

---

Techniklehre Projekt  
**Mau Dau Mau**

**Spielanleitung**

von  
**Robin  
Christopher  
Ladiges**

---

---

# Inhaltsangabe

1. Vor dem Start	
1.1 Was ist Mau Dau Mau?	Seite 02
1.2 Installation	Seite 02
1.3 Deinstallation	Seite 02
1.4 Probleme mit der Hilfedatei	Seite 03
2. Spielregeln	
2.1 Spielablauf	Seite 03
2.2 Aktionskarten	Seite 04
2.2.1 Sieben	Seite 04
2.2.2 Acht	Seite 04
2.2.3 Neun	Seite 05
2.2.4 Bube	Seite 05
3. Spielen	
3.1 Spiel aufmachen	Seite 05
3.2 Spiel verwalten	Seite 06
3.3 Spiel beitreten	Seite 07
3.4 Mit anderen Spielern chatten	Seite 08
3.5 Karte spielen	Seite 09
3.6 Karte(n) ziehen	Seite 09
3.7 Runde aussetzen	Seite 09
3.8 Aufgeben	Seite 10
4. Optionen	
4.1 Deckblatt wechseln	Seite 10
4.2 Statistiken	Seite 11
4.3 Spieler-Optionen	Seite 12
4.4 Server-Optionen	Seite 12
5. Lizenz	Seite 13

---

# 1. Vor dem Spiel

## 1.1 Was ist Mau Dau Mau?

Mau Dau Mau ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler, die über ein Netzwerk oder das Internet miteinander spielen können.

Ziel des Spieles ist es, als Erster alle Karten abzulegen.

Karten der gleichen Farbe (Herz, Karo, Pik und Kreuz) oder der gleichen Wertigkeit (Ass, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, J, Q und K) können aufeinander gelegt werden. Zusätzlich dazu gibt es für einige **Aktionskarten** spezielle Regeln.

## 1.2 Installation

Befolgen Sie diese einfachen Schritte, um Mau Dau Mau zu installieren:

1. Legen Sie die CD in Ihr CD-Laufwerk ein. Daraufhin erscheint automatisch das Autostart-Menü. Falls das Autostart-Menü nicht erscheint, durchsuchen Sie das CD-Laufwerk und doppelklicken Sie auf die Datei Autostart.exe.
2. Klicken Sie auf **Installieren**, um den Installationsassistenten zu öffnen. Sie können auch von der CD spielen. Eingestellte Optionen werden dann jedoch nicht gespeichert.
3. Im Installationsassistenten stimmen Sie den Lizenzbedingungen zu und klicken auf **Weiter**.
4. Im folgendem Fenster haben Sie die Möglichkeit, zu wählen wo auf Ihrer Festplatte Mau Dau Mau installiert werden soll. Außerdem können Sie hier wählen, ob Desktop- und Startmenü-Verknüpfungen erstellt werden sollen.  
Falls Sie Probleme mit dem Darstellen der Hilfedatei haben, können Sie hier automatisch die chmfix.exe ausführen lassen. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, drücken Sie auf **Weiter**.
5. In dem jetzt auftauchenden Fenster wird das Spiel installiert. Nach erfolgreicher Installation können Sie den Installationsassistenten mit einem Klick auf **Beenden** schließen.

## 1.3 Deinstallation

Befolgen Sie diese einfachen Schritte, um Mau Dau Mau zu deinstallieren:

1. Legen Sie die CD in Ihr CD-Laufwerk ein. Daraufhin erscheint automatisch das Autostart-Menü. Falls das Autostart-Menü nicht erscheint, durchsuchen Sie das CD-Laufwerk und doppelklicken Sie auf die Datei Autorun.exe.
2. Klicken Sie im Autostart-Menü auf **Deinstallieren**. Dadurch werden automatisch alle Komponenten von Mau Dau Mau deinstalliert.

---

## 1.4 Probleme mit der Hilfedatei

Falls anstatt der Hilfetemen in der Hilfedatei namens „MauDauMau.chm“ die Fehlerseite „Aktion abgebrochen“ angezeigt wird, liegt ein Problem mit den Sicherheitsrichtlinien von Microsofts Sicherheits-Patch KB896358 vor.

Um dieses Problem zu beheben, liegt dem Programm eine Datei namens chmfix.exe“ bei. Wenn Sie diese Datei im Programmordner, in dem sich die Hilfedatei befindet, ausführen, wird der Hilfedatei explizit in der Registry erlaubt, Hilfetemen anzuzeigen.

Die „chmfix.exe“ lässt sich auch vorsorglich während der Installation ausführen. Hierfür muss das Kontrollkästchen „chmfix.exe ausführen“ im Installationsassistenten markiert werden.

# 2. Spielregeln

## 2.1 Spielablauf

Mau Dau Mau wird mit 52 Karten gespielt. Dies beinhaltet folgende Karten in allen vier Farben (Herz, Karo, Pik und Kreuz): Ass, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, J, Q und K.

- **Spielbeginn:** Jeder Spieler erhält zum Spielbeginn eine gleiche Anzahl von Karten (zwischen vier und zehn). Die Anzahl bestimmt der Verlierer des vorigen Spieles (bzw. der Spieler, der das **Spiel aufmacht**). Nachdem alle Spieler ihre Karten erhalten haben, wird eine Karte in der Mitte des Spielfeldes aufgedeckt. Danach beginnt das Spiel bei dem Spieler, links von dem Spieler, der die Anzahl der Karten bestimmt hat.

- **Zugmöglichkeiten:** Wenn ein Spieler dran ist, hat er fast immer mehrere Möglichkeiten. Grundsätzlich gilt, dass eine Karte gespielt werden muss. Eine Karte, die gespielt wird, wird auf die zuletzt gespielte, bzw. in der ersten Runde ausgeteilten, Karte in der Mitte des Spielfeldes gelegt. Welche Karten auf die zuletzt gespielte Karte gespielt werden dürfen, lässt sich anhand der Farben bzw. Werte der Karten ablesen. Wenn die zu spielende Karte die gleiche Farbe oder den gleichen Wert wie die zuletzt gespielte Karte hat, darf sie gespielt werden. Wenn keine Karten gespielt werden können oder aus taktischen Gründen nicht gespielt werden sollen, so muss eine Karte gezogen werden. Wenn ein Spieler eine Karte spielt, eine Karte zieht oder eine Runde aussetzt, ist sein Zug beendet, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran. Ausnahmen für diese Regeln gibt es bei den Aktionskarten.

- **Spielende:** Spielt ein Spieler seine vorletzte Karte, so wird den anderen Spielern dies im Chat mitgeteilt. Wird die letzte Karte abgelegt, wird den anderen Spielern im Chat das mit "Mau Mau" mitgeteilt. Dieser Spieler hat somit gewonnen. Gewinnt ein Spieler, spielen die anderen Spieler weiter, bis nur noch ein Spieler Karten hat.

---

## 2.2 Aktionskarten

Aktionskarten stellen eine Besonderheit dar, da sie den allgemeinen Spielablauf durch zusätzliche Regeln erweitern.

Folgende Karten sind Aktionskarten:

- Sieben
- Acht
- Neun
- Bube

Regeln der Aktionskarten können von Runde zu Runde unterschiedlich sein. Entscheidend sind die Einstellungen des Spieles, der das Spiel begonnen hat. Werden die Regeln während einer Runde geändert, treten sie erst in der nächsten Runde in Kraft. Näheres entnehmen Sie den einzelnen Aktionskarten oder den *Server-Optionen*.

### 2.2.1 Sieben

- **Ablegeregell:** Eine *Sieben* kann grundsätzlich gespielt werden, wenn die zuletzt gespielte Karte eine *Sieben* ist oder die gleiche Farbe hat.

- **Folgen für den nächsten Spieler:** Der nächste Spieler hat nun die Wahl, eine bestimmte Anzahl Karten (Einstellmöglichkeiten) aufzunehmen oder eine *Sieben* zu spielen. In letzterem Fall wird die Anzahl der aufzunehmenden Karten erhöht. Die Wahlmöglichkeit, die Karten aufzunehmen oder eine *Sieben* zu spielen geht an den nächsten Spieler weiter. Hat ein Spieler keine *Sieben*, muss er die Karten aufnehmen.

- **Einstellmöglichkeiten:** Es lässt sich in den *Server-Optionen* einstellen, ob eine *Sieben* eine Aktionskarte ist oder eine normale Karte. Zusätzlich lässt sich die Anzahl der zu ziehenden Karten von 1 bis 4 einstellen.

### 2.2.2 Acht

- **Ablegeregell:** Eine *Acht* kann grundsätzlich gespielt werden, wenn die zuletzt gespielte Karte eine *Acht* ist oder die gleiche Farbe hat.

- **Folgen für den nächsten Spieler:** Der nächste Spieler muss aussetzen. Das heißt, er darf weder eine Karte spielen noch ziehen. Außer er hat selbst eine *Acht*, dann darf er sie in diesem Zug spielen, dadurch muss der nächste Spieler aussetzen.

- **Einstellmöglichkeiten:** Es lässt sich in den *Server-Optionen* einstellen, ob eine *Acht* eine Aktionskarte ist oder eine normale Karte.

## 2.2.3 Neun

- **Ablegeregeln:** Eine *Neun* kann grundsätzlich gespielt werden, wenn die zuletzt gespielte Karte eine *Neun* ist oder die gleiche Farbe hat.
- **Folgen für den nächsten Spieler:** Der nächste Spieler ist erneut der Spieler der *Neun*. Er **muss** eine weitere Karte spielen oder aufnehmen. Wird die *Neun* als letzte Karte gespielt, hängt es je nach Einstellungsmöglichkeit ab, ob der Spieler gewinnt oder noch eine Karte aufnehmen muss, da er ja wieder dran ist.
- **Einstellungsmöglichkeiten:** Es lässt sich in den *Server-Optionen* einstellen, ob eine *Neun* eine Aktionskarte ist oder eine normale Karte. Zusätzlich lässt sich einstellen, ob es möglich ist, mit einer *Neun* als letzte Karte zu gewinnen.

## 2.2.4 Bube

- **Ablegeregeln:** Ein *Bube* kann grundsätzlich auf alle Karten gespielt werden. Abhängig von den Einstellungsmöglichkeiten kann ein *Bube* nicht auf einen anderen *Buben* gespielt werden. Außerdem lässt er sich nicht spielen wenn andere Aktionskarten eine bestimmte Karte oder Aktion fordern (z.B. bei der Sieben, eine Sieben zu spielen oder Karten zu ziehen). Nach dem Ablegen des *Buben* muss sich der Spieler eine andere Farbe (Herz, Karo, Pik und Kreuz) als die, die aktuell liegt, wünschen. (Es gilt die Farbe der Karte vor dem *Buben*)
- **Folgen für den nächsten Spieler:** Der nächste Spieler muss eine Karte in der gewünschten Farbe spielen oder eine Karte ziehen. Bei Letzterem bleibt die gewünschte Farbe weiterhin bestehen.
- **Einstellungsmöglichkeiten:** Es lässt sich in den *Server-Optionen* einstellen, ob ein *Bube* eine Aktionskarte ist oder eine normale Karte. Zusätzlich lässt sich einstellen, ob man auf einen *Buben* einen anderen *Buben* spielen darf.

# 3. Spielen

## 3.1 Spiel aufmachen

Wenn Sie ein Spiel aufmachen wollen, wählen Sie im Hauptmenü *Programm* -> *Neues Spiel* oder drücken Sie *F2* auf Ihrer Tastatur.

Danach werden Sie nach einem Port gefragt.



Beachten Sie, dass Sie nur Ports im Bereich von 49152 bis 65535 eingeben können, da nach **IETF** Richtlinie **RFC 4340** die Ports 0 bis 49151 für andere Zwecke reserviert sind (verwaltet von der **IANA**) und nicht für private Zwecke gewählt werden sollten. Sie können diese Einschränkung umgehen, indem Sie in der „*MauDauMau.ini*“ Datei folgende Zeile im *Client*-Abschnitt anhängen:  
**RFC4340=0**

Nach der Auswahl eines korrekten Ports gelangen Sie in die *Spielverwaltung*. Den Server-Namen sowie das Server-Passwort können nur in den *Server-Optionen* eingestellt werden. Sie werden beim Aufmachen des Spieles nicht abgefragt.

## 3.2 Spiel verwalten

In der Spielverwaltung können Sie das Spiel einstellen und sich vor einer Spielrunde mit den Mitspielern unterhalten.



---

Über die vier Spielerabschnitte in der linken Seite des Fensters können Sie Spieler-Plätze öffnen oder schließen. Nur wenn ein Platz geöffnet ist, kann ein Spieler beitreten, sonst nicht. Tritt ein Spieler dem Spiel bei, so wird sein Name angezeigt. Falls Sie nicht möchten, dass dieser Spieler mitspielt, können Sie seinen Platz schließen, und der Spieler wird aus dem Spiel entfernt.

Über die Schaltfläche **Regeln...** gelangen Sie in die *Optionen*, in denen Sie die Regeln für das Spiel ändern können. Regeländerungen treten grundsätzlich erst in einer neuen Runde in Kraft, nie in einer Laufenden. Andere Spieler werden über Regeländerungen informiert.

Die Schaltfläche **Runde starten** erlaubt es Ihnen, eine Spiel-Runde zu starten, vorausgesetzt Sie sind nicht alleine und es sind keine Plätze offen.

Ein laufendes Spiel können Sie als Spielersteller jederzeit im Hauptmenü über *Spiel* -> *Runde beenden* schließen. Dies kann unter Umständen nötig sein, bei auftretenden Fehlern oder bei Abwesenheit eines Spielers. Beim Beenden einer Runde wird das aktuelle Spiel verworfen und Sie gelangen zur Spielverwaltung.

Über die Schaltfläche **Spiel beenden** oder während eines laufenden Spieles im Hauptmenü unter *Programm* -> *Spiel beenden* oder mit einem Druck auf die Taste *F2* können Sie das Spiel beenden.

### 3.3 Spiel beitreten

Wenn Sie einem Spiel beitreten wollen, wählen Sie im Hauptmenü *Programm* -> *Spiel beitreten* oder drücken Sie *F3* auf ihrer Tastatur.

Nun werden Sie nach einer Server Adresse gefragt.



Hier können Sie eine IP-Adresse oder einen Hostnamen eines Rechners im lokalem Netzwerk oder Internet eingeben, auf der ein Spiel gestartet wurde.

Leider können Sie nicht Ihrem eigenen Spiel über die IP *127.0.0.1* oder dem Hostnamen *localhost* beitreten, da sie bereits belegt sind. Um gegen sich selbst Spielen zu können, benutzen Sie Ihre Netzwerk- oder Internet-IP.

---

Danach werden Sie nach einem Port gefragt.



Beachten Sie, dass Sie nur Ports im Bereich von 49152 bis 65535 eingeben können, da nach **IETF** Richtlinie **RFC 4340** die Ports 0 bis 49151 für andere Zwecke reserviert sind (verwaltet von der **IANA**) und nicht für private Zwecke gewählt werden sollten. Sie können diese Einschränkung umgehen, indem Sie in der *MauDauMau.ini* Datei folgende Zeile im *Client*-Abschnitt anhängen:

**RFC4340=0**

Eventuell werden Sie jetzt, sofern auf dem Server, mit dem Sie verbinden möchten Entsprechendes eingestellt ist, nach einem Passwort gefragt.



Falls der Server ein Passwort verlangt, können Sie ohne das richtige Passwort dem Spiel nicht beitreten.

### 3.4 Mit anderen Spielern chatten

In der Spielverwaltung sowie während eines Spieles haben Sie die Möglichkeit, sich mit Ihren Mitspielern zu unterhalten.

Um sich mit Ihren Mitspielern zu unterhalten, geben Sie in das Eingabefenster eine Nachricht ein, und drücken Sie anschließend auf die Schaltfläche *Chat*. Ihre Nachricht wird dann an alle Mitspieler übertragen.

Eingehende Nachrichten von Mitspielern können Sie in dem großen Textfeld, unten rechts im Fenster, lesen. Die Nachrichten sind mit Namen des Absenders und Uhrzeit des Einganges markiert.

---

### 3.5 Karte spielen

Wenn man selbst am Zug ist, ist die meist sinnvollste Möglichkeit, eine Karte zu spielen. Um eine Karte zu spielen, können Sie einen Doppelklick auf der Karte, die sie spielen möchten, durchführen oder die Karte auf die offenen Karten in der Mitte verschieben.

#### Tipps:

- Wenn Sie Karten gleicher Wertigkeit in unterschiedlicher Farbe haben, versuchen Sie diese als Letztes zu spielen. So können Sie, falls die anderen Spieler keine Karten mehr in der aktuellen Farbe haben, das nächste Mal, wenn Sie dran sind, die Farbe wechseln.
- Spielen sie Aktionskarten nicht leichtfällig. Kombinieren Sie sie, und setzen Sie sie klug ein. Wenn Sie z.B. mehrmals eine *Neun* haben, können Sie sie direkt nacheinander spielen und dabei noch die Farbe wechseln.
- Überlegen Sie sich was ihr Gegner haben könnte. Wenn im Laufe des Spieles viele Karten einer Wertigkeit gespielt wurden, ist es eher unwahrscheinlich wenn Sie jetzt eine Karte dieser Wertigkeit spielen, dass Ihr Gegner durch diese Wertigkeit die Farbe wechseln kann.

### 3.6 Karte(n) ziehen

Wenn Sie eine Karte ziehen möchten oder müssen, doppelklicken Sie auf den Kartenstapel links neben den offenen Karten oder wählen Sie im Hauptmenü *Spiel* - > *x Karte(n) ziehen*.

#### Tipps:

- In einigen Situationen kann es sinnvoller sein, Karten aufzunehmen als zu spielen.
  - Vergessen Sie aber nicht, das es Ihr Hauptziel ist, alle Karten abzuspieren.
- Wenn Sie eine Karte ziehen, ist Ihr Gegner einen Zug näher am Ziel.

### 3.7 Runde aussetzen

Wenn der Spieler vor Ihnen eine *Acht* spielt, müssen Sie selbst eine *Acht* spielen oder aussetzen. Um Auszusetzen doppelklicken Sie auf die offenen Karten, oder wählen Sie im Hauptmenü *Spiel* -> *Runde Aussetzen*.

#### Tipps:

- Wenn Sie die Wahl zwischen Aussetzen und dem Spielen einer *Acht* haben ziehen Sie die Farbe der liegenden *Acht* und der in ihrer Hand in die Überlegung für den weiteren Spielverlauf mit ein.
- Vergessen Sie nicht, ihr Gegner könnte eine weitere *Acht* haben, um die Farbe auf seine eigene Wunschfarbe zu wechseln. Seien Sie, bei wenigen Karten auf der Seite des Gegners, misstrauisch.

---

### 3.8 Aufgeben

Falls Sie keine Zeit haben, weiterzuspielen, so ist es empfehlenswert, ein Spiel aufzugeben oder ganz zu verlassen. Wenn Sie aufgeben wollen, wählen Sie im Hauptmenü *Spiel* -> *Aufgeben*

Mit dem Aufgeben verlassen Sie die aktuelle Runde und nehmen nur noch als Beobachter teil. Ihre Karten wandern ins Deck und können nun von anderen Spielern gezogen werden.

## 4. Optionen

### 4.1 Deckblatt wechseln

Um das Deckblatt (die Rückseite der Karten) zu ändern, wählen Sie im Hauptmenü *Programm* -> *Deckblatt...* oder drücken Sie *F5* auf Ihrer Tastatur.



In dem sich nun öffnenden Fenster klicken Sie auf das gewünschte Motiv. Wenn Sie das Fenster nun schließen, wird Ihre Wahl umgesetzt.

## 4.2 Statistiken

Statistiken	
Gewonnen gegen 3 Spieler:	2
Gewonnen gegen 2 Spieler:	7
Gewonnen gegen 1 Spieler:	13
Verlorene Spiele:	0
Karten gespielt:	154
Gespielte Neunen:	154
Gespielte Achten:	6
Karten gespielt:	11
Karten gezogen:	3
Runden ausgesetzt:	8
Gespielte Siebenen:	3

### Gewonnen gegen 3 Spieler

Gibt an, wie oft Sie gewonnen haben, als noch drei andere Spieler Karten auf der Hand hatten.

In 4-Spieler-Spielen entspricht dies Platz 1.

### Gewonnen gegen 2 Spieler

Gibt an, wie oft Sie gewonnen haben, als noch zwei andere Spieler Karten auf der Hand hatten.

In 4-Spieler-Spielen entspricht dies Platz 2. In 3-Spieler-Spielen Platz 1.

### Gewonnen gegen 1 Spieler

Gibt an, wie oft Sie gewonnen haben, als noch ein anderer Spieler Karten auf der Hand hatte.

In 4-Spieler-Spielen entspricht dies Platz 3. In 3-Spieler-Spielen Platz 2. In 2-Spieler-Spielen Platz 1.

### Verlorene Spiele

Gibt an, wie oft Sie der Spieler waren, der am Ende eines Spieles noch Karten auf der Hand hatte.

### Karten gespielt

Gibt an, wie viele Karten sie insgesamt abgelegt haben.

### Karten gezogen

Gibt an, wie viele Karten Sie insgesamt gezogen haben. Stapelkarten, sowie Karten, die Sie durch *Siebenen* aufgehoben haben.

### Runden ausgesetzt

Gibt an, wie oft Sie insgesamt durch *Achten* aussetzen mussten.

### Gespielte Siebenen

Gibt an, wie viele *Siebenen* Sie insgesamt ausgespielt haben.

### Gespielte Achten

Gibt an, wie viele *Achten* Sie insgesamt ausgespielt haben.

### Gespielte Neunen

Gibt an, wie viele *Neunen* Sie insgesamt ausgespielt haben.

### Gespielte Buben

Gibt an, wie viele *Buben* Sie insgesamt ausgespielt haben.

## 4.3 Spieler-Optionen

Um zu den Spieler-Optionen zu gelangen, wählen Sie im Hauptmenü *Programm -> Optionen...* oder drücken Sie *F6* auf Ihrer Tastatur.

### Ihr Name

In dieses Eingabefeld können Sie einen Namen eingeben, der anderen Spielern angezeigt wird.

### Wie viele Karten austeilen

Dies ist die Standardantwort, die eingegeben wird, falls Sie gefragt werden, wie viele Karten jeder Spieler erhalten soll.

### Sortierart

Diese Einstellung sortiert die für Sie sichtbaren Karten auf Ihrer Hand, entweder gar nicht, nach Farbe oder nach Wert der Karten.

### Statistiken speichern?

Mit der Auswahl von *Ja* werden Statistiken gespeichert. Mit Auswahl von *Nein* werden Statistiken nicht gespeichert und bereits gespeicherte Statistiken gelöscht.

### Sprache

Hier können Sie zwischen verschiedenen Sprachen für die Programmoberfläche wählen. Das Ändern dieser Option beeinflusst nicht bereits ausgegebene Nachrichten im Chat.

## 4.4 Server-Optionen

Um zu den Server-Optionen zu gelangen, wählen Sie im Hauptmenü *Programm -> Optionen...* oder drücken Sie *F6* auf Ihrer Tastatur.

Im nun auftauchenden Fenster wählen Sie die Registerkarte *Server*.

Hier können Sie nun den Server-Namen sowie das Server-Passwort eingeben. Außerdem können Sie hier, die das Spiel betreffend Aktionskarten anpassen. Ändern Sie die Regeln während eines laufenden Spieles, so werden Ihre Mitspieler hierüber informiert. Diese Regelungen treten jedoch erst in der nächsten Runde in Kraft.

---

### Aktionskarten

Die linken Kontrollkästchen mit den Bezeichnungen **7, 8, 9** und **J** steuern ob die entsprechenden Karten überhaupt Aktionskarten oder normale Karten sind. Wenn Sie hier z.B. das Häkchen bei der **9** entfernen, wird die *Neun* wie eine normale Karte gespielt. Nachdem man eine *Neun* spielt, ist demnach der nächste Spieler dran und nicht man selbst.

### Wie viele Karten ziehen pro 7

Diese Einstellung reguliert wie viele Karten pro *Sieben* gezogen werden müssen. Ist diese Option auf "1" müssen bei einer *Sieben* eine Karte und bei zwei *Siebenen* zwei Karten gezogen werden. Ist diese Option auf "3" müssen bei einer *Sieben* drei Karte und bei zwei *Siebenen* sechs Karten gezogen werden.

### Mit letzter Karte 9 gewinnen

Ist dieses Kontrollkästchen markiert, so ist es möglich zu gewinnen wenn man als letzte Karte eine *Neun* spielt. Ist es nicht markiert, so muss nach der *Neun* eine Karte gezogen werden.

### Bube auf Bube spielen

Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, so ist es möglich einen *Buben* zu spielen wenn die oberste offene Karte ein *Bube* ist.

## 5. Lizenz

DER GEGENSTAND DIESER LIZENZ (WIE UNTER "SCHUTZGEGENSTAND" DEFINIERT) WIRD UNTER DEN BEDINGUNGEN DIESER CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE ("CCPL", "LIZENZ" ODER "LIZENZVERTRAG") ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. DER SCHUTZGEGENSTAND IST DURCH DAS URHEBERRECHT UND/ODER ANDERE GESETZE GESCHÜTZT. JEDE FORM DER NUTZUNG DES SCHUTZGEGENSTANDES, DIE NICHT AUFGRUND DIESER LIZENZ ODER DURCH GESETZE GESTATTET IST, IST UNZULÄSSIG.

DURCH DIE AUSÜBUNG EINES DURCH DIESE LIZENZ GEWÄHRTEN RECHTS AN DEM SCHUTZGEGENSTAND ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN LIZENZBEDINGUNGEN RECHTSVERBINDLICH EINVERSTANDEN. SOWEIT DIESE LIZENZ ALS LIZENZVERTRAG ANZUSEHEN IST, GEWÄHRT IHNEN DER LIZENZGEBER DIE IN DER LIZENZ GENANNTEN RECHTE UNENTGELTLICH UND IM AUSTAUSCH DAFÜR, DASS SIE DAS GEBUNDENSEIN AN DIE LIZENZBEDINGUNGEN AKZEPTIEREN.

---

## 1. Definitionen

- a. Der Begriff "**Abwandlung**" im Sinne dieser Lizenz bezeichnet das Ergebnis jeglicher Art von Veränderung des Schutzgegenstandes, solange die eigenpersönlichen Züge des Schutzgegenstandes darin nicht verblassen und daran eigene Schutzrechte entstehen. Das kann insbesondere eine Bearbeitung, Umgestaltung, Änderung, Anpassung, Übersetzung oder Heranziehung des Schutzgegenstandes zur Vertonung von Laufbildern sein. Nicht als Abwandlung des Schutzgegenstandes gelten seine Aufnahme in eine Sammlung oder ein Sammelwerk und die freie Benutzung des Schutzgegenstandes.
- b. Der Begriff "**Sammelwerk**" im Sinne dieser Lizenz meint eine Zusammenstellung von literarischen, künstlerischen oder wissenschaftlichen Inhalten, sofern diese Zusammenstellung aufgrund von Auswahl und Anordnung der darin enthaltenen selbständigen Elemente eine geistige Schöpfung darstellt, unabhängig davon, ob die Elemente systematisch oder methodisch angelegt und dadurch einzeln zugänglich sind oder nicht.
- c. "**Verbreiten**" im Sinne dieser Lizenz bedeutet, den Schutzgegenstand oder Abwandlungen im Original oder in Form von Vervielfältigungsstücken, mithin in körperlich fixierter Form der Öffentlichkeit anzubieten oder in Verkehr zu bringen.
- d. Unter "**Lizenzelementen**" werden im Sinne dieser Lizenz die folgenden übergeordneten Lizenzcharakteristika verstanden, die vom Lizenzgeber ausgewählt wurden und in der Bezeichnung der Lizenz zum Ausdruck kommen: "Namensnennung", "Keine kommerzielle Nutzung", "Weitergabe unter gleichen Bedingungen".
- e. Der "**Lizenzgeber**" im Sinne dieser Lizenz ist diejenige natürliche oder juristische Person oder Gruppe, die den Schutzgegenstand unter den Bedingungen dieser Lizenz anbietet und insoweit als Rechteinhaberin auftritt.
- f. "**Rechteinhaber**" im Sinne dieser Lizenz ist der Urheber des Schutzgegenstandes oder jede andere natürliche oder juristische Person oder Gruppe von Personen, die am Schutzgegenstand ein Immaterialgüterrecht erlangt hat, welches die in Abschnitt 3 genannten Handlungen erfasst und bei dem eine Einräumung von Nutzungsrechten oder eine Weiterübertragung an Dritte möglich ist.

---

Der Begriff "**Schutzgegenstand**" bezeichnet in dieser Lizenz den literarischen, künstlerischen oder wissenschaftlichen Inhalt, der unter den Bedingungen dieser Lizenz angeboten wird. Das kann insbesondere eine persönliche geistige Schöpfung jeglicher Art, ein Werk der kleinen Münze, ein nachgelassenes Werk oder auch ein Lichtbild oder anderes Objekt eines verwandten Schutzrechts sein, unabhängig von der Art seiner Fixierung und unabhängig davon, auf welche Weise jeweils eine Wahrnehmung erfolgen kann, gleichviel ob in analoger oder digitaler Form. Soweit Datenbanken oder Zusammenstellungen von Daten einen immaterialgüterrechtlichen Schutz eigener Art genießen, unterfallen auch sie dem Begriff "Schutzgegenstand" im Sinne dieser Lizenz.

- g. Mit "**Sie**" bzw. "**Ihnen**" ist die natürliche oder juristische Person gemeint, die in dieser Lizenz im Abschnitt 3 genannte Nutzungen des Schutzgegenstandes vornimmt und zuvor in Hinblick auf den Schutzgegenstand nicht gegen Bedingungen dieser Lizenz verstoßen oder aber die ausdrückliche Erlaubnis des Lizenzgebers erhalten hat, die durch diese Lizenz gewährten Nutzungsrechte trotz eines vorherigen Verstoßes auszuüben.
- h. Unter "**Öffentlich Zeigen**" im Sinne dieser Lizenz sind Veröffentlichungen und Präsentationen des Schutzgegenstandes zu verstehen, die für eine Mehrzahl von Mitgliedern der Öffentlichkeit bestimmt sind und in unkörperlicher Form mittels öffentlicher Wiedergabe in Form von Vortrag, Aufführung, Vorführung, Darbietung, Sendung, Weitersendung, zeit- und ortsunabhängiger Zugänglichmachung oder in körperlicher Form mittels Ausstellung erfolgen, unabhängig von bestimmten Veranstaltungen und unabhängig von den zum Einsatz kommenden Techniken und Verfahren, einschließlich drahtgebundener oder drahtloser Mittel und Einstellen in das Internet.
- i. "**Vervielfältigen**" im Sinne dieser Lizenz bedeutet, mittels beliebiger Verfahren Vervielfältigungsstücke des Schutzgegenstandes herzustellen, insbesondere durch Ton- oder Bildaufzeichnungen, und umfasst auch den Vorgang, erstmals körperliche Fixierungen des Schutzgegenstandes sowie Vervielfältigungsstücke dieser Fixierungen anzufertigen, sowie die Übertragung des Schutzgegenstandes auf einen Bild- oder Tonträger oder auf ein anderes elektronisches Medium, gleichviel ob in digitaler oder analoger Form.

## 2. Schranken des Immaterialgüterrechts

Diese Lizenz ist in keiner Weise darauf gerichtet, Befugnisse zur Nutzung des Schutzgegenstandes zu vermindern, zu beschränken oder zu vereiteln, die Ihnen aufgrund der Schranken des Urheberrechts oder anderer Rechtsnormen bereits ohne Weiteres zustehen oder sich aus dem Fehlen eines immaterialgüterrechtlichen Schutzes ergeben.

## 3. Einräumung von Nutzungsrechten

Unter den Bedingungen dieser Lizenz räumt Ihnen der Lizenzgeber - unbeschadet unverzichtbarer Rechte und vorbehaltlich des Abschnitts 4.f) - das vergütungsfreie, räumlich und zeitlich (für die Dauer des Schutzrechts am Schutzgegenstand) unbeschränkte einfache Recht ein, den Schutzgegenstand auf die folgenden Arten und Weisen zu nutzen ("unentgeltlich eingeräumtes einfaches Nutzungsrecht für jedermann"):

- a. Den Schutzgegenstand in beliebiger Form und Menge zu vervielfältigen, ihn in Sammelwerke zu integrieren und ihn als Teil solcher Sammelwerke zu vervielfältigen;
- b. Abwandlungen des Schutzgegenstandes anzufertigen, einschließlich Übersetzungen unter Nutzung jedweder Medien, sofern deutlich erkennbar gemacht wird, dass es sich um Abwandlungen handelt;
- c. den Schutzgegenstand, allein oder in Sammelwerke aufgenommen, öffentlich zu zeigen und zu verbreiten;
- d. Abwandlungen des Schutzgegenstandes zu veröffentlichen, öffentlich zu zeigen und zu verbreiten.

Das vorgenannte Nutzungsrecht wird für alle bekannten sowie für alle noch nicht bekannten Nutzungsarten eingeräumt. Es beinhaltet auch das Recht, solche Änderungen am Schutzgegenstand vorzunehmen, die für bestimmte nach dieser Lizenz zulässige Nutzungen technisch erforderlich sind. Alle sonstigen Rechte, die über diesen Abschnitt hinaus nicht ausdrücklich durch den Lizenzgeber eingeräumt werden, bleiben diesem allein vorbehalten. Soweit Datenbanken oder Zusammenstellungen von Daten Schutzgegenstand dieser Lizenz oder Teil dessen sind und einen immaterialgüterrechtlichen Schutz eigener Art genießen, verzichtet der Lizenzgeber auf sämtliche aus diesem Schutz resultierenden Rechte.

## 4. Bedingungen

Die Einräumung des Nutzungsrechts gemäß Abschnitt 3 dieser Lizenz erfolgt ausdrücklich nur unter den folgenden Bedingungen:

- 
- a. Sie dürfen den Schutzgegenstand ausschließlich unter den Bedingungen dieser Lizenz verbreiten oder öffentlich zeigen. Sie müssen dabei stets eine Kopie dieser Lizenz oder deren vollständige Internetadresse in Form des Uniform-Resource-Identifizier (URI) beifügen. Sie dürfen keine Vertrags- oder Nutzungsbedingungen anbieten oder fordern, die die Bedingungen dieser Lizenz oder die durch diese Lizenz gewährten Rechte beschränken. Sie dürfen den Schutzgegenstand nicht unterlizenzieren. Bei jeder Kopie des Schutzgegenstandes, die Sie verbreiten oder öffentlich zeigen, müssen Sie alle Hinweise unverändert lassen, die auf diese Lizenz und den Haftungsausschluss hinweisen. Wenn Sie den Schutzgegenstand verbreiten oder öffentlich zeigen, dürfen Sie (in Bezug auf den Schutzgegenstand) keine technischen Maßnahmen ergreifen, die den Nutzer des Schutzgegenstandes in der Ausübung der ihm durch diese Lizenz gewährten Rechte behindern können. Dieser Abschnitt 4.a) gilt auch für den Fall, dass der Schutzgegenstand einen Bestandteil eines Sammelwerkes bildet, was jedoch nicht bedeutet, dass das Sammelwerk insgesamt dieser Lizenz unterstellt werden muss. Sofern Sie ein Sammelwerk erstellen, müssen Sie auf die Mitteilung eines Lizenzgebers hin aus dem Sammelwerk die in Abschnitt 4.d) aufgezählten Hinweise entfernen. Wenn Sie eine Abwandlung vornehmen, müssen Sie auf die Mitteilung eines Lizenzgebers hin von der Abwandlung die in Abschnitt 4.d) aufgezählten Hinweise entfernen.
- b. Sie dürfen eine Abwandlung ausschließlich unter den Bedingungen
- i. dieser Lizenz,
  - ii. einer späteren Version dieser Lizenz mit denselben Lizenzelementen;
  - iii. einer rechtsordnungsspezifischen Creative-Commons-Lizenz mit denselben Lizenzelementen ab Version 3.0 aufwärts (z.B. Namensnennung - Keine kommerzielle Nutzung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 US) oder
  - iv. der Creative-Commons-Attribution-Lizenz mit denselben Lizenzelementen ab Version 3.0 aufwärts

verbreiten oder öffentlich zeigen ("Verwendbare Lizenz").

Sie müssen stets eine Kopie der verwendbaren Lizenz oder deren vollständige Internetadresse in Form des Uniform-Resource-Identifizier (URI) beifügen, wenn Sie die Abwandlung verbreiten oder öffentlich zeigen. Sie dürfen keine Vertrags- oder Nutzungsbedingungen anbieten oder fordern, die die Bedingungen der verwendbaren Lizenz oder die durch sie gewährten Rechte beschränken. Bei jeder Abwandlung, die Sie verbreiten oder öffentlich zeigen, müssen Sie alle Hinweise auf die verwendbare Lizenz und den Haftungsausschluss unverändert lassen. Wenn Sie die Abwandlung verbreiten oder öffentlich zeigen, dürfen Sie (in Bezug auf die Abwandlung) keine technischen Maßnahmen ergreifen, die den Nutzer der Abwandlung in der Ausübung der ihm durch die verwendbare Lizenz gewährten Rechte behindern können. Dieser Abschnitt 4.b) gilt auch für den Fall, dass die Abwandlung einen Bestandteil eines Sammelwerkes bildet, was jedoch nicht bedeutet, dass das Sammelwerk insgesamt der verwendbaren Lizenz unterstellt werden muss.

- c. Die Rechteeinräumung gemäß Abschnitt 3 gilt nur für Handlungen, die nicht vorrangig auf einen geschäftlichen Vorteil oder eine geldwerte Vergütung gerichtet sind ("nicht-kommerzielle Nutzung", "Non-commercial-Option"). Wird Ihnen in Zusammenhang mit dem Schutzgegenstand dieser Lizenz ein anderer Schutzgegenstand überlassen, ohne dass eine vertragliche Verpflichtung hierzu besteht (etwa im Wege von File-Sharing), so wird dies nicht als auf geschäftlichen Vorteil oder geldwerte Vergütung gerichtet angesehen, wenn in Verbindung mit dem Austausch der Schutzgegenstände tatsächlich keine Zahlung oder geldwerte Vergütung geleistet wird.
- d. Die Verbreitung und das öffentliche Zeigen des Schutzgegenstandes oder auf ihm aufbauender Abwandlungen oder ihn enthaltender Sammelwerke ist Ihnen nur unter der Bedingung gestattet, dass Sie, vorbehaltlich etwaiger Mitteilungen im Sinne von Abschnitt 4.a), alle dazu gehörenden Rechtevermerke unberührt lassen. Sie sind verpflichtet, die Rechteinhaberschaft in einer der Nutzung entsprechenden, angemessenen Form anzuerkennen, indem Sie - soweit bekannt - Folgendes angeben:
- i. Den Namen (oder das Pseudonym, falls ein solches verwendet wird) des Rechteinhabers und / oder, falls der Lizenzgeber im Rechtevermerk, in den Nutzungsbedingungen oder auf andere angemessene Weise eine Zuschreibung an Dritte vorgenommen hat (z.B. an eine Stiftung, ein Verlagshaus oder eine Zeitung) ("Zuschreibungsempfänger"), Namen bzw. Bezeichnung dieses oder dieser Dritten;
  - ii. den Titel des Inhaltes;

- 
- iii. in einer praktikablen Form den Uniform-Resource-Identifier (URI, z.B. Internetadresse), den der Lizenzgeber zum Schutzgegenstand angegeben hat, es sei denn, dieser URI verweist nicht auf den Rechtevermerk oder die Lizenzinformationen zum Schutzgegenstand;
  - iv. und im Falle einer Abwandlung des Schutzgegenstandes in Übereinstimmung mit Abschnitt 3.b) einen Hinweis darauf, dass es sich um eine Abwandlung handelt.

Die nach diesem Abschnitt 4.d) erforderlichen Angaben können in jeder angemessenen Form gemacht werden; im Falle einer Abwandlung des Schutzgegenstandes oder eines Sammelwerkes müssen diese Angaben das Minimum darstellen und bei gemeinsamer Nennung mehrerer Rechteinhaber dergestalt erfolgen, dass sie zumindest ebenso hervorgehoben sind wie die Hinweise auf die übrigen Rechteinhaber. Die Angaben nach diesem Abschnitt dürfen Sie ausschließlich zur Angabe der Rechteinhaberschaft in der oben bezeichneten Weise verwenden. Durch die Ausübung Ihrer Rechte aus dieser Lizenz dürfen Sie ohne eine vorherige, separat und schriftlich vorliegende Zustimmung des Lizenzgebers und / oder des Zuschreibungsempfängers weder explizit noch implizit irgendeine Verbindung zum Lizenzgeber oder Zuschreibungsempfänger und ebenso wenig eine Unterstützung oder Billigung durch ihn andeuten.

- e. Die oben unter 4.a) bis d) genannten Einschränkungen gelten nicht für solche Teile des Schutzgegenstandes, die allein deshalb unter den Schutzgegenstandsbegriff fallen, weil sie als Datenbanken oder Zusammenstellungen von Daten einen immaterialgüterrechtlichen Schutz eigener Art genießen.
- f. Bezüglich Vergütung für die Nutzung des Schutzgegenstandes gilt Folgendes:
  - i. **Unverzichtbare gesetzliche Vergütungsansprüche:** Soweit unverzichtbare Vergütungsansprüche im Gegenzug für gesetzliche Lizenzen vorgesehen oder Pauschalabgabensysteme (zum Beispiel für Leermedien) vorhanden sind, behält sich der Lizenzgeber das ausschließliche Recht vor, die entsprechende Vergütung einzuziehen für jede Ausübung eines Rechts aus dieser Lizenz durch Sie.
  - ii. **Vergütung bei Zwangslizenzen:** Sofern Zwangslizenzen außerhalb dieser Lizenz vorgesehen sind und zustande kommen, behält sich der Lizenzgeber das ausschließliche Recht auf Einziehung der entsprechenden Vergütung für den Fall vor, dass Sie eine Nutzung des Schutzgegenstandes für andere als die in Abschnitt 4.c) als nicht-kommerziell definierten Zwecke vornehmen, verzichtet für alle übrigen, lizenzgerechten Fälle von Nutzung jedoch auf jegliche Vergütung.

- 
- iii. **Vergütung in sonstigen Fällen:** Bezüglich lizenzgerechter Nutzung des Schutzgegenstandes durch Sie, die nicht unter die beiden vorherigen Abschnitte (i) und (ii) fällt, verzichtet der Lizenzgeber auf jegliche Vergütung, unabhängig davon, ob eine Einziehung der Vergütung durch ihn selbst oder nur durch eine Verwertungsgesellschaft möglich wäre. Der Lizenzgeber behält sich jedoch das ausschließliche Recht auf Einziehung der entsprechenden Vergütung (durch ihn selbst oder eine Verwertungsgesellschaft) für den Fall vor, dass Sie eine Nutzung des Schutzgegenstandes für andere als die in Abschnitt 4.c) als nicht-kommerziell definierten Zwecke vornehmen.
  - g. Persönlichkeitsrechte bleiben - soweit sie bestehen - von dieser Lizenz unberührt.

## 5. Gewährleistung

SOFERN KEINE ANDERS LAUTENDE, SCHRIFTLICHE VEREINBARUNG ZWISCHEN DEM LIZENZGEBER UND IHNEN GESCHLOSSEN WURDE UND SOWEIT MÄNGEL NICHT ARGLISTIG VERSCHWIEGEN WURDEN, BIETET DER LIZENZGEBER DEN SCHUTZGEGENSTAND UND DIE EINRÄUMUNG VON RECHTEN UNTER AUSSCHLUSS JEDLICHER GEWÄHRLEISTUNG AN UND ÜBERNIMMT WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH KONKLUDENT GARANTIE IRGEND EINER ART. DIES UMFASST INSBESONDERE DAS FREISEIN VON SACH- UND RECHTSMÄNGELN, UNABHÄNGIG VON DEREN ERKENNBARKEIT FÜR DEN LIZENZGEBER, DIE VERKEHRSFÄHIGKEIT DES SCHUTZGEGENSTANDES, SEINE VERWENDBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK SOWIE DIE KORREKTHEIT VON BESCHREIBUNGEN. DIESE GEWÄHRLEISTUNGSBESCHRÄNKUNG GILT NICHT, SOWEIT MÄNGEL ZU SCHÄDEN DER IN ABSCHNITT 6 BEZEICHNETEN ART FÜHREN UND AUF SEITEN DES LIZENZGEBERS DAS JEWEILS GENANNTEN VERSCHULDEN BZW. VERTRETENMÜSSEN EBENFALLS VORLIEGT.

## 6. Haftungsbeschränkung

DER LIZENZGEBER HAFTET IHNEN GEGENÜBER IN BEZUG AUF SCHÄDEN AUS DER VERLETZUNG DES LEBENS, DES KÖRPERS ODER DER GESUNDHEIT NUR, SOFERN IHM WENIGSTENS FAHRLÄSSIGKEIT VORZUWERFEN IST, FÜR SONSTIGE SCHÄDEN NUR BEI GROBER FAHRLÄSSIGKEIT ODER VORSATZ, UND ÜBERNIMMT DARÜBER HINAUS KEINERLEI FREIWILLIGE HAFTUNG.

---

## 7. Erlöschen

- a. Diese Lizenz und die durch sie eingeräumten Nutzungsrechte erlöschen mit Wirkung für die Zukunft im Falle eines Verstoßes gegen die Lizenzbedingungen durch Sie, ohne dass es dazu der Kenntnis des Lizenzgebers vom Verstoß oder einer weiteren Handlung einer der Vertragsparteien bedarf. Mit natürlichen oder juristischen Personen, die Abwandlungen des Schutzgegenstandes oder diesen enthaltende Sammelwerke unter den Bedingungen dieser Lizenz von Ihnen erhalten haben, bestehen nachträglich entstandene Lizenzbeziehungen jedoch solange weiter, wie die genannten Personen sich ihrerseits an sämtliche Lizenzbedingungen halten. Darüber hinaus gelten die Ziffern 1, 2, 5, 6, 7, und 8 auch nach einem Erlöschen dieser Lizenz fort.
- b. Vorbehaltlich der oben genannten Bedingungen gilt diese Lizenz unbefristet bis der rechtliche Schutz für den Schutzgegenstand ausläuft. Davon abgesehen behält der Lizenzgeber das Recht, den Schutzgegenstand unter anderen Lizenzbedingungen anzubieten oder die eigene Weitergabe des Schutzgegenstandes jederzeit einzustellen, solange die Ausübung dieses Rechts nicht einer Kündigung oder einem Widerruf dieser Lizenz (oder irgendeiner Weiterlizenzierung, die auf Grundlage dieser Lizenz bereits erfolgt ist bzw. zukünftig noch erfolgen muss) dient und diese Lizenz unter Berücksichtigung der oben zum Erlöschen genannten Bedingungen vollumfänglich wirksam bleibt.

## 8. Sonstige Bestimmungen

- a. Jedes Mal wenn Sie den Schutzgegenstand für sich genommen oder als Teil eines Sammelwerkes verbreiten oder öffentlich zeigen, bietet der Lizenzgeber dem Empfänger eine Lizenz zu den gleichen Bedingungen und im gleichen Umfang an, wie Ihnen in Form dieser Lizenz.
- b. Jedes Mal wenn Sie eine Abwandlung des Schutzgegenstandes verbreiten oder öffentlich zeigen, bietet der Lizenzgeber dem Empfänger eine Lizenz am ursprünglichen Schutzgegenstand zu den gleichen Bedingungen und im gleichen Umfang an, wie Ihnen in Form dieser Lizenz.
- c. Sollte eine Bestimmung dieser Lizenz unwirksam sein, so bleibt davon die Wirksamkeit der Lizenz im Übrigen unberührt.
- d. Keine Bestimmung dieser Lizenz soll als abbedungen und kein Verstoß gegen sie als zulässig gelten, solange die von dem Verzicht oder von dem Verstoß betroffene Seite nicht schriftlich zugestimmt hat.

- e. Diese Lizenz (zusammen mit in ihr ausdrücklich vorgesehenen Erlaubnissen, Mitteilungen und Zustimmungen, soweit diese tatsächlich vorliegen) stellt die vollständige Vereinbarung zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen in Bezug auf den Schutzgegenstand dar. Es bestehen keine Abreden, Vereinbarungen oder Erklärungen in Bezug auf den Schutzgegenstand, die in dieser Lizenz nicht genannt sind. Rechtsgeschäftliche Änderungen des Verhältnisses zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen sind nur über Modifikationen dieser Lizenz möglich. Der Lizenzgeber ist an etwaige zusätzliche, einseitig durch Sie übermittelte Bestimmungen nicht gebunden. Diese Lizenz kann nur durch schriftliche Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber modifiziert werden. Derlei Modifikationen wirken ausschließlich zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen und wirken sich nicht auf die Dritten gemäß Ziffern 8.a) und b) angebotenen Lizenzen aus.
- f. Sofern zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber keine anderweitige Vereinbarung getroffen wurde und soweit Wahlfreiheit besteht, findet auf diesen Lizenzvertrag das Recht der Bundesrepublik Deutschland Anwendung.