



Almutsblatt

Amt für öffentliche Unordnung

W O

Kj 2,30 € 1,15

6. September 2011



- 2 Amtliches
- 4 Südamerika (2)
- 5 Discofieber



- 9 Mutatis
Mutandis
- 19 Designpreis



- 20 Ballesteros
- 21 Zufall
- 22 Aufstieg



Höchst 2012

31. AOU-Con Höchst/Odw.

5. -> 8. Januar 2012

Einladung

Amtsblatt

Amt für öffentliche Unordnung
Das Darmstädter Magazin für Spieler und Spiele!

Herausgeber: Michael Blumöhr Georgstraße 1 D-64347 Griesheim 06155-4417
email: michael@amt-fuer-oeffentliche-unordnung.de
Kasse: Karl-Heinz Menges Im Wiesengarten 39 D-64347 Griesheim 06155-4400
email: kasse@amt-fuer-oeffentliche-unordnung.de
Spieltreff: Spielkreis Darmstadt e.V. Georgstraße 1 D-64347 Griesheim 06155-4417
Internet: www.amt-fuer-oeffentliche-unordnung.de / www.spielkreis-darmstadt.de

Impressum

Das Amtsblatt ist ein nichtkommerzielles Postspiel-Magazin. Die Teilnahme an angebotenen Spielen ist in der Regel kostenlos (erhobene Gebühren dienen nur der Kostendeckung). Für die Spielteilnahme wird ein Abo empfohlen.

Das Amtsblatt erscheint vierwöchentlich.

Copyright 2011 by Michael Blumöhr, Griesheim
Namentlich oder mit Pseudonym gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung des Herausgebers wieder. Der Herausgeber behält sich das Recht vor, in Fällen grober Verletzung der guten Sitten, Zensur zu verurteilen. (In der Regel aber nach Rücksprache mit dem Verfasser.)

Bisher erschienen 563 Ausgaben mit 22736 + das heutige AB Seiten. Auflage dieser Ausgabe: 21

Titelbild:

Christian Fiore

Herstellung:

Michael Blumöhr

Redaktionsschluss

Druckvorlagen per E-Mail an:
vorlagen@amt-fuer-oeffentliche-unordnung.de

- WP Di 27. September 2011
- WQ Di 25. Oktober 2011

(Terminverschiebungen sind möglich, werden aber meist rechtzeitig angekündigt!)

Abonnement:

€ 21,- Konto 010 381 8020 bei der Deutschen Apotheker- und Ärzte Bank Darmstadt (BLZ 508 906 34) (Das Konto lautet auf den Namen: Menges)
Vom Konto werden die aktuellen Kosten für eine Ausgabe abgebucht. Kontostand siehe Anschritfnetikett. Fällt der Kontostand unter 2,- €, so erlischt das Abo.

Neu-Online-Abonnut:

-
-
-
-

Änderung:

-
-
-

nicht mehr dabei:

-

Spielleiter

(khm) Karl-Heinz Menges, Im Wiesengarten 39
D-64347 Griesheim (0 61 55) 44 00

(mk) Martin Kopp, Kaiser-Friedrich-Str. 125,
75172 Pforzheim, 07231/4437896

(sa) Matthias Sachs, Birkenstr. 20,
D-45721 Haltern (0 23 64) 1 30 34

(ms) Michael Schröpl, Varusstr. 5,
D-65187 Wiesbaden (06 11) 84 31 66
www.schroeppl.net

Zugannahmetermine.

Ballesteros	Golf	(ms) Do 22.9.11
Zufall	Turnier-Fußball	(ms) Do 22.9.11
Aufstieg	United	(ms) Do 22.9.11
Comical	Knallfroschspiel	(mb)Fr 23.9.11 a)
ChronoMix	Anno Domini	(mb)Fr 23.9.11 a)
Discofiebers!	Melody	(sa) Do 22.9.11
Mutatus mutantis	Nomic	(mb) Fr 23.9.11
O...	KapDip	(mk) Sa 24.9.11

*) fehlt in dieser Ausgabe
a) siehe Amtliches

weitere Termine:

17. Darmstadt spielt!	12.+13.11.11
31. AOU-Con Höchst 2012	5.-8.1.12

Eröffnungen

<u>Kapitalisten-Dippy</u>	<u>Kopp</u>	<u>2</u>
Beethoven, Black Friday, Bleistift, Elefant, Grimgerete, Hercule Poirot, Leckerli, Tigerente, Taggert		
<u>Diplomacy</u>	<u>Richter</u>	<u>5</u>
M. Segler, M.Schneider		
<u>Fang den Hut</u>	<u>Menges</u>	<u>4</u>
M. Blumöhr, F. Fleischacker		
<u>Kleines Egon-Spiel</u>	<u>Sachs</u>	<u>4</u>
NN1, NN2, NN3, NN4, NN5, NN6, NN7, NN8 und Du?		
<u>Melody</u>	<u>Sachs</u>	<u>alle</u>
Einstieg jederzeit möglich!		
<u>Nomic Mutatis mutantis</u>	<u>Blumöhr</u>	<u>n</u>
Einstieg jederzeit möglich!		

Liebe Mitspieler!

Griesheim, 6. September 2011

KapitalistenDippy (GM: Martin Kopp)

für das KapDip im Amtsblatt habe ich 3 weitere Anmeldungen erhalten. Hier die Pseudonyme der vorliegenden 8 Anmeldungen:

Beethoven, Black Friday, Bleistift, Elefant, Grimgerete, Hercule Poirot, Leckerli, Tigerente

Dies bedeutet, daß mir für einen Partiestart ausreichend viele Anmeldungen vorliegen. Um Amtsblatt-Abonenten, welche das RNZ nicht kennen, noch eine Chance zu geben, nehme ich noch bis zu 3 Mitspieler auf.

ZAT ist Samstag, 24.09.2011. Ich gehe davon aus, daß es bei 4 Wochen zwischen der nächsten und der übernächsten Ausgabe des Amtsblatts bleibt. Andernfalls wäre der ZAT anzupassen auf den entsprechenden Samstag. Im übernächsten Amtsblatt wird die Auswertung vom Winter 1900 erscheinen.

Taggert angemeldet, noch zwei freie Plätze für Mitspieler. Änderungen an abgegebenen Zügen sind noch bis zum ZAT (24.09.2011) möglich.

Ich freue mich, daß die KapDip-Partie doch so gut angenommen wurde. Ich erinnere mich durchaus an Zeiten, da liefen hier mehrere Partien parallel. Nicht so erfreulich ist die mangelnde Beteiligung an **CHRONOMIX** und **COMICAL**. Für beide Partien kamen zuwenig Beiträge. Ich gebe Euch (vor allem den Stammspielern, aber auch allen Mitleisern, noch eine Chance zur nächsten Ausgabe, tippt also und textet, dann geht es weiter).

Die Coneinladung liegt diesmal bei bzw. wurde an die Online-Abonanten, die beim Con waren, separat verschickt. Alle anderen finden alle Infos auch auf der Webseite. Ich habe die Einladung vor einer Woche online gestellt und schon sind 20 Anmeldungen da. Wer noch ein Einzelzimmer will, sollte sich also beeilen.

nice dice



RUINEN UND MEHR

von Hannah und Michael Blumöhr



Geweckt wurden wir durch das Rauschen eines kräftigen Monsunregens. Halt, wo befinden wir uns? Doch nicht in Indien, sondern in Peru während der Trockenperiode. Als Quelle des Rauschens entpuppte sich ein Zufluss des Urubamba, der kräftig über die Steine im Flußbett strömte. Als erstes geht es durch das Artesania-Labyrinth zum Bahnhof von Perurails. Mit der Schaukelbahn geht es auf der eingleisigen Strecke den halben Weg zurück nach Ollantaytambo [oiyataitambo] im heiligen Tal der Inka. Dort haben die Inka die letzte Schlacht gegen die Spanier gewonnen und der Reiseführer versprach weitere sehenswerte Inkaruinen. Bevor wir diese allerdings erreichten, musste das Taxi kurz vor der Kirche wegen einer bunten Prozession stoppen.

Uns stoppte allerdings dann der Eintrittspreis vor der Besichtigung weiterer Inkaterassen, er war so hoch wie der von Machu Picchu, was uns nicht ganz angemessen erschien. Ein kurzer Blick mit gezückter Kamera durch den Hintereingang bestätigte, dass sich zuerst die Stätten im heiligen Tal ansehen sollte, bevor man sich dem Höhepunkt zuwendet.

Die Prozession war inzwischen auf dem Dorfplatz in eine Tanzvorführung übergegangen und wir wegen leichten Hungers in Hearts Café, das von einer 79-jährigen Britin geleitet wird und dessen Erträge den Frauen des Ortes zugute kommt. Mit dem Minivan ging es danach zurück nach Cusco.



Nach einem Spaziergang durch die Altstadt liessen wir uns vom Hotelportier zu einem Restaurant führen, wo wir DIE peruanische Spezialität bekommen sollten: cuy – auf Deutsch Meerschweinchen. Um malt wurde das Abendessen durch eine peruanische Folkloregruppe mit Trommeln und Flöten. Leider stand „El Condor Pasa“ nicht auf deren Programm.



Discofieber in D-Dur

Runde 102 B

Hallo,

da der Sommer in Deutschland doch eher ein mittelprächtiges Aprilwetter ist, habe ich einen kurzen Abstecher nach Spanien gemacht. Knapp 150 km südlich von Barcelona waren wir mit der Familie nahe der Küste in einer kleinen Ferienanlage. In Spanien hatte es tatsächlich mal sowas wie 30 Grad und durchgehenden Sonnenschein. Da hat man sich sowohl auf den Strand als auch auf den Pool gefreut – man gönnt sich ja sonst nich viel ;-)

Euch gönne ich jetzt die neue Auswertung, bis zum nächsten ZAT,
Matthias

P.S.: Die „B“-Auswertung, weil ich Michael's Zug erst nach der ersten Auswertung bekommen habe



Themenvorgabe für die nächste Runde 103: - kein Thema -

Die Lösungen der Runde 101 Thema: - kein Thema -

1. So smile for a while and let's be jolly, love shouldn't be so melancholy
Lynn Anderson / Rose Garden (Stefan Bender)
2. I wonder how they sleep at night. When the sale comes first, and the truth comes second, just stop, for a minute and smile.
Jessie J / Price Tag
3. With you in that dress my thoughts I confess verge on dirty
Dexy's Midnight Runners / Come On Eileen lyrics (Michael Linder)
4. Mach mal nichts und nimm dir frei! Davon geht die Welt nicht unter, lass dir nichts erzähl'n.
Silbermond / Verschwende deine Zeit (Ursula Menges)
5. Bring me up, bring me down, play it sweet, make me move like a freak
Alexandra Stan / Mr Saxobeat
6. Noch 148713 Mails checken
Tim Bendzko / Nur Noch Kurz Die Welt Retten
7. But you'd love a rich man six foot two or taller.
Amy Winehouse / Fuck me pumps (Joachim Kronenberger)
8. Oh, I lie here in the wet patch in the middle of the bed, I'm feeling pretty damn hard done by, I spent ages giving head
Lily Allen / Not fair (Phillip Müller)
9. It's like ten thousand spoons when all you need is a knife
Alanis Morissette / Ironic (Roland Röllig)
10. Cos' I've forgotten all of young love's joy, Feel like a lady, but you my lady boy
Amy Winehouse / Stronger than me (Joachim Kronenberger)
11. I'll take all the blame, the front page and the fame!
Billy Talent / River Below (Ursula Menges)

12. But there's a side to you that I never knew, never knew. All the things you'd say, they were never true, never true
Adele / Set Fire To The Rain
13. Ich schleiban austa be clair es kumpent madre Monstere, aus-be aus-can-be Flaugen Fräulein uske-be clair
Lady Gaga / Scheiße (Phillip Müller)
14. Und hat er endlich was erreicht, nimmt's eine Frau ihm Weg
Comedian Harmonists; Willy Fritsch / Ich wollt' ich wär ein Huhn (Stefan Bender)
15. No sweater song, no heart so true
Amy Winehouse; Billie Holiday / No greater love (Joachim Kronenberger)
16. My room is still messed up and I know why yea-hey
Afroman / Because I got high (Ursula Menges)
17. Er zog mit Papis Firma das große Los
Pur / Indianer (Stefan Bender)
18. So I awake in the morning and I step outside, and I take a deep breath and I get real high
Four Non Blondes / What's Up (Roland Röllig)
19. Then I'll use that voice that you find annoyin' and say something like "Yeah, intelligent input, darlin', why don't you just have another beer then?"
Kate Nash / Foundation (Phillip Müller)
20. Im tiefen Tal wenn ich dich rufe, bist du längst da.
Ich + Ich / Pflaster (Martin Kopp)
21. Living in a movie scene
Marina And The Diamonds / Hollywood (Martin Kopp)
22. She wears her overcoat for the coming of the nuclear winter, she is riding her bike
Green Day / Last Of The American Girls (Martin Kopp)
23. Every possible location Has a simple explanation And it isn't hanky-panky
Alan Parsons Project / Pyramania (Michael Linder)
24. With that slow southern style A new religion that'd bring you to your knees
Alannah Myles; Christina Aguilera / Black Velvet (Roland Röllig)
25. I'm not the kinda girl who gives up just like that, oh no
Blondie; Atomic Kitten / The Tide Is High (Michael Linder)

Die gesammelten Punkte:

	Rater	Punkte	101	100	99	98	97	96	95	94	93	92
Roland Röllig	5	3701	63	83	62	56	70	59	82	71	58	64
Michael Linder	4	3657	76	80	58	61	52	62	72	72	49	62
Phillip Müller	3	2835	54	51	47	48	58	47	56	54	49	57
Martin Kopp	1	2500	46	60	36	28	50	48	52	50	41	36
Joachim Kronenberger	3	2468	53	45	39	33	46	44	44	61	40	55
Stefan Bender	1	2334	47	48	36	39	38	45	40	48	32	50
Ursula Menges	1	1097	58	25	6	0	0	26	24	6	0	0

Lied	Ursula Menges	Joachim Kronenberger	Martin Kopp	Michael Linder	Phillip Müller	Roland Röllig	Stefan Bender	Bonus Interpret	Bonus Titel
1	IT			IT	T	IT	xx	6	8
2	IT			IT		IT		0	0
3	IT	IT		xx	IT	IT		8	8
4	xx			IT	IT	IT		6	6
5	IT	T	IT	IT		IT		8	6
6	IT	IT	IT	IT	IT	IT		0	0
7		xx		IT	IT	IT		6	6
8				IT	xx	IT		4	4
9	IT	IT	IT	IT	IT	xx	IT	4	4
10		xx		IT		IT		4	4
11	xx			IT				2	2
12	IT	IT		IT		IT		0	0
13	IT			IT	xx	IT	I	8	6
14	IT	IT		IT	IT	IT	xx	6	6
15		xx		IT	IT	IT		6	6
16	xx			IT	IT	IT		6	6
17	IT	IT		IT	I	IT	xx	6	8
18	IT	IT	IT	IT	IT	xx	IT	4	4
19				IT	xx			2	2
20	IT	IT	xx	IT	IT	IT		6	6
21			xx	IT	IT	T		4	6
22	IT		xx	IT		IT		6	6
23				xx		IT		2	2
24	IT	IT	IT	IT	IT	xx	IT	4	4
25	IT	IT	IT	xx	IT	IT		6	6
Punkte	30	21	12	44	28	39	7		
Bonus I	14	16	16	16	14	12	18		
Bonus T	14	16	18	16	12	12	22		
Summe	58	53	46	76	54	63	47		

(I = Interpret, T = Titel, xx = diese Zeile stammte vom entsprechenden Mitspieler; 2/3 der Mitrater sind 4)

Mitmachen:

Wer mitmachen will schreibt mir einfach die Titel und / oder Interpreten zu den Liedzeilen die Ihm einfallen (bitte keine Internetrecherche) sowie DREI eigene neue Zeilen mit Lösung, dabei solltet Ihr versuchen die Zeilen so zu wählen, dass Sie von möglichst vielen Mitspielern (am besten jedoch genau von zwei Dritteln) erraten werden können.

ZAT ist der Donnerstag vor dem Redaktionsschluß

discofieber@amt-fuer-oeffentliche-unordnung.de

Die neuen Textzeilen mit dem Thema: Metalle

1. And with a tongue built from quicksilver and a character of steel They actually come and ask me How I feel
2. I want a brand new house on an episode of Cribs and a bathroom I can play baseball in
3. Nimm den goldenen Ring von mir, dam dam
4. Mit viel Oktan und frei von Blei
5. I've got two tickets to Iron Maiden, baby. Come with me Friday, don't say maybe.
6. Aus Glas und Gold und Stein
7. Aluminum, tastes like fear
8. That you're still around
9. Lord of all Noldor, a star in the night and a bearer of hope, rides into his glorious battle alone, farewell to the valiant warlord
10. Der Himmel ist aus Blei
11. Die Büffel stehn an der Bar, anderbaranderbarwarumstehndieda?
12. Always believe in your soul you've got the power to know you're indestructible
13. We come from the land of the ice and snow, From the midnight sun where the hot springs blow.
14. Alles geht vorbei
15. Doch dann fiel ich ab
16. Gib mir'n kleines bisschen Sicherheit in einer Welt in der nichts sicher scheint.
17. Up, up to the sky
18. Honey, don'tcha know that I love you? In
19. Sometimes i feel im gonna break down and cry nowhere to go, nothing to do with my time
20. I wanna stay in love with my sorrow
21. Selling them whiskey and taking their gold, enslaving the young and destroying the old
22. But my eyes still see Talking is cheap people follow like sheep
23. I wanna live, I wanna give, I've been a miner for a....
24. In the mist dark figures move and twist was all this for real or just some kind of hell
25. I don't have no time for no monkey business

*Musikinstrumente von A-Z
Heute H wie Hulusi*



Die Die Hulusi ist ein Durchschlagzungeninstrument der chinesischen Musik. Sie gehört zur Gattung der Mundorgeln. Sie besteht aus einem Flaschenkürbis als Resonanzkörper und drei darin versenkten Bambusrohren, wovon das mittlere sieben Spiellöcher aufweist. Ähnlich wie beim Dudelsack werden zwei seitlich angebrachte Pfeifen als Borduntöne dazugeschaltet. Diese Begleittöne erklingen konstant. Im mittleren Melodierohr wird eine dreieckige durchschlagende Messingzunge angeblasen, wodurch ein schöner nasaler Klang entsteht.

MUTATIVIS MUTANDIS

GM: Michael Blumöhr

Runde 12 (Creaky Frank)

ZAT: 23. September 2011

LIEBE NOMIC-FREUNDE,

Drei von vier RÄV angenommen, das ist ja mal eine gute Quote. Und der vierte wurde aufgrund der neuen Vertagungsregel vertagt, sieht so aus, als hätte zumindest die Idee durchaus eine Mehrheit. Ich finde allerdings, dass sie sich eigentlich von den Objekten nicht wesentlich unterscheidet, es sind weitere Sonderfähigkeiten für einzelne Spieler, die auch durch die Objekte abgebildet werden können. Auch ein Wahlverfahren, denn natürlich liesse sich eine Regel einführen, die Objekte anders ins Spiel bringt als über Adalberts Ramschladen. Vielleicht auch eine Anregung für die Überarbeitung des Vorschlags.

Korrekturen gab es leider diesmal auch einige, die meisten hatte ich ja schon per E-Mail verschickt, Paul hat dann noch zwei Fehler gefunden, davon war einer ein eigener ;-) Mal sehen, was diesmal falsch ist, zumindest die Verkäufe bei Adalbert waren ein ziemliches Chaos.

Diesmal gibt es acht (8!) neue und alte Objekt-RÄV viel Spass damit.

KORREKTUR DER VORIGEN RUNDE

Phillip: -Bei den Abstimmungen zu den angenommenen Objekten O10D & O10E gab es jeweils eine Gegenstimme von ? und mir. Nach R.12(7) führt dies je zu einem Abzug von 5 Nomicpunkten, zumindest nach der Tabelle wurde dies nicht ausgeführt. (Dieser Teil von R.12(7) bleibt auch nach R10B unverändert)

GM: Das habe ich sogar in meinen Notizen stehen, nur der Übertrag in die Tabelle ist irgendwie unter den Tisch gefallen. Die Punktestände von Phillip (jetzt 94) und Georg (jetzt 28) sind in Folge leicht geändert.

Phillip: -In der Tabelle ziehst Du mir unter "O" (Objektregeln) zwei mal 3NP ab, einer der Abzüge ist die Überweisung auf mein Konto der Staatsbank der andere ist mir allerdings auch nach mehreren Durchlesen der Objektaktionen nicht klar. Potentielle Verwechslungen könnten sein:

*Doppeltes abziehen des Gebotes (3NP) fuer [34], dies steht aber schon unter R.14

*Abzug statt Gutschreibung der Punkte fuer [29], diese kommen jedoch erst nächste Runde (und als + nicht als -)

GM: Das ist in der Tat so, ich habe das Gebot für [34] wohl zweimal abgezogen. Anders kann ich mir das auch nicht erklären.

Phillip: -Da Gernot [31] nicht eingesetzt hat musste der Murrelbeutel nach O.13 (5) zerstört werden

GM: richtig, Absatz (5) habe ich übersehen. Der Murrelbeutel ist also futsch.

Phillip: -Der Zylinder [55] hat keine zusätzliche Objektklasse

GM: hiermit nachgeholt: er ist eine Wundertüte.

Phillip: O11C muss wohl R11C sein und ich vermute der Autor ist Steffen und nicht "Doppelter Wodka". Copy und Paste ist eine boese Sache, da bin ich auch schon oefters reingetappt...

GM: Auch das ist richtig. Aber C&P ist auch eine unheimliche Erleichterung zu früher, wo man alles entweder erneut abtippen musste oder wirkliche mit Schere und Klebstoff gearbeitet hat.

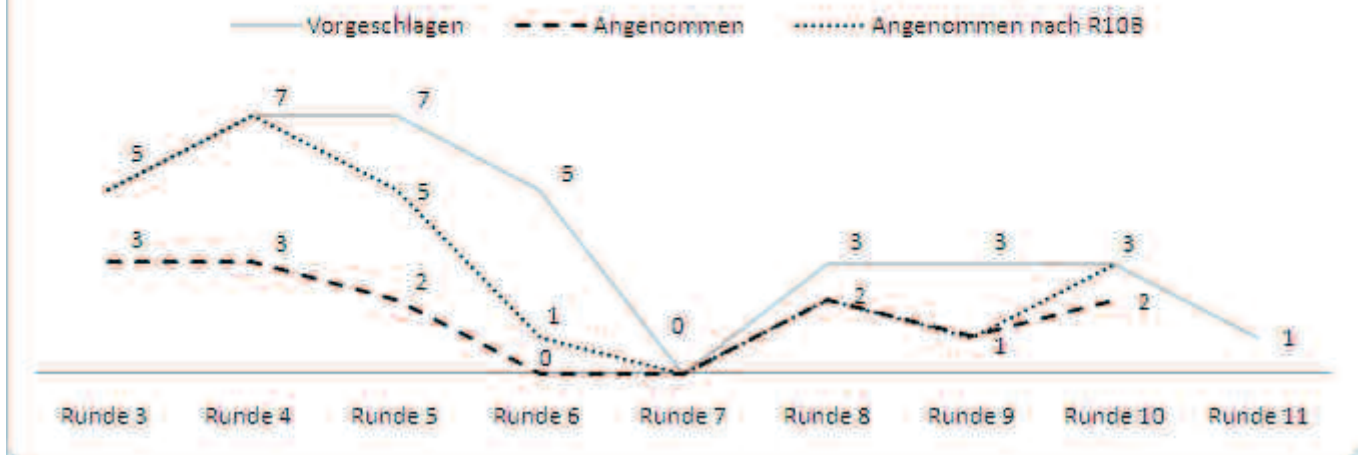
Paul: Dann Habe ich noch Anmerkungen zu der Auswertung der letzten Runde:

1. Ich habe den Investmentfond aktiviert und hätte dafür eigentlich Punkte bekommen müssen.

2. Ich wollte 3 NP auf mein Spielerkonto in der Staatsbank einzahlen, aber das ist auch nicht passiert.

GM: Das habe ich wirklich übersehen (sehe ich daran, dass ich es nicht auf meinen Auswertebogen übertragen habe) Deine Befehle lauteten: „[24]: Nomiczahl 1 [41]: zahle 3 NP ein“. Der erste führt zu +4 NP, der zweite macht aber keinen Sinn, in einen Packesel kann man nichts einzahlen.

Für Georg: Fiktive retroperspektive Auswirkung von R10B auf die Annahme von Objektregeln



PRESSE

Phillip: Schön dass das mit R10B geklappt hat. Unter diesen neuen Bedingungen will ich versuchen ein paar ausgesuchte meiner durchgefallenen Objekte, die jetzt mehrheitsfähig sind, nochmal aufs Tapet zu bringen.

Ich habe diese aber nicht selber vorschlagen sondern einige Mitspieler, die auch die Punkte etwas dringender brauchen wie ich, als Paten gewinnen können.

In die selbe Richtung -mehr Vielfalt bei den Objekten- zieht auch der Mu-Mu-Designpreis den ich hiermit stifte (Siehe entsprechender Aufruf); Aus Gründen des Fair-Play möchte ich Euch alle bitten mir NICHT vorab persönlich mitzuteilen welche Objektregelvorschläge in der nächsten Runde von Euch eingebracht werden, dies führt zur Disqualifikation des entsprechenden Vorschlags!

Und ausserdem:

ACHTUNG - Festhalten! Murmeln!!!!!!

Phillip zur Nomiczahl: Laaaangweilig

NMR

Gernot hat Zeitnot und steigt wohl aus der Partie aus. Schade.

ABSTIMMUNGEN

RIIA Änderung R.6 Paul

Vertagung: 0 JA - 6 NEIN nicht vertagt

Abstimmung: 6 JA - 0 NEIN angenommen

GM: Na, da bin ich mal gespannt. Nach 11 Runden ist das ja bisher wohl immer durch gewesen. Oder trübt mich da meine Erinnerung? ;-)

Phillip: Dafür!

Georg: Jetzt wo die Partie langsam Fahrt aufnimmt hätte ich auch gegen eine dreifache Mehrheit nichts einzuwenden aber da jetzt endlich wieder mal jemand das leidige Thema aufgegriffen hat, auf jeden Fall erstmal dafür.

Steffen: So ist es recht! Mal ein wenig Bewegung in die normalen Regeln!

RIIB Änderung R.14 vertagter Vorschlag R9A Georg

Vertagung: 0 JA - 6 NEIN nicht vertagt

Abstimmung: 5 JA - 1 NEIN angenommen

GM: Prinzipiell bin ich ja eher gegen undurchschaubare Zufallsereignisse durch den GM (s. kleines Egon-Spiel), aber wir haben ja schon einige andere und der Würfel liegt neben dem Rechner bereit...

Phillip: Erst mal ein "nod of the head" als Zeichen meines Respektes, dass Georg hier einen Vorschlag bringt obwohl dieser absehbar schon mal nicht die Unterstützung eines bestimmten Spielers -mir- hat. Und da dies an dieser Stelle nun offensichtlich wirklich nötig ist will ich hier und jetzt -hoffentlich nicht zu spät- eine Lanze für R.14 (6) ALT brechen:

Grundsätzlich ist in unserer Partie jede Form der Versteigerung ungerecht: ein Spieler bekommt ein bestimmtes Objekt - andere nicht. Es liegt auch in der Natur der Ausgangsregeln dass einige Spieler irgendwann mehr Nomicpunkte haben als andere, und damit dann mehr oder weniger auch einen grösseren Handlungsspielraum.

Ich bin im Sinne eines spannenden Spiels auf alle Fälle dafür sicherzustellen, dass alle Spieler ausreichend Punkte bekommen um nicht nur nicht auszuscheiden sondern auch einen vernünftigen Handlungsspielraum zur Verfügung zu haben. In diesem Sinne war auch mein Vorschlag der kommunistischen Legehenne (die diese Runde jedem 2 Nomicpunkte beschere sollten) zu sehen.

Es ist auch das von Georg vorgeschlagene Versteigerungssystem nicht immanent gerechter als das alte Verfahren - alle Spieler haben die selben Wahlmöglichkeiten und werden gleich behandelt.

Was dagegen aber gegen Georgs System spricht, ist dass es strategisch gesehen deutlich simpler ist und somit weniger Möglichkeiten bietet - und ergo in der Folge irgendwie dann auch ein kleines bisschen langweiliger ist.

Ich will dies in einem kleinem Beispiel verdeutlichen:

Angenommen zu einem bestimmten Zeitpunkt wäre das einzige für mich interessante Objekt ein Erste Hilfe Kasten, dessen Wert nun einmal ganz genau 10 Nomicpunkte beträgt.

Nach Georgs System sind nun Gebote zwischen 1 und 10 Nomicpunkten sinnvoll; je niedriger das Gebot desdo höher der Gewinn an Nomicpunkten wenn man denn den Zuschlag bekommt und je höher das Gebot um so grösser die Wahrscheinlichkeit die anderen Spieler zu überbieten und somit überhaupt einen Punktegewinn zu machen. 10NP bietet man eigentlich nur wenn es wichtiger ist den Punktegewinn anderer Spieler zu verhindern als selber Punkte bekommen zu wollen.

Keins der Gebote zwischen 1 und 10NP ist für mich unmittelbar mit einem Nachteil verbunden, entweder ich bekomme das Objekt und damit die Diffe-

renz meines Gebotes zu 10NP oder es passiert -im Bezug auf meine Nomicpunkte- gar nichts.

Kein Gebot abzugeben ist nicht sinnvoll, da ich ja eine potentielle Chance ohne ein Risiko vertue; ein Gebot von mehr als 10 Nomicpunkten ist ebenfalls nicht sinnvoll.

Etwas mehr Herausforderung besteht aber nach dem alten Versteigerungssystem:

Ein Gebot ist hier nicht einfach umsonst - ich muss das Risiko eingehen dass ein anderer Spieler mich überbietet und ich Punkte verliere ohne den Erste Hilfe Kasten zu bekommen. Dieses Risiko steigt sogar mit einem höheren Gebot.

Der Spielzug wird also nun riskanter, gleichzeitig erweitern sich aber auch die Möglichkeiten: Nun kann es durchaus eine sinnvolle Entscheidung sein KEIN Gebot abzugeben - andererseits mag, je nach dem wie man die Gebote der anderen Spieler einschätzt, sogar ein Gebot von mehr als 10 Nomicpunkte ein richtiger Zug sein.

Meine Vision für Mutatis Mutandis kurz zusammen gefasst: Lasst uns grosszügig dabei sein allen Spielern Nomicpunkte zukommen zu lassen und dann hart (aber fair) wenn sie diese ausgeben! Lasst uns das Spiel nicht langweiliger machen nur um nett zu jedem zu sein.

Steffen: Jetzt gehts

RIIC neue einfache Regel vertagter Vorschlag R9B Steffen

Vertagung: 2 JA - 4 NEIN nicht vertagt

Abstimmung: 3 JA - 3 NEIN abgelehnt

Vertagung (5a): 4 JA - 2 NEIN vertagt

GM: Den habe ich aus Versehen mit O11C gekennzeichnet, ich hoffe, Ihr habt das erkannt und trotzdem für die Vertagung mit abgestimmt. Wenn nicht, ziehe ich in diesem Fall die NMR-Strafe nicht ab, war ja mein Fehler.

Das Konzept ist diesmal schnörkellos. Bei den einzelnen Funktionen ist mir aber einiges noch nicht ganz klar und bedarf der Nachbesserung:

Klinkenputzer: Was ist, wenn das Objekt, das er versteigern will, schon verkauft ist? Da müsst Ihr die Abläufe eines Postspiels noch besser mit einarbeiten: Adalberts Angebot wird veröffentlicht. Jetzt

kann jeder bieten und ein Klinkenputzer kann sich ein Objekt zur Versteigerung aussuchen. Nur wenn es nicht verkauft ist, kann der Klinkenputzer es dann in der folgenden Runde versteigern. Wie diese Versteigerung durchgeführt wird, ist auch nicht festgelegt. Also erst mal so, wie sonst auch alle, jeder gibt ein Gebot ab, das Höchstgebot erhält den Zuschlag.

Bankenchef: Da sind einige Widersprüche drin, es kann zwei davon geben, aber nur der Spieler mit den meisten Punkten. Wer ist dann der zweite Bankenchef? Absatz (6) erschliesst sich mir auch noch nicht so ganz. Ich hoffe, Ihr habt das nochmal vertagt...

Phillip: Die neue Version gefällt mir schon viel besser, es gibt jedoch ein paar Dinge bei den vorgeschlagenen Funktionen, die mir noch zu vage formuliert sind:

Was für ein Objekt versteigert der Klinkenputzer denn nun genau? Eines aus seinem Besitz, eines das Adalbert sowiso anbietet (wissen die anderen Spieler das die Nomicpunkte an den Klinkenputzer gehen werden? Was ist wenn mehrere Klinkenputzer das selbe Objekt versteigern wollen?) oder eines das dann für die Versteigerung extra erschaffen wird? Wenn der Klinkenputzer auch für dieses Objekt bieten kann dann wird er es immer bekommen' da er jede Summe bieten kann, die er dann ja sofort wieder zurück bekommt.

Beim Bankchef ist zwar im Kommentar gesagt worden, dass die zu verleihenden Nomicpunkte aus dem Besitz des Bankchefs kommen sollen - im Regeltext steht dies aber nicht, dieser ist völlig der beliebigen Interpretation des GMs unterworfen.

Auch finde ich das Bankchef UND der vertagte R10A dann irgendwie doppeltgemoppelt (und das auch noch ohne Wodka!) sind.

Also - auf dem richtigen Weg aber noch nicht ganz da. Es liegt leider in der Natur solcher komplexeren Regelpakete dass der Teufel oft in den Details steckt...

Georg: Hört sich schonmal ganz gut an. An der Idee im ganzen habe ich wenig auszusetzen, habe jedoch einige Bedenken wegen Details die erst geklärt werden sollten bevor die Regel eintritt. Vor allem ist unklar wann genau diese Ämter besetzt werden. Was passiert wenn ein Spieler auf ein Amt verzichtet - ist es dann vakant (z.B. gibt es dann für 5 Runden keinen Präsidenten ?) oder wird in der nächsten Runde ein neuer Versuch gemacht ? Es ist auch nicht ganz klar wann ein Präsident wiedergewählt wird, in der letzten Runde des alten Präsi-

denten oder danach ? Und wann werden die Auktionen für das Amt des Klinkenputzers durchgeführt, was passiert wenn zwei Spieler das höchste Gebot abgeben oder wenn 2 Klinkenputzer gleichzeitig dasselbe Objekt versteigern wollen usw ? All dies sind nur Kleinigkeiten und ich unterstütze die Grundidee auf jeden Fall aber ich denke schon dass das geklärt sein sollte bevor der RÄV in kraft tritt.

O I I D neues Objekt Bauchrednerpuppe

Abstimmung: 6 JA - 0 NEIN **angenommen**
als O.18 Bauchrednerpuppe

GM: So ganz kann ich den Sinn dieser Regel nicht nachvollziehen. Der Vorteil der Bauchrednerpuppe ist doch nur, dass man die Gebühren für Mehrfachgebote spart. Richtig? Bei 1-NP-Geboten ist die aber auch minimal ;-)

Steffen: Ich hätte das Objekt vielleicht ein wenig anders getauft, aber na ja, geht so.

FÜR DIE NÄCHSTE RUNDE

Unter dieser Überschrift findet Ihr immer was für die nächste Runde abgegeben werden muss bzw. kann.

NOTWENDIGE AKTIONEN

- Nomiczahl
- Abstimmung über Vertagung mit Kommentar bzw. Annahme der Vorschläge
- ggf. Abstimmung über Neuaufnahme

ZUSÄTZLICHE AKTIONEN

- Regeländerungsvorschläge
- Presse
- Gebote für Adalberts Ramschladen
- Anwendungen von Objekten

NEUEINSTEIGER

Antrag auf Teilnahme an der Partie

OBJEKTAKTIONEN

Oliver massiert mit [23] Phillip und tippt auf 8 mit seinem Investmentfondzylinder [33], was ihn 1 NP kostet.

Phillip macht ein Massagestudio auf und massiert mit [19] Steffen und mit [26] Oliver. Dann schüttet er den Murmelbeutel [34] aus, was die Gebote bei Adalbert völlig verwirbelt, der Beutel ist dann futsch. Er zahlt 10 NP in die Staatsbank ein.

Georg erklärt, sein kompromittierender Zauberzylinder [28] ist eine Leuchtende Kugel, die er in der Folge beim Sonderverkauf auch bekommt: [65]. Er zahlt 3 NP in die Bank ein.

Paul investiert in [24] und tippt 1 was ihm 4 NP beschert. Er zahlt ebenfalls 3 NP in die Bank ein.

Dann der etwas chaotische Verkauf. Phillips Gebote bleiben unverändert, er erhält für je 3 NP: den Zauberzylinder [55], der eine Wundertüte ist, die sich als [61] Aktion Sonderverkauf und einen kommunistischen Packesel [62] entpuppt. Der Sonderverkauf sorgt dann gleich wieder für neue Objekte bei Adalbert, die Wundertüte ist danach zerstört und damit auch der Zauberzylinder. Phillip kauft die Wundertüte [54], die [63] Beutel mit Murmeln und [64] Omas Saftpresse enthält. Er ersteigert außerdem [50] Massageball und [46] Leuchtende Kugel.

Oliver zahlt 17 NP für den [52] Investmentfond (anstatt [47]).

Georg zahlt 5 NP für [38] Beutel mit Murmeln (statt [58]) und 3 NP für [58] Schwarzer Peter (statt [54]).

Steffen erhält für je 5 NP [59] kom. Legehenne (statt [44]) und [42] vorläufiger Punktespeicher (statt [50]).

Paul zahlt ein NP für [51] Omas Saftpresse und bekommt [59] nicht. (Originalgebote für [46] und [54]).

Der Zauber-Zylinder [29] ist wieder eine Leuchtende Kugel.

DIE STAATSBANK

	ALTER SALDO	ZINSEN	BEWEGUNG	SALDO NEU
Adalbert	15	0,6000	77	92,6000
Phillip	3	0,1200	10	13,1200
Paul	0	0,0000	3	3,0000
Georg	0	0,0000	3	3,0000

OBJEKTE

NR.	OBJEKT	BESITZER
1	Leuchtende Kugel	Phillip
2	Wurfaxt	Phillip
3	Leuchtende Kugel	Gernot
4	Leuchtende Kugel	Phillip
5	Reisekoffer	Paul
6	Wurfaxt	Phillip
7	Reisekoffer	Georg
10	Wurfaxt	Paul
11	Omas Saftpresse	Georg
12	Wurfaxt	Gernot
13	Reisekoffer	Phillip
16	Kommunistischer Packesel	Phillip
18	Omas Saftpresse	Phillip
19	Massageball	Phillip
20	kompr. Fotos	Adalbert (3)
22	Kommunistischer Packesel	Paul
23	Massageball	Oliver
24	Phillipps Investmentfond	Paul
25	Reisekoffer	Phillip
26	Massageball	Phillip
28	Zauber-Zylinder (Wurfaxt)	Adalbert (1)
29	Zauber-Zylinder (Leucht. Kugel)	Phillip
30	Reisekoffer	Phillip
33	Zauber-Zylinder (Omas Saftp.)	Oliver
36	Wurfaxt	Steffen
37	Omas Saftpresse	Steffen
38	Beutel mit Murmeln	Georg
39	Leuchtende Kugel	Oliver
40	Staatsbank	Paul
41	Kommunistischer Packesel	Paul
42	Vorläufiger Punktespeicher	Steffen
43	Phillipps Investmentfond	Adalbert (2)
44	Kommunistische Legehenne	Adalbert (2)
46	Leuchtende Kugel	Phillip
47	Erste Hilfe Kasten	Oliver
48	Reisekoffer	Adalbert (2)
49	Wurfaxt	Adalbert (2)
50	Massageball	Phillip
51	Omas Saftpresse	Paul
52	Phillipps Investmentfond	Oliver
53	Kommunistischer Packesel	Adalbert (2)
56	Kompromittierende Photos	Adalbert (2)

57	Beutel mit Murmeln	Adalbert (2)
58	Schwarzer Peter	Georg
59	Kommunistische Legehennen	Steffen
60	Vorläufiger Punktespeicher	Adalbert (2)
62	Kommunistischer Packesel	Phillip
63	Beutel mit Murmeln	Phillip
64	Omas Saftpresse	Phillip
65	Leuchtende Kugel	Georg
66	Erste Hilfe Kasten	Adalbert (1)
67	Reisekoffer	Adalbert (1)
68	Wurfaxt	Adalbert (1)
69	Massageball	Adalbert (1)
70	Omas Saftpresse	Adalbert (1)
71	Phillipps Investmentfond	Adalbert (1)
72	Kommunistischer Packesel	Adalbert (1)
73	Wundertüte	Adalbert (1)
74	Zauber-Zylinder (Wurfaxt)	Adalbert (1)
75	Kompromittierende Photos	Adalbert (1)
76	Beutel mit Murmeln	Adalbert (1)
77	Schwarzer Peter	Adalbert (1)
78	Kommunistische Legehennen	Adalbert (1)
79	Vorläufiger Punktespeicher	Adalbert (1)
80	Bauchrednerpuppe	Adalbert (1)

- R.6 Regeländerungsverfahren bei einfachen Regeln) [AB WA][AB WF][AB WN]
- R. 12 Objektregeln [AB WC][AB WM]
- R. 13 Umgang mit Objekten [AB WC]
- R. 14 Adalberts Ramschladen [AB WC][AB WN]
- R. 15 Überlappende RÄV [AB WE]
- O. 1 Leuchtende Kugel [AB WC]
- O. 2 Erste Hilfe Kasten [AB WC]
- O. 3 Reisekoffer [AB WC]
- O. 4 Wurfaxt [AB WC]
- O. 5 Massageball [AB WE]
- O. 6 Omas Saftpresse [AB WE]
- O. 7 Phillipps Investmentfond [AB WE]
- O.8 Kommunistischer Packesel [AB WF]
- O.9 Wundertüte [AB WF]
- O.10 Zauber-Zylinder [AB WF]
- O.11 Kompromittierende Photos des Präsidenten der Vereinigten Staaten [AB WG]
- O.12 Staatsbank [AB WG]
- O.13 Beutel mit Murmeln [AB WK]
- O.14 Schwarzer Peter [AB WK]
- O.15 Aktion Sonderverkauf [AB WL]
- O.16 Kommunistische Legehennen [AB WM]
- O.17 Vorläufiger Punktespeicher [AB WM]
- O.18 Bauchrednerpuppe [AB WN]

Der aktuelle Regelstand ist als PDF-Download auf der Webseite verfügbar.

DIE GÜLTIGEN REGELN

Es gelten die Startregeln aus dem AB Extra XXII. Ihr findet diese Regeln im Internet unter dem Link <http://www.amt-fuer-oeffentliche-unordnung.de/partien/mm/startregel.html> oder einfach in der linken Spalte auf Nomic-Startregel klicken.

GEÄNDERTE REGELN:

- R.1 Spielzug [AB WA]
- R.2 (NMR) [AB WA]
- R.4 Punktevergabe [AB WA]

DIE TABELLE

	NZAHL	NP ALT	R.4(1)	R.4(3)	R.12	R.2(3)	R.14	O	NP	OBJMAX	BESITZ
Phillip Müller	1	94	2	3			-28	-10+8+9+2	80	26	17
Paul Müller	2	36		20			-6	-3+4+2	53	19	7
Georg Richter	4	28		20			-12	-3+2	35	14	5
Gernot Ditten		26				-5		3+2	26	10	2
Steffen Reitstetter	3	19					-14	8+2+2	17	10	4
Oliver Sprinzl	2	15					-17	3+2+8	11	8	5

REGELÄNDERUNGSVORSCHLÄGE

R11A Änderung R.4 vertagter Vorschlag R10A (unverändert) Steffen

R 4 wird wie folgt ergänzt:

(5) Spieler können sich gegenseitig Kredite gewähren. Dies muss dem Spielleiter durch den Kreditgeber angezeigt werden. Die Kreditvereinbarung ist durch folgende Kriterien begrenzt:

1. Der Kredit darf den Kreditgeber nicht auf weniger als 1 Nomic-Punkt bringen.
2. Der Kredit ist auf maximal 5 Runden zu gewähren.
3. Der Zinssatz beträgt einheitlich 5 % pro Runde. Die Zinsen werden auf volle Punkte gerundet.
4. Als Sicherheiten darf der Spieler alle Arten von Versprechen geben.

(6) Sollte dem Spieler an der letzten Stelle ein Kredit gewährt worden sein, verdoppelt der Spielleiter den Kredit zinslos. Die anderen Regelungen entsprechen der Kreditvereinbarung, die zwischen dem Kreditgeber und Kreditnehmer geschlossen wurde.

(7) Sollte ein Spieler seinen Kredit inklusive Zinsen nicht zurückzahlen können, versteigert der Spielleiter die Sicherheiten des Spielers. Sollte dies nicht ausreichen geht der Spieler insolvent. Er ist dann für 3 Runden nicht berechtigt, an Abstimmungen teilzunehmen, es sei denn der Kreditgeber gestattet dies. Nach diesen 3 Runden ist der Spieler wieder schuldenfrei und fängt bei 10 Nomic-Punkten wieder an.

O11B neues Objekt Adalbert-Aktienpaket

1) Es kann zu jeder Zeit nur maximal einhundert Objekte dieser Klasse geben.

(2) Zu Beginn der Runde werden 1% des Kontostands, den Adalbert am Ende der letzten Runde hatte, von Adalberts Konto bei der STAATSBANK auf das STAATSBANK-Konto des Besitzers des Adalbert-Aktienpaket übertragen.

O11C neues Objekt Bausatz Nr. 23a

(1) Der Bausatz Nr. 23a ermöglicht dem Besitzer die Abgabe des Befehls

Baue <Objektklasse>

Unter <Objektklasse> ist eine aktuell gültige Objektklasse, von der der GM zum jetzigen Zeitpunkt ein Objekt erschaffen kann, anzugeben.

(2) Wurde der Befehl "Baue <Objektklasse>" abgegeben erschafft der GM ein Objekt dieser Klasse, der Besitzer des Bausatz Nr. 23a wird Besitzer dieses neu erschaffenen Objektes und verliert 5 Nomicpunkte. Dann wird der Bausatz Nr. 23a zerstört.

O11D neues Objekt Frisbie

(1) Immer wenn ein Spieler Besitzer des Frisbies wird bekommt er 5 Nomic Punkte zu seinem Konto.



Kommentar: Phillip hatte mich gebeten, nochmal sein Frisbie aus Runde 3 vorzuschlagen, was er aus verschiedenen Gründen nicht selbst machen will. Dabei hat er mir gleich auch den Sinn des Frisbies erklärt, der mir beim ersten Mal doch etwas verborgen geblieben war. Man kann ja die GEBE und NEHME-Befehle auf jedes Objekt anwenden, von daher ist es sehr einfach für das Frisbie, den Besitzer zu wechseln und es gibt also die Möglichkeit, einem anderen Spieler Punkte zukommen zu lassen, z.B. als Teil eines Abkommens. Das Frisbie ist also eine Art von neuer Version des Massageballs und als solches durchaus nützlich, insofern bin ich gerne bereit, diesen Vorschlag nochmal einzubringen.

O11E neues Objekt Geheimes Klon Laboratorium

(1) Wenn das geheime Klon Laboratorium zum ersten Mal in den Besitz eines Spielers kommt, von dem zu diesem Zeitpunkt kein Doppelgänger existiert, dann wird ein Spiegelbildspieler dieses Be-

sitzers des geheimen Klon Laboratoriums (im folgenden wird dieser Spieler als namengebender Spieler bezeichnet) angelegt und sofort als Spieler der laufenden Partie aufgenommen.

(2) Dieser Spiegelbildspieler wird als Doppelgänger mit dem Namen des namengebenden Spielers (zb. Doppelgänger Karl) geführt.

Er gilt somit als zweiter Spieler derselben Person. Der Doppelgänger kommt dabei mittels dieser Regel und nicht gemäß Regel R.7 ins Spiel. Er wird abgesehen von den in dieser Regel beschriebenen Einschränkungen wie die anderen Spieler behandelt und hat zu Beginn 10 Nomic-Punkte.

(3) Für das geheime Klon Laboratorium wird in der Liste der Objekte angegeben welchen Doppelgänger es ins Spiel gebracht hat.

(4) Der Besitzer des geheimen Klon Laboratoriums gibt den Spielzug des gelisteten Doppelgängers ab, auch wenn er nicht der namengebenden Spieler des Doppelgängers ist.

(5) Der Doppelgänger darf in seinem Spielzug keine Objekte aus seinem Besitz mit dem namengebenden Spieler tauschen, verkaufen oder schenken oder welche aus dem Besitz des namengebenden Spielers kaufen oder annehmen.

(6) Der Doppelgänger darf in Abweichung von den normalen Regeln bei Abstimmungen zur Annahme oder Ablehnung eines Vorschlags nur mit "JA" oder "Enthaltung" stimmen. "Nein" Stimmen werden vom Spielleiter in "JA" Stimmen umgewandelt.

Bei Abstimmungen bezüglich der Vertagung eines Vorschlags ist der Doppelgänger nicht eingeschränkt.

(7) Wird das geheime Klon Laboratorium zerstört scheidet der entsprechende gelistete Doppelgänger am Ende der Runde aus dem Spiel aus.

(8) Scheidet der gelistete Doppelgänger aus dem Spiel aus so wird das entsprechende geheime Klon Laboratorium zerstört.

(9) Scheidet der namengebenden Spieler aus dem Spiel aus so scheidet auch der entsprechende Doppelgänger aus dem Spiel aus.

(10) Scheidet der Besitzer des geheimen Klon Laboratoriums aus dem Spiel aus, so wird das geheime Klon Laboratorium zerstört.

(11) Gewinnt ein Doppelgänger das Spiel, so ist dies weder als ein Sieg des namengebenden Spielers noch als ein Sieg des Besitzers des entsprechenden geheimen Klon Laboratoriums zu werten.



"Dies ist die überarbeitete Neuauflage des Doppelgängers, allerdings ist nun Objekt und Spiegelbildspieler sauber getrennt und so auch verständlicher. Würde mich sehr über eure Zustimmung freuen!"

0111F neues Objekt Nachtsichtgerät

(1) Bei allen Abstimmungen über RÄVs, die der Besitzer eines Nachtsichtgeräts eingebracht hat, insbesondere auch zu Objektregel-RÄVs, und bei Abstimmungen über Gerichtsentscheidungen bezüglich Gerichtsansufungen durch den Besitzers eines Nachtsichtgerätes, wird in der Auswertung das komplette Abstimmungsverhalten aller Spieler veröffentlicht.

Insbesondere wird auch für vertagte RÄVs angegeben wie jeweils welcher Spieler abgestimmt hätte. Sollten bei einer Abstimmung weitere Angaben erforderlich oder möglich sein werden auch diese von jedem Spieler veröffentlicht.

0111G neues Objekt Richterrobe

(1) Wenn eine Richterrobe neu erschaffen wird, bestimmt der GM nach einem zufälligem Verfahren 5 verschiedene Objektklassen. Diese Objektklassen werden in der Objektliste als Attribute der Richterrobe angegeben.

(2) Hat ein Spieler das Gericht angerufen und der GM hat dazu in irgendeiner Instanz eine Entscheidung zu treffen, wird zuerst geprüft ob die zur Gerichtsansufung führende Uneinigkeit über die Auslegung einer oder mehrere Regeln sich auf ein oder mehrere Objektregeln beziehen, die Attribute einer Richterrobe im Besitz eines Spielers sind, der nicht der gerichtsansufende Spieler ist. Ist dies der Fall wird die Entscheidung des GM zur Gerichtsansufung um eine Runde aufgeschoben. Der GM bestimmt für jede der so betroffenen Objektregeln den Spieler, der nicht gerichtsansufender Spieler ist und im Besitz der Richterrobe mit der höchsten Objektzahl ist, für die die betroffene Objektregel als Attribut gelistet wird. Der oder die so be-

stimmten Spieler müssen mit ihrem Zug ein Rechtsgutachten abgeben, wie die Objektregel(n) im Bezug auf die Gerichtsanhörung auszulegen ist bzw. sind.

(3) Das Rechtsgutachten darf jeweils nur die Interpretation von Regeltext der in Frage stehenden Objektklasse geben, nicht aber von anderen von der Gerichtsanhörung betroffenen Gesetzen. Ansonsten ist das Rechtsgutachten als ganzes ungültig.

(4) Ein gültiges Rechtsgutachten ist für die Entscheidung des GM bezüglich der Gerichtsanhörung bindend.

(5) Spieler, welche die von ihnen eingeforderten Rechtsgutachten gültig und in einer ausreichend umfassenden Form abgegeben haben (Entscheidung des GM), erhalten 10 Nomicpunkte, unabhängig von der Anzahl der Rechtsgutachten oder der Anzahl der Richterroben in ihrem Besitz.



Kommentar: Damit die Entscheidung vom Gericht nicht nur von der "Laune" des GM abhängig ist. Da kann man sehr gut Entscheidungen beeinflussen. Gerichtsanhörungen können gute tatische Mittel werden ;)

neues Objekt Schmusekatze

(1) Zu Beginn der Runde bekommt der Besitzer der Schmusekatze 4 Nomic Punkte zu seinem Konto.

(2) Gibt es am Ende der Runde, nachdem der GM die neuen Nomicpunktstände aller Spieler berechnet hat, genau einen Spieler, der im Gegensatz zur vorherigen Runde nun mehr Nomicpunkte als der Besitzer der Schmusekatze hat, so wechselt die Schmusekatze in den Besitz dieses Spielers.

(3) Die Schmusekatze kann nicht als Objekt bei den Befehlen GEBE, NEHME oder TAUSCHE angegeben werden.



Wir brauchen Nomicpunkte - aber auch mehr Dynamik! Die Schmusekatze bleibt nicht wie die leuchtenden Kugeln einmal gekauft für immer sicher im Tresor eingelagert sondern wie eine echte Katze hat sie ihren eigenen Kopf und wechselt mal zu diesem mal zu jenem Spieler.

neues Objekt Ventilator

(1) Der Ventilator hat zwei Schalter: Schalter-1 und Schalter-2.

Schalter-1 hat immer eine der drei folgenden Schalterstellungen: "Kalte Luft", "Warme Luft" oder "Heisse Luft".

Schalter-2 hat immer eine der drei folgenden Schalterstellungen: "Langsam", "Mittel" oder "Schnell".

Wenn ein Objekt "Ventilator" erschaffen wird, dann legt der GM dessen Schalterstellungen zufällig fest.

Die Schalterstellung von Schalter-1 und Schalter-2 des Ventilators werden in der Liste der aktuell existierenden Objekte veröffentlicht.

(2) Der Ventilator ermöglicht dem Besitzer die Abgabe des Befehls

Schalte <Schalterstellung-1> , <Schalterstellung-2>

Unter <Schalterstellung-1> ist eine der nach (1) gültigen Schalterstellungen für Schalter-1 anzugeben.

Unter <Schalterstellung-2> ist eine der nach (1) gültigen Schalterstellungen für Schalter-2 anzugeben.

(3) Wurde der Befehl "Schalte <Schalterstellung-1> , <Schalterstellung-2>" abgegeben wird am Ende der Runde die Schalterstellungen von Schalter-1 und Schalter-2 des Ventilators entsprechend auf <Schalterstellung-1> und <Schalterstellung-2> gesetzt.

(4) Ist beim Ventilator die Schalterstellung von Schalter-1 auf "Heisse Luft" so erhöht der GM nach der Bestimmung der Anzahl von Spielern, die gemäss R.14(3) bieteberechtigt sind, diese Anzahl um 1.

(5) Ist beim Ventilator die Schalterstellung von Schalter-1 auf "Kalte Luft" so reduziert der GM nach der Bestimmung der Anzahl von Spielern, die gemäss R.14(3) bieteberechtigt sind, diese Anzahl um 1, jedoch nicht unter 1.

(6) Ist beim Ventilator die Schalterstellung von Schalter-2 auf "Langsam" so bekommt jeder Spieler für jedes Angebot, das er in der Runde bei Adalbert abgegeben hat, einen Nomic Punkt von seinem Konto abgezogen.

(7) Ist beim Ventilator die Schalterstellung von Schalter-2 auf "Schnell" so bekommt jeder Spieler für jedes Angebot, das er in der Runde bei Adalbert abgegeben hat, einen Nomic Punkt auf seinem Konto gutgeschrieben.



Auszug Wikipedia: Marktgleichgewicht (auch geräumter Markt) nennt man in der Wirtschaftswissenschaft die Situation auf einem Markt, in der die Menge des Angebots gleich der Nachfragemenge ist. Diese Menge wird als Gleichgewichtsmenge bezeichnet. Da es in der Regel umso mehr Käufer (und weniger Verkäufer) gibt, je niedriger der Preis ist sowie umso mehr Anbieter (und weniger Nachfrager), je höher der Preis ist, fungiert der Preis als gleichgewichtsbildende Variable. Der Preis, der zum Marktgleichgewicht führt, wird als Marktpreis oder Gleichgewichtspreis bezeichnet. Das Gleichgewicht bei der Preisbildung ist ein zentrales Element der Neoklassischen Theorie und der Allgemeinen Gleichgewichtstheorie.

[...] Ein steigendes Angebot drückt den Preis und erhöht die umgesetzte Menge. Bei sinkendem Angebot steigt der Preis und die Menge sinkt.

ChronoMir

110. Runde

A

Gründung des ersten deutschen Frauenfußballclubs.

B

Die ersten Gegenstände aus Gold

C

Der Kaiser der United States wird geboren

D

Der erste Microwellenherd

E

Charles verliert in Nancy das Blut, nachdem er zuvor in Grandson den Hut und in Murten den Mut verloren hatte.

F

Cecil, nach dem später ein Land benannt wird, kommt auf die Welt.

G

Der Höhlenbär stirbt aus

H

Um Münzen zu gestalten führen die Schweizer drei Wettbewerbe durch, beauftragen anschließend noch Künstler mit der Gestaltung, lassen die Münzen prägen - und geben sie dann doch nicht aus.

I

Um der Gefahr von Rennrad-Doping vorzubeugen, werden bei der Tour de France erstmals die Räder untersucht

K

Das RNZ erscheint.

An dieser Stelle einen herzlichen Dank an meine Mitspieler für die Zustimmung bei R10B! Wie bei der Abgabe des Regelvorschlags versprochen möchte ich mich nun für diesen Vertrauensbeweis revanchieren und sende hiermit den:

MuMu Designpreis 2011



1. Preis: Eine Leuchtende Kugel

2. Preis: Eine Rückenmassage (8 Nomicpunkte)

Für den Fall das insgesamt 10 oder mehr Objektvorschläge eingebracht werden sollten (meine natürlich nicht mitgerechnet) gibt es zusätzlich:

3. Preis: Eine weitere Rückenmassage (8 Nomicpunkte)

Ich werde zur Ermittlung der Preisträger alle zur folgenden Runde eingebrachten Objektvorschläge (O13x) vollkommen subjektiv und unabhängig davon ob die entsprechende Objektregel angenommen wird oder nicht, in den folgenden Kategorien bewerten:

Originalität & Kreativität

(0 bis 10 Punkte)

Der Spieleffekt des Objektes ist neu oder kombiniert zumindest bestehende Effekte in einer neuen und überraschenden Form. Das Objekt sollte etwas „Interessantes“ machen, dabei ist es für mich unerheblich wie gross der Einfluss auf das Spiel ist.

Verständlichkeit & Klarheit

(0 bis 5 Punkte)

Diese Punkte werden für eine klare Gliederung und präzise Formulierung des Regeltextes vergeben. Die Objektregel sollte für das was sie macht weder unnötig lang noch zu kurz sein und vor allem sollte sie keine Regellücken aufzeigen.

Positiver Einfluss auf den Spielverlauf

(0 bis 5 Punkte)

Das Objekt sollte generell Aktivität und Interaktion von Spielern fördern und möglichst nicht allzu destruktiv sein. Als ein gut ausbalanciertes Objekt sollte es weder zu schwach (langweilig!) noch zu stark sein.

Gutes Marketing

(0 bis 5 Punkte)

Der Name des Objektes und seine Funktion passen zusammen. Die erklärende Presse zum Objekt beinhaltet einen humorvollen, leidenschaftlichen oder sonstwie ungewöhnlichen Apell für die Regel. Das Objekt bringt mich zum Schmunzeln oder gar zum Lachen.

Zum vierzehnten Mal haben wir die Serie der 25 verschiedenen Turniernamen hinter uns gebracht (der heutige passt also saisonal nur in ungeradzahigen Jahren), und selbst die Heft-Nummer des *Amtsblatts* erweist dieser Partie heute ihren Respekt mit einem herzhaften "Wo(w)" zum Jubiläum. ;-)

Ergebnisse des Turniers "Das Sommerloch":

Platz	Punkte	Spieler	195	188	214	243	331	300	Summe	Anm.
1. (1)	2857	C-Robert Gunst	2	2	4	4	3	3	18	
2. (3)	2222	C-Johannes Schwagereit	3	3	5	4	4	3	22	
3. (2)	1678	C-DAS PROGRAMM	3	4	3	5	3	6	24	
(4)	1678	C-Volker Jungmann	5	5	2	3	4	5	24	
5. (5)	1255	C-Henry Springer	7	4	4	3	5	6	29	
(6)	1255	C-Martin Kopp	5	4	4	5	5	6	29	
7. (7)	1053	C-Martin Schlumpberger	4	5	8	8	7	3	35	

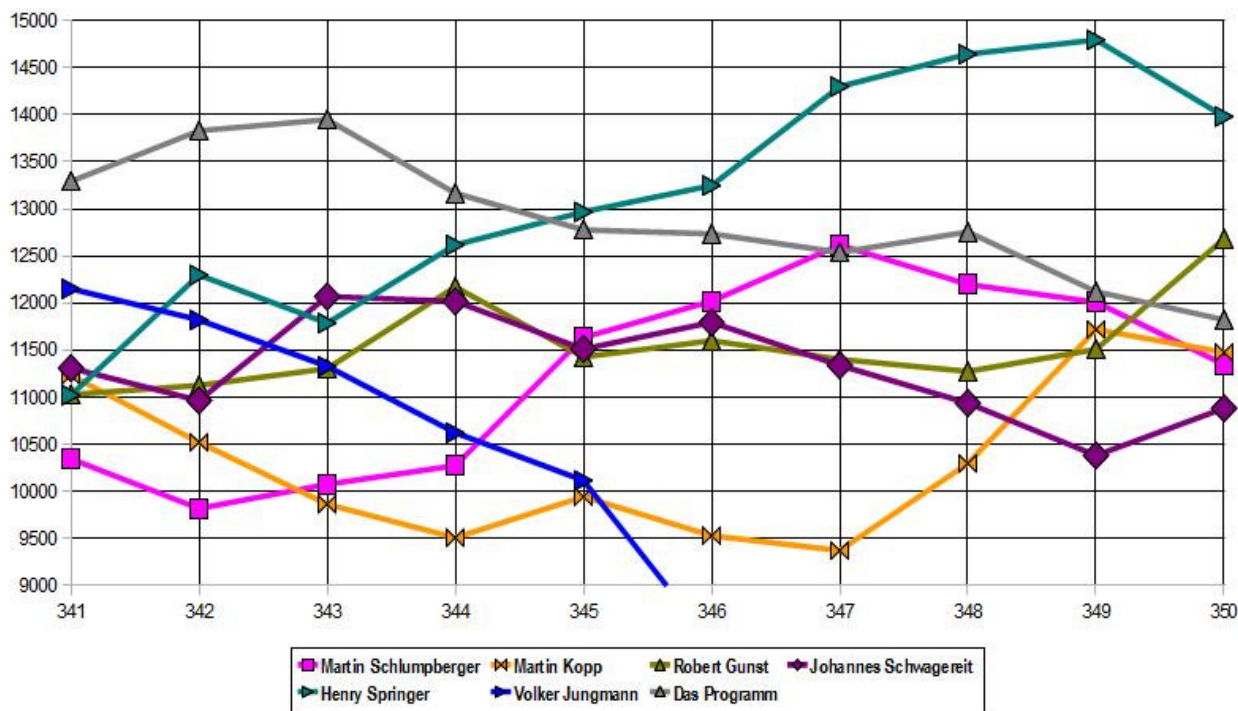
Willkommen zurück, Volker Jungmann!

Der Würfel streute diesmal heftig um mehr als drei Schläge in beide Richtungen; aufgrund der unterschiedlichen Anzahl an eingesetzten Wechseln wurde aber nur ein einziger Teilnehmer deutlich benachteiligt, nämlich Das Programm. Robert Gunst schaffte einen souveränen Start-Ziel-Erfolg...

Rangliste:

Platz	Spieler	10%	28%	44%	58%	70%	80%	88%	94%	98%	100%	Punkte	Änderung
1. (1)	C-Henry Springer	7	1	6	1	2	1	1	1	2	5	13981	-813
2. (5)	C-Robert Gunst	4	3	2	1	7	1	4	4	3	1	12683	+1173
3. (2)	C-DAS PROGRAMM	1	2	2	7	4	1	3	1	4	3	11823	-300
4. (4)	C-Martin Kopp	2	7	7	5	2	6	5	1	1	5	11478	-243
5. (3)	C-Martin Schlumpberger	4	6	2	3	1	1	2	6	4	7	11349	-661
6. (6)	C-Johannes Schwagereit	2	4	1	3	6	1	6	5	6	2	10885	+501
7. (7)	C-Volker Jungmann	6	4	5	6	5					3	4400	+553

...und verbesserte sich damit in der Rangliste um drei Plätze, kann aber Henry Springer noch nicht das Wasser reichen.



Nächstes Turnier:

Anmeldung zum 351. Turnier ("Amtsblatt Classics"):

239 + 1W3 335 + 1W4 221 + 1W6 226 + 2W2 330 + 2W3 305 + 2W4

Das Programm spielt mit 228 - 216 - 95 - 1 (22.77778)

Zurück zum Namen des ersten Turniers - los geht's mit der 15. Serie, und diesmal gibt es keine kurzen Bahnen.

ZUFALL (Turnierfußball) http://www.schroep1.net/pbm/partien/zufall/	GM: Michael Schröpl michael.schroep1@gmx.de	ZAT: 2011-09-22
Runde 321 (mit 57 WP)		Nächstes Mal: 52 WP

Nach längerer Abwesenheit hat auch Volker Jungmann, immerhin Vierter der Ewigen Rangliste, wieder den Weg zu unserer Partie gefunden.

Turniere mit kleinen WP-Zahlen machen Hintermannschaft relativ unattraktiv (und sind deshalb für die Rangliste üblicherweise die entscheidenden, weil hier die erreichbaren Punkte besonders heftig streuen); damit sind sie oft ein Freibrief für Kamikaze-Stürmer. Gibt es ein Mittel gegen diese? Weniger WP im Mittelfeld wären eine Möglichkeit (und brachten diesmal immerhin Rang 3-4 ein); man muss allerdings die restlichen Gegner aushalten, vor allem die defensiven Aufstellungen. Wenn die 3:1-Regel nicht gut aufgeht, dann kann auch Mauern funktionieren - und diesmal lag genau dieser Fall vor.

Da die *Bonner Nieten* zu flach mauerten, hatten nur zwei Teilnehmer die richtige Idee: Michael Paas und Andreas Zöch - wobei letzterer in Usain-Bolt-Manier freiwillig mit nur einem Team angetreten war! Hätte er zwei verschiedene Verteilungen der beiden restlichen WP in den schwachen Reihen ausprobiert, dann hätte er mindestens ein Wettwürfeln um den Turniersieg erreicht; so aber entschieden die Stürmer darüber, von welchem der beiden Spitzenreiter sie sich lieber ausmauern lassen wollten.

Dadurch kam Michael Paas ohne rechte Gegenwehr zu seinem 17. Turniersieg (dem ersten seit Runde 299). Seine neue WP-Zahl ist fast dasselbe in Grün, mit einer Schicht an 3:1-WP weniger für die Stürmer; gespielt wurde sie in dieser Partie bisher zwei Mal, in den Jahren 1993 und 2004.

Platz	Verein	Manager	Aufstellung	Tore	Punkte
1.	FC Aussennetz	Michael Paas	0-0-33-12-12	693520 : 700000	287623 : 132377
2.	Vienna District	Andreas Zöch	0-0-33-13-11	702166 : 740000	277123 : 142877
3.	Ananas-Bomber	Henry Springer	0-0-21-9-27	1943578 : 1820000	254852 : 165148
4.	New Pop Wave	Martin Kopp	0-0-21-9-27	1943308 : 1820000	254520 : 165480
5.	Profexa Vorwärts	Herbert Frohn	0-0-17-10-30	2376800 : 2210000	250163 : 169837
6.	Playboy Bunnies FC	Marcel Seidel	0-0-17-10-30	2376263 : 2210000	249865 : 170135
7.	Werder Power	Marcel Seidel	0-0-17-10-30	2376545 : 2210000	249860 : 170140
8.	Bonner Nieten	Herbert Frohn	0-0-30-17-10	909172 : 860000	243410 : 176590
9.	Drakoon Dragons	Stefan Bender	0-0-24-9-24	1557500 : 1510000	239911 : 180089
10.	FC Töte Hose	Lukas Kautzsch	0-0-13-11-33	2838335 : 2570000	235850 : 184150
11.	FC Rückschritt	Volker Jungmann	0-2-11-11-33	2799301 : 2519974	233203 : 186797
12.	Vorwärts Tröte	Robert Gunst	0-2-11-11-33	2799261 : 2520804	233117 : 186883
13.	Badener Gargoyles (*)	Stefan Bender	0-6-12-10-29	2120216 : 1983609	223299 : 196701
14.	Exoten-Club	Lukas Kautzsch	0-0-27-9-21	1162700 : 1180000	223268 : 196732
15.	Die Kirschkerne	Henry Springer	2-0-11-11-33	2791955 : 2621979	189194 : 230806
16.	Burgherren Camelot	Volker Jungmann	1-0-24-24-8	1383796 : 1403476	181414 : 238586
17.	FC Risiko	Michael Paas	0-0-11-13-33	2904162 : 2750000	163383 : 256617
18.	Knobold	Michael Frenzel	0-0-11-13-33	2904053 : 2750000	163196 : 256804
19.	Milwaukee goes Lummerland	Michael Frenzel	0-0-21-27-9	1568891 : 1800000	158344 : 261656
20.	NDW 80er	Martin Kopp	0-0-13-33-11	2029396 : 2790000	149894 : 270106
21.	Inter Maltsev	Robert Gunst	0-0-17-30-10	1825639 : 2270000	148000 : 272000
22.	Die Tie-Breaker	GM-Team	12-12-11-11-11	97632 : 864347	10511 : 409489

Kurzfassung der Regeln: Einstieg jederzeit möglich. 2 Teams pro Manager, mit konstanten Teamnamen. Jedes Team spielt gegen jedes andere 10000 Spiele. Normale United-Feldreihenwertung mit 3:1-Regel. Werte für π bzw. Δ von 0-20; Δ zu ∇ (nur defensiv) wird halbiert und abgerundet. Torwart würfelt mit W26, Ausputzer mit W30. Jeder Manager darf einen ganzzahligen WP-Wert zwischen 4 und 300 für das nächste Turnier vorschlagen; der Vorschlag des bestplatzierten Vereins wird genommen. "Die Tie-Breaker" spielen stets mit gleich vielen WP in allen Reihen (max. 20 in π/Δ). Die erspielten Punkte des jeweils besser platzierten Teams eines jeden Managers werden in der ewigen Rangliste sowie der Kalenderjahres-Rangliste erfasst.

Zugformat: DIN A6 (Postkarte) hochkant bzw. E-Mail; Spielernamen, Teamnamen & Reihenwertungen angeben.

AUFSTIEG / 27. Saison	GM: Michael Schröpl	United
Runde 5	 michael.schroep1@gmx.de	ZAT: Do., 2011-09-22, 11 Uhr

Zugformat per Mail: Partiename im Subject, *ein* Text-Attachment *oder* Mail-Body, max. 40 Zeichen breit, sortiert nach Auswertungsreihenfolge der Phasen, je 4 Leerzeilen zwischen zwei Phasen

Kaum hat der *Hexenkessel SV* einen neuen Manager, da droppt bei *Crossroads* der nächste aus. Zum Glück steht bereits ein Kandidat auf der Warteliste bereit.

Nichtliga-Verkäufe

Agricola Team: Kochstelle (220 kKj)
 American Soccer Club II: Betge (24 kKj), Dave Brubeck (160 kKj)
 Blut-Rot Mannheim: Christian Wörns (200 kKj)
 Brunswick Lions: K.Lender (160 kKj), M.Erson (160 kKj), Panagia (176 kKj)
 FC Südlich: Krug (320 kKj), Picanha (192 kKj), Reichhold (96 kKj)
 Halifax Heroes: Arbatax (264 kKj)
 Hexenkessel SV: Hermione (80 kKj), Sneijder (156 kKj)
 Kraichgau Rangers: Großmogul (220 kKj)
 Lokomotive Albany 1830: Mordred (480 kKj)
 Mangelsdorfer Mannen: Axel Schlosser (240 kKj)

Presse

Managerclub Flashnews, ein Interview mit Schiedsrichterbetreuer T. Walkalone:

"Ha, nachdem ein Sponsor uns nun gestattet, dem Schiedsrichtergespann vorher einen guten Karlsbader Becher zu servieren, bekommen wir aus 3 Härtepunkten jetzt nur noch 2 gelbe, wer sagt's denn. Wir holen auf! Und damit der Spaß weiter gehen kann, gibt's ab der 5. Runde für jeden Schiedsrichter einen goldenen Ohrlöffel! Werden wir sehen, ob wir mit den neuen Methoden von Ausdauertrainer T. Messersdescher nicht bei den geschätzten Gegnern einen bleibenden Eindruck hinterlassen können... Edbauer haben wir schon mal im Training mit den angespitzten Stollen ausgestattet, das wird schon."

Die Kamera schwenkt auf den Fanblock, wo die Fans gerade eine Kogge mit Leuchtspur torpedieren und einen Ultra-Wettbewerb im Hexenkessel-Umtreten vorbereiten. Manager Walk testet den Rasen und findet ihn wohlschmeckend.

Was wird in der nächsten Runde geschehen? Werden die Schiedsrichter durch Superhearing paralysiert? Wird Manager Walk zum Vegetarier? Wird der kommende Altstar Edbauer das Konditionstraining mit halber Kraft durchstehen? Wird der Bote auch diesmal wieder am Samstag um 15.00 Uhr ins Stadion gehetzt kommen? Und vor allem: Wird das Präsidium seine Lustreise nach Island überleben? Schalten Sie nächstes Mal wieder zu, wenn Manager Walk seinen Spielern aus der Saga von den Methoden echter Männer vorliest!

Sperrn 1. Liga:

VfL Chaos 2003: US-Politik (2)

Sperrn 2. Liga A:

Langenhagen: Didier Golambo (1)
 Pigs:
 Managerclub: Gunst (1), Kautzsch
 United: (1), Ahlemeyer (1)

Sperrn 2. Liga B:

FC: Wechselkröte (1),
 Lurchschutzgebiet: Libellenlarve (1)

Die Lage

1. Liga: Mit der *PS Spielerei* und dem *Agricola Team* stehen die beiden Glückswürfler dieser Liga nun punktgleich an der Tabellenspitze. Dabei gehört würfelbereinigt keiner der beiden Vereine unter die ersten Fünf im Oberhaus: Nach Erwartungswert führen weiterhin die *Halifax Heroes* vor den *Kraichgau Rangers* und *Lokomotive Albany 1830*. In den hinteren Tabellenregionen kann Oberpechmarie *3. FC Eiderstedt* mit 4.5 WP endlich mal richtig viele Spieler trainieren, und die *Ritter der Tafelrunde* schaffen sogar eine nach EW beinahe ausgeglichene Runde, allerdings ohne wirklichen Punktgewinn. Diese beiden Vereine haben 4 bzw. 5 Zähler Abstand zum letzten Nichtabstiegsplatz, um den sich derzeit mit den *Mangelsdorfer Mannen*, dem Rundenbesten *FC Hollywood* sowie *Steinbock Schilda* drei punktgleiche Vereine balgen. Mit dem Kauf von fünf der sieben Spieler des GM-Angebots hat die 1. Liga noch einmal kräftig aufgerüstet, wobei jedoch der Rundenschwächste *American Soccer Club II* trotz seiner vielen Kohle wieder keinen Spieler abbekommen hat.

2. Liga A: *Heart of Scapa Flow* zieht mit weiteren 4:0 Punkten an der Spitze davon; ihr Erwartungswert für diese Runde ist der *höchste, den dieses Ligasystem seit 7 Saisons gesehen hat*, und im Schnitt liegt der Verein derzeit deutlich über 3:1 Punkten pro Runde, würfelt also nicht einmal sonderlich gut. Von den Verfolgern können die *Reissdorfer Thekentornados* und die neue Oberglückskeks *Kogge Hansa* noch am ehesten mithalten, während der *FC Südlich* mit 0:4 Punkten eine satte Bauchlandung hinlegte. Zwischen Rang 6 und 7 klafft eine Lücke von drei Punkten - das ist die Trennungslinie zwischen Aufstiegs- und Abstiegs Kandidaten. Auf den Abstiegsrängen finden wir mit Pechwürfler *Crossroads* und dem Rundenschwächsten *Lucky Losers* die beiden NMRler dieser Runde, aber eigentlich müssten die *Langenhagen Pigs* die Rote Laterne tragen. Der *Hexenkessel SV* bleibt unter seinem neuen Manager in allen drei Spielen ungeschlagen; als nächster Verein braucht nun *Crossroads* eine neue Führung.

2. Liga B: *Blut-Rot Mannheim* liegt als erneuter Rundenbester nach zwei klaren Siegen nun einen Punkt vor den *Kallemännern* und kauft sich noch einen Feldspieler hinzu. Der Verfolgerkreis reicht wohl bis Rang 6 hinab, wobei von diesen Teams bisher die *Sesamstraßen Kicker* würfelbereinigt am überzeugendsten gespielt und sich diesmal noch weiter verstärkt haben, von ihrem Paukenschlag im Pokal mal ganz abgesehen. Bei Glückswürfler *SpVgg. Kieselstein* zeigt die Formkurve seit der Talenteinspielphase deutlich nach unten. Das Mittelfeld der Tabelle besteht genau aus *Atletico Cheb*; dahinter blicken alle Vereine in Richtung Abgrund, wobei jeder sein Päckchen zu tragen hat: Das *Lurchschutzgebiet* als Rundenschwächster, die *Galaktische Raumgilde* als Pechwürfler, *Profexa Vorwärts* mit dem schwächsten Angriff des Ligasystems, die *Brunswick Lions* als Schlusslicht mit TFL-Einkauf und die *Heiligen Flußpferde* mit keinem anwesenden Manager.

Dies & Das - 2. Liga A

Crossroads: NMR-Training auf *Major Winters*. **Zweiter NMR in Folge;** Stan Dard übernimmt die Betreuung des Vereins und bietet diesen dem einzigen Kandidaten der Warteliste zur sofortigen **Verwaltung bis zum Saisonende** an (für eine dauerhafte Übernahme ist der Handelswert-Zwerg der 2. Liga A als Abstiegs Kandidat Nr. 1 seiner Liga nicht mehr attraktiv genug, obwohl es in der 2. Liga B vier wirtschaftlich schwächere Vereine gibt), in der Hoffnung, dadurch bereits für Runde 6 wieder Züge zu erhalten.

Goaldies: (-20 kKj.) Falsche Reihenfolge der Gegner-Namen im Pokalspiel.

Lucky Loser: NMR-Training auf *Loser V* und *Loser VII*.

Dies & Das - 2. Liga B

Grobitown Rangers: (-20 kKj.) Falsche Reihenfolge der Gegner-Namen im Pokalspiel.

Die Heiligen Flußpferde: NMR-Training auf *Lurchpferd*, *Talent 2*, *Talent 3*.

1. Liga 9.Spieltag

Agricola Team - Steinbock Schilda 2 : 0

Torschützen: Holz (39.), Wendepflug (69.) *** ---

Gelbe Karten: Tischlerei, Zaun *** ---

Auch das fünfte Heimspiel bestreiten die Bauern erfolgreich. Die originelle Idee der Gäste bescherte diesen eine Siegchance von nur knapp über 1% - und dabei hatte Agricola sogar das getan, was Schilda erhofft hatten.

3. FC Eiderstedt - Kraichgau Rangers 6 : 4

Torschützen: Acker (35., 65.), Long John (31., 75.), Joe (46., 68.) *** Petermann (13., 90.), Kurt (78.), Benz (2.)

Der erste Saisonsieg für Eiderstedt! Die Gastgeber hatten die richtige Taktik erwischt, aber in der Defensive wirkten beide Teams wie ein Hühnerhaufen. Der Blitzstart der Rangers reichte am Ende nicht aus.

Lokomotive Albany 1830 - Mangelsdorfer Mannen 1 : 0

Torschützen: General Motors (45.) *** ---

Mangelsdorf hatte eine etwas bessere Chance auf den anderen Punkt als beim üblichen Münzwurf, aber eine der dank Heimvorteil verbliebenen Torchancen konnten die Eisenbahner eben doch verwerten.

American Soccer Club II - PS Spielerei 3 : 2

Torschützen: Plus (61., 65.), Tilde (41.) *** Nakajima (57.), Force India (14.)

Ganze zwei Gegentore hatten die Autos im bisherigen Saisonverlauf kassiert, drei weitere kamen hier hinzu. Mit der richtigen Aufstellung hatten die Amis im Duell der Superreichen doppelt so viele Spielanteile wie die Gäste und drehten die Begegnung mit einer doppelplusguten zweiten Halbzeit.

Halifax Heroes - VfL Chaos 2003 0 : 1

Torschützen: --- *** Immobilienblase (66.)

Heftiger hätten die Gäste taktisch nicht daneben liegen können. Aber das reichte für knapp ein Erwartungstor des VfL. Dass die Heroes allerdings sämtliche 19 Torchancen versiebt, bescherte ihnen die erste Heimgniederlage dieser Saison.

FC Hollywood - Ritter der Tafelrunde 6 : 4

Torschützen: Eddie Murphy (9., 50.), Steve Martin (42.), Orson Welles (32.), Rutger Hauer (37.), Hugh Jackman (36.)
*** Isolde (26., 33.), Gareth (23.), Uther Pendragon (73.)

Die Zielsetzung der Gäste, in dieser Runde endlich einen Erwartungspunkt zu verdienen, rückt mit dieser verdienten Klatsche nicht eben näher. Vier Treffer der Mimen innerhalb von zehn Minuten entschieden die Begegnung noch vor der Halbzeitpause.

Warteliste

Uwe Kripp übernimmt den *Hexenkessel SV* mit sofortiger Wirkung und hat diesmal bereits Züge für seinen neuen Verein abgegeben.

Kurz danach meldete sich mit Olli Schröder ein weiterer Interessent.

Der Verein *Crossroads* wird nach zwei NMRs in Folge von Stan Dard übernommen und den Kandidaten der Warteliste zur Übernahme oder Verwaltung angeboten.

Auf der Warteliste steht (1): Olli Schröder.

1. Liga 10.Spieltag

PS Spielerei - VfL Chaos 2003 2 : 2

Torschützen: Force India (71.), Buemi (47.) *** Phishing! (51.), PKW-Maut (55.)

Gelbe Karten: --- *** Trojaner

Die Glückssträhne der Autos hält an! Die Chaoten hatten den Tabellenführer nämlich erwischt und in dessen Stadion eine leichte Überlegenheit herausgespielt, aber am Ende reichte es doch nur für das gerundete Erwartungsergebnis. Und mit 3:1 Auswärtspunkten aus dieser superschweren Runde werden die Chaoten nicht unzufrieden sein.

Mangelsdorfer Mannen - Halifax Heroes 0 : 2

Torschützen: --- *** Shirax (28.), Fairfax (77.)

Elfmeter Tore: - (1 verschossen) *** -

Gelbe Karten: --- *** Relax, Shirax

Die Vorahnung der Mannen war richtig: Es wurde sehr schwer. Den Ausschlag gab allerdings erst der sehr gute Härteeinsatz der Gäste, denn deren gute Taktik allein hätte nur für eine ausgeglichene Begegnung gereicht. Damit hat Halifax das verpatzte Heimspiel von vornhin wettgemacht, während die Mannen mit einer punktlosen Runde in die untere Tabellenhälfte abrutschen.

Kraichgau Rangers - Lokomotive Albany 1830 2 : 0

Torschützen: Kurt (38., 74.) *** ---

Kraichgau verteidigt seine blütenweiße Weste im eigenen Stadion, und dies dank der besseren Taktik auch hochverdient. Albany hatte kaum etwas zu bestellen und kam nur zu vereinzelt Fernschüssen.

Steinbock Schilda - American Soccer Club II 6 : 5

Torschützen: Typ O'Dry (31., 67.), Pehape (69.), Ceeses (48.), Martini (11.), Joomla! (88.) *** Plus (6., 20.), Gatter (68.), Tilde (44.), Minus (26.)

Selbst mit ihrer neuen Super-Ausputzerin und 85% Siegchance veranstalteten die Steinböcke ein Zitterspiel, statt die Amis einfach wegzuputzen, wie sich das aufgrund der Spielanteile gehört hätte. Sicherheit in der Hintermannschaft sieht wahrlich anders aus - da muss sich Schilda noch ein bisschen besser einspielen, um die Abstiegsränge hinter sich zu lassen.

Ritter der Tafelrunde - Agricola Team 2 : 3

Torschützen: Isolde (12., 87.) *** Schilf (37.), Zaun (10.), Tischlerei (17.)

Jetzt kommt auch noch das Pech dazu. Denn erstmals in dieser Saison waren die Ritter einem Gegner haushoch überlegen, und sie hätten hier mehr als doppelt so viele Treffer erzielen müssen, wie sie es taten. Die Bauern nehmen das Geschenk dankend an und schließen mit diesem unverdienten Erfolg zur Tabellenspitze auf.

FC Hollywood - 3. FC Eiderstedt 0 : 0

Eiderstedt punktet weiter! Eiderstedt stemmte sich dem Klassenunterschied an der richtigen Stelle entgegen und überstand mit einem Haufen Dusel die trotzdem noch zweistellige Anzahl der verbliebenen Torchancen der Schauspieler. Die Substanz der Gäste ist aber weiterhin beängstigend dünn.

Dies & Das

Teamkader-Printouts per Mail versandt an *Heilige Flußpferde* und *Lucky Losers*. Das kann jeder Manager jederzeit bei mir anfordern und wird dann jeweils nach Ende der Auswertung erledigt; an NMRler mit einer mir bekannten Mail-Adresse versende ich solche Übersichten automatisch. **Ausgenommen von diesem Service sind Vereine mit zwei gleichnamigen Spielern in ihrem Mannschaftskader.**

2. Liga A 9. Spieltag

Langenhagen Pigs - Hexenkessel SV 3 : 3

Torschützen: Fred Huipold (81.), James Johnson (15.), Volker Rosenhagen (66.) *** Mario (38.), Pogrebnyak (10.), Muller (71.)

Gelbe Karten: Norbert Rotter *** ---

Neu-Manager Kripp hat ein intaktes Team übernommen, und mit einem klaren taktischen Konzept hatte der HSV vier Mal so viel Siegchance wie die Pigs! Zum Einstand wäre für die Gäste also bei einer normalen Defensivleistung viel mehr drin gewesen als dieser Auswärtspunkt - und am nächsten Spieltag kommt dann der hier noch gesperrte Einkauf hinzu.

Lucky Losers - Reissdorfer Thekentornados 1 : 2

Torschützen: Talent 3 (11.) *** Peter Gedöns aus Bonn (20., 44.)

Die Losers kennt Stan Dard leider ziemlich gut, die hat er in den vergangenen Saisons immer mal wieder betreuen müssen. Reissdorf fand jedoch die perfekte Taktik und spielte damit eine 6:1-Überlegenheit bei der Siegchance heraus, die am Ende zu einem knapp aussehenden, aber hochverdienten Auswärtssieg führte und die Tabellenpositionen beider Vereine stabilisierte.

Crossroads - Viking Raiders 4 : 6

Torschützen: Talent 3 (64.), Stratego (42.), Talent 2 (2.), Rob Roy (53.) *** Honi (5., 17., 90.), Yggdrasil (36., 71.), Thor (57.)

Auch Crossroads ist für Stan Dard kein Unbekannter. Was die Taktikwahl angeht, so führte sie zu spürbaren Vorteilen der substanziell besseren Wikingern, kann also für die Gastgeber irgendwie nicht so toll gewesen sein. Und da die Gastgeber ohnehin Pechwürfler ihrer Liga sind, beschloss der Würfel, ihnen auch ohne Manager nichts zu schenken.

Managerclub United - Kogge Hansa 2 : 4

Torschützen: Dard (87.), Kautzsch (15.) *** Hoffmann (12.), Hummel (49.), Kringel (60.), Hinze (79.)

Gelbe Karten: Ahlemeyer, Dard, Gunst, Kautzsch *** ---

Der offene Schlagabtausch zwischen diesen beiden Teams endete mit einem Desaster für die klar überlegenen Gastgeber, die nicht nur ohne Punktgewinn blieben, sondern sich dafür auch noch zwei Sperren einfingen. Eigentlich war die Kogge für eine solche Kraftprobe nicht stark genug, aber ihre Hintermannschaft wuchs an diesem Tag erheblich über sich hinaus.

Die Spekulanten - FC Südlich 2 : 0

Torschützen: Ochs (64.), Potamia (29.) *** ---

Mit einer souveränen Vorstellung spielen die Spekulanten ihren Gegner aus und rücken in der Tabelle ins Mittelfeld vor. Die Südlichter hatten aufs falsche Pferd gesetzt und mit einer nur einstelligen Siegchance kaum etwas zu erhoffen gehabt.

Heart of Scapa Flow - Goaldies 1 : 0

Torschützen: Bill Frisell (12.) *** ---

Gelbe Karten: --- *** Buffon, Grobelar, Kleff

Bei mehr als 90% Siegchance für die in allen Belangen überlegenen Herzen half den Goaldies auch ihr Glück nicht. Dabei versiebt Scapa Flow reihenweise weitere Großchancen, kam aber nicht mehr in Bedrängnis. Der Härteeinsatz der Gäste zeugt von einem erheblichen Selbstvertrauen, das von den Fakten dieser Begegnung allerdings nicht untermauert wird.

2. Liga A 10.Spieltag

Kogge Hansa - FC Südlich 4 : 2

Torschützen: Hofbauer (6., 40., 49.), Krabbe (55.) *** Held (60., 88.)

Gelbe Karten: Hill, Hoffmann, Kringel *** ---

Erst nach dem 4:0, als bereits alles entschieden war, trafen auch die Gäste endlich das Tor des Gegners. Dabei war dieses Verfolgerduell eigentlich ziemlich offen gewesen. Für den Sprung ganz nach oben scheint es bei den Südlichern auch diesmal nicht zu reichen, aber die Hanseaten kann ich mir in der aktuellen Verfassung ebenfalls nicht wirklich im Oberhaus vorstellen.

Viking Raiders - Die Spekulanten 2 : 0

Torschützen: Honi (24.), Hope0 (84.) *** ---

In einer spannenden Begegnung hatten die Wikinger die richtige Taktik gefunden und nutzten ihre wenigen Chancen zu einem knappen Erfolg. Die Spekulanten hatten sich stark gefühlt, doch auch die Raiders sind nicht von Pappe.

Reissdorfer Thekentornados - Crossroads 3 : 3

Torschützen: Allestolle Ausderknolle (4.), Lirum Larum (14.), Funky Cold Martina (54.) *** Stratego (47., 66.), Talent 1 (24.)

Hoppla! Aber dieses Ergebnis hat einzig und allein der Würfel zu verantworten. Reissdorf hatte mehr als 90% Siegchance und somit alles richtig gemacht, aber nach der vorherigen Glückssträhne darf so ein Spiel auch mal daneben gehen.

Hexenkessel SV - Managerclub United 6 : 2

Torschützen: Mario (24., 39., 64.), Majo no Takkyuubin (48., 70.), Muller (32.) *** Kautzsch (74.), Talent 3 (29.)

Gelbe Karten: --- *** Gunst, Kautzsch

So, jetzt haben die Hexen alles auf dem Platz, was der Verein bezahlen kann. Und schon legen sie los wie die Feuerwehr und fegen den Managerclub bei gleicher Taktik dermaßen vom Platz, dass den Gästen die Spucke wegblieb. Majo no Takkyuubin erweist sich mit ihren beiden Treffern sofort als wesentliche Verstärkung.

Goaldies - Langenhagen Pigs 9 : 1

Torschützen: Van der Zaar (7., 39., 40., 58., 90.), Lehmann (9., 20., 34.), Drobny (71.) *** James Johnson (24.)

Elfmertore: - *** - (1 verschossen)

Patsch! Diesmal zerlegt es die Pigs aber richtig, und dies ausgerechnet gegen die keineswegs überstarken Goaldies. Die Gastgeber benötigten hier aber wirklich nicht viel Glück, wenngleich sie ein paar Tore zu hoch gewannen. Die Goaldies steuern auf eine sorgenfreie Rückrunde zu, während Langenhagen dieses Ergebnis zu denken geben sollte.

Heart of Scapa Flow - Lucky Losers 2 : 0

Torschützen: Stefano Bollani (18.), Chet Baker (4.) *** ---

Die Wahrscheinlichkeit eines Punktgewinns der von Stan Dard maximal verkehrt eingestellten Losers lag unterhalb von 1%, und die Prognose von Manager Bongartz bezüglich dieser mehr als einseitigen Auseinandersetzung bestätigte sich voll und ganz. Scapa Flow baut damit seine Tabellenführung aus.

2. Liga B 9.Spieltag

Galaktische Raumgilde - Sesamstraßen Kicker 2 : 4

Torschützen: Zentaurie (52.), Alpha Zentaurie (22.) *** Robinson (33., 52.), Rucola (43.), Reblaus (75.)
Gelbe Karten: Klingonen, Naan *** ---

Auf den ersten Blick sah der Unterschied zwischen beiden Teams nicht so beeindruckend aus, aber dank der richtigen Taktik schafften die Gäste hier immerhin mehr als 50% Siegchance und setzten sich verdient durch. Da hätten die Galaktiker in der Tat Glück gebraucht, um hier etwas zu erben.

Die heiligen Flußferde - Atletico Cheb FC 1 : 2

Torschützen: --- *** Bozena (26.), Natascha (64.)
Elfmertore: 1 *** -
Gelbe Karten: --- *** Bozena, Marianna, Natascha

Erster Einsatz von Stan Dard in dieser Runde, und er riet gleich mal falsch. Trotz technischer Behinderung und deutlich negativem Härte-Effekt waren die Gäste immer noch leicht überlegen, steckten den Strafstoß mit guter Moral weg und setzten sich am Ende etwas glücklich durch.

Grobitown Rangers - SpVgg Kieselstein 4 : 0

Torschützen: Alpha (36., 50.), Delta (23.), Charlie (65.) *** ---

Angesichts der drei gesperrten Kieselsteine-Spieler war dies die erwartete einseitige Angelegenheit. Grobitown traf zudem noch leicht über Schnitt, sodass das Ergebnis dem herrschenden Klassenunterschied entsprechend deutlich ausfiel.

FC Lurchschutzgebiet - Kallemänner 0 : 4

Torschützen: --- *** Karler Asten (26.), Karlgon (37.), Karl Bul (74.), Karlauer (47.)
Gelbe Karten: Libellenlarve, Wechselkröte *** Karl Bul, Karlauer

Für die drei Sperren konnten die Lurche nichts, aber dass ihnen in dieser Begegnung aufgrund von Buchführungsproblemen gleich zwei Mal die 3:1-Regel brach, muss sich das Management selbst zuschreiben. Die Kallemänner waren allerdings ohnehin taktisch klar überlegen und nahmen diese beiden Auswärtspunkte quasi im Vorübergehen mit.

Profexa Vorwärts - Titanic Players 1 : 0

Torschützen: Charlotte (52.) *** ---

Die Taktik der Titanics sah nicht wirklich beeindruckend aus, verschaffte den Gästen aber immerhin eine ausgeglichene Begegnung. Für einen verdienten Punktgewinn hätten die Players dann aber auch ein Tor erzielen müssen, und Gelegenheiten dazu hatten sie hinreichend viele. Profexa nutzt die Gunst des Würfels, um sich von den Abstiegsregionen fernzuhalten.

Brunswick Lions - Blut-Rot Mannheim 1 : 7

Torschützen: --- *** Anette Langendorf (46., 70., 90.), Hermann Heimerich (34., 79.), Fritz Cahn-Garnier (75.),
Henriette Wagner (57.)
Elfmertore: 1 *** - (1 verschossen)
Gelbe Karten: --- *** Anette Langendorf, Curt Engelhorn, Maurizio Gaudino

Trotz der bereits vor dieser Begegnung mit Abstand höchsten Anzahl an Gegentoren in ihrer Liga suchten die Lions den offenen Schlagabtausch mit dem bärenstarken Tabellenführer. Und es kam, wie es kommen musste: Mannheim sah sich die Sache eine Halbzeit lang in aller Ruhe an und machte nach der Pause Ernst. Der Kassenwart Brunswicks sitzt derweil immer noch auf seinem Konto wie die Glücke auf den Eiern.

2. Liga B 10.Spieltag

Kallemänner - Titanic Players 1 : 1

Torschützen: --- *** Titan (81.)
Elfmertore: 1 *** -

Das Händchen der Kallemänner bei der Taktikwahl war prima, das Füßchen bei der Verwertung der Torchancen hingegen weniger. Ohne den überzogenen Strafstoß wäre das bessere Team hier sogar als Verlierer vom Platz gegangen, und so gut sind die Titanics auch in Bestbesetzung nicht, als dass sie das hätten verdient haben können.

SpVgg Kieselstein - Profexa Vorwärts 3 : 0

Torschützen: Ente (32., 78.), Bärl (18.) *** ---

Die Römer versuchten gar nicht erst, sich irgendwie koordiniert zu wehren, sondern überließen den Gastgebern die Räume und hofften auf ihre 10%-Chance. Die Kieselsteine ließen sich dies nicht zwei Mal sagen, nutzten ihre Torgelegenheiten im Rahmen der Erwartung und festigten ihren Platz im Mittelfeld der Tabelle.

Atletico Cheb FC - Grobitown Rangers 2 : 2

Torschützen: Katja (26.), Patricia (41.) *** Niklaus (58.)
Elfmertore: - (1 verschossen) *** 1
Gelbe Karten: Anna-Lena, Bozena *** ---

Die Aufstellung der Gäste gab dem Betrachter Rätsel auf: Schon gegen die erhoffte Taktik des Gegners wäre sie nicht besonders toll gewesen, und gegen das, was die Böhmen tatsächlich aufgebieten hatten, war sie richtig schlecht. Zudem erwies sich der Härteeinsatz auf beiden Seiten de facto als Eigentor. Alles in allem ergab sich dann eine fast exakt ausgeglichene Begegnung, die mit einer gerechten Punkteteilung endete. Für den erhofften Heimsieg war Atletico gegen einen solchen voll investierten Handelswertriesen einfach nicht kräftig genug.

Sesamstraßen Kicker - FC Lurchschutzgebiet 1 : 0

Torschützen: Rudo (11.) *** ---
Gelbe Karten: --- *** Grasfrosch, Libellenlarve, Wechselkröte

Manchmal fällt es dem Spielleiter schwer, eine Begegnung neutral zu bewerten: Die um mehr als eine Klasse schwächeren Lurche hatten mit der richtigen Taktik und dem richtigen Maß an Härte die starke Reihe der Sesamstraße perfekt abgedeckt - und dann kullert aus Versehen ein Bällchen aus einer der schwachen Reihen über die Linie und entscheidet diese Begegnung dann doch zugunsten des besseren Teams. Ist das nun gerecht oder nicht?

Blut-Rot Mannheim - Galaktische Raumgilde 4 : 2

Torschützen: Fritz Cahn-Garnier (88.), Henriette Wagner (61.), Hermann Heimerich (32.) *** Alpha Zentaurie (20.), Ori (60.)
Elfmertore: 1 *** -

Die Raumgilde tat den Zuschauern den Gefallen, mitzuspielen, und so entwickelte sich ein munteres Hin und Her mit zahlreichen Strafraumszenen auf beiden Seiten und einem genau in dieser Höhe korrekten Ergebnis. Immerhin mussten die tapferen Gäste für ihren Einsatz nicht mit Strafen für spätere Spiele büßen.

Brunswick Lions - Die heiligen Flußpferde 2 : 4

Torschützen: Z.Ment (15.), K.Rate (30.) *** Talent 3 (65.), Talent 2 (56.), graurosaElephant (9.)
Elfmertore: - *** 1

Im tierischen Kellerduell zwischen Geldsack und Space-Taste hatte Stan Dard diesmal das große Los gezogen und schoss die Gastgeber mit einer überzeugenden Vorstellung aus deren Stadion. Damit reichen die Flußpferde die Rote Laterne weiter an die Braunschweiger Löwen.

Ergebnisse des Pokal-Achtelfinales

Kraichgau Rangers - FC Hollywood 4 : 3

Torschützen: Petermann (47.), Kurt (35.), Benz (58.), Daimler (37.) *** Orson Welles (13., 79., 83.)
 Elfmertore: - *** - (1 verschossen)

Im Schlagerspiel zwischen dem dreifachen und dem zweifachen Titelträger setzten sich die Rangers verdient durch. Ihr guter Härteeinsatz brachte ihnen zusätzliche 7% an Siegchance, obwohl die Schauspieler genauso heftig in die Zweikämpfe gingen.

Agricola Team - 3. FC Eiderstedt 1 : 3

Torschützen: Kochstelle (38.) *** Slowhand (15., 42.), Acker (75.)
 Gelbe Karten: --- *** Graugg, Spund

Agricola hatte zwar richtig geraten, aber der Härteeinsatz (besonders der wie verwandelt aufspielende Spund riss seine Kollegen mit) brachte dem FC zusätzliche 10% an Siegchance und damit eine fast ausgeglichene Begegnung, in welcher Eiderstedt das glücklichere Ende für sich hatten.

Langenhagen Pigs - Lokomotive Albany 1830 1 : 2

Torschützen: Didier Golambo (3.) *** General Motors (40.)
 Elfmertore: - *** 1
 Gelbe Karten: Didier Golambo *** ---

Abgesehen von Didier Golambo ließen die Pigs jeglichen Siegeswillen vermissen. Dass Albany in dieser einseitigen Begegnung einen Elfmeter benötigte, um die Verlängerung zu vermeiden, war ziemlich absurd.

Sesamstraßen Kicker - Halifax Heroes 3 : 2

Torschützen: Rabbit (68.), Rucola (30.), Reblaus (38.) *** Fairfax (65.), Relax (22.)
 Gelbe Karten: --- *** Sanktaphrax, Teefax

Im offenen Schlagabtausch standen die Siegchancen 5:1 zugunsten der Heroes, aber "ein Underdog darf sowas", wie Manager Girke erklärte. Diese unglückliche Niederlage macht das Trainingsprojekt des Serienmeisters nicht einfacher.

Brunswick Lions - Grobitown Rangers 0 : 6

Torschützen: --- *** Delta (8., 59.), Bravo (19., 78.), Charlie (70.)
 Elfmertore: - *** 1
 Gelbe Karten: K. Ninchen, P.Le *** ---

Die Prognosen von Manager Kamlah zu solchen Spielen sind immer wieder ein Genuss. Einmal mehr lag er mit den geschätzten Wahrscheinlichkeiten nur ganz knapp unter den tatsächlichen Werten, was über seine Taktikwahl einiges aussagt. Ganz so viele Treffer hätten allerdings nicht fallen müssen.

ANSI I - Hexenkessel SV 0 : 2

Torschützen: --- *** Alaba (68.), Muller (44.)

Das war praktisch ein Freilos gegen den nicht angetretenen Amateur.

Badische Erzrivalen II - FC Südlich 2 : 20

Torschützen: --- *** Morcilla (9 Tore), Lump (26., 33., 60., 74.), Rodizio (42., 53., 83.), Esporao (21., 88.), Held (48.), Meister (55.)

Eine 100%ige Angelegenheit: Der FC hatte sich den Spaß erlaubt, den Amateur ins Rathaus zu schicken.

Die Merkatoren I - Goaldies 4 : 3

Torschützen: --- *** Manninger (3., 68.), Fähmann (45.)

Aber der mutigste Amateur bleibt im Wettbewerb! Dabei hatten auch die Goaldies eine originelle Taktik gefunden, die aber nicht ganz für 50% Siegchance in der regulären Spielzeit reichte. Und ein Patzer zuviel in der eigenen Defensive kostete den Zweitligisten den Einzug in die nächste Runde.

GM-Angebot

Versteigerung

1) Stan Laurel	T I 9 [9] für	1584 (1567) an FC Hollywood
2) US-Politik	VMS V 11 >13 für [0.5] (2)	2357 (2199) an VfL Chaos 2003
3) Jaroslav Drobny	F V 12 3*M für	1518 (1346) an Lokomotive Albany 1830
4) Noiz	F III 10 [0] 2*V für	1630 (1283) an Blut-Rot Mannheim
5) Henry Threadgill	V IV 9 >12 [0.5] für	1405 (1296) an Mangelsdorfer Mannen
6) Rottenmeier	S I 9 für	1383 (1346) an Sesamstraßen Kicker
7) Chandhok	F nT 6 4*S für	1840 (1755) an PS Spielerei
		<u>11717</u>

Neues Angebot

1) T X 9 >11 [-1.5]	(NL-Wert: 0)
2) VMS nT 10 (1)	(NL-Wert: 1200)
3) S X 8 >12 [-0.5]	(NL-Wert: 0)
4) F V 12 5*M	(NL-Wert: 0)
5) F III 12 1*V 1*M 1*S	(NL-Wert: 432)
6) F II 11 2*S	(NL-Wert: 594)
7) V X 6 [-1] (1)	(NL-Wert: 0)

Der begriffsstutzige Torwart kommt zu spät, um die Pokal-Hoffnungen des *FC Hollywood* am Leben zu halten. Dass er allerdings nur einen halben WP teurer ist als der *S I 9* weiter unten, ist schon irgendwie erschreckend: Wie viele Vereine hätten ihn für lächerliche 5 RWP Leihgebühr zwei Runden lang statt ihres Torwart-Talents einsetzen und dann für sogar in der Auswertung ausdrücklich angegebene 1440 kKj. an die Nichtliga verkaufen können?

Der Position-2-Spieler war diesmal wieder angeschimmelt; allerdings ist das für normalsterbliche Vereine trotzdem zweieinhalb Saisons lang ein Stammspieler, und als solcher wird er beim perspektivisch denkenden *VfL Chaos 2003* sicherlich eine gute Rolle spielen.

Umso besser muss also der Rest des Angebots sein: Fünf gleich wertvolle Heinze, durch die Anzahl ihrer Fremdeinsätze nachbalanciert. Gleich beim simplen 12er greift *Lokomotive Albany 1830* schwungvoll zu, anscheinend hat das Management die Nase voll von Vizetiteln. Der kostenlose 10er geht an das aufstrebende *Blut-Rot Mannheim*, allerdings einen vollen WP über dem Zweitgebot; der lernwillige 12er heuert zu günstigen Konditionen bei den *Mangelsdorfer Mannen* an, die solche pflegeleichten überstarken Spieler schon öfters gekauft haben. Der fertige Alter-I-Spieler findet zu meiner Überraschung eine neue Heimat als *Sesamstraßen Kicker*, was mit dem bisherigen Geschmack von deren Manager eher unvereinbar aussah - aber für einen Leistungsträger unter *USW*-Wert wirft Manager Girke auch seine Sammelleidenschaft über Bord. Und Tabellenführer *PS Spielerei* hat seine Lektion aus der Steuerzahlung im letzten Saison-Info gelernt und verhaftet das leicht zusätzlich zu verkraftende Feldtalent, das ohnehin perfekt in sein traditionell junges Team passt, mit einem safety play. *ASCII* und die *Brunswick Lions* pokern hingegen weiter.

Die nächste Runde steht dann im Zeichen der Trainer, als Gelegenheit zur Reparatur geplatzter Trainingsplanungen. Und der Gewinner des beauty contest sucht einen neuen Brötchengeber.

Transferliste

Versteigerung

- 1) Irina MS II 8 für 699 an Brunswick Lions
- 2) Ed O'Neill V III 4 für 160 an die Nichtliga

Neues Angebot

- 1) Von Steinbock Schilda: Hateemel A II 8 >10 0 DP Einsätze als V:2 / S:1 NL-Wert: 960
- 2) Von Sesamstraßen Kicker: Rigby V III 6 >9 [0.5] 0 DP NL-Wert: 240
- 3) Von Profexa Vorwärts: Lückenfüller VS III 4 >7 0 DP NL-Wert: 176

1. Liga

Platz	Verein	Heim	Auswärts	Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	PS Spielerei	4 1 0	2 1 2	+24	31:7	14:6	18	3	2220	T.Edbauer
2)	Agricola Team	5 0 0	2 0 3	+11	21:10	14:6	12	4	664	M.Kopp
3)	Halifax Heroes	2 2 1	2 2 1	+11	17:6	12:8	40	3.5	-208	M.Schlumpberger
4)	VfL Chaos 2003	2 1 1	3 1 2	+3	13:10	12:8	80	4	-568	C.Neumann
	Lokomotive Albany 1830	3 2 0	2 0 3	+3	13:10	12:8	12	4	84	A.Reschke
6)	Kraichgau Rangers	5 0 0	0 0 5	+3	19:16	10:10	28	4	986	T.Schreckenberger
7)	American Soccer Club II	3 0 2	1 2 2	-2	18:20	10:10	10	3	3576	L.Kautzsch
8)	Mangelsdorfer Mannen	4 0 1	0 1 4	+3	15:12	9:11	0	2.5	-435	R.Gunst
9)	FC Hollywood	3 2 1	0 1 3	-6	13:19	9:11	38	4	3	T.Gebhard
10)	Steinbock Schilda	2 2 1	1 1 3	-21	16:37	9:11	18	3	373	J.Haack
11)	Ritter der Tafelrunde	2 1 2	0 0 5	-13	17:30	5:15	4	2	638	L.Grossmann
12)	3. FC Eiderstedt	1 0 4	0 2 3	-16	9:25	4:16	20	4.5	1904	M.Ahlemeyer

2. Liga A

Platz	Verein	Heim	Auswärts	Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	Heart of Scapa Flow	5 1 0	2 2 0	+17	26:9	17:3	12	4.5	46	V.Bongartz
2)	Reissdorfer Thekentornados	3 2 0	3 1 1	+7	20:13	15:5	12	3.5	1177	G.Dehmer
3)	Kogge Hansa	4 1 0	2 0 3	+5	22:17	13:7	12	4.5	729	T.Bremer
4)	FC Südlich	4 0 0	1 1 4	+11	30:19	11:9	0	3.5	1122	S.Bauer
5)	Viking Raiders	4 0 1	1 1 3	+4	24:20	11:9	4	4	1046	R.Schediwy
6)	Goaldies	4 1 0	1 0 4	+4	19:15	11:9	56	3	-249	M.Frenzel
7)	Hexenkessel SV	1 3 1	1 1 3	+1	13:12	8:12	24	4.5	146	U.Kripp
8)	Managerclub United	3 0 2	0 2 3	-1	16:17	8:12	76	2	1768	T.Walk
9)	Die Spekulanten	3 0 2	1 0 4	-5	13:18	8:12	0	3.5	1180	T.Lauterbach
10)	Langenhagen Pigs	2 1 2	1 0 4	-13	20:33	7:13	28	3	1463	S.Reitstetter
11)	Lucky Losers	2 1 2	0 1 4	-24	12:36	6:14	20	2.5	2316	H.Trautwein
12)	Crossroads	2 0 3	0 1 4	-6	21:27	5:15	26	2.5	672	(Stan Dard)

2. Liga B

Platz	Verein	Heim	Auswärts	Diff	Tore	Punkte	DP	WP	Geld	Manager
1)	Blut-Rot Mannheim	3 2 0	3 1 1	+18	25:7	15:5	32	4	-40	M.Hellige
2)	Kallemänner	2 3 0	3 1 1	+9	19:10	14:6	20	3.5	968	K.-H.Peuckmann
3)	Sesamstraßen Kicker	3 2 0	2 1 2	+2	17:15	13:7	0	5.5	638	H.Girke
4)	Grobitown Rangers	4 0 1	1 2 2	+9	26:17	12:8	0	5	1008	D.Kamlah
5)	SpVgg Kieselstein	4 1 0	1 1 3	0	15:15	12:8	52	3	1626	P.Drexler
6)	Titanic Players	3 0 1	1 3 2	+1	14:13	11:9	34	2.5	1477	H.Springer
7)	Atletico Cheb FC	2 2 1	1 1 3	-1	16:17	9:11	48	3.5	531	Ch.Wetzstein
8)	FC Lurchschutzgebiet	3 1 1	0 2 3	-7	11:18	9:11	96	2.5	354	S.Kommer
9)	Profexa Vorwärts	2 1 2	1 1 3	-4	7:11	8:12	0	3	-549	B.Lickes
10)	Galaktische Raimgilde	2 1 2	0 1 4	-6	15:21	6:14	12	2	-669	M.Seidel
11)	Die heiligen Flußpferde	1 1 3	1 1 3	-7	10:17	6:14	12	3	1390	L.Pfeiffer
12)	Brunswick Lions	2 1 3	0 0 4	-14	20:34	5:15	12	2	2991	S.Wöllner

	1. Liga		2. Liga A		2. Liga B
15	Buemi (PS Spielerei)	10	Yggdrasil (Viking Raiders)	8	Henriette Wagner (Blut-Rot Mannheim)
8	Isolde (Ritter der Tafelrunde)	8	Talent 2 (Crossroads)	7	Lima (Grobitown Rangers)
7	Plus (A S C I I)	8	Held (FC Südlich)	7	Hermann Heimerich (Blut-Rot Mannheim)
7	Typ O'Dry (Steinbock Schilda)	7	Van der Zaar (Goaldies)	6	Karler Asten (Kallemänner)
6	Kurt (Kraichgau Rangers)	6	Hektor Pascal (Reissdorfer TT)	6	Peace Keeper (Galakt. Raimgilde)
5	Force India (PS Spielerei)	6	Talent 2 (Managerclub United)	6	Z.Ment (Brunswick Lions)
5	Zaun (Agricola Team)	6	Chet Baker (Heart of Scapa Flow)	5	Bärli (SpVgg. Kieselstein)
5	Petermann (Kraichgau Rangers)	5	Honi (Viking Raiders)	5	Bravo (Grobitown Rangers)
5	Relax (Halifax Heroes)	5	Talent 1 (Crossroads)	5	Robinson (Sesamstraßen Kicker)
5	PKW-Maut (VfL Chaos 2003)	5	Peter Gedöns aus Bonn (Reissdorfer TT)	5	K. Ninchen (Brunswick Lions)