.



BARBARENKÖNIG 6 3 2

Jeder deiner Barbaren erhält +1.

Deine Barbaren werfen nun 3 statt 2. Der Barbarenkönig gilt nicht als Barbar. Diese Fähigkeit bleibt dir erhalten, auch wenn der Barbarenkönig besiegt ist.



BOGENSCHÜTZIN 2 2 2

Darf Verteidigungsanlagen angreifen.

Wenn du eine Bogenschützkin zum Angriff entsendest, **darfst** du ankündigen, dass die Bogenschützkin auf eine angrenzende Verteidigungsanlage schießt (statt des Gebäudes oder der Mauer, zu dem/der sie entsendet wird).



BOGENSCHÜTZEN-KÖNIGIN 6 3 2

Jede Bogenschützkin greift 1 weiteres Mal an.

Nachdem eine Bogenschützkin ihren Angriff abgeschlossen hat und unbesiegt ist, **darf** sie einen neuen Angriff starten: Entsende sie dafür zu einem beliebigen ungeschützten Gebäude oder zu einer Mauer in demselben Dorf. Das ausgewählte Gebäude oder die Mauer müssen nicht an das Gebäude oder die Mauer angrenzen, die die Bogenschützkin gerade angegriffen hat. Die Bogenschützen-Königin gilt nicht als Bogenschützkin. Diese Fähigkeit bleibt dir erhalten, auch wenn die Bogenschützen-Königin besiegt ist.



DRACHE 8 3 2

Fliegend (darf sich über Mauern bewegen und kann nur von Bogenschützentürmen beschossen werden). Jeder geworfene verursacht Schaden an **allen Gebäuden, die sich in einer Linie befinden.**

Der von einem Drachen geworfene Schaden trifft das Gebäude, zu dem er entsendet wurde, **und jedes Gebäude**, das sich von diesem Plättchen aus in einer **geraden Linie** deiner Wahl befindet (ignoriere dazwischenliegende Mauern). Jedes getroffene Gebäude erhält den vollen Schaden. Beispiel: 3 gewürfelte Schaden würden somit jedes in einer Linie befindliche Gebäude mit 3 (oder weniger) **🔥**. **Mauern** können vom Drachen **weder** angegriffen **noch** **🔥** werden.



MAGIER 4 3 2

+1 pro Magierturm in deinem Dorf, der nicht **🔥**.

Beispiel: Wenn du in deinem Dorf 2 Magiertürme stehen hast, greift dein Magier mit 5 an.



MAUERBRECHER 3 2 1

🔥 vor seinem Angriff 1 Mauer.

Der Mauerbrecher darf vor seinem Angriff 1 beliebige, ungeschützte Mauer **🔥** (und erhält dafür wie gewohnt 1 **★**). Dies löst keine Verteidigungsanlagen aus, da es nicht als Angriff gilt. Danach führt er seinen Angriff nach den gewohnten Regeln durch. Er muss kein Gebäude angreifen, das an die **🔥** Mauer angrenzt.



P.E.K.K.A. 6 3 6

Greift 2x an, sofern sie nicht von Verteidigungsanlagen besiegt wurde.

Ist P.E.K.K.A. nach einem Angriff unbesiegt, darf sie einen weiteren Angriff starten. Entsende P.E.K.K.A. dafür zu einem beliebigen ungeschützten Gebäude oder zu einer Mauer in demselben Dorf. Das ausgewählte Gebäude oder die Mauer müssen nicht an das Gebäude oder die Mauer angrenzen, die P.E.K.K.A. gerade angegriffen hat.



RIESE 5 3 2

Darf alle angrenzenden Verteidigungen (Mauern und Verteidigungsanlagen) **angreifen.**

Bei einem Angriff mit einem Riesen darfst du den verursachten Schaden auf das angegriffene Gebäude und benachbarte Verteidigungen verteilen. Beispiel: Der Riese wirft 4 Schaden. Damit **🔥** er das Gebäude mit 2, zu dem er entsendet wurde. Mit den übrigen 2 Schaden **🔥** er danach noch 2 angrenzende Kanonen.

IMPRESSUM

Spieldesign: Eric M. Lang, Ken Gruhl

Entwicklung: Nate Weisman

Projektmanagement: Will Foster

Grafikdesign: Peter Wocken

Redaktion: Allysha Tulk, Kyle Coghill

3D-Skulpturen: Big Child Creative, Game Trayz, Francesco Orru

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Lisa Kalmring

Übersetzung: Translation Circus (Janina Wittmann, Lutz Pietschker), Benjamin Kraft

Redaktion: Benjamin Kraft

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Maestro Media. © 2026 Maestro Media. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH. v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

© 2026 Supercell Oy. SUPERCCELL, CLASH und CLASH OF CLANS sind Marken von Supercell Oy. Alle Rechte vorbehalten.

MAESTRO
MEDIA

SUP
ERC
ELL



Pegasus Spiele